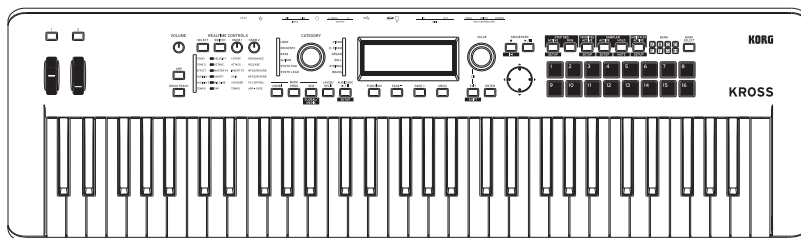
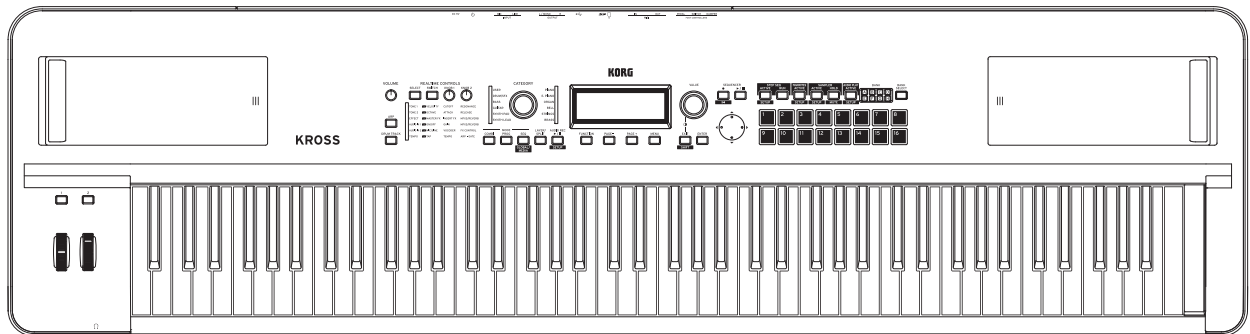


# KROSS 2

SYNTHESIZER WORKSTATION

## Руководство по эксплуатации



**EDS-i** Enhanced Definition  
Synthesis - integrated

**REMS** GENERAL  
**MI**

# KORG

# Содержание

Меры предосторожности . . . . .	2
Подключение компьютера через USB . . . . .	3
Основные функции . . . . .	4
Передняя панель . . . . .	5
Задняя панель и соединения . . . . .	8
Использование KROSS на батарейках . . . . .	11
Включение / выключение питания . . . . .	11
Функция автоматического выключения . . . . .	12
Страницы и функции . . . . .	13
Выбор и воспроизведение звуков . . . . .	14
Использование избранного ( Favorites ) . . . . .	14
Исполнение с арпеджиатором . . . . .	15
Исполнение с помощью пошагового секвенсора . . . . .	16
Выступление с треком ударных . . . . .	16
Исполнение с помощью семплера . . . . .	17
Звукозапись и воспроизведение аудио . . . . .	18
Запись на MIDI секвенсор . . . . .	19
Сохраните песню, которую вы создали . . . . .	19
Прослушивание демонстрационных песен . . . . .	20
Восстановление заводских настроек . . . . .	21
Технические характеристики ( общие ) . . . . .	21
<b>Секвенсор</b> ... . . . .	<b>23</b>
Воспроизведение . . . . .	24
Запись . . . . .	27
Создание новой песни . . . . .	30
Виды записи ( Перезапись, Наложение, Ручное упр., Авто.упр., Loop, Multi ) ...	31
Редактирование песни . . . . .	35
Окна: Секвенсора, Программы, Комбинации. Вход в SD card, Драм . . . . .	36
Редактирование дорожки . . . . .	37
Сохранение песни MIDI . . . . .	38

<b>Редактирование дорожки ( трека )</b> .....	<b>39</b>
Выбрать меру ( такт ) для редактирования .....	39
Стереть трек .....	39A
Установить место положения .....	39A
Копировать / Объединить трек .....	40
Стереть такт .....	40
Удалить меру ( Такт ) .....	41
Вставить меру ( Такт ) .....	42
Повторить меру ( Такт ) .....	43
Копировать меру ( Такт ) .....	43
Переместить меру ( такт ) .....	44
Создать / Стереть контрольные данные .....	45
Квантование .....	47
Перемещение / Стирание нот .....	49
Изменить скорость ( Velocity ) .....	49
Редактор событий .....	50
Переименовать трек .....	52
Копирование арпеджиатора. Копирование DRUM TRACK .....	52
<b>Пошаговый секвенсор</b> .....	<b>53</b>
Исполнение с шаговым секвенсором .....	53
Воспроизведение и настройки в программе Режим .....	53
Указание зоны .....	55
MIDI передача от пошагового секвенсора .....	55
Использование пошагового секвенсора с Favorites .....	56
Синхронизация пошагового секвенсора .....	57
<b>Pad Sampler</b> .....	<b>58</b>
Исполнение с площадкой пробоотборник .....	58
Запись семплов ( выборка ) .....	58
Выборка звука KROSS .....	58
Выборка звука из внешнего аудио входа .....	60
Импорт из файла WAVE .....	60
Редактирование образца .....	60
Воспроизведение сэмплов .....	61
Передача и приём MIDI для функции сэмплера пэдов .....	63
<b>Audio recorder</b> .....	<b>64</b>
Аудио обзор самописца. О аудио регистраторе .....	64
Основная операция .....	66
Окно настройки аудио рекордера .....	67
Запись и воспроизведение аудио .....	67
Preparations ( Препараты ) .....	67
Запись и выступление KROSS .....	68
Запись внешнего аудио входа .....	68
Воспроизведение аудио песни .....	70
Много — дорожечная запись .....	71
Готовим новую аудио песню .....	72
Удобные функции для воспроизведения и записи.	
Возвращение в состояние до или после записи ( отменить / повторить ) .....	72

## Audio recorder

Как начать запись .....	72
Воспроизведение петли .....	73
Проигрыватель аудио .....	73
Импорт или экспорт файлов WAVE .....	74
Регулировка громкости .....	75
SD - карты, связанные сообщения .....	76

## Pad audio play ( Проигрыватель аудио ) ..... 77

Исполнение с пэдом аудио функция воспроизведения .....	77
Указание аудио песни и присвоение песни пэду .....	77
Использование пэдов для воспроизведения аудио песни .....	78

## Использование наборов ударных ..... 79

Обзор набора ударных .....	79
Прежде чем начать редактирование .....	79
Редактирование набора ударных .....	80

## Воспроизведение и редактирование программ ..... 84

Воспроизведение программ .....	84
Использование контроллеров .....	86
Выступление с арпеджиатором, драм - треком или пошаговым секвенсором ...	86
Quick Layer / Split функция .....	86
Quick Layer ( Быстрый слой ) .....	87
Quick Split ( Быстрое разделение ) .....	88
Комбинированные настройки, сделанные Quick Layer / Split .....	89
<b>Простое редактирование программ</b>	
Использование Tone Adjust и EG Adjust функции .....	90
Регулировка баланса громкости .....	91
Использование REALTIME CONTROLS для настройки звука или эффекта .....	92
Сравнение неотредактированного звука .....	92
Сохранение ваших изменений .....	93
<b>Детальное редактирование программ</b>	
Прежде чем начать редактирование .....	93
Обзор страниц редактирования .....	94
Основные параметры настройки генератора .....	97
Работа с мультисэмплами .....	97
Использование ударной установки .....	99
Создание изменяющихся во времени изменений ( LFO и EG ) .....	100
Различные настройки модуляции ( Смеситель AMS ) .....	101
Контроль высоты тона .....	102
Использование фильтров .....	103
Использование раздела Amp .....	106
Назначение контроллеров SW 1 и SW 2 .....	107
SW 1 / 2 Назначаемые функции .....	108
Настройки арпеджиатора .....	109
Настройки Drum Track .....	109
Использование пошагового секвенсора .....	109
Эффекты .....	109
Автоматический импорт программы в режиме последовательности .....	109

## **Воспроизведение и редактирование комбинаций ..... 110**

Игровые комбинации. Выбор комбинации .....	110
Сочетание категорий и чисел .....	111
Использование контроллеров для изменения звука .....	112
Выступление с арпеджиатором, драм — треком или шаговым секвенсором ....	112
Редактирование комбинации .....	112
Вкладки страниц редактирования .....	112
Предлагаемый подход к редактированию .....	114
Сравнение со звуком до вашего начала редактирования ( COMPARE ) .....	114
Изменение программы каждого тембра .....	115
Регулировка микшера .....	115
Использование функции Tone Adjust и EG Adjust ( Регулировка тона ) .....	116
Сохранение отредактированной вами комбинации .....	116
Использование РЕАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ для настройки звука и эффекта ..	116
Слои, разделение и переключатели Velocity .....	116
Настройки статуса .....	119
Настройки MIDI .....	119
Изменение настроек программы в пределах конкретной комбинации .....	120
Эффекты .....	121
Настройки арпеджиатора .....	121
Настройки Drum Track .....	121
Использование Пошагового секвенсора .....	121
Автоматический импорт песни .....	121

## **Функция избранного ( Favorites ) ..... 122**

Что такое функция «Избранное» ? .....	122
Использование функции «Избранное» .....	122
Регистрация звука в избранном .....	122
Указание смены программы .....	124
Сохранение избранного .....	124

## **Общие настройки для KROSS и сохранение / загрузка данных ..... 125**

Как работает режим Global / Media .....	125
Глобальные настройки .....	125
Основные настройки для KROSS .....	125
Настройки MIDI .....	128
Педаль и другие настройки контроллера .....	128
Создание и выбор масштабов .....	128

## **Данные, используемые KROSS ..... 130**

### **Сохранение данных.**

Сохранение данных на KPOCC .....	132
Запись во внутреннюю память .....	134
Редактирование имени .....	138
Сохранение на SD — карту .....	139

### **Загрузка данных.**

Данные которые можно загрузить .....	140
Загрузка данных с SD — карты .....	140
Медиа утилита .....	143
Установка текущего времени .....	144

**Восстановление заводских настроек.**

Загрузка предварительно загруженных данных .....	145
Инициализация банка пользователя .....	146
Инициализация системы .....	146
Источник питания .....	147
Проблемы при запуске .....	147
Основные операции ( Экран и Функции ) .....	147
Аудио выход .....	148
Аудио вход .....	149
Программы и комбинации .....	149
Sequencer .....	150
Арпеджиатор .....	150
Функция DRUM TRACK .....	151
Барабанные наборы .....	151
Эффект .....	151
Пошаговый секвенсор .....	151
Pad sampler .....	152
Audio recorder .....	152
MIDI .....	152
Демпферная педаль .....	153
Media .....	153
Соединения с компьютером .....	153
<b>Сообщения.</b>	
Сообщения об ошибках и подтверждениях .....	154
Эксплуатационные требования .....	161

**Краткие сообщения KROSS об ошибках и подтверждениях ..... 162**


A, C, D, E .....	162
F, I, M, N .....	163
N, R, S.....	164
T, U, Y .....	165

# Введение в KROSS

## 10. AUDIO REC (Аудио рекордер)

### Кнопка № 10


Здесь вы можете управлять аудио-рекордером, который позволяет вам записывать и воспроизводить ваши выступления KROSS или сигнал с внешнего аудио входа. Вы можете выполнять такие функции, как воспроизведение, остановка или запись и настройте различные параметры для рекордера. Для управления аудио-рекордером используйте AUDIO REC ( воспроизведение / пауза ) и четыре кнопки под AUDIO Окно настройки записи.

 Для того, чтобы использовать аудио-рекордер, вам понадобится SD-карта ( продается отдельно ).

### 10. кнопка ( воспроизведение / пауза ) ( **SETUP** )

Это специальная кнопка, которая выполняет воспроизведение рекордера ( или запись ) и функции паузы. В любом режиме эта кнопка позволяет вам немедленно воспроизвести ( или записать ) или сделать паузу. Состояние света и Цвет кнопки указывает рабочее состояние рекордера.

Не горит:	остановлен
Горит зеленым:	играет
Мигающий зеленый:	воспроизведение приостановлено
Горит красным:	запись
Мигает красным:	запись приостановлена
Мигающий оранжевый:	запись приостановлена ( ожидание автоматического ввода )

Если вы удерживаете кнопку ВЫХОД **SHIFT** нажимаете ( воспроизведение / пауза )  кнопка ( **SETUP** ), АУДИО Откроется окно настройки записи.

## 13. Значение контроллера

Используйте их для редактирования на дисплее. Вы будете использовать их для перемещения курсора и выбора параметров, чтобы редактировать значения, а также выполнить или отменить команды.

### VALUE циферблат

Изменить значение параметра ( редактировать ячейку ), где находится курсор.

**Советы:** Вы можете отрегулировать контрастность дисплея, удерживая кнопку EXIT ( **SHIFT** ) и поворот диска VALUE.

### Кнопка EXIT ( ВЫХОД ) ( **SHIFT** )

Используйте эту кнопку для отмены выполнения функции или изменения в значении параметра или закрыть диалоговое окно. Вы также будете использовать это для перехода на первую страницу ( например, ГЛАВНАЯ страница ) в режиме.

Используя кнопку EXIT вместе с другой кнопкой, вы можете выполнять следующие функции:

Используется кнопка или циферблат с кнопкой EXIT	Функции
SEQ кнопка ( <b>GLOBAL / MEDIA</b> )	Выбирает режим Global / Media. Если в режиме Global / Media вы еще раз нажмете кнопку EXIT( <b>SHIFT</b> ) и кнопка SEQ ( GLOBAL / MEDIA ), вы войдете в СМИ > ФАЙЛ.
AUDIO REC  кнопка ( <b>SETUP</b> )	Открывает АУДИО РЕГИСТРАТОР Окно НАСТРОЙКИ.
СЕКВЕНСОР Кнопка ( REC ) (  )	В режиме секвенсора перемещается в позицию к ранее указанному началу воспроизведения.

STEP SEQ ACTIVE кнопка ( <b>SETUP</b> )	Открывает страницу STEP SEQ EDIT.
FAVORITE ACTIVE кнопка ( <b>SETUP</b> )	Вход в программу регистрации Add to Favorited ( Добавить в избранное ).
SAMPLER ACTIVE кнопка ( <b>SETUP</b> )	Открывает окно НАСТРОЙКУ ОБРАЗЦА.
SAMPLER HOLD кнопка ( <b>MUTE</b> )	Переводит сэмплер пэда в режим отключения звука
AUDIO PLAY ACTIVE кнопка ( <b>SETUP</b> )	Открывает окно AUDIO PLAY SETUP.
VALUE циферблат	Регулирует контраст. (см. выше)
АВТОКОРРЕКЦИЯ ВЫБОР УПРАВЛЕНИЯ кнопка	Выбирает параметр для управления в обратном порядке.
Кнопка выбора банка	Выбирает избранное, пэд сэмплер и пэд банки воспроизведения звука в обратном порядке.

Вы также можете указать желаемое местоположение с помощью функциональная команда.

### ▶/■ Кнопка ( старт / стоп )

Эта кнопка запускает или останавливает запись и воспроизведение.

## ВЫБОР БАНКА

### Кнопка выбора банка, индикатор банка А - Н

Используйте эту кнопку для выбора отображаемой зоны секвенсора шагов, или для переключения банков избранного, сэмплера пэдов или воспроизведения пэдов.

**Советы:** при выборе банка нажмите кнопку EXIT (**SHIFT**) и кнопку BANK SELECT позволяет выбрать банки в обратном порядке. ( Кроме пошагового секвенсора )

Если пошаговый секвенсор включен ( горит кнопка STEP SEQ ), пэды 1–16 покажут состояние включения / выключения каждого шага. Вы можете использовать колодки 1–16 для включения / выключения каждого шага. A: Step 1-16, B: Step 17-32, C: Step 33-48, D: Step 49-64

Если функция Избранное включена ( кнопка FAVORITES горит ), это Кнопка выбора банка избранного. Используйте пэды 1–16 для выбора Следующего Избранного. Банк А 1–16, банк В 1–16, банк С 1–16, банк D 1–16, банк Е 1–16, банк F 1–16, банк G 1–16, банк Н 1–16

Когда функция сэмплера пэда включена ( SAMPLER ACTIVE кнопка горит ), это выбирает банки сэмплера. Вы можете использовать колодки 1-16 для выполнения следующего примера операций.

Банк А 1–16, банк В 1–16, банк С 1–16, банк D 1–16, банк Е 1–16, банк F 1–16, банк G 1–16, банк Н 1–16

Когда включена функция воспроизведения звука с пэда ( AUDIO PLAY ACTIVE кнопка горит ), вы можете выбрать банк воспроизведения аудио.

Вы можете использовать колодки 1-16 для выполнения следующих операций с аудио песням:

Банк А 1–16, банк В 1–16, банк С 1–16, банк D 1–16, банк Е 1–16, банк F 1–16, банк G 1–16, банк Н 1–16

## 15. SEQUENCER

Вы будете использовать эти кнопки в режиме Sequencer для записи и воспроизведения MIDI

### ● Кнопка ( REC ) ( **⏮** )

Нажатие этой кнопки войдет в режим готовности к записи. Как только вы в режиме готовности к записи ( показывается индикатором кнопки ), вы можете начать запись нажатием кнопки SEQUENCER **▶/■** кнопка ( запуск / остановка ). Подробнее см. «Запись MIDI в реальном времени»

Нажатием этой кнопки ● ( REC ) в режиме программирования или Комбинированный режим, вы можете мгновенно получить доступ к автоматической настройке функции песни, которая позволяет сразу начать запись.

Удерживая нажатой кнопку EXIT ( **SHIFT** ), нажмите кнопку ● ( REC ) кнопка ( **⏮** ) для мгновенного перемещения позиции воспроизведения песни в указанное место. По умолчанию это будет первая доля первого такта.



## REALTIME CONTROLS

### Управление в реальном времени

Когда вы играете программу или комбинацию, вы можете использовать эти органы управления чтобы настроить звук или эффекты в режиме реального времени, или сделать простое правки. Вы также можете настроить параметры для внешнего аудио входа и функция вокодера, и отрегулируйте темп арпеджиатора и секвенсора.

Вот как использовать REALTIME CONTROLS для регулировки темпа.

**1. Нажмите кнопку SELECT несколько раз, чтобы Темпо засветился.**

**Примечание:** выбор кнопки SELECT сохраняется для каждой программы, комбинации или песни.

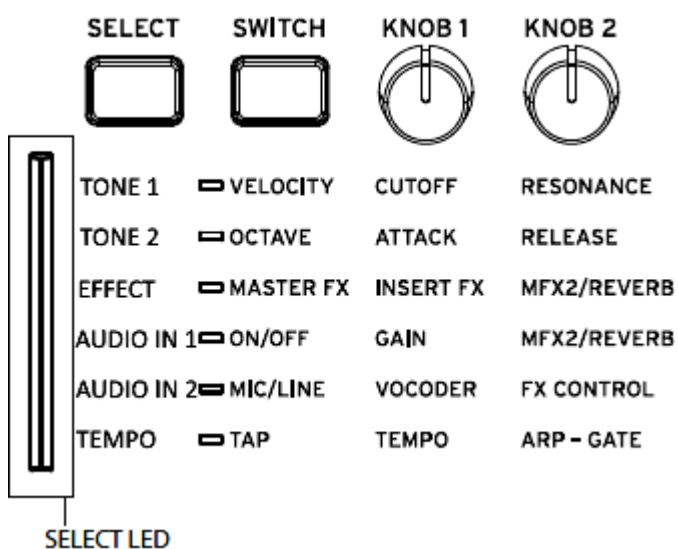
**Советы:** Удерживая кнопку EXIT ( **SHIFT** ) и нажав кнопку SELECT, чтобы перейти к параметрам в обратном порядке.

**2. Поверните ручку KNOB 1, чтобы отрегулировать темп.**

**3. Можно задать темп касанием, нажав кнопку SWITCH ( Переключатель )..**

Темп будет указан при нажатии кнопки Темп будет указан при нажатии два раза, но вы должны нажать несколько раз для лучшей точности.

### REALTIME CONTROLS



**Примечание:** РЕАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ может использоваться, когда ВЫБРАННЫЙ Светодиод горит. Их нельзя использовать, когда светодиод не горит.

### Параметры, которыми можно управлять, используя REALTIME КОНТРОЛЬ

Подробнее о каждом из параметров, которыми можно управлять, см. руководство по параметрам. (→ PG стр. 305 )

#### ТОН 1

• VELOCITY ( СКОРОСТЬ )  
Определяет, как скорость вашей клавиатуры играет влияет на звук.

• CUTOFF ( ОТРЕЗАТЬ )  
Регулирует частоту среза фильтра. Зависит от яркость звука.

• RESONANCE ( РЕЗОНАНС )  
Регулирует уровень резонанса фильтра. Поднятие фильтра Уровень резонанса придает звуку характерный характер.

#### ТОН 2

• OCTAVE ( ОКТАВА )  
Пошаговое увеличение или уменьшение шага всей клавиатуры на октавы. При установке по умолчанию шаг уменьшается одна октава.

• ATTACK ( АТАКА )  
Регулирует время атаки огибающей фильтра и усилителя. Здесь указывается время атаки, которое начинается с заметки.

• RELEASE ( ЗАТУХАНИЕ )  
Регулирует время освобождения огибающей фильтра и усилителя. Указывает время от записи до исчезновения звука.

#### EFFECT ( ЭФФЕКТ )

• MASTER FX  
Включает / выключает мастер-эффект.

**Примечание:** это связано с настройкой Global / Media Параметр режима System-«Effect SW — MFX».

• INSERT FX  
Управляет балансом «Wet / Dry» всех эффектов вставки.

• MFX2 / REVERB  
Управляет балансом «Wet / Dry» MFX2 ( мастер — эффект 2 ).

#### АУДИО IN 1

• AUDIO ON / OFF  
Выбирает, подключен ли внешний источник звука к Входу MIC IN или LINE IN будет или не будет входным.

- **GAIN ( УСИЛЕНИЕ )**

Регулирует уровень на входном каскаде внешнего аудио сигнала, который вводится.



Чтобы звук не менялся внезапно, пока вы выполняете, значение GAIN не меняется пока положение ручки не совпадает с текущим значением. Как только вы повернули ручку в положение текущего значения, вы можете настроить значение.

- **MFx2 / REVERB**

Регулирует уровень отправки, при котором внешний аудио сигнал входящий сигнал отправляется на основной эффект 2.

Для звуков предварительной загрузки, типа реверберации или типа задержки Эффект назначен на мастер-эффект 2. Используйте это, когда вы хотите применить эти эффекты к внешнему аудио от микрофонного входа.

## АУДИО IN 2

- **MIC / LINE**

Выбирает используемый внешний входной разъем.

- **VOCODER ( ВОКОДЕР )**

Выбирает эффект вокодера с помощью микрофонного входа или эффекта и настройки программы, которые подходят для вокала. В окне VOCODER вы можете использовать ФУНКЦИЮ кнопка для непосредственного изменения или настройки параметров, таких как AUDIO ON / OFF или GAIN для AUDIO IN 1.

- **FX CONTROL**

Настройка тонального характера вокодера или голосового эффекта. Выбирается с помощью кнопки ВОКОДЕР.

## Темп ( Темп )

Это регулирует темп для всего KROSS. Темп Настройка будет контролировать следующее:

- \* Арпеджиатор
- \* Drum Track
- \* Шаг секвенсор
- \* Песни в режиме секвенсора
- \* Tempo sync LFO
- \* Эффекты задержки синхронизации по времени ( BPM )

- **TAP**

Устанавливает темп через темп касания. Этот светодиод будет мигать интервалами четвертной ноты текущего темпа.



Контроль темпа постукивания доступен всякий раз, когда KNOB 1 ручка ( TEMPO ) может быть использована.

Например, она не может быть использована во время воспроизведения песни, если секвенсор Режим Tempo Mode установлен на Авто. ( см. стр. 103 из Руководство по параметрам )

**Примечание:** Вы можете использовать функцию контроля темпа нажав кнопку SWITCH ( TAP ), а также нажав ножной переключатель, который подключен к ASSIGNABLE ВЫКЛЮЧАТЕЛЬ джек. ( стр. 23 и стр. 165, стр. 303 Руководство по параметрам )

- **ТЕМПО**

Регулирует темп.

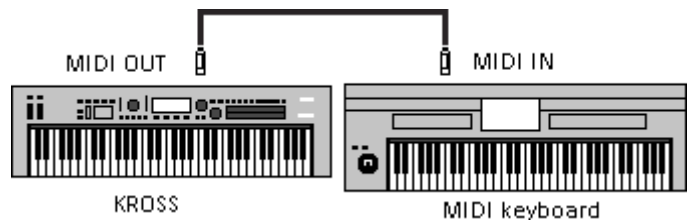
- **ARP - GATE**

Изменяет длительность нот арпеджио в реальном времени.

## Соединение устройств MIDI

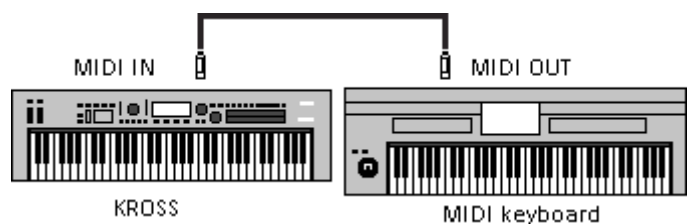
### Управление внешним генератором тональных сигналов MIDI от KROSS

Если вы хотите использовать клавиатуру KROSS, хордовый триггер, переключатели и другие контроллеры, секвенсор и arpeggiator в воспроизведение или управление внешним звуковым модулем MIDI, используйте MIDI кабель для подключения разъема MIDI OUT KROSS к разъему MIDI IN внешнего звукового модуля MIDI.



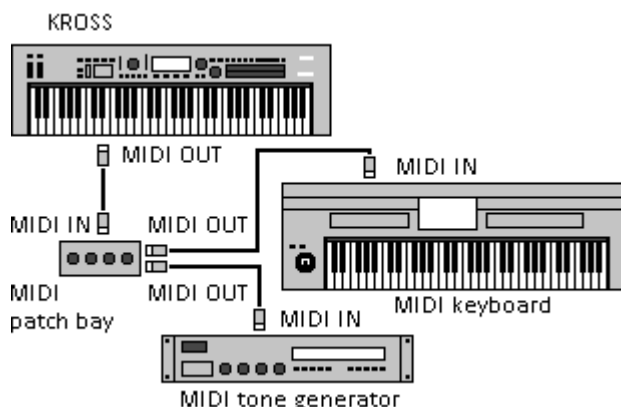
### Управление тональным генератором KROSS от внешнего MIDI-устройства

Когда вы хотите играть или контролировать тон KROSS генератор от внешней MIDI-клавиатуры или секвенсора и т. д., используйте кабель MIDI для подключения разъема MIDI OUT внешнее MIDI-устройство к разъему MIDI IN KROSS.



## Управление двумя или более внешними MIDI-тон генераторами от KROSS


Вы также можете использовать патч MIDI для управления несколькими MIDI устройствами.



## Подключение через разъемы MIDI

Вы можете подключить KROSS к вашему компьютеру через MIDI используя коммерчески доступный интерфейс MIDI.

**Примечание:** Подробнее об интерфейсах MIDI см. руководство пользователя используемого вами интерфейса MIDI.


 Некоторые интерфейсы USB - MIDI могут не передать или получить эксклюзивную MIDI KROSS Сообщения.

## Подключение KROSS к компьютеру

### USB - соединение

KROSS предоставляет как MIDI-разъемы, так и USB-порт в качестве стандартного оборудования. Подключив KROSS к вашему компьютеру через USB, вы можете использовать его в качестве контроллера и MIDI Звуковой модуль для вашего программного обеспечения DAW с одним кабелем удобно; и без необходимости в интерфейсе MIDI.

Используя специальный редактор, вы можете редактировать некоторые из параметров KROSS с вашего компьютера, как будто это были программный плагин.

 Прежде чем подключить KROSS к вашему компьютеру через USB, вы должны установить KORG USB-MIDI драйвер на вашем компьютере.

## О программном обеспечении

Последняя версия драйвера KORG USB-MIDI и KROSS Editor / Plug-in Editor можно загрузить с Сайт Корг ( [Http://www.korg.com/](http://www.korg.com/) ) Сделайте соединения следующим образом.

**1. С сайта Korg загрузите KORG USB MIDI Водитель.**

**2. Установите драйвер, как описано в документах, которые сопровождали его.**

**Примечание:** для аудио KROSS использует стандартный USB Аудио драйвер, встроенный в Windows или Mac OS, так что вам не нужно устанавливать аудио драйвер отдельно.

**3. Включите KROSS.**


**4. Подключите порт USB В KROSS к порту USB твоего компьютера.**

Когда KROSS подключен к компьютеру, компьютер обнаруживает KROSS как устройство USB MIDI и аудио устройство USB.

## Подключение через разъемы MIDI

Вы можете подключить KROSS к вашему компьютеру через MIDI и используя коммерчески доступный интерфейс MIDI.

**Примечание:** Подробнее об интерфейсах MIDI см. руководство пользователя используемого вами интерфейса MIDI.

 Некоторые интерфейсы USB-MIDI могут не передать или получить эксклюзивную MIDI KROSS Сообщения.

# Sequencer

Operation guide ( руководство по эксплуатации ) KORG KROSS 2

## Обзор

### О секвенсоре KROSS

Секвенсор объединяет многочисленные KROSS такие функции, как его арпеджиатор, Drum Track, Step секвенсор, высокопроизводительные эффекты и контроллеры, что позволяет вам использовать их в широком диапазоне ситуации.

Этот секвенсор представляет собой 16-трековый MIDI-секвенсор, который может хранить до 128 песен и 210 000 событий MIDI. Вы можете использовать его для записи и воспроизведения заметок для внутреннего генератора звука а также для внешних звуковых модулей MIDI.

\* Когда вы выключаете питание, настройки, которые были созданные в режиме Sequencer, а также данные песни, которые Вы записали, не будут сохранены. Если вы хотите сохранить эти данные, вы должны сохранить его на SD-карте перед включением от власти.

\* Если вы хотите написать программы, отслеживать параметры, эффекты, настройки арпеджиатора и т. д., которые использовались для песню в качестве шаблона песни, используйте Сохранить шаблон песни функция.

\* Сразу после включения питания KROSS не будет содержать никаких данных песни, поэтому, если вы хотите воспроизвести Песня на секвенсоре, вы должны сначала загрузить данные из SD-карту или получить дамп данных MIDI от MIDI Filer.

### Структура режима секвенсора

Режим секвенсора структурирован следующим образом.

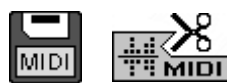
Песня состоит из дорожек 1–16, дорожки темпа, песни параметры, такие как название песни, арпеджиатор, Drum Track, Функция пошагового секвенсора и параметры эффекта.

Треки 1–16 состоят из параметров настройки ( таких как каждый программа трека, панорамирование и громкость ), расположенная в начале песня и сами музыкальные данные. Темповая дорожка состоит изданные темпа и времени. (см. «Параметры настройки и Музыкальные данные » )

### Запись и редактирование песни

Вы можете записывать в режиме реального времени на дорожки 1–16. в режиме реального времени.

Запись дает вам выбор из шести режимов записи. Вы можете редактировать треки 1–16 в единицах треков или тактов, и Вы также можете редактировать отдельные заметки и другие события. Например, вы можете использовать такие функции, как создание контрольных данных для вставки изменения высоты тона, после касания или изменения элемента управления.



Страницы оригинального operation guide ( руководство по эксплуатации ) 55 — 65

### Значки и символы



SD карта  
Операции с SD card



Микшер  
Операции с микшер



Запись, хранение  
различных данных



Редактирование  
Изменение MIDI



AUDIO данные  
Запись, хранение



Запись, хранение  
MIDI данных



Воспроизведение  
AUDIO, MIDI, SEG..



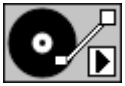
USB порт  
Операции с USB



Примечание,  
Совет, Осторожно!

# Воспроизведение

## Методы воспроизведения



Чтобы воспроизвести данные песни в секвенсоре, вы должны сначала загрузить данные песни в KROSS.

Во первых, давайте загрузим демонстрационную песню, которая содержит данные предварительной загрузки, и воспроизведём её.

### Загрузка песни ( демо - песня )

#### 1. Выполните «Загрузка предварительно загруженных данных».

\* Эта процедура загрузит данные программы и комбинации демонстрационные данные песни в KROSS. Это означает, что любые данные, которые вы отредактировали или недавно создали, будут переписаны и потеряны. Если вы хотите сохранить эти данные, сохраните это на SD-карте (имеется в продаже).

#### Совет :

Чтобы загрузить данные песни, сохраненные на SD-карте, см.«Загрузка песен для использования в режиме секвенсора (.SNG)»

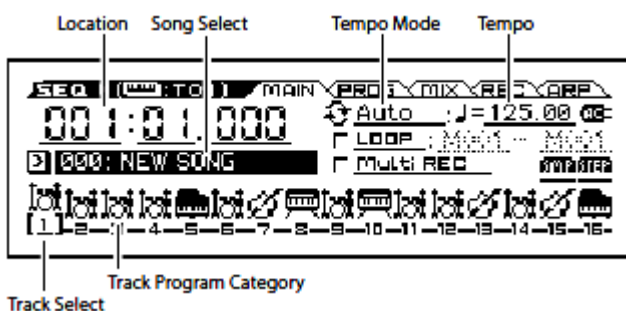
### Воспроизведение песни

#### 1. Нажмите кнопку SEQ, чтобы войти в режим секвенсора.

SEQ > MAIN or SEQ > PROG прог появится. Если это не отображается, нажмите кнопку выхода три раза.

#### 2. Используйте “выбор песни”, чтобы выбрать песню, которую вы хотите воспроизведение.

Вы также можете выбрать песню с помощью кнопки ENTER, кнопки курсора ▲ ▼ и шкала значений. Однако если нет песни, вы не можете сделать выбор используя эти контроллеры.



#### 3. Нажмите кнопку секвенсора ►/■ ( start / stop ).

Начнется воспроизведение песни. Индикатор местоположения находится в левом верхнем углу экрана. на дисплее отображается текущая играющая мера и ритм.

#### 4. Во время воспроизведения секвенсора вы можете нажать на кнопку ►/■ ( start / stop ) для остановки воспроизведения.

Если вы нажмете кнопку секвенсора ►/■ ( start / stop ) еще раз, воспроизведение возобновится с того места, где вы остановился.

Для быстрой перемотки вперед или назад удерживайте секвенсор нажатой ►/■ ( start / stop ) и нажмите кнопку курсора ► (быстрая перемотка вперед) или ◀ (перемотка назад).

Вы можете использовать функцию FF/REW Speed, чтобы указать быстрая перемотка вперед и назад. (Пожалуйста, смотрите руководство по параметрам)

#### Примечание:

Track Select выбирает трек, который будет воспроизводиться клавиатура.

### Указание места начала воспроизведения

При нажатии кнопки EXIT ( **SHIFT** ) и

Секвенсор ● ( REC ) кнопка ( ◀ ), вы можете переместить ( locate ) в указанное место.

По умолчанию вы переместитесь в 001: 01.000.

Вы можете использовать команду песни “установить местоположение” для изменения это место.

(см. стр 142 руководства по параметрам)

### Защелкивание воспроизведение

Защелкивание всех треков одновременно Установив флажок цикл, вы можете создать песню

воспроизведение или запись в цикле. В этом примере мы сделаем цикл размеры от 10 до 13 демо-песни.

#### 1. В режиме секвенсора откройте главную страницу SEQ >.

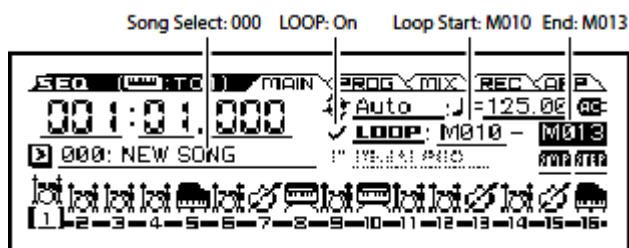
## 2. Добавить флажок в цикле ( повтор всех треков ).

Используйте кнопки курсора ◀▶▲▼ для выбора параметра, и нажмите кнопку ENTER.

## 3. Установите меру, с которой вы хотите начать цикл

( измерение начала цикла ) до 10, и измерение на который вы хотите остановить цикл ( конец цикла Мера ) до 13.

Используйте кнопку курсора ▶ для выбора каждого параметра, а затем набор значений для указания значения.



## 4. Нажмите кнопку SEQUENCER ▶/■ ( start / stop ), чтобы начать воспроизведение демо-песни.

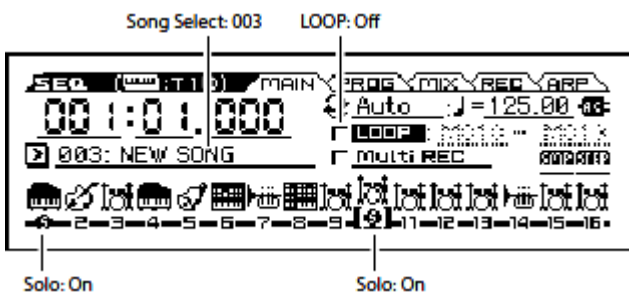
Меры с 10 по 13 будут воспроизводиться повторно.

## Индивидуальный цикл трека

Во время воспроизведения или записи песни вы можете сделать в настоящее время-воспроизведение цикла трека индивидуально. В качестве примера попробуйте выполнить следующие настройки.

### Примечание:

выключите цикл ( Loop All Tracks ). Для получения дополнительной информации см - Индивидуальные настройки

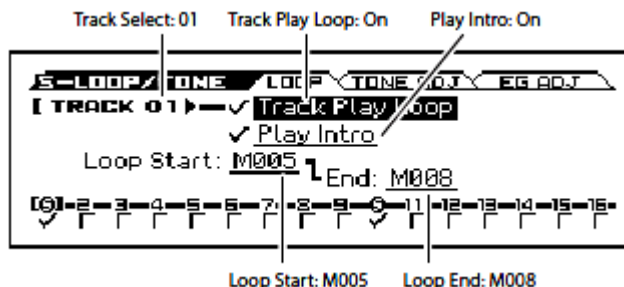


## 1. В режиме секвенсора откройте S-LOOP / TONE > Страница цикла.

Нажмите кнопку Меню, выберите S - LOOP / TONE из списка меню и нажмите кнопку MENU ( OK ).

## 2. Выберите трек 1 в качестве трека, на котором выполняется настройка.

Нажмите кнопку курсора ◀ , чтобы сделать номер дорожки в направлении верхней левой части дисплея укажите Дорожка 01.



## 3. Включите цикл воспроизведения дорожки.

Используйте кнопку курсора ▲ для выбора параметра и нажмите кнопку ENTER, чтобы добавить флажок.

Если флажок установлен, то указанная область измерения будут повторяться во время воспроизведения или записи.

## 4. Включите воспроизведение интро.

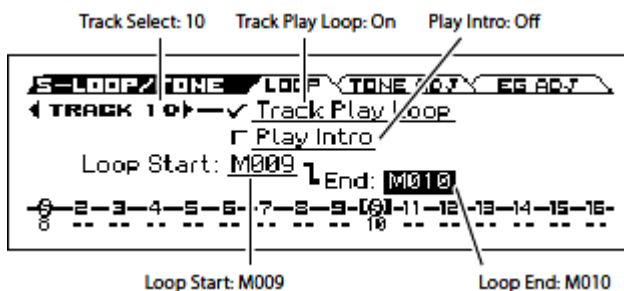
Используйте кнопку курсора ▼ для выбора параметра и нажмите кнопку ENTER, чтобы добавить флажок.

Если будет установлен флажок, воспроизведение начнется с сначала измерьте вводную часть, а затем заданную область меры будут повторяться.

## 5. Установите начало цикла на 005, а конец цикла на M008.

Используйте кнопку курсора ▼ для выбора каждого параметра, а затем используйте набор значений для указания значения.

## 6. Используя описанную выше процедуру, настройте параметры для дорожки 10, как показано на рисунке ниже.



Если вы воспроизводите от первого измерения с настройками как показано на скриншоте выше, указанная область меры будут повторяться следующим образом:

M – Measures, T1 – Track 1, TD – Track 10

M	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
T1	1	2	3	4	5	6	7	8	5	6	7	8	5
T D	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9	10	9

Если Play Intro не установлен, то указанный регион мер повторим следующим образом.

M	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
T1	5	6	7	8	5	6	7	8	5	6	7	8	5
T D	9	10	9	19	9	10	9	10	9	10	9	10	9

## Изменение громкости и настроек панорамирования каждого трека



На странице SEQ > MIX вы можете изменить громкость и панорамирование настройки каждого трека.



## Приглушение определенного трека / мониторинг определенного трека (функция отключения звука / Соло)

Кросс обеспечивает функцию отключения звука, которая позволяет вам замолчать указанные треки между 1-16, а также функция Соло, которая позволяет вы слышите указанный трек или канал Сам по себе. Эти функции могут быть использованы в различных способов. Например вы можете намеренно приглушить или солировать определенные треки, или слушать только ритм-секция ранее записанных треков в то время как вы записываете новые треки. Давайте попробуем немой и соло функции.

1. Нажмите кнопку секвенсора ( start / stop ).

2. Доступ к СЛ> страница перемешать. Нажмите одновременно кнопки+ или Страница+ кнопка для выбора страницы.

3. Используйте кнопку курсора ▲ для выбора звука.

4. Используйте кнопки курсора ◀▶ для выбора трека, который вы хотите отключить звук. Выберите трек 1.

5. Нажмите кнопку ENTER для переключения между Play и Беззвучный.

Дисплей изменится с P (Play) на M (Mute), и воспроизведение дорожки 1 больше не будет слышно. Таким образом, функция " mute" позволяет отключить звук указанной дорожки до тех пор, пока она не будет отключена.

6. Нажмите кнопку курсора ►, чтобы выбрать трек 2, и нажмите кнопка ENTER позволяет переключить его в режим отключения звука.

Воспроизведение дорожки 2 также будет отключено. Аннулировать приглушив звук, снова нажмите кнопку ENTER.



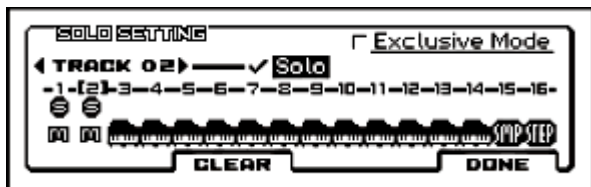
7. Включите Соло для трека 1.

Нажмите кнопку function, выберите индивидуальные настройки откройте меню и нажмите кнопку ОК. Сольная Постановка появится диалоговое окно.

Используйте кнопку курсора ▼, чтобы выбрать Solo, и используйте курсор кнопка ◀ для выбора дорожки 01. При нажатии клавиши ENTER кнопка для добавления флажка, на экране будет отображаться ( S ); теперь вы услышите только воспроизведение дорожки 1. Таким образом, вы можете воспроизвести только определенный трек, который вы хотите услышать.

Если используются как Mute, так и Solo, то функция Solo будет отдавать приоритет. Для поворота используйте кнопку курсора ► и кнопку ENTER

Соло на треке 2. Индикация изменится, и вы услышите воспроизведение треков 1 и 2. MIDI треки 3 – 16 не будет услышано.



### 8. Чтобы отключить функцию Соло, нажмите кнопку ENTER очередной раз. Выключите Соло для MIDI-треков 1 и 2

Дисплей изменится, и воспроизведение дорожек 1 и 2 будет отключен звук. Если функция Соло отключена для всех треков, воспроизведение будет осуществляться в соответствии с настройками звука.

\* Соло не сохраняется при сохранении песни

### Эксклюзивное Соло



Эксклюзивное Соло - это функция, которая ограничивает функцию Соло (описано выше) на одну дорожку за один раз. Если режим Эксклюзивно имеет галочку, только тот трек, для которого Соло было последний включенный будет воспроизводиться; все остальные треки будут молчать.

## Запись (Recording)

Секвенсор KROSS может записывать производительность клавиатуры и использование контроллера, например, модуляцию колес и изменение шага в реальном времени. Обычно вы будете использовать запись одной дорожки для записи одной дорожки в то же время.

#### Примечание:

помимо записи одной дорожки, вы также можете использовать многодорожечную запись.

### Подготовка к записи

\* Прежде чем начать запись, убедитесь, что память настройка защиты в глобальном / мультимедийном режиме отключена. Для подробности см. В разделе "Защита памяти"

## Выбор песни

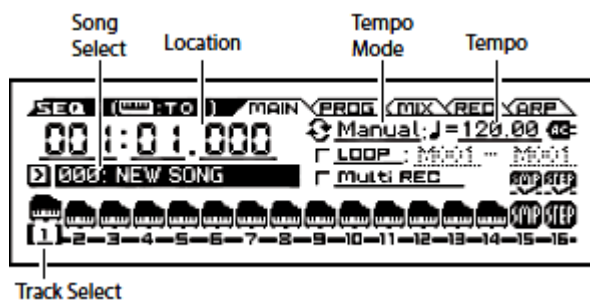
1. Нажмите кнопку SEQ, чтобы войти в режим секвенсора.

2. Выберите "выбор песни" (например, на главной странице SEQ >).

Используйте кнопки курсора ◀▶▼▲ для выбора песни Select, и используйте шкалу значений, чтобы выбрать песню.

#### Примечание:

Сразу после включения питания, там не будет ни одной инициализированной песни. Если есть только одна песня, вы не сможете выбрать другие песни.



## Настройки трека

Назначьте программу для каждой дорожки и укажите ее громкость.

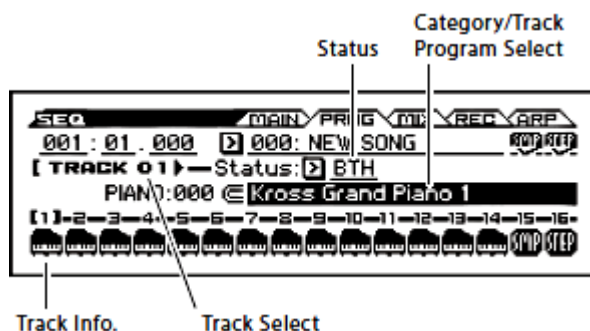
#### Совет:

Здесь мы объясняем, как настроить эти основные настройки Шаг за шагом, но в следующем разделе мы будем подсказем, как эти настройки можно настроить автоматически.

- "Использование шаблонных песен"
- Вы также можете использовать "копирование настроек комбинации или программа"

### 1. Назначьте программу для каждого трека.

Нажмите кнопку PAGE + , чтобы открыть страницу SEQ > PROG.



С помощью кнопки курсора ▼ выберите пункт Выбор программы. Темп



Используйте кнопки курсора ◀▶ для выбора трека, который программа, которую вы хотите указать. Используйте набор категорий и наберите значение, чтобы выбрать программу. Процедура такова то же самое, что и при назначении программы для каждого тембра сочетание.

#### Совет:

Вы можете скопировать различные настройки из программ или Сочетания.

## 2. Используйте статус, чтобы указать, будет ли каждая дорожка воспроизводить внутренний и / или внешний генератор звука.

Обычно при использовании KROSS вы выбираете INT или Файл BTH.

**INT** : во время воспроизведения внутренний тон KROSS генератор будет воспроизводить MIDI-данные, записанные на этой дорожке. Когда вы используете клавиатуру или контроллеры KROSS, вы будет воспроизводиться и контролироваться выбранная дорожка Выберите Трек.

**EXT, EX2, BTH**: во время воспроизведения MIDI-данные записано на этот трек будет передаваться из миди выход для воспроизведения внешнего звукового модуля.

Когда вы используете клавиатура или контроллеры KROSS, MIDI-данные будут передается для воспроизведения и управления внешним звуковым модулем выбранный трек выбрать. MIDI-канал из внешний генератор тонов должен быть настроен в соответствии с MIDI канал ( S-трек > MIDI - страница ) треков KROSS, которые устанавливаются в EXT, EX2 или BTH.

Если статус установлен на **BTH**, оба внешних генератора тонов и внутренний генератор тонов будет воспроизводиться и контролироваться.

## 3. Установите панорамирование и громкость каждой дорожки.

Нажмите кнопку PAGE+ , чтобы открыть страницу SEQ> MIX.

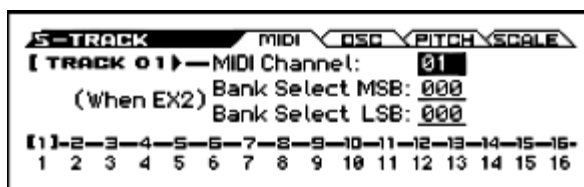
Используйте кнопку курсора ▼, чтобы выбрать панорамирование или громкость. Используйте кнопки курсора ◀▶ для выбора трека, который настройки, которые вы хотите изменить.

PAN задает позицию панорамирования для каждого трека, и громкость - уровень громкости каждого трека.



## 4. Укажите MIDI - канал, который будет иметь каждая MIDI - дорожка играть.

Получить доступ к s-трек > страница-миди. Нажмите на меню кнопка для выбора S-трека. Перейдите на соответствующую страницу.



Используйте MIDI-канал, чтобы указать MIDI-канал для каждой дорожки. В обычном режиме вы можете установить канал Midi на другой канал: 1-16 для каждого трека. Треки, которые установлены к тому же MIDI канал будет звучать одновременно при записи или воспроизведении любого из треков.

## 5. Отрегулируйте настройки эффекта.

Используйте страницы SFX ROUTING, S-IF X и S-MFX, чтобы отрегулируйте настройки на каждой странице.

( см. раздел "настройки эффектов для комбинации или песни " )

## 6. Установите темп и время подписи.

- Чтобы задать темп, выберите темп в КОНТРОЛИ реального времени. Чтобы задать темп, либо поверните ручку 1 ( Темпо ) или нажмите на кнопку выключателя ( TAP ) на желаемый интервал. Кроме того, вы можете выбрать ( темп ) на главной странице SEQ > MAIN ( или аналогичной странице ), а также используйте набор значений для установки темпа. Установите режим темпа по руководству.
- Далее вы установите подпись времени. В этом примере, мы объясним, как установить сигнатуру времени с помощью "Время " сиг " ( время, подпись ) области". Как правильно, вы укажите подпись времени перед записью первого трека, а потом начинайте запись.

a) откройте страницу SEQ > REC.

b) Нажмите кнопку секвенсора ● ( REC ) и установите "Time Sig ( Time Signature ) " на \*\*/\*\*.

с) Нажмите \*\* / \*\*, чтобы выделить его, и используйте контроллеры VALUE, чтобы установить время подписи.

г) Нажмите кнопку SEQUENCER ►/■ (старт / стоп). Начать запись. Когда предварительный подсчет закончился и Locate достигает 001: 01.000, нажмите кнопку SEQUENCER ►/■ (старт / стоп), чтобы остановить запись. Указанная вами подпись времени имеет теперь записан на дорожке темпа. Если вы нажмете кнопку SEQUENCER ►/■ (старт / стоп) во время предварительного подсчета время не будет записано.

## 7. Настройте другие параметры по мере необходимости.

Настройте параметры арпеджиатора (страница S — ARP) и Фильтр MIDI (страница S - MIDI FILTER). Если вы хотите, вы можете внести коррективы в звук с помощью функции регулировки тона (S-LOOP / TONE > TONEADJ, EQ ADG pages). Когда вы закончите вышеуказанные настройки, базовая настройка полный.

## Сохранение параметров песни

Настройки параметров песни, созданные здесь, могут быть сохранены как шаблон. Если эти параметры используются часто, может просто загрузить один из сохраненных шаблонов.

Дополнительные сведения см. в разделе "Сохранить шаблон песни (Сохранить как пользователь Template Song)" на стр. 140 Руководства по параметрам.

## Используя шаблон песни

Загрузка шаблона песни - это простой способ создания параметров. Подходит для конкретного музыкального стиля. Вы можете также одновременно назначить узор барабана дорожке.

**1. На странице SEQ > MAIN нажмите кнопку FUNCTION.**

**Выберите "Загрузить шаблон песни" в меню, и нажмите кнопку MENU (OK). Откроется диалоговое окно:**



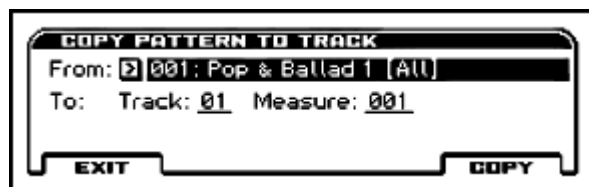
**2. В поле "From" выберите шаблон песни, которую необходимо загрузить.**

**3. Если установить флажок "Copy Pattern to Track too?", появится диалоговое окно для копирования рисунка дорожки барабана автоматически появляется после выполнения команды операции "Загрузить шаблон песни".**

При выполнении команды без проверки, только будет загружена песня шаблона, выбранная на шаге 2.

**4. Нажмите кнопку MENU (OK), чтобы загрузить шаблон. Или нажмите кнопку FUNCTION (CANCEL), для отмены.**

При выполнении этой операции настройки песни будут скопированы цикл отслеживания.



**5. В поле "From" выберите нужный шаблон скопировать.**

Для реального прослушивания выбранного шаблона нажмите клавишу SEQUENCER кнопку ►/■ (начало / остановка).

В поле To Track выберите дорожку копирования - назначения.

В поле Мера (Measure) укажите начальную меру место назначения копии.

После имени шаблона для каждой из 700 настроек узора, музыкальный стиль и имя самого частично отображается соответствующая программа категории барабанов.

Путем загрузки барабанной дорожки и соответствующего предустановленного. Можно мгновенно настроить дорожку барабана для каждой песни шаблона.

**6. Для выполнения этой операции нажмите кнопку MENU (МЕНЮ) (COPY) (КОПИРОВАТЬ)**

Когда вы выполните эту процедуру, поле Measure будет рассчитывать автоматически, показывая, сколько мер выбранный образец был помещен в выбранную песню.

При необходимости можно скопировать другой шаблон или добавить дополнительные измерения одного и того же образца.

Когда Вы закончите, нажмите кнопку FUNCTION ( EXIT ).

## Копирование настроек комбинации или программы

Можно скопировать настройки комбинации или программы в ( sequencer ) секвенсор.

Это можно сделать следующими способами:

- Автоматическая настройка песен  
Автоматическая настройка песен - это функция, которая копирует настройки Выбранная комбинация ( в режиме " Комбинация " ) или программа ( В режиме программы ) к песне в режиме Sequencer.
- Копировать из комбинации или из программы функции. ( См. стр. 138, 139 Руководства по параметрам )  
В режиме Sequencer эти функции можно использовать для копирования желаемых параметров настройки.

## Функция автоматической настройки песни

1. Перейдите к режиму Комбинации.

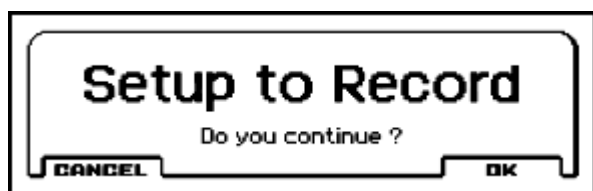
2. На странице COMBI > MAIN выберите нужную, комбинируйте и редактируйте арпеджиатор и т. д. по желанию.

### Примечание:

Если вы хотите сохранить отредактированное состояние используйте функции Комбинация записей.

3. Нажмите кн. SEQUENCER ● ( REC ). Либо выберите функцию "Auto Song Setup" ( Автоматическая настройка песни ).

Появится диалоговое окно " Настройка записи ".



4. Для выполнения функции автоматической настройки песен нажмите кнопку SEQUENCER ● ( REC ) или кнопку меню ( OK ). Если вы решили не выполнять, нажмите кнопку CANCEL.

Вы автоматически перейдете в режим Sequencer и параметры комбинации будут скопированы в песню.

- \* Включение / выключение шагового секвенсора и барабана если для параметра Trigger Mode установлено значение " Track on / of f" ( Режим триггера )  
" Немедленный запуск" не будет скопирован. Если вы хотите использовать эти настройки, нажмите соответствующие кнопки для поворота на них.

Первая неиспользуемая песня будет копией-адресатом песни.

5. KROSS автоматически переходит в режим готовности к записи, И метро - ном будет звучать в соответствии с регулировками метронома.

6. Нажмите кнопку ►/■ SEQUENCER ( запуск / остановка ), чтобы начать запись в реальном времени. Чтобы остановить запись, нажмите клавишу Кнопка ►/■ SEQUENCER ( запуск / остановка ) еще раз.

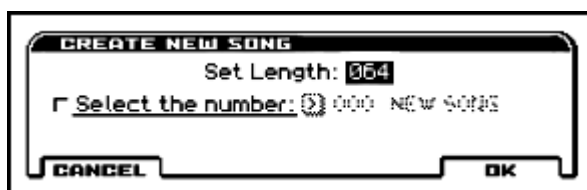
## Функции - Копировать из комбинации и - Копировать из программы

В режиме Sequencer эти функции можно использовать для копирования сочетания или настройки программы с песней. Если в диалоговом окне установлены все флажки, те же параметры будут скопированы.

## Создание новой песни

1. Нажмите кнопку SEQ. Вы перейдете в режим Sequencer.

2. Нажмите кнопку FUNCTION ( функция ) и выберите команду Create New ( создать новую ). Функция песни из меню и нажмите клавишу MENU ( Меню ) ( OK ) ( SEQ > ГЛАВНАЯ страница и т.д. ). Диалоговое окно появится:



### 3. Введите количество измерений (measures) в поле задать длину (Set Length).

Количество измерений можно изменить позже, если необходимо. (См. раздел "Установка длины песни" на странице 142 Руководство параметра)

### 4. Если установить флажок "Выбрать номер", вы сможете указать номер новой песни. Если галочка отсутствует, песня будет пронумерована последовательно.

### 5. Нажмите кнопку MENU (OK), чтобы создать песню.

## Запись MIDI в реальном времени

После завершения подготовки к записи Можно начать запись.

Это метод записи того, что вы играете на клавиатуре и используете контроллеры в режиме реального времени. Это способ записи обычно используется по одной дорожке за раз, и называется записью одного трека.

В качестве альтернативы - многодорожечная запись позволяет одновременно записывать несколько каналов данных в несколько треков.

Этот метод будет использоваться при использовании функция Drum Track, функция Step - секвенсора и Arpeggiator, для записи нескольких дорожек музыкальных данных в один раз или при воспроизведении существующих данных последовательно на внешний секвенсор и записать его на секвенсор KROSS в реальное время.

## Настройка записи

В SEQ > REC (Настройка записи страницы) выберите значение (realtime) в реальном времени. метод записи, который требуется использовать.

## Overwrite (Перезапись)

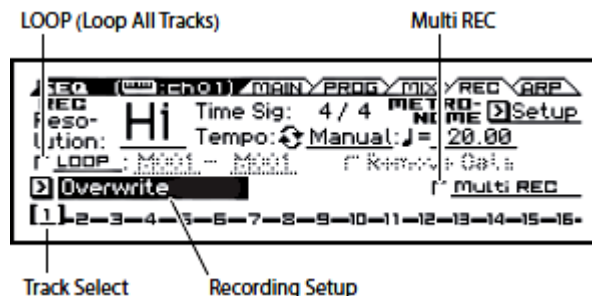
По умолчанию выбран этот метод записи. Это приведет к перезаписи ранее зарегистрированных данных. Все данные, следующие за измерением места начала записи будут удалены.

Обычно этот метод используется для записи, а затем изменения результатов с помощью других типов реального времени - запись или редактирование событий MIDI.

### 1. Используйте Track Select, чтобы выбрать трек, который вы хотите запись.

Играть на клавиатуре; Вы услышите выбранный трек.

### 2. Установите для параметра «Запись» значение «Перезаписать».



### 3. Нажмите кнопку SEQUENCER (REC), а затем нажмите кнопку SEQUENCER ►/■ (старт / стоп).

Если для настройки метронома все еще заданы настройки по умолчанию, метроном будет звучать для двухмерного предварительного счета, и тогда начнется запись. Играть на клавиатуре и переместить контроллеры, такие как колесо модуляции для записи вашего выступления.

### 4. Когда вы закончите играть, нажмите кнопку SEQUENCER «Пуск / Стоп».

Запись закончится, и вернется к точке, где вы начали запись.

Также доступны следующие параметры настройки записи.

## Overdub (Наложение)

Выберите этот метод, если вы хотите записать дополнительные данные путем наложения их без стирания ранее записанных данных.

## Manual punch-in

### Ручная врезка

Выберите этот метод, если вы хотите использовать SEQUENCER ● (REC) или ножной переключатель для перезаписи выбранной части ранее записанной дорожки.

## Auto punch - in ( Авто врезка )

### Авто врезка

Выберите этот метод, если вы хотите автоматически перезаписать выбранные части ранее записанной дорожки.

Тогда запись будет происходить только в указанной области ( Авто Punch In Start Measure - Авто Punch In End Measure ), переписав его с новыми записанными данными.

## Loop ( Loop All Tracks )

### Защелкнутость всех треков

Выберите этот метод, если вы хотите многократно записывать поверх указанной области дорожки, продолжая при этом добавлять данные. Это подходит для создания барабанных паттернов и т. д. Подробнее см. «Пример записи в реальном времени».

## Multi Rec

### Многодорожечная запись

Используйте многодорожечную запись MIDI, если хотите одновременно записывать несколько треков разных каналов, например, при записи выходных данных дорожки ударных, функции арпеджиатора или пошагового секвенсора, или при записи от внешнего многодорожечного секвенсора.

### Разрешение записи



При необходимости установите ( REC Resolution ) «Разрешение записи». Когда вы записываете в режиме реального времени на треке, этот параметр указывает, как время записанных данных MIDI будут исправлены. Отрегулируйте эти настройки на странице SEQ > REC. ( Квантование )



Например, если для параметра Разрешение записи установлено значение записанные в реальном времени данные будут автоматически скорректированы,

как показано в разделе «2» следующей иллюстрации всякий раз, когда это изменяется от 8-ых интервалов примечания.

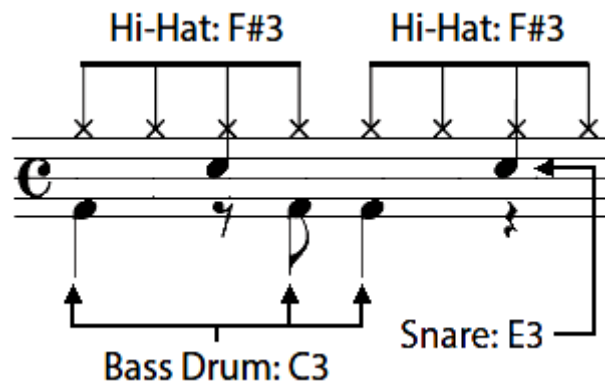


### Совет:

Чтобы исправить уже записанные данные, используйте функцию *Quantize*. Сначала зайдите в S-TRACK EDIT > SELECT MEASURE TO EDIT редактировать страницу. Затем укажите цель квантования и диапазон измерений и выберите функцию *Quantize*. Укажите шаги, которые будут исправлены, и силу коррекции, а затем примените квантование. Если вы хотите вернуться в состояние до квантования, используйте функцию *Undo* из списка функций.

### Пример записи в реальном времени

В этом примере мы назначим программу ударных для дорожки 01 и создайте следующую одномерную ударную фразу.



### 1. Создайте новую песню и укажите программу ударных для дорожки 01.

Используйте *Track Select*, чтобы выбрать трек 01, и убедитесь, что вы слышите программу ударных.

### 2. Откройте страницу SEQ > REC. В настройках записи укажите «Loop ( Loop All Tracks )» и установите его на M001 - M001.

С этой настройкой такт 1 будет записан повторно. Новые записанные данные будут добавляться при каждом проходе.

3. Установите «Разрешение записи» на



4. Нажмите кнопку SEQUENCER

● ( REC ), а затем кнопку ►/■ SEQUENCER ( старт / стоп ).

Метроном будет звучать в двух мерном обратном отсчете ,и тогда начнется запись.

5. Как показано в музыкальном примере, напечатанном выше, начните сыграв ноту C3 на клавиатуре, чтобы записать басовый барабан за одно измерение.

6. Затем сыграйте ноту E3 на клавиатуре, чтобы записать ловушка для одной меры, а затем сыграйте ноту F # 3 записав хай-хэт.

**Совет:**

Нажатие кнопки SEQUENCER ● ( REC ) ( светится ) во время записи будет приостановлена запись. В это время кнопка REC мигает. Когда вы нажимаете SEQUENCER ● (REC) еще раз, запись возобновляется.

7. Нажмите кнопку ►/■ SEQUENCER ( старт / стоп ), чтобы остановить запись.

8. Воспроизведите результат и прослушайте барабанный ритм, который вы записали .

Нажмите кнопку ►/■ SEQUENCER ( старт / стоп ), когда Вы закончили прослушивание, нажмите кнопку ►/■ SEQUENCER ( Пуск / Стоп ) еще раз, чтобы остановить воспроизведение.

9. Если вы не удовлетворены своей работой, вы можете выбрать функцию отмены, чтобы вернуться в состояние до записи. Запишите снова с шага 4.

**Примечание:**

После завершения записи очистите LOOP. ( Loop All Tracks ) и установите Recording Setup на параметр перезаписи, который вы обычно используете. Кроме того, перейдите на страницу S - LOOP / TONE > LOOP, проверьте Track Play Loop для дорожки 01 и установите Loop Start Measure и завершите измерение до 001.

Когда Вы воспроизводите, дорожка 01 будет повторно воспроизводить первый такт.

## Исполнение с арпеджиатором, драм - треком или пошаговым секвенсором.

На основании данных заметки, которые он получает с клавиатуры или от разъема MIDI IN, арпеджиатор может генерировать широкий диапазон фраз и паттернов, включая арпеджио, гитару или риффы, басовые фразы или барабанные паттерны. Вы можете использовать два арпеджиатора одновременно.

Подробнее см. арпеджиатор.

Drum Track воспроизводит различные барабанные паттерны, используя программу ударных, которую вы назначили для нужной дорожки. Подробнее см. Drum Track. Вы можете выбрать нужную программу ударных и указать как это начнется.

Step sequencer использует программу ударных дорожки 16. Вы можете использовать пэды 1–16, чтобы интуитивно создавать паттерны барабанной петли и играть в них.

Для получения дополнительной информации о пошаговом секвенсоре, пожалуйста, смотрите Step sequencer.

## Запись вашего сэмпла исполнения



Назначив MIDI-канал на сэмплер пэда, вы можете записать исполнение своего пэда в виде данных ноты на дорожке.

Выберите песню и на главной странице включите «SMP»; тембр, назначенный на трек 15, отключен (does not sound ( не звучит )), и вместо этого события включения / выключения сэмплера пэда записанные как события включения / выключения ноты MIDI-канала, который назначен на трек 15.

Если «SMP» выключен, дорожка 15 тембра может использоваться как обычно.

**Примечание:**

Не возможно изменить дорожку, используемую для пэда Сэмплер для любой настройки, кроме 15.

## Система записи Эксклюзивные сообщения

Эксклюзивные сообщения, полученные с внешнего MIDI-устройства или изменения параметров производятся при

редактировании параметра трека или параметра эффекта может быть записан в режиме реального времени на любой трек.

Во время воспроизведения эксклюзивные сообщения, которые вы записали, будут контролировать параметры трека и параметры эффекта песни, и могут быть отправлены на внешние устройства MIDI.

**MIDI** GM, XG и GS эксклюзивные сообщения могут быть записаны на треке, но тон - генератор KROSS не будет отвечать на эти сообщения.

## Использование элементов управления регулируемых в реальном времени для записи изменений в панорамировании, эквалайзере, громкости и тон MIDI - трека

Управляя панорамированием, эквалайзером, громкостью и настройкой тона параметры во время записи в реальном времени, вы можете записать эти изменения, так что они будут отражены во время воспроизведения.

Используйте много дорожечную запись, если вы хотите изменить настройки из нескольких треков одновременно.

### Примечание:

Управление этими параметрами передаст управление изменить или системные эксклюзивные сообщения. Для того, чтобы эти данные для записи, G — MIDI > FILTER Enable Control изменить и включить эксклюзивные настройки должны быть проверены. Зайдите в режим Global / Media и убедитесь, что эти элементы проверены.

### Примечание:

Используйте Param. MIDI Out на странице G-MIDI > OUT для указания, будет ли управление сообщением об изменении или системой эксклюзивные сообщения будут передаваться при редактировании Pan (CC # 10), Volume (CC # 7) или уровень отправки 1/2 (CC # 93 и CC # 91) параметры.

## Запись внутренних изменений параметров



Вы можете использовать Sys Ex для автоматизации внутренних KROSS эффектов и параметров программы.

Здесь мы объясним, как записать внутренние изменения параметров.

В качестве примера мы объясним, как параметры изменения, записанные на другой дорожке, можно использовать для изменения параметров эффекта вставки ( IFX1 ), примененного к программе трека 1.

### Примечание:

Для записи системных эксклюзивных сообщений сделайте убедиться, что для параметра G - MIDI > FILTER параметр «Включить эксклюзив» ( Enable Exclusive ) установлен правильно. Перейдите в режим Global / Media и убедитесь, что это проверено.

## 1. Выберите нужную программу для дорожки MIDI 1 и Направьте его на IFX1. Затем запишите фразу в шестнадцать мер ( measures ).

- На странице SEQ > PROG используйте «Выбор программы», чтобы выбрать нужную программу для MIDI Track 01.
- На странице S - FX ROUTING > BUS проложите трассу 01 маршрут до IFX1. Затем на странице S - FX ROUTING > IFX выберите нужный эффект для IFX1.
- Выберите дорожку 01 в разделе «Выбор дорожки». Затем нажмите SEQUENCER ( REC ), а затем кнопка SEQUENCER ( запуск / остановка ) и запись Фразы в шестнадцати мерах ( тактах ).

## 2. Выберите дорожку 09 в «Выборе дорожки» и запишите параметр изменённый по желанию.

### Примечание:

Для этого примера выберите пустой трек. Если вы хотите записать на MIDI - трек, который уже содержит записанные параметры, то на странице SEC > REC настройте « Overdub. » ( Наложение )

- Выберите дорожку 09 в разделе «Выбор дорожки». Затем нажмите SEQUENCER ( REC ), а затем кнопку SEQUENCER ( старт / стоп ) и начнётся запись.
- В соответствующее время во время записи отрегулируйте параметры, которые вы хотите записать в реальном времени. На странице S - FX ROUTING > IFX выберите другой эффект для IFX1 и измените значения параметров эффекта.

### Примечание:

Помимо изменения параметров эффекта вы можете также записать параметры, такие как параметры звука. Подробности о параметрах, которые можно записать, смотрите стр. 152 Руководство по параметрам.

### 3. Остановите запись.

#### Примечание:

Эксклюзивные сообщения всегда записываются на текущий трек выбранный с помощью Track Select. В этом примере они записаны на дорожке MIDI 9.

#### Примечание:

На странице редактирования события вы можете просмотреть записанные Эксклюзивные события и их местоположение. Эксклюзивные мероприятия отображаются как «EXCL».

Чтобы просмотреть эти события, перейдите на страницу S -TRACK EDIT, и выберите функцию MIDI Event Edit. Тогда в наборе В диалоговом окне «Фильтры событий» установите флажок «Эксклюзив» ( Exclusive ) и нажмите кнопку ОК.

\* Эксклюзивные события не могут быть изменены на другой тип событий. Также нельзя изменить другие события на эксклюзивные события.

**4. Если вы перейдете на страницу ( например, S - FX ROUTING > IFX ) показывающую параметры, которые вы отрегулировали в режиме реального времени, вы можете посмотреть записанные изменения воспроизводимые во время воспроизведения песни.**

**Эксклюзивные сообщения, которые будут записаны во время записи в реальном времени**

Следующие эксклюзивные сообщения будут записаны. ( смотреть стр. 152 РРП )

- Эксклюзивные сообщения, полученные от внешнего MIDI устройства.
- Изменения параметров в режиме секвенсора.
- Master Volume универсальная система эксклюзивных сообщений назначенных на педаль.

## Редактирование песни



**Вход в окно редактирования:**

**MODE - [ SEQ > FUNCTION ]**

Вы можете применить различные процедуры редактирования к песне. Доступные типы процедур редактирования перечислены ниже.

#### **Load ( Save ) Template Song:**

Загрузить ( сохранить ) шаблон песни: загрузка шаблона песни в песню ( или сохраняет песню в качестве шаблона ).

#### **Copy From Combination / Copy From Program:**

Копировать из комбинации / Копировать из программы: Копии настройки указанной комбинации / программы на настройки песни, которая в данный момент выбрана.

#### **Copy From Song:**

Копировать из песни: эта команда копирует все настройки и музыкальные данные из указанной песни в песню, которая в настоящее время выбрана.

#### **Rename song:**

Переименовать песню: переименовывает выбранную песню. Вы можете вводить до 24 символов.

#### **Delete Song:**

Удалить песню: эта команда удаляет выбранный в данный момент Song песню.

#### **FF / REW Speed:**

Позволяет установить скорость, с которой произойдет перемотка вперед или назад.

#### **GM Initialize:**

Эта команда передает систему GM сообщение в режим секвенсора, сбрасывая все MIDI - треки в настройки GM.

#### **Set Song Length:**

Эта команда изменяет длину указанной песни.



## Окна секвенсора

Вход: MODE [SEG] > [FUNCTION]

Memori Status .....	Состояние памяти
Solo Setting .....	Индивидуальные настройки
<input type="checkbox"/> Undo .....	Отменять
Create New Song .....	Создать новую песню
Rename Song .....	Переименовать песню
Delete Song .....	Удалить песню
Copy From Song .....	Копировать из песни
Copy From Combination ..	Копировать из комбинации
Copy From Program .....	Копировать из программы
Load Template Song .....	Загрузить шаблон песни
Save Template Song .....	Сохранить шаблон песни
GM Initialize .....	GM инициализировать
EF / REW Speed .....	Скорость перемотки вперёд / назад
Set Location .....	Установка местоположения

## Окна программы

Вход: MODE [PROG] > [FUNCTION]

Write Program .....	Написать программу
Solo Setting .....	Индивидуальные настройки
<input type="checkbox"/> Compare .....	Сравнить
Auto Song Setup .....	Авто настройка песни
Add to Favorite .....	Добавить в избранное

## Окна комбинации

Вход: MODE [COMB] > [FUNCTION]

Write Combination .....	Написать комбинацию
Solo Setting .....	Индивидуальные настройки
<input type="checkbox"/> Compare .....	Сравнить
Auto Song Setup .....	Авто настройка песни
Add to Favorite .....	Добавить в избранное
Copy From Program .....	Копировать из программы

Вход в драм: MENU > P- DRUM TRACK > TABS



Вход в карту памяти: SYIFT + CLOBAL / MEDIA > SHIFT + CLOBAL / MEDIA > выбираем файл и нажимаем FUNCTION > LOAD SELECTED > OK > устанавливаем № сонга и > OK/

## Редактирование дорожки ( Tracks editing )

### Вход в окно редактирования:

SEQ > MENU > S – TRACK EDIT > OK >  
FUNCTION

### Event Edit:

Редактирование событий: Здесь вы можете редактировать отдельные события MIDI данные.

### Erase Track:

Эта команда стирает данные из указанной дорожки.

### Copy / Bounce Track:

Копировать дорожку: копирует музыкальные данные с копии исходного трека на указанный трек.

Команда Bounce Track объединяет музыкальные данные треков источника и трека приёмника, и помещает объединенные данные на указанный трек приёмник. Все музыкальные данные в треке источнике будут удалены.

### Erase Measure:

Стереть меру: эта команда стирает указанный тип (ы) музыкальных данных из указанного диапазона мер ( тактов ). Команду Erase Measure также можно использовать для удаления только конкретных типов данных. В отличие от команды Удалить Такт, выполнение команды Erase Measure не приводит к смещению последующих тактов. Удаляются только музыкальные данные.

### Delete Measure:

Удалить меру: эта команда удаляет указанные Такты. Когда команда Delete Measure выполняется, музыкальные данные после удаленных Тактов будут перемещаться к началу последовательности.

### Insert Measure:

Вставить меру: эта команда вставляет указанное количество тактов в указанном треке. Когда ты выполнишь команду Insert Measure, музыкальные данные После этого места вставки будут перемещены назад.

### Repeat Measure:

Эта команда многократно вставляет указанные такты указанное количества раз. Когда вы выполняете команду Repeat Measure, такты будут вставлены после такта, указанного в конце измерения и музыкальные данные после вставленных данных будут перемещены назад.

### Copy Measure:

Копировать такты: эта команда копирует такты и музыкальные данные, указанные как источник «От» до начала такта, указанной как местоположение «До». Когда ты выполнишь команду Copy Measure, данные существующей дорожки в месте назначения копии будут переписаны.

### Move Measure:

Эта команда перемещает данные указанных тактов в другие указанные такты.

### Create / Erase Control:

Создать / стереть элемент управления: Команда «Создать элемент управления» создает изменения управления, после касания, изменения высоты тона или темпа в указанной области дорожки MIDI или дорожки темпа. Команда Erase Control стирает такие данные, как контроль изменения, после касание, изменение высоты тона или темп в указанном ассортименте.

### Quantize:

Эта команда корректирует синхронизацию MID I- данных. указанного вами типа ( примечание данных, изменение управления, послекасание, изменение высоты тона, изменение программы и т. д.) в трек. Вы также можете отрегулировать ( swing ) колебание.

### Shift / Erase Note:

Эта команда сдвигает ( перемещает ) или стирает указанные номера нот в указанной дорожке MIDI в указанных тактах.

### Modify Velocity:

Изменить скорость: эта команда изменяет скорость звучания громкости нот в указанной области, так что они будут меняться со временем в соответствии с выбранной кривой.

### Rename Track:

Переименовать дорожку: эта команда переименовывает выбранную дорожку. Вы можете ввести до 24 символов.

## Сохранение вашей песни MIDI



Чтобы обеспечить воспроизведение воспроизводимых вами данных, мы рекомендуем вам сохранить ваши данные с помощью команды ( Save All ) Сохранить все, чтобы изменённые программы также сохранились.

Однако, если вы не изменили программу, цифры или звуки, используемые в вашей песне, сохраните только песню, связанную data (.SNG ) это минимизирует размер данных.



Когда вы выключаете питание, режим Sequencer, настройки и данные записанных песен будут потеряны.

### 1. Вставьте SD - карту в слот для SD - карт.

С наклейкой карты вверх, вставьте разъем конец карты в слот для SD-карты и нажмите на нее, пока Вы не услышите щелчок.



Убедитесь, что карта ориентирована правильно. Вставив карту в неправильном направлении может повредить слот или карту, и данные могут быть потеряны.



### 2. Удерживая нажатой кнопку Выход ( **SHIFT** ), нажмите кнопку SEQ ( GLOBAL / MEDIA ) для входа в режим Global / Media.

### 3. Нажмите кнопку MENU и выберите вкладку MEDIA; появится страница МЕДИА > ФАЙЛ.

**Подсказка:** когда глобальная / мультимедийная информация находится в режиме GLOBAL на дисплее, вы можете еще раз удерживать нажатой EXIT кнопку **SHIFT** нажмите кнопку SEQ ( GLOBAL / MEDIA ), чтобы перейти на вкладку СМИ.

### 4. Нажмите кнопку FUNCTION. Нажмите кнопки PAGE – или PAGE + для выбора Сохранить все.

### 5. Нажмите кнопку MENU ( OK ).

Откроется диалоговое окно «Сохранить все» ( PCG и SNG ). Если Вы хотите изменить имя, вы можете сделать это.

### 6. Нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы сохранить ( записать ) данные.

Если данные с таким именем уже существуют, сообщение спросит, хотите ли вы перезаписать существующие данные. Если Вы хотите перезаписать существующие данные, нажмите кнопку МЕНЮ ( OK ).



### Сохранение шаблона песни

Если есть звуки или настройки, которые вы часто используете для песни, их удобно сохранять как шаблон песни. Используйте функцию Сохранить шаблон песни, чтобы сделать это.

#### Примечание:

Сохраненные данные будут содержать настройки для программ которые выбраны для песни, а также параметры дорожки,настройки эффекта и настройки арпеджиатора.

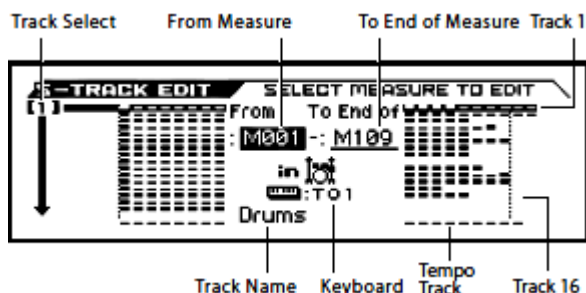


# РЕДАКТИРОВАНИЕ ДОРОЖКИ



Оригинальное руководство по параметрам ( guide to parameters ) стр. 120 — 148.

## ВЫБЕРИТЕ МЕРУ ( Такт ) ДЛЯ РЕДАКТИРОВАНИЯ



Здесь вы можете редактировать дорожки MIDI 1–16 и дорожку темпа.

При редактировании дорожки MIDI вы можете перемещать, вставлять и удалять отдельные события заметок или контроль изменения данных, или копирование, перемещение, вставьте и удалите такты или дорожки.

**Примечание.** Чтобы выполнить редактирование дорожки (или пошаговое редактирование), используйте «Выбор дорожки». выберите трек, который вы хотите редактировать, и используйте From Measure и To Параметры End of Measure для указания региона, который вы хотите редактировать. Затем выберите команду из меню и выполните редактирование. Подробнее о конкретных командах см. «Секвенсор»

### Выбор трека [ 01 ... 16 ]

Выберите дорожку MIDI, которую вы хотите записать. Track 01 ... Track 16: выберите трек, который вы хотите записать или редактировать. Используйте кнопки курсора ◀▶, чтобы сделать выбор.

### Карта данных трека

Эта область показывает наличие или отсутствие данных о производительности, и указывает диапазон редактирования и т. д. Текущий выбранный трек будет подсвечен.

### Из измерения [ M001... M999 ]

### До конца измерения [ M001... M999 ]

Определяет диапазон мер, которые вы хотите редактировать ( или скопировать из ).

Используйте From Measure, чтобы указать начальную меру, и указать конечную меру.

### В [ Информация о треке ( значок категории, значок инструментов ) / клавиатура / Название трека ]

Показывает значок категории и название выбранной дорожки.

### Клавиатура

Показывает номер трека, который будет звучать при воспроизведении клавиатуры.

### Название трека

Чтобы указать название дорожки, используйте функцию «Переименовать дорожку».

## FUNCTION

Наименование	Стр.
Memory Status .....	
Solo Setting .....	
Undo .....	
Link From Measure current location ..	
Set Location ( Set Location for	
Locate Key ) .....	39
Erase Track .....	39
Copy / Bounce Track .....	40
Erase Measure .....	40
Delete Measure .....	41
Insert Measure .....	42
Repeat Measure .....	43
Copy Measure .....	43
Move Measure .....	44
Create / Erase Control Data.....	45
Quantize .....	47
Shift/Erase Note .....	49
Modify Velocity .....	49
Event Edit .....	50
Rename Track .....	52

# Редактор треков

ВХОД: SEG > MENU > S – TRACK > OK > FUNCTION

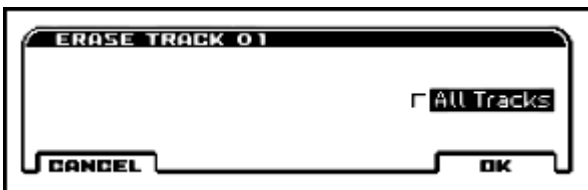
<b>Memory Status</b> .....	Состояние памяти	
<b>Solo Setting</b> .....	Индивидуальные настройки	
<input type="checkbox"/> <b>Undo</b> .....	Отменять ( отмена последнего действия )	
<b>Link From Measure current location</b> ..	Ссылка из измерения текущего местоположения	
<b>Set Location</b>	Установить местоположение ( Установить	
<b>( Set Location for Locate Key )</b> .....	местоположение для ключа поиска )	39
<b>Erase Track</b> .....	Стереть трек ( Данные с указанного трека )	39
<b>Copy / Bounce Track</b> .....	Копирование / Объединение треков	40
<b>Erase Measure</b> .....	Стереть Меру ( данные с указанных тактов )	40
<b>Delete Measure</b> .....	Удалить Меру ( указанное количество тактов )	41
<b>Insert Measure</b> .....	Вставить Меру ( указанное количество тактов )	42
<b>Repeat Measure</b> .....	Повторить Меру ( повторить указанные такты )	43
<b>Copy Measure</b> .....	Копировать Меру ( копировать такты )	43
<b>Move Measure</b> .....	Перемещение указанных тактов в указан. место	44
<b>Create / Erase Control Data</b> .....	Создать / Стереть данные: Temp, Pitch Bend и др.	45
<b>Quantize</b> .....	Выравнивание нот, событий	47
<b>Shift / Erase Note</b> .....	Перемещение / стирание нот на указанных тактах	49
<b>Modify Velocity</b> .....	Скорость изменения нот во временном диапазоне	49
<b>Event Edit</b> .....	Редактирование индивидуальных MIDI событий	50
<b>Rename Track</b> .....	Переименование трека	52

## Erase Track ( Стереть трек )

Стереть трек доступен на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда стирает данные с указанной дорожки.

1. В Track Select выберите дорожку, которую вы хотите стереть.
2. Выберите «Erase Track», чтобы открыть диалоговое окно.



### 3. Выберите дорожку, содержащую данные, которые вы хотите стереть.

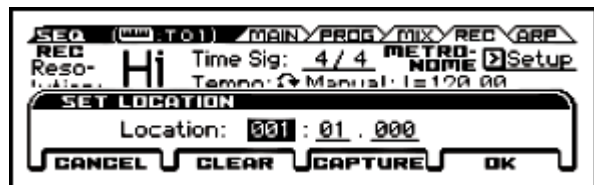
Если вы не отметите все треки, данные будут удалены только из трека, который вы указываете в Track Select. Если вы отметите All Tracks, музыкальные данные всех треков будут стерты.

## Set Location ( Set Location for Locate Key )

### Установить местоположение ( Установить местоположение для ключа поиска )

Здесь вы можете указать место начала воспроизведения, где будет доступ при выполнении операции Locate.

Чтобы перейти в указанное место, нажмите и удерживайте кнопку EXIT ( SHIFT ) и нажмите кнопку SEQUENCER ● ( REC ).



Слева эти значения - это Мера (001-999), Удар (01-16) и Тик часов (000-479). Например, если вы укажете 001: 01.000, а затем выполните операцию, вы перейдете к началу песни. Если вы нажмете кнопку PAGE-(CLEAR), значение Set Location будет установлено 001: 01.000. Нажав кнопку PAGE + ( CAPTURE ), вы можете указать текущее местоположение воспроизведения в качестве значения «Установить местоположение».

## Copy / Bounce Track

### Копировать / Объединить трек

Копирование / отказов трек доступен на странице S – TRACK EDIT.

#### Копировать трек

Эта команда копирует музыкальные данные из исходного трека для копирования в указанную дорожку.

Помните, что данные дорожки места назначения копирования будут удалены, когда вы выполняете операцию копирования дорожки.

**1. Используйте Track Select для выбора MIDI - трека ( Track 01–16 ). что вы хотите скопировать.**

**2. Выберите «Copy / Bounce Track», чтобы открыть диалоговое окно.**



**3. Используйте поле «Mode» для выбора «Copy».**

**4. Используйте поле To, чтобы выбрать дорожку источника копирования, и Кому выбрать копию назначения.**

( По умолчанию выбранная вами дорожка в Track Select будет указана для. )

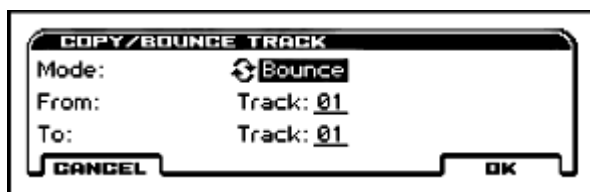
#### Bounce Track ( Объединение треков )

Эта команда объединяет музыкальные данные источника и целевые треки и помещает объединенные данные отказов в место назначения. Все музыкальные данные в исходном треке будут удалены.

Если данные управления MIDI существуют как в исходной дорожке, так и в месте назначения трек, неожиданные результаты могут возникнуть во время воспроизведения после команды bounce выполнена. Чтобы этого не случилось, используйте Редактирование события или удаление данных управления для редактирования данных управления MIDI из двух треков, прежде чем использовать Bounce Track.

**1. Используйте Track Select для выбора MIDI -трека ( Track 01–16 ). который ты хочешь объединить.**

**2. Выберите «Copy / Bounce Track», чтобы открыть диалоговое окно.**



**3. Используйте поле «Mode» для выбора Bounce.**

**4. Используйте поле From, чтобы выбрать исходную дорожку, и To, чтобы выбрать дорожку назначения.**

( По умолчанию выбранная вами дорожка в Track Select будет указана для. ) В случае Bounce Track исходные данные трека будут установлены на "нуль".

## Erase Measure

### Стереть такт

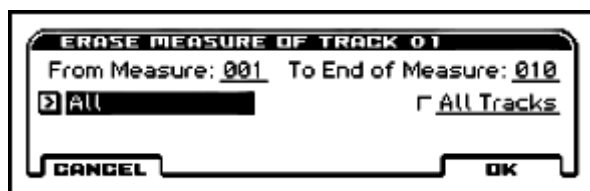
Мера стирания доступна на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда удаляет указанный тип (ы) музыкальных данных из указанных тактов.

Команда Erase Measure также может быть использована для удаления только конкретных типов данных. В отличие от команды Удалить меру, выполнение команды Erase Measure не приводит к последующему смещению тактов.

**1. Используйте Track Select для выбора MIDI - трека ( Track 01–16 ). который содержит такты с данными, которые вы хотите стереть.**

**2. Выберите «Стереть меру», чтобы открыть диалоговое окно.**



**3. В поле «Измерить» выберите первый такт для удаления и в поле «Конец измерения» выберите последний такт, который нужно стереть.**

( По умолчанию для параметра «От измерения» и «До конца измерения» будет установлено значение диапазон, который вы указали на странице редактирования трека.

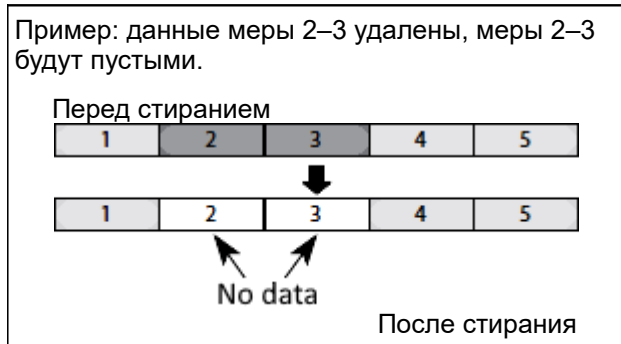
#### 4. Если вы стираете MIDI - данные, используйте Kind, чтобы указать тип данных, которые будут удалены.

Будут стёрты все типы данных в этой дорожке, Примечание удалит примечание данные, изменение управления удалит данные изменения управления, после касания удалит как давление канала, так и данные давления поли ключа, Pitch Bend сотрет данные высоты тона, Program Change сотрет данные изменения программы, и Эксклюзив сотрет исключительные данные, Темп ( для всех (for all)) удалит данные темпа.

#### 5. Укажите дорожку (и), где вы хотите выполнить команду.

Если вы выполняете с опцией All Tracks, команда будет выполняется только на данных трека, выбранного вами в Track Select”

Если вы отметите Все треки, команда будет выполнена на данные всех треков.



Если контрольные данные распространяются на меры, которые были стерты и меры, которые не были стерты, только данные в пределах указанного диапазона будут удалены.

Однако, если данные примечания распространяются на две или более мер, удаление любой из промежуточных мер удалит эту запись данные из следующих мер, а также.

**Примечание.** Данные заметки также можно удалить с помощью клавиши Shift / Erase Note. Используйте эту команду, когда вы хотите стереть определенный диапазон заметок, или стереть заметки из определенного Beat.Tick.

**Примечание:** данные Control Change также могут быть удалены с помощью Erase Control Data. Используйте это, если вы хотите стереть определенный тип изменения управления или стереть данные изменения управления из определенного Beat.Tick диапазон.

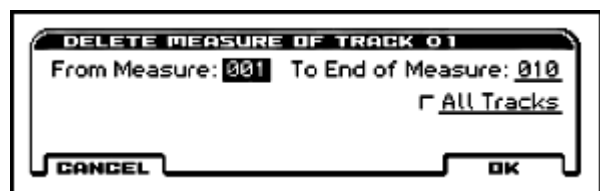
### Удалить меру ( Такт )

Удалить меру доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда удаляет указанные меры. Когда команда Delete Measure выполняется, музыкальные данные после удаления меры будут перемещены в сторону начало последовательности.

1. Используйте Track Select для выбора MIDI-трека ( Track 01–16 ). который содержит меры, которые вы хотите удалить.

2. Выберите «Удалить меру», чтобы открыть диалоговое окно.



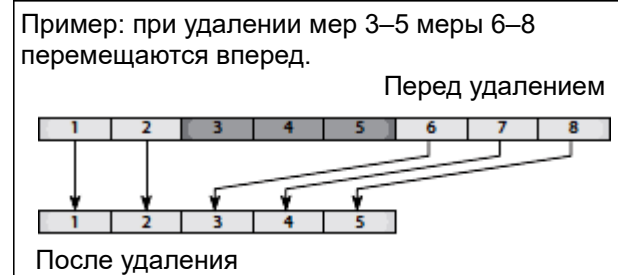
3. В поле Измерить выберите первый показатель, который вы хотите удалить, и в поле «До конца измерения» выберите последний показатель что вы хотите удалить.

( По умолчанию от измерения до конца измерения будет диапазон, который вы указали на странице редактирования трека.)

4. Укажите дорожку (и), где вы хотите выполнить команду.

Если вы выполняете с опцией All Tracks, команда будет выполняется только на данных трека, выбранного вами в Track Select.

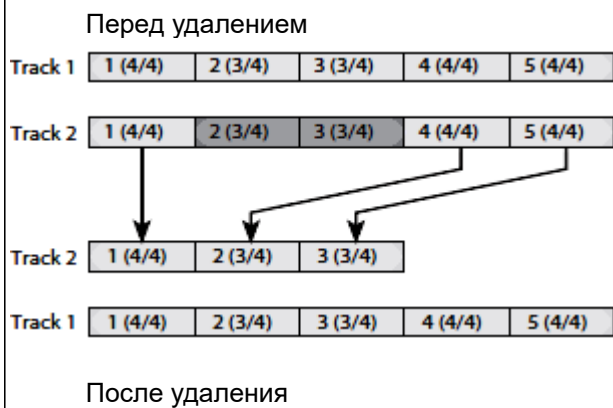
Если вы отметите Все треки, команда будет выполнена на данные всех треков.



Если на шаге 4 вы снимите флажок «Все треки» и выполните эту операцию, отслеженные меры не будут удалены из темпа.

Время подписи и данные темпа останутся без изменений, и время подписи и темп мер, которые были перемещены вперед в результате операции удаления будет сдача.

Пример: при удалении тактов 2 и 3 (3/4 времени) дорожки 2 меры, которые были 4 и 5 перемещены вперед, и их время подписи изменится на 3/4.



Если на шаге 4 вы проверяете все треки и выполняете эту операцию, указанные показатели музыкальных данных будут удалены из всей дорожки, включая дорожку темпа и подпись времени и темп также будет двигаться вперед на количество тактов, которые были удалены.

Если контрольные данные распространяются через границу между мерами, которые были удалены и меры, которые не были удалены, только данные в пределах удаляемого диапазона будут удалены.

## Insert Measure

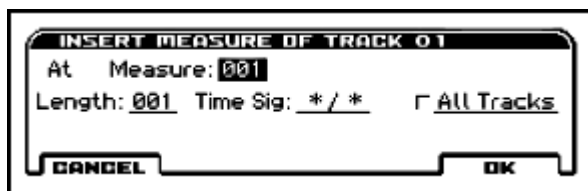
### Вставить меру ( Такт )

Вставить такт доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда вставляет указанное количество мер в указанную дорожку. При выполнении команды «Вставить меру» музыкальные данные После этого места вставки будут перемещены назад. Если вы вставляете такты между событиями заметки, которые связаны, записка будет создана непосредственно перед вставленным тактом, и последующая часть будет удалена.

**1. Используйте Track Select для выбора MIDI - трека ( Track 01–16 ). где вы хотите вставить данные.**

**2. Выберите «Вставить меру», чтобы открыть диалоговое окно.**



**3. В поле At Measure укажите место измерения, куда будут вставлены данные.**

( Мера, указанная вами на странице редактирования дорожки из меры будет установлена по умолчанию.)

**4. В поле Длина укажите количество мер, которые будут вставлены.**

**5. В Meter укажите Time Sig мер, которые будут вставлены.**

Если вы хотите, чтобы вставленные меры соответствовали существующему подписи времени, укажите \*\* / \*\*. При любой настройке, кроме \*\* / \*\*, время подписи введенных мер изменится, а подпись указанного времени будет применяться ко всем трекам для этих мер.

6. Укажите дорожку (и), где вы хотите выполнить команду.

Если вы выполняете с опцией All Tracks, меры будут вставлены в дорожку, выбранную в Track Select. Знать что в это время данные воспроизведения, которые следуют за местоположением вставки будут двигаться к концу песни в зависимости от количества вставленных мер, но время подписи и темп не будут двигаться.

Если вы отметите все треки, меры будут вставлены во все дорожки, включая дорожку темпа. Воспроизводимые данные в последующих тактах будут воспроизводиться так же, как и до этой команды.







## Repeat Measure

### Повторить меру ( Такт )

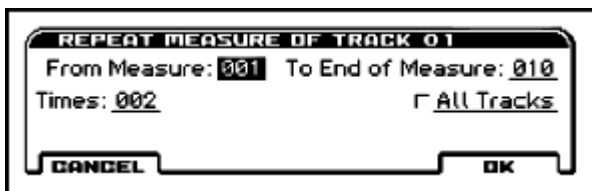
Команда Повторить измерение ( Repeat Measure ) доступна на странице S-TRACK EDIT.

Эта команда повторно вставляет указанные такты указанное количество раз.

При выполнении команды Повторить Такт ( Repeat Measure ) такты будут вставлены в соответствии с тактом, указанным в поле "До конца Измерения", и музыкальные данные после вставленных данных будут перемещены назад. Эту команду удобно использовать при имея песню, которую вы воспроизводите с помощью трека Play Loop ( S-LOOP / TONE > LOOP ) и требуется расширить его в музыкальные данные.

1. Используйте Track Select для выбора MIDI - трека ( Track 01–16 ). в который вы хотите вставить данные.

2. Выберите «Повторить измерение», чтобы открыть диалоговое окно.



3. В поле От измерения до конца измерения укажите диапазон мер, которые будут повторяться.

( По умолчанию для параметра «От измерения» и «До конца измерения» будет установлено значение диапазон, который вы указали на странице редактирования трека.)

### 4. В Times укажите количество повторений.

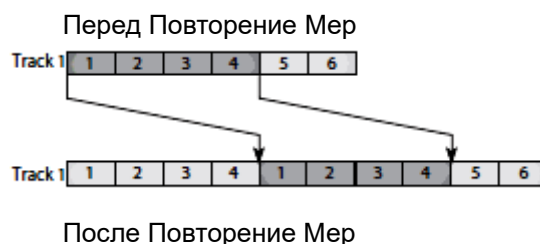
Например, если вы установите От меры 001, до конца Меры 004 и Times 2, музыкальные данные мер 1 – 4 будут включены в меры 5 – 8. Результатом будет то, что меры 1 – 4 будут воспроизведены дважды.

5. Укажите дорожку (и), где вы хотите выполнить команду.

Если вы выполняете с опцией All Tracks, данные о производительности будут вставлены в трек, который вы указали в Track Select. Помните, что в этом случае данные о производительности после вставки будут двигаться в положение назад ( то есть к концу песни ) по количеству вставленных тактов, но время подписи и темп не будет двигаться ( меняться 0).

Если вы выполняете с командой All Tracks, данные о производительности будут вставлены во все дорожки, включая дорожку темпа. Данные исполнения после вставленных мер будут воспроизведены так же, как и раньше.

Если вы выполните операцию Repeat Measure для мер 1–4 с «Time» = 2, меры 1–4 будут включены в меры 5–8.



## Copy Measure

### Копировать меру ( Такт )

Копирование меры доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда копирует такты музыкальных данных, указанных как От источника к началу меры, указанной как К месту.

Когда вы выполняете команду Copy Measure, существующие данные дорожки в месте назначения копии будут перезаписаны.

1. Выберите копию исходной песни.

2. Выберите «Копировать меру», чтобы открыть диалоговое окно.



### 3. В меню From: Track select выберите копию исходного трека.

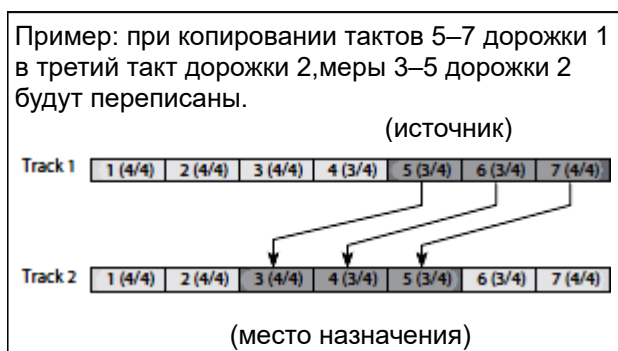
( По умолчанию это будет трек, выбранный в разделе "Выбор трека" ( Track Select.))  
 Если не установлен флажок Все дорожки ( All Tracks ), только выбранная дорожка будет скопирована. Обратите внимание, что подпись времени и темп не будут скопированы.

Если вы отметите All Tracks ( Все дорожки ), музыкальные данные всех треков, включая дорожка темпа будет скопирована.

### 4. В полях измерения ( From Measure ) и до конца измерения ( To End of Measure ) укажите диапазон источника копирования.

( По умолчанию значения измерения От ( From Measure ) и До конца измерения ( To End of Measure ) будет диапазон, указанный на странице "Отслеживание редактирования".)

### 5. Используйте To: «Song», чтобы указать песню приёмник копирования. «Трек» ( если флажок «Все треки» снят ) - для указания места назначения копии назначенных тактов, чтобы указать начальный такт где скопированные данные будут вставлены.



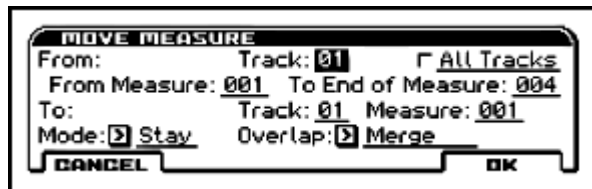
## Move Measure

### Переместить меру ( Такт )

Move Measure доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда перемещает указанные музыкальные данные в другие такты.

#### 1. Выберите «Move Measure», чтобы открыть диалоговое окно.



#### 2. В поле From: Track выберите дорожку источника перемещения.

( По умолчанию это будет трек, выбранный вами в Track Select. ) Если флажок «Все треки» снят, то данные только с выбранного трека будут перемещены. Если вы отметите All Tracks, музыкальные данные всех треков, включая дорожку темпа будет перемещены

#### 3. В поле От измерения до конца измерения укажите диапазон мер, которые будут перемещены.

( По умолчанию от измерения до конца измерения будет диапазон, который вы указали на странице редактирования трека.).

#### 4. В поле To: Track ( если флажок All Tracks снят ), указать дорожку перемещения и пункт назначения, указать такт где данные будут вставлены.

При выполнении этой операции в режиме "Режим сохранения" данные воспроизведения, расположенные после Измерения источника перемещения и данные воспроизведения, расположенные после переноса такта не будут двигаться; Он останется там, где он есть.

Если вы выполните это с помощью режима Shift, данные воспроизведения, расположенные после тактов перемещения источника будут двигаться к началу песни по количеству тактов, которые были перемещены. Данные воспроизведения расположенные после того, как такты перемещения-назначения будут двигаться в направлении конец песни по количеству тактов, которые были перемещены.

5. Установите параметр "Перекрытие" "Overlap", чтобы указать, что произойдет при наличии данных в тактах назначения перемещения, и вы указали Режим « Остается » ( Mode Stay ).

При выборе команды Объединить ( Merge ) данные источника перемещения и данные назначения перемещения будут объединены.

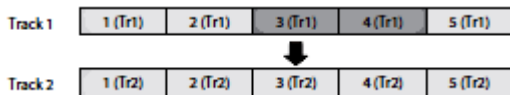
Если Вы выбираете Перезаписать ( Overwrite ), данные источника перемещения перезаписываются ( заменяются ) данными места назначения движения.

Имейте в виду, что данные временной подписи и темпа не будут перемещены.

Пример Переместите такты 3-4 дорожки 1 в такты 3-4 дорожки 2.

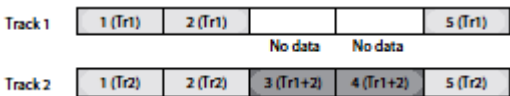
Mode: Stay ( Режим: Пребывание )

Перед перемещением



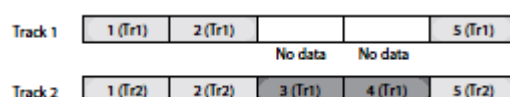
Режим: Merge ( Объединить )

После перемещения



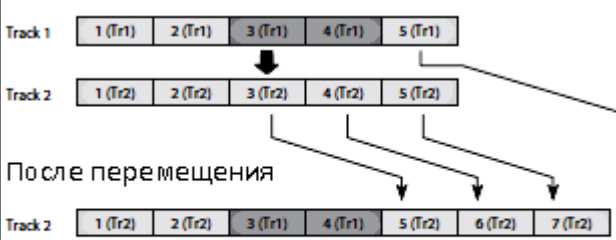
Overlap: Overwrite ( Режим: Перезаписать )

После перемещения

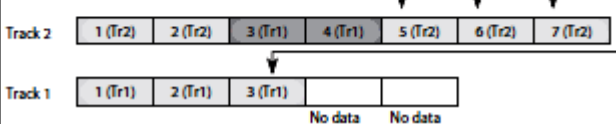


Режим: Shift ( Сдвиг )

Перед перемещением



После перемещения



## Создать / стереть контрольные данные

Создание / стирание контрольных данных доступно на стр. S – TRACK EDIT.

Это позволяет создавать изменения управления, после касание, изменение высоты тона, темп, или другие данные в указанной области дорожки MIDI или темпа, отслеживать или удалять такие данные из указанного региона.

## Создать контрольные данные

1. В Track Select выберите трек MIDI, на котором вы хотите выполнить команду Создать контрольные данные.

2. Выберите «Создать данные Ctrl» ( Create Ctrl Data ) Create Ctrl Data, чтобы открыть диалоговое окно.



3. Используйте поле «Режим» ( Mode ), чтобы выбрать «Создать» ( Create ).

4. Укажите диапазон, в который будут вставлены контрольные данные.

В поле От меры до конца меры укажите такты, и в Beat. Tick укажите ритм и часы. ( По умолчанию с Измерение и Конец измерения будут установлены на диапазон, который вы указали на странице редактирования трека.)

5. Установите "Kind" на тип музыкальных данных ( событие ), которые вы хотите создать.

**Изменение управления:** данные изменения управления будут вставлены. В таком случае, используйте # для указания номера смены элемента управления.

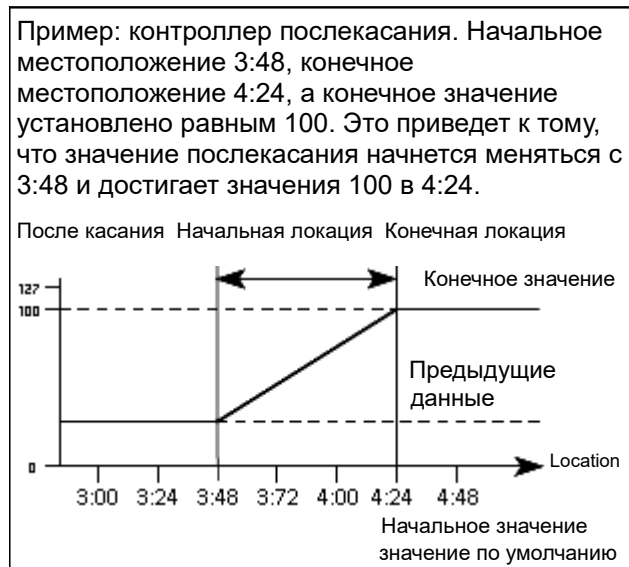
**After Touch:** данные послекасания будут вставлены.

**Pitch Bend:** будут добавлены данные Pitch Bend.

**Темп ( для всех ):** данные темпа будут вставлены ( если вы выбрали дорожку темпа ).

**6. В поле Начальное значение (Start Value) выберите начальное значение контрольных данных. В поле Конечное значение ( End Value ) выберите конечное значение контрольных данных.**

По умолчанию начальное значение будет установлено равным значению существующих данных в начальной точке. Если вы хотите создать контрольные данные, которые плавно меняются от начальной позиции, вы можете оставить Начальное значение не изменяя, и задайте только конечное значение.



Когда вы выполняете Создать контрольные данные, большое количество памяти секвенсора будет использовано. По этой причине эта команда не может быть выполнена, если осталось ограниченное количество памяти. В таких случаях сначала используйте Quantize для квантования данных и удалите ненужные контрольные данные. Кроме того, вы можете квантовать данные, которые были вставлены Командой ( Create Control Data ) Создать контрольные данные.

## Стереть контрольные данные

Стирание данных Контроля ( Erase Control Data ) доступны на всех вкладках трека.

Отредактировать страницу. Эта команда стирает данные, такие как изменения управления, после касания, Pitch Bend или темп в указанном диапазоне.

**1. В Track Select выберите трек, в котором вы хотите стереть контрольные данные.**

**2. Выберите ( Erase Ctrl Data ) Удалить данные Ctrl, чтобы открыть диалоговое окно.**



**3. Используйте поле «Mode» для выбора «Erase».**

**4. Укажите диапазон, в котором требуется удалить управляющие данные.**

В поле От измерения до конца измерения ( From Measure to To End of Measure ) укажите измерения, и в Beat.Tick укажите ритм и часы. ( По умолчанию с Измерение и До конца измерения будет диапазон, который был указан на странице редактирования трека. )

**5. Установите «Вид» ( Kind ) на тип музыкальных данных ( событие ), которые вы хотите стереть.**

Изменение управления: данные изменения управления будут удалены. В таком случае, используйте # для указания номера смены элемента управления.

**After Touch:** данные послекасания будут удалены.

**Pitch Bend:** данные Pitch Bend будут удалены.

**Темп ( для всех ):** данные темпа будут удалены. (Если вы выбрана дорожка темпа)

### Примечание:

Если вы хотите стереть все данные изменения управления из указанного такта, вы также можете использовать Erase Measure и установить Kind в Смену управления ( Control Change ). Тем не менее, эта команда стирания данных управления позволяет указать диапазон с помощью Beat.Tick, а также стереть только конкретные типы данных управления изменениями.

## Quantize (Квантование)

Квантование доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда исправляет синхронизацию данных типа MIDI, которые вы указали ( данные заметки, изменение управления, послекасание, изменение высоты тона, изменение программы и т. д.) в треке.

Когда вы выполните операцию Quantize, музыкальные данные будут влиять следующим образом:

- Когда вы выполняете Quantize для данных заметки, время заметки будет исправлено, но длина ( продолжительность заметки ) не пострадает.
- Если разрешение Quantize установлено на Hi, время будет скорректировано до единиц базового разрешения ( / 480 ), поэтому данные заметки не будут затронутыми. Тем не менее, непрерывные данные контроллера, такие как колесо модуляции или после касания, которое занимает большое количество памяти будет обрабатываться так, чтобы два или более события данных идентичного типа, существующие в одном интервале разрешенного времени будут объединены в одно событие, сохраняя тем самым Память.

Точно так же два или более идентичных события данных, существующие в одно и то же время будут объединены в одно, также сохраняя память.

**1. В поле «Выбор дорожки» укажите дорожку.**

**2. Выберите «Quantize», чтобы открыть диалоговое окно.**



**3. Укажите диапазон, который будет квантован.**

В От измерения и до конца измерения укажите меры. В Beat.Tick укажите ритм и часы. ( По умолчанию с Измерение и До конца измерения будет диапазон, который вы указали на странице редактирования трека.)

**4. В разделе «Вид» ( Kind ) выберите тип музыкальных данных ( событий ), которые вы хотите квантовать.**

**All:** ( Все ) Квантование будет применено ко всем MIDI-данным исполнения.

**Примечание:**

Квантование будет применяться только к данным заметки. Использовать Низ и Top, чтобы указать диапазон нот. Низ указывает на самую низкую, а Top указывает самую высокую ноту, что будут затронуты. Вы можете использовать это, когда вы хотите квантовать только конкретную ноту или ноты ( например, только звуки малого барабана ). Если вы хотите квантовать все ноты, установите эти параметры C – 1 и G9 соответственно.

**Control Change:** ( Изменение управления ) Квантование будет применено к изменениям управления. Если вы хотите квантовать только конкретное изменение элемента управления, укажите номер ( № ). Если вы хотите квантовать все изменения управления, выберите Все ( All ).

**After Touch:** квантовать давление канала и полифонию, ключевые нажатия сообщений.

**Pitch Bend:** данные Pitch Bend будут квантованы.

**Program Change:** ( Изменение программы ) данные изменения программы будут квантованы.

**Темп ( для всех ):** данные темпа будут квантованы.

**5. В поле «Разрешение» ( Resolution ) укажите временное разрешение, до которого данные будут исправлены.**

Установив более низкое разрешение, вы можете сэкономить больше памяти, но время воспроизведения может быть неприемлемым.

**6. В поле «Смещение» ( Offset ) укажите количество тактов, в которых данные будут перемещены вперед или назад относительно стандартного времени.**

Установка 240 будет, и 120 будет. Положительные (+) настройки будут корректировать данные вперед, а отрицательные (-) настройки будут корректировать данные в обратном направлении. Это позволяет имитировать «толкание» или «Перетаскивая» ритма.

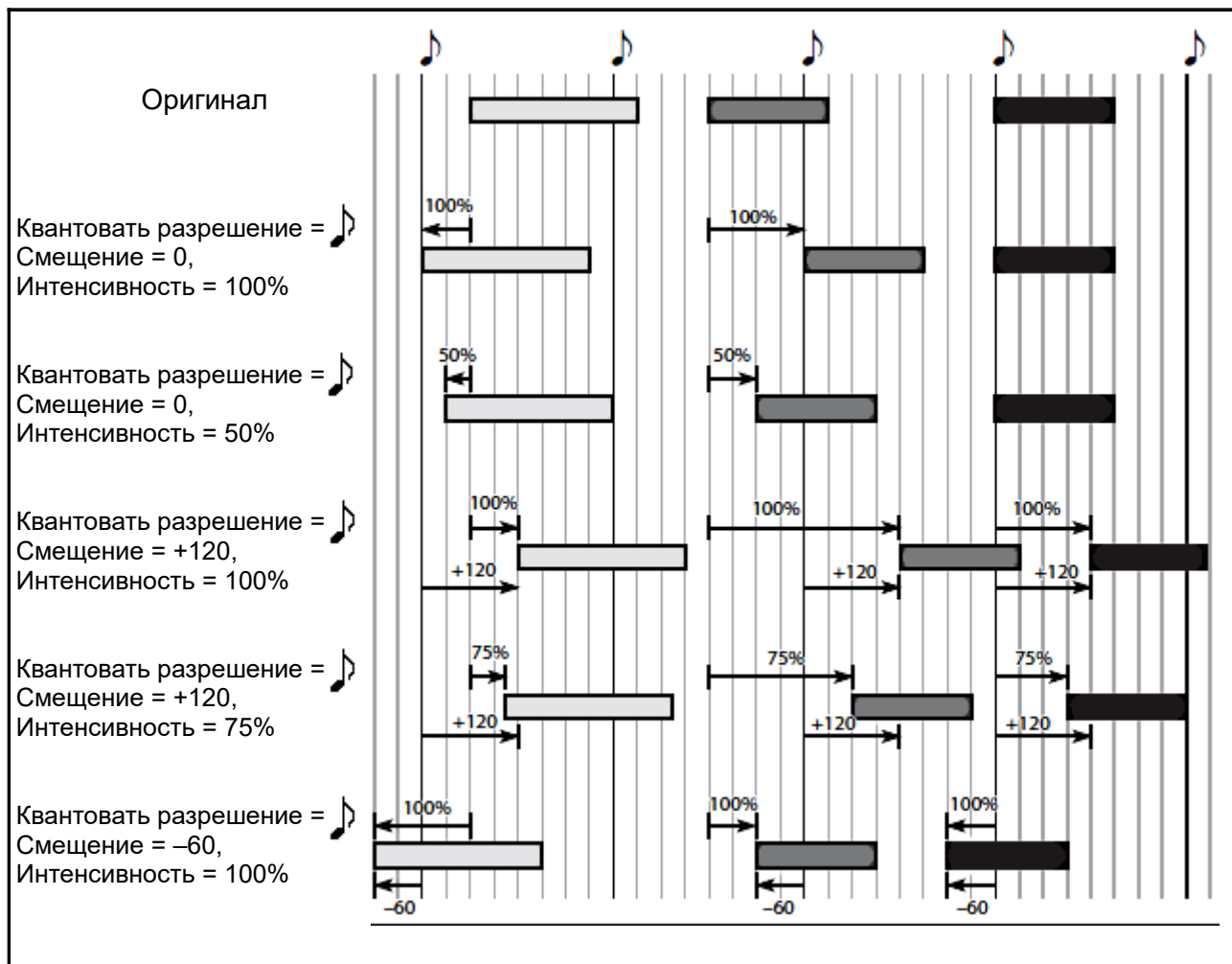
**7. В поле Интенсивность укажите степень чувствительности, в которой время будет исправлено; то есть как близко в музыкальной локации в шагах 5 и 6 данные будут перемещены.**

При значении 0 коррекция не производится. С настройкой 100, данные будут перемещены вплоть до временных интервалов указанных в шагах 5 и 6.

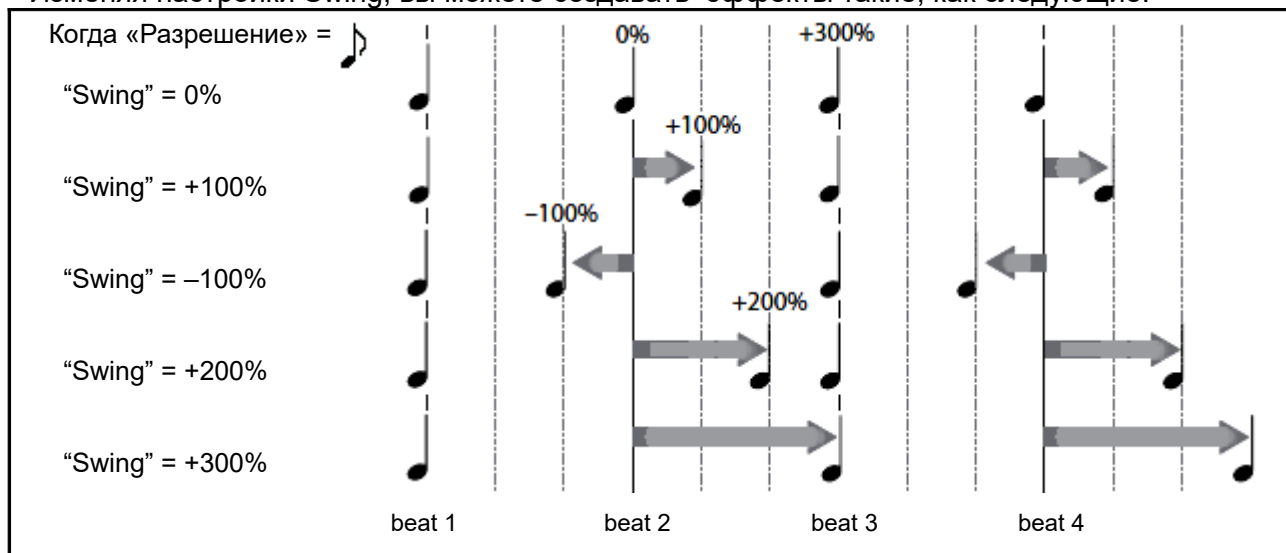
**8. Используйте Swing, чтобы добавить ощущение свинга в ритм. Например, это обеспечивает легкий способ придать небольшую произвольную канавку в «квадратный» 16-битный ритм.**

Настройки, отличные от 0%, добавляют ощущение свинга, настрои в положение нот при четных ударах относительно указанного разрешения. При значении + 100% эти заметки будут перемещаться на треть пути к указанным интервалам Разрешения. С настройкой + 300%, четные ноты ритмы будут перемещены вплоть до следующего четного удара.

\* Изменяя настройки смещения и интенсивности, вы можете создать эффекты квантования, такие как следующие:



\* Изменяя настройки Swing, вы можете создавать эффекты такие, как следующие:



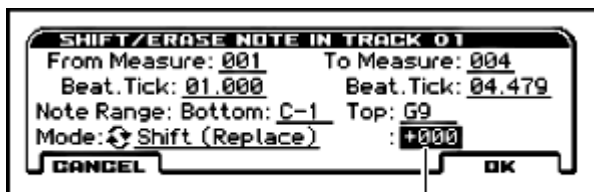
## Shift / Erase Note

### Перемещение / Стирание Нот

**Shift / Erase Note** доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда сдвигает ( перемещает ) или стирает указанные номера нот в выбранном треке и диапазоне тактов.

1. В **Track Select** выберите MIDI-трек, на котором вы хотите выполнить команду **Shift / Erase Note**.
2. Выберите «**Shift / Erase Note**», чтобы открыть диалоговое окно.
3. Укажите диапазон, в котором вы хотите сместить или стереть заметку номера.



Shift Note

В поле ( From Measure до End of Measure ) От измерения и до конца измерения укажите такты.

В Beat.Tick укажите ( доли и тики ) ритм и часы. ( По умолчанию от Измерения и До конца измерения будет диапазон, который вы указали на странице редактирования трека. )

4. Укажите диапазон нот, которые вы хотите сместить или стереть.

Примечание Диапазона: Нижняя часть указывает нижний предел, а Верхняя указывает верхний предел. Если вы хотите редактировать все заметки, установите Bottom на C – 1 и сверху до G9.

#### • меняющиеся ноты

5. В **Shift Note** укажите сумму, на которую вы хотите переместить записку.

Величина сдвига устанавливается с шагом в пол тона в диапазоне От –127 до +127. +1 сместит ноту на полутон вверх.

6. Используйте поле «**Mode**» для выбора **Shift ( Replace )** для перемещения номера заметок, или **Shift ( Создать ) Create** ), чтобы создать дополнительные Ноты.

Например, если вы редактируете трек, который использует программу ударных, Вы можете использовать Shift ( Заменить ) для обмена текущим звуком малого барабана на другой звук малого барабана, назначенного другой клавише, или используйте Shift ( Создать ), чтобы добавить звуковой эффект на другой ноте # в ловушку звука. Кроме того, вы можете использовать Shift ( Create ), чтобы добавить удвоение на октаву существующей гитарной фразы и т. д.

#### • Стирание заметок

7. Используйте поле «**Mode**», чтобы выбрать «**Erase**».

Если вы хотите стереть все данные заметки в указанном диапазоне меры, вы также можете использовать команду Erase Measure и установить Вид к сведению. Однако эта команда Shift / Erase Note позволяет вам указать диапазон Beat.Tick и удалить только определенные диапазоны данных нот.

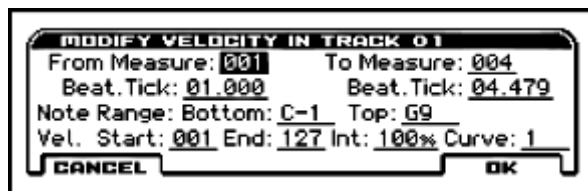
## Modify Velocity

### Изменить скорость

Изменить скорость доступно на странице S – TRACK EDIT.

Эта команда изменяет значения скорости нот в указанной области, так что они будут меняться со временем в соответствии с выбранной кривой.

1. В **Track Select** укажите трек, где будет скорость модифицирована.
2. Выберите «**Изменить скорость**», чтобы открыть диалоговое окно.



3. Укажите диапазон, в котором скорость ноты будет изменена.

От меры и до конца меры укажите такты и Beat.Tick укажите доли и тики. ( По умолчанию Из измерения и До конца измерения будет установлен диапазон, который вы указали на странице редактирования трека. )

## 4. Укажите диапазон нот, которые будут затронуты в Модификации Скорость команды.

Примечание Диапазона: нижний предел - это нижний предел, а верхний - верхний предел. Если вы хотите редактировать все заметки, установите Bottom на C – 1 и Top на G9.

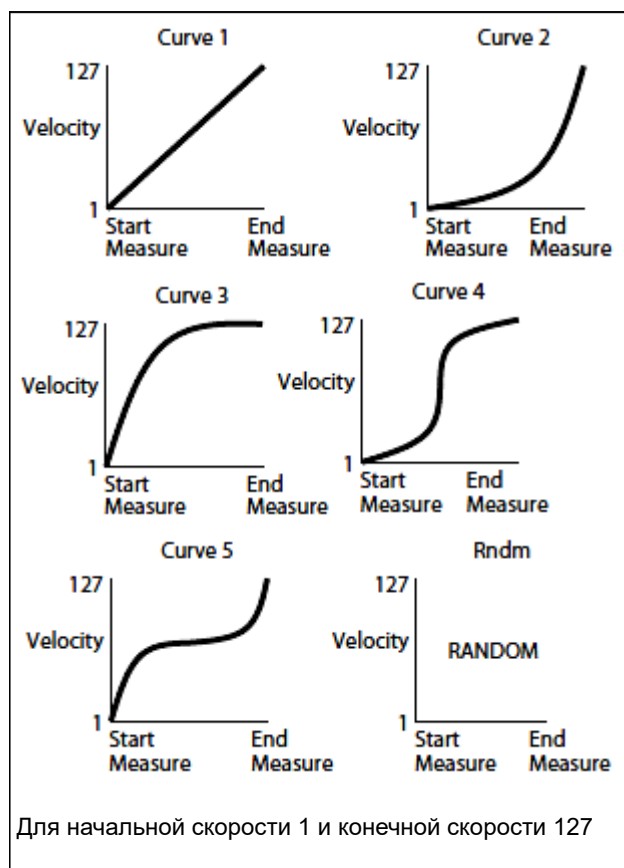
## 5. В Vel. Начальное значение, укажите значение, где данные скорости начнется, и в Конечном значении укажите окончательное значение скорости.

## 6. В поле Интенсивность укажите степень, с которой данные скорости будет скорректирована в соответствии с кривой, указанной в шаге 7.

При значении 0 [%] скорость не изменится. С настройкой 100 [%], скорость будет точно такой, как указано на кривой.

## 7. Кривая позволяет выбрать один из шести типов кривой, чтобы указать, как скорость будет меняться со временем.

\* Шесть кривых следующие:

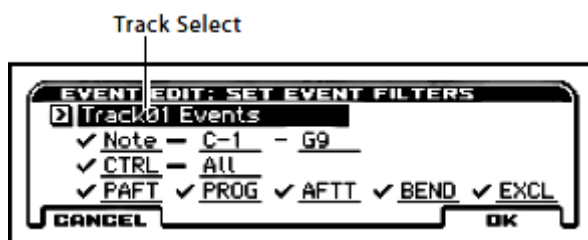


Редактирование событий доступно на странице S – TRACK EDIT.

Здесь вы можете редактировать отдельные события MIDI-данных, которые были введены.

## 1. Используйте Track Select, чтобы выбрать трек, который вы хотите редактировать, и используйте поле From Measure, чтобы указать меру, где вы хотите начать редактирование.

Если вы выбрали трек 01–16 в редакторе событий, выберите эту команду откроется диалоговое окно Set Event Filters.



В диалоговом окне «Установить фильтры событий» вы можете выбрать дорожку и типы событий ( музыкальные данные ), которые появятся и могут быть отредактированы в окне редактирования события.

**Track Select** выбирает дорожку, которая будет редактироваться. По умолчанию дорожка, выбранная S – TRACK EDIT, будет выбрана, но вы можете выбрать другую дорожку. Если вы хотите редактировать дорожку темпа, выберите Tempo ( для All Tracks ) здесь.

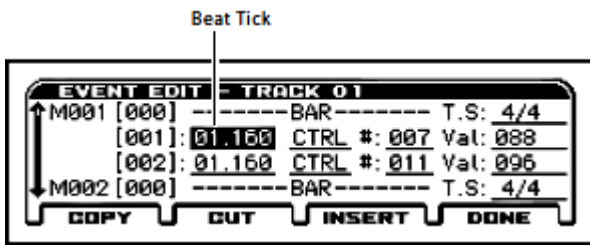
**Для заметки;** вы можете установить Bottom и Top, чтобы указать диапазон нот доступных для редактирования. Обычно вы оставляете эти наборы в C – 1 и G9.

**CTRL ( Control Change )** позволяет указать изменение числа элемента управления. Обычно вы выставите этот набор на Все.

Вы также можете проверить различные другие события ( BEND (зуд Bend ), PROG ( изменение программы ), AFTT ( после касания ), PAFT ( PolyAfter Touch ) и EXCL ( Эксклюзив )).

## 2. Нажмите кнопку ОК, чтобы открыть диалоговое окно «Редактирование события».





**3. В верхней части диалогового окна «Измерение и индекс». показать меру, которую вы редактируете, и события индексные числа в пределах меры.**

- Изменяя значение местоположения Beat Tick в пределах мера, вы можете переместить событие в меру.
- Вы можете редактировать каждое событие, изменяя его значения данных. Когда Вы выбираете событие заметки, оно будет звучать.

**4. Выберите событие, которое вы хотите отредактировать, и используйте VALUE. контроллер и т. д., чтобы изменить его значение ( я ).**

#### • Вставка события

Выберите местоположение Beat Tick, куда вы хотите вставить событие, и нажмите кнопку Вставить, чтобы вставить событие.

#### • Удаление события

Выберите событие, которое вы хотите удалить, и нажмите кнопку Cutу дать событие.

#### • Перемещение события

Вы можете использовать кнопку Вырезать и Вставить, чтобы переместить событие ( как в «вырезать и вставить» ).

Используйте кнопку Cut, чтобы удалить событие, которое вы хотите переместить, затем используйте кнопку Вставить, чтобы вставить его в нужное место.

Вы также можете переместить событие, изменив его значение Beat Tick.

#### • Копирование события


Выберите событие, которое вы хотите скопировать, и нажмите кнопку «Копировать». Затем выберите место копирования и нажмите кнопку «Вставить», чтобы вставить событие в этом месте.

**5. Когда вы закончите редактирование событий, нажмите кнопку Готово.**


Выбрав функцию ОТМЕНА, вы можете вернуться к состоянию до редактирования событий.

В следующей таблице приведены типы музыкальных данных, которые редактируются Event Edit и диапазон их значений.

BAR (отображается только) (Линия измерения)		TS (время подписи): 1 / 4 ... 16/16 * 1
C-1...G9 *2 (Note data)	V: 1...127 *2 (Velocity)	L: 000.000 ... 15984.000(Длина : удары, часы)
PAFT (Полифонически й после касания)	C-1...G9 (Note number)	0 ... 127 (Значение)
CTRL (Изменение управления)	C: 0 ... 119 (Контрольный номер изменения)	0 ... 127 (Значение)
PROG (Изменение программы)	Банк: ... E000 ... 127,GM, g (1) .. g (9) g (d), —, (Банк программ)	P: 0 . 127,1 .. 128 (GM, г (1) ... г (д)) (Номер программы)
AFTT (После касания)	0 ... 127 (значение)	
BEND (Pitch Bend)	-8192 ... + 8191 (значение)	
EXCL * 3(Exclusive)		
Темп (для всех треков) * 1	Темп: 040 ... 300	TS (Time Signature):1/4 ... 16/16 * 1

 \* 1: Учтите, что поскольку подпись времени записана в дорожку темпа, изменение ее в любой дорожке повлияет на все дорожки с одинаковым тактом, что приводит к их воспроизведению с измененной временной подписью.

Совет: \* 2: Вы также можете ввести данные заметки и значения скорости удерживая кнопку ENTER и играя на клавишах.

 \* 3: Вы не можете изменить Эксклюзивные события на другой тип события ( например, событие Note или Control Change ). Ты не можешь изменить любой другой тип события в эксклюзивное событие.

## Rename Track

### Переименовать трек

Переименовать трек доступен на странице S – TRACK EDIT.

Здесь вы можете переименовать треки.

### Редактирование имен

Вы можете изменить название редактируемой программы, комбинация, песня, ударная установка или пользовательские паттерны арпеджио и т. д.

Эти процедуры переименования могут быть выполнены в следующей странице.

Item	Page
Program	Функция PROG ... P-MFX: запись программы
Combination	Функция COMBI ...C-MFX: Написать комбинацию
Song	SEQ ... S-MFX ( кроме S- TRACK EDIT ) функция: переименовать песню Функция S-TRACK EDIT: переименовать трек
Arpeggio pattern	Функция ARP PATTERN: Переименовать арпеджио
Drum kit	Функция DRUM KIT: переименование набора ударных
File	MEDIA > ФАЙЛ функция: Сохранить все ... Сохранить в стандартный файл MIDI MEDIA > UTIL функция: Переименовать, Формат
Audio song	Функция настройки аудио- рекордер: Создать новую аудио песню, переименовать аудио Песня, Экспорт
Pad sampler	Функция РЕДАКТИРОВАТЬ ОБРАЗЕЦ: переименовать образец

**1. Выберите функцию из страниц выше, используйте кнопки курсора ◀▶ ▲ ▼, чтобы выбрать функцию редактирования текста, и нажмите кнопку ВВОД.**

Откроется окно редактирования текста.

**2. Используйте кнопки курсора PAGE– (◀) и PAGE + (▶) переместить курсор.**

**3. С помощью кнопок курсора ◀▶ ▲ ▼ или диска VALUE выберите символ и нажмите кнопку ENTER, чтобы ввести этот символ.**

**4. Нажмите кнопку FUNCTION ( SHIFT ) для переключения персонажа.**

**5. Если вы удерживаете кнопку FUNCTION ( SHIFT ), три функции в нижней части дисплея станут INSERT, DELETE и SPACE ( вставить пространство ).**

Если вы удерживаете кнопку FUNCTION ( SHIFT ) и нажмите кнопку ENTER, символ будет вставлен слева от курсора. Точно так же вы можете удерживать нажатой кнопку FUNCTION ( SHIFT ) и нажать PAGE– ( УДАЛИТЬ ), чтобы удалить символ в месте расположения курсора, или нажмите PAGE + ( ПРОБЕЛ ), чтобы вставить пробел в курсоре место расположения.

**6. Нажмите кнопку MENU ( ОК ) для подтверждения. Если вы решите отменить изменения, нажмите кнопку EXIT.**

## Копирование арпеджиатора

Копирование арпеджиатора доступно на вкладке SEQ> ARP и S – ARP страницы.

Эта функция может копировать настройки арпеджиатора из другого места к текущей песне.

Для получения дополнительной информации см. Раздел «Копирование арпеджиатора».

## Копировать Drum Track

Копирование дорожки ударных доступно на страницах S – DRUM TRACK.

Эта функция копирует настройки указанной дорожки ударных Программы, Комбинации или Песни.

Для получения дополнительной информации, пожалуйста, смотрите раздел «Copy Drum Track»

# Step sequencer

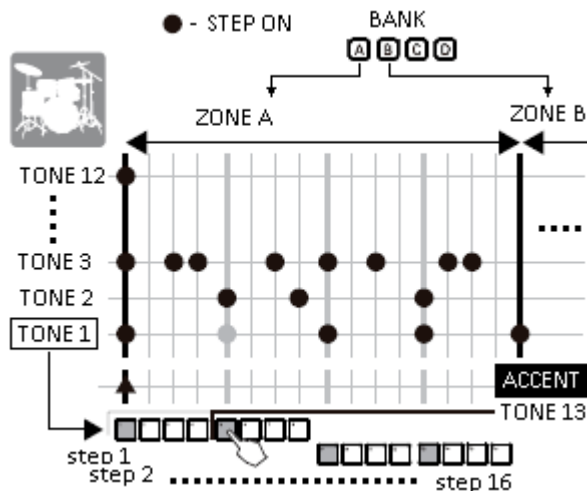
## Пошаговый секвенсор

### Исполнение с шаговым секвенсором

Шаговый секвенсор - это функция, которая позволяет вам использовать пэды 1–16 для легкого создания паттернов ударных. Включая / выключая шаги, вы можете создавать шаблоны в интуитивно понятном паттерне и изменить его во время воспроизведения.

Секвенсор шагов можно использовать в Программе, Комбинации или Режиме секвенсора; шаблоны петель, которые вы создаете, могут быть сохранены вместе со звуком и данными песни.

Шаблон цикла состоит из 64 шагов, и вы можете добавить объемные акценты и ощущение качки на ступеньках. Шаблон можно использовать до 12 различных тонов, таких как удар или ловушка. Вы можете изменить количество шагов в шаблоне и указать инструментальные звуки (Inst), тоны которые на самом деле будут звучать.



Звуки, используемые каждым тоном, можно выбрать из вариации текущей выбранной ударной установки. Вы также можете поменять барабанную установку.

### Воспроизведение и настройки в программе Режим

#### Воспроизведение и остановка пошагового секвенсора

**1. Выберите программу, которую вы будете использовать при воспроизведении шагово секвенсора или при вводе шаблона.**

**2. Нажмите кнопку RUN, чтобы начать воспроизведение (кнопка будет гореть).**

Нажмите кнопку еще раз, чтобы остановить (кнопка будет не освещенной).

Шаблон петли барабана, сохраненный вместе со звуком программой будет играть.

**Примечание:** состояние включения / выключения кнопки RUN не сохраняется, когда ты пишешь программу.

#### Изменение темпа

• В РЕАЛЬНОМ УПРАВЛЕНИИ выберите TEMPO и используйте Ручку KNOB 1 (TEMPO) или кнопка SWITCH (TAP) отрегулировать темп.

#### Ввод шаблона

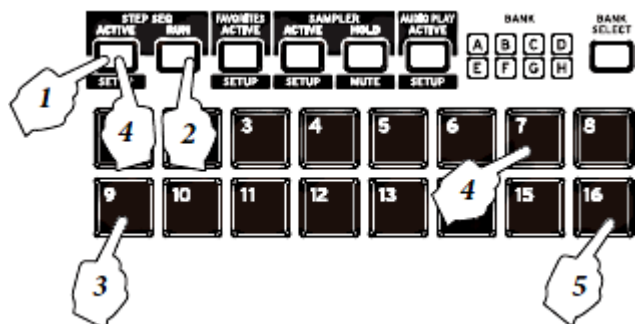
Используйте пэды 1–16 для ввода шаблона.

**1. Убедитесь, что кнопка STEP SEQ ACTIVE горит.**

Пэды 1–16 включают каждый из шагов секвенсора / выкл.

**2. Нажмите кнопку RUN (она загорится), чтобы начать воспроизведение.**

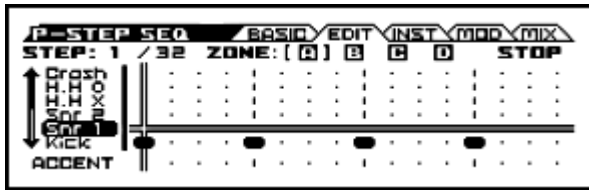
**3. Нажмите пэды 1–16 для ввода шагов. Каждый раз, когда вы нажимаете пэд 1-16, он чередуются между вкл (горит) и выкл (не горит); будет звучать включенный пэд.**



**4. Чтобы ввести другой тон, переключите тоны. Удерживая Кнопку EXIT (SHIFT) и нажмите кнопку STEP SEQ кнопка ACTIVE (SETUP) для доступа к P-STEP SEQ > РЕДАКТИРОВАТЬ страницу.**

Откроется страница P-STEP SEQ > EDIT. На этой странице, Вы можете использовать кнопки курсора ▲ ▼, чтобы выбрать тон, который Вы хотите ввести. Удерживайте кнопку STEP SEQ ACTIVE и нажмите пэды 1-13 для переключения тонов.

Вы также можете использовать кнопки курсора ◀▶ для выбора шага и нажмите кнопку ВВОД, чтобы включить / выключить его.



Определенные звуки, такие как удар, малый барабан и Том уже назначен 12 тональным сигналам, используемым пошаговым секвенсором.

Tone 1	Kick	Tone 5	H.H Open	Tone 9	Tom H
Tone 2	Snare 1	Tone 6	Crash	Tone 10	Perc 1
Tone 3	Snare 2	Tone 7	Ride	Tone 11	Perc 2
Tone 4	H.H Close	Tone 8	Tom L	Tone 12	SFX

**Примечание:** если вы удерживаете кнопку STEP SEQ ACTIVE, текущий выбранный номер тембра загорится. если вы нажмете эту кнопку, диалоговое окно ASSIGN INST TO TONE появится. В этом диалоговом окне вы можете изменить звук, который назначен на тон. Пожалуйста, смотрите следующий раздел.

**5. Нажмите пэды 1–16, чтобы ввести шаги для следующего тона.**

## Изменение звуков барабана

### Переключение звуков всех тонов ( переключение барабанной установки )

Вот как можно изменить звуки барабана.

**1. Откройте страницу режима программирования P - STEP SEQ > BASIC.**



**2. Выберите Program и используйте циферблат VALUE и т. Д., Чтобы изменить программу ударных.**

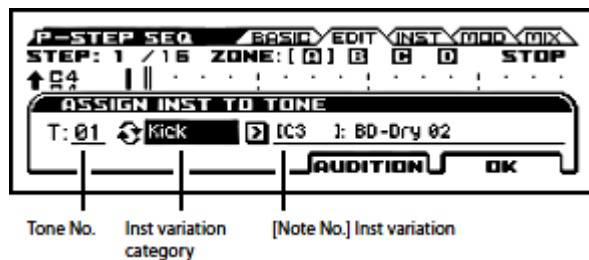
### Изменение звуков ( инструментов ) для каждого тона

Варианты предусмотрены для звуков, которые играют каждый тон.

**1. Пока вы удерживаете кнопку STEP SEQ ACTIVE, выбранные в данный момент пэды TONE 1–12 загорятся. Чтобы указать инструмент, выберите пэд для тона что вы хотите указать, чтобы эта панель загорелась; затем нажмите на зажженную панель для доступа к ASSIGN INST TO Диалоговое окно TONE.**


**Примечание.** Тон 13 - это акцент. Вы не можете назначить инструмент к нему.

**Совет:** Вы также можете получить доступ к этому диалоговому окну, используя функцию Inst To Tone.



**2. С помощью кнопок курсора ◀▶ выберите вариант категорию Inst. и нажмите кнопку ENTER для переключения между категориями All.**

Если выбрано «Все», вы сможете выбирать звуки ударных. из всех инструментов. Если категория выбрана, у вас будет возможность выбирать из инструментов этой категории.

 Если для категории задана категория вариаций, Программы переключения также могут переключать номер ноты и Inst вариации. Это потому, что инструмент та же категория не существует с тем же номером ноты, что и программа, которую вы изменили, и, следовательно, рядом инструмент той же категории был назначен.

**3. С помощью лимба VALUE и т. Д. Выберите инструмент.**

Вы можете нажать кнопку PAGE + ( AUDITION ), чтобы услышать звук, который вы выбрали.

Вы также можете играть на клавиатуре, чтобы услышать кандидата инструмент. Если для варианта Inst установлено значение «Все», все ключи будут производить звук. Если категория выбрана, звук будет быть произведен только ключами, где соответствующий инструмент был назначен.

Вы также можете выбрать, удерживая нажатой кнопку STEP SEQ АКТИВНАЯ кнопка и играющий ключ.

4. Чтобы указать звук для другого тона, нажмите и удерживайте нажатой кнопку **STEP SEQ ACTIVE** и нажмите пэд 1–12, чтобы переключить тоны или выберите **Тone No.** и используйте **VALUE** наберите и т. д., чтобы изменить настройку.

5. Когда вы закончите настройку параметров, нажмите кнопку **MENU (OK)**.

## Регулировка того, как будет воспроизводиться шаблон петли

Вы можете настроить громкость, чувство качания (groove) и Акцент на шаблон.

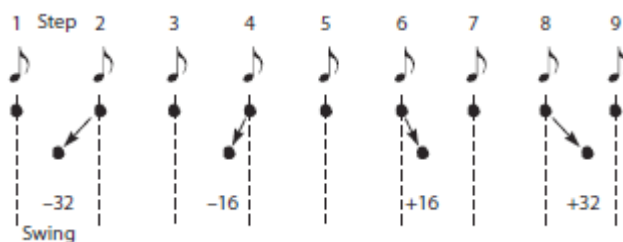
1. Откройте страницу **P-STEP SEQ > MOD**.



2. Скорость регулирует базовую громкость, **SWING** регулирует чувство качания, а акцент регулирует громкость.

### Управление модуляцией — SWING

Если разрешение =  $\frac{1}{2}$  (когда Steps per Beat = X1)



### Чтобы добавить акцент к шагу

1. Удерживая нажатой кнопку **STEP SEQ ACTIVE**, нажмите пэд 13 для выбора тона акцента.

2. Включите шаги, где вы хотите увеличить громкость

Используя пэды 1–16 и кнопку **BANK SELECT**, нажмите шаги, где вы хотите добавить акцент, делая те шаги загораться. Громкость всех тонов в выбранном шаге будут подчеркнуты.

3. Объем акцента регулируется Акцентом параметр на странице **MOD**, как описано ранее.

### Чтобы добавить ощущение качки на ступеньках

1. На странице **P - STEP SEQ > BASIC** настройте шаг / Bt. параметр.

Эффект свинга будет добавлен в следующих местах. ( см. Ниже )

2. На странице **P - STEP SEQ > MOD** отрегулируйте **Swing** установка.

## Указание зоны

Вы можете использовать до 64 шагов в цикле. Образец петли состоит из четырех зон, А – D, каждая зона содержит 16 ступеней что соответствует 16 колодкам.

Количество шагов в шаблоне определяется **Lgth (Длина)** на странице **P-STEP SEQ > BASIC**.

1. Откройте страницу **P-STEP SEQ > BASIC**.



2. Используйте параметр **Lgth (Длина)**, чтобы указать количество шагов.

Шаблон будет воспроизводиться как цикл для указанного числа шагов.

Настройки темпа и разрешения ( разрешения) определяют скорость.

Используйте кнопку **BANK SELECT** для переключения между зонами для указанного **Lgth**. Например, если **Lgth** равен 32, две зоны будут доступны; нажав кнопку **ВЫБОР БАНКА** будет переключаться между зонами А и В.

## MIDI передача от пошагового секвенсора

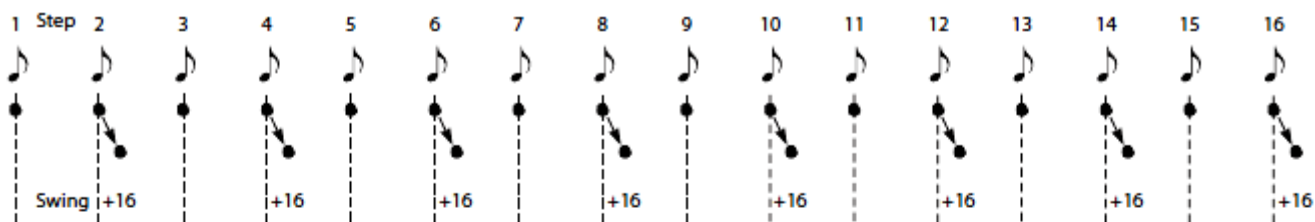
В режиме программирования функция пошагового секвенсора передает данные нот на следующем MIDI-канале.

Данные передаются по каналу MIDI, указанному Режим **Global / Media G - MIDI > Настройка страницы OUT Step Seq Prog MIDI Ch** ( настройка по умолчанию: ch.16 ).

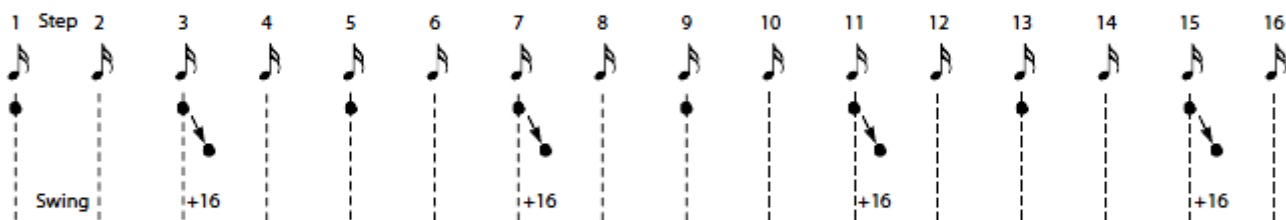
**Примечание.** Передача MIDI-данных включена, если **Step Seq**

Resolution =  $\frac{1}{2}$ , Swing = +16

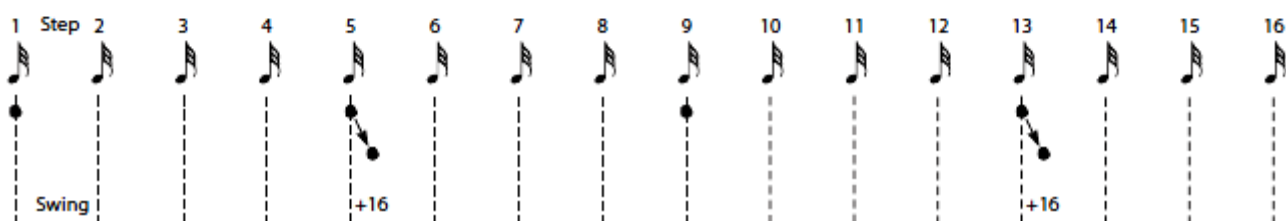
Когда Step / Bt = X1



Resolution = 1/8, Swing = +16  
When Step/Bt = X2



Resolution = 1/8, Swing = +16  
When Step/Bt = X4



## MIDI передача от пошагового секвенсора

В режиме секвенсора функция пошагового секвенсора передает данные ноты секвенсора на MIDI-канале (S TRACK >MIDI), если для состояния дорожки 16 ( SEQ > PROG ) установлено значение BTH, EXT или EX2.

## Использование пошагового секвенсора с Favorites

При использовании функции Избранное настройки каждой зарегистрированной программы или комбинации может сделать шаговый секвенсор



Вы сможете включать / выключать шаги, но настройки не могут быть сохранены. Вы также не можете ввести различные ШАГ Страницы SEQ. Вам нужно будет использовать режим программы или Комбинированный режим для редактирования настроек пошагового секвенсора.

## Воспроизведение и остановка пошагового секвенсора

1. Выберите любимую программу или комбинацию.

2. Нажмите кнопку STEP SEQ RUN, чтобы начать воспроизведение ( кнопка будет гореть ).

Нажмите кнопку еще раз, чтобы остановить ( кнопка будет не освещенной ).

Шаблон петли барабана, сохраненный вместе с программой или комбинацией. Будет воспроизводить звук.

**Примечание:** состояние включения / выключения кнопки RUN не сохраняется, когда ты пишешь программу.

## Ввод шаблона

1. Нажмите кнопку STEP SEQ ACTIVE, чтобы кнопка светилась. Пэды 1–16 включают каждый из шагов секвенсора / выкл.

2. Используйте кнопку BANK SELECT и пэды 1–16 для введения шагов. Каждый раз, когда вы нажимаете на пэд, он включается ( горит ) или выключен ( не горит ); если он включен, звук будет воспроизводиться.

3. Для ввода других тонов удерживайте нажатой STEP SEQ. Нажмите кнопку ACTIVE и нажмите пэды 1–12 для переключения тонов. Затем нажмите пэды 1–16, чтобы включить или выключить их.

4. Чтобы добавить акценты, нажмите кнопку **STEP SEQ ACTIVE** и нажмите пэд 13, чтобы выбрать его; затем используйте **BANK SELECT** и кнопки 1–16 для поворота акцента вкл / выкл для каждого шага.

## Синхронизация пошагового секвенсора

Шаговый секвенсор будет воспроизводиться синхронно с внутренними / внешними MIDI часами.

### Синхронизация с арпеджиатором

Шаговый секвенсор синхронизируется со временем в котором играет арпеджиатор.

**Примечание:** если вы хотите синхронизировать воспроизведение арпеджиатора с пошаговым секвенсором, который работает в данный момент, включите синхронизацию клавиш ( P-ARP > НАСТРОЙКА, C-ARP > A, B, S-ARP > A, B ) выкл.

### Синхронизация с Drum Track

В режиме секвенсора пошаговый секвенсор синхронизируется с паттерн Drum Track, который сейчас воспроизводится.

**Примечание:** Если вы хотите синхронизировать паттерн Drum Track воспроизведение на пошаговом секвенсоре, который в данный момент работает, установите флажок Синхронизация ( в каждом режиме DRUM TRACK > Страница PATTERN ( настройка барабана ) ).

### Синхронизация между пошаговым секвенсором и секвенсором в режиме секвенсора


**При воспроизведении или записи песни**

- Шаговый секвенсор синхронизируется с песней в единицах одного удара.

#### Синхронизация с началом песни

- Если включен пошаговый секвенсор ( т.е. кнопка RUN включена ) и работает, он будет сброшен к началу паттерна когда он получает сообщение о начале песни.

## Синхронизация с воспроизведением внешнего секвенсора

Если  «( Tempo )» - это EXT ( то есть, если страница G - MIDI > BASIC Параметр MIDI Clock установлен на Ext-MIDI или Ext-USB ) в Режимы программирования, комбинации или секвенсора, шаговый секвенсор синхронизируется с таймером MIDI и запускается сообщения от внешнего MIDI-секвенсора и т. д. Подключены через кабель MIDI.

#### Примечание:

Пошаговый секвенсор также синхронизируется тем же способом, если MIDI Clock установлен на Auto и MIDI clock сообщения принимаются от подключенного MID I- устройства.

### Синхронизация с внешними таймерами MIDI

Шаговый секвенсор синхронизируется с «( Tempo )» на основе внешних часов синхронизации MIDI.

### Синхронизация с MIDI-командой реального времени сообщение Start

Если пошаговый секвенсор включен и работает, он будет сброшен на начало шаблона при получении команды «Пуск».



# Pad Sampler



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 93 – 97

## Исполнение с площадкой пробоотборник

Функция сэмплера пэдов позволяет использовать 16 пэдов на передней панели, чтобы легко сэмплировать (записать) вашу KROSS производительность (игру) или внешний вход, и исполнить эти образцы, играя их обратно. Максимальное время записи 14 секунд на пэд, и вы можете воспроизвести сэмплы до четыре колодки одновременно. Чтобы записать образец, выберите одну из колодок 1–16, и запишите исполнение KROSS или внешний вход. Когда вы записываете образец, он записывается в оперативную память KROSS; тогда данные (16 бит, 48 кГц, стерео) автоматически сохраняются на SD-карту как образец формата Korg файл.

Набор, состоящий из восьми банков А – Н, называется «сессией». Для каждого сеанса вы можете загрузить образцы данных для 16 площадок, и переключаться между банками во время выполнения.

**Примечание:** эффекты KROSS не могут быть применены к воспроизведению сэмплера пэдов.

**Примечание:** Мы рекомендуем использовать SD - карту. Если карта не вставлена, демонстрационные образцы загружены в банк А; ты будешь в состоянии исполнить.

## Запись сэмплов (выборка)

### Готовимся к записи образцов



Перед записью вставьте SD-карту, отформатированную KROSS в слот для SD-карты. Если SD-карта не вставлена; Вы сможете записывать, но записанный контент теряется при выключении питания.

**Примечание:** когда вы используете SD-карту с KROSS впервые, то создается папка KORG / KROSS2 / SAMPLER автоматически, и настройки сделаны, чтобы подготовить карту к использованию.

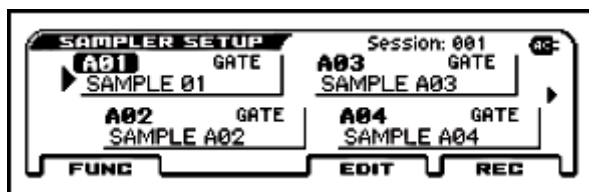
### Примечание:

Если вы вставите SD - карту, которая ранее использовалась с KROSS, набор образцов сеанса 001 банка А сохраненный на SD - карте автоматически загружается в KROSS.

## Выборка звука KROSS

Вот как можно сэмплировать звук вашего выступления в Программный режим или Комбинированный режим, песня секвенсора или аудио обрабатывается вокодером.

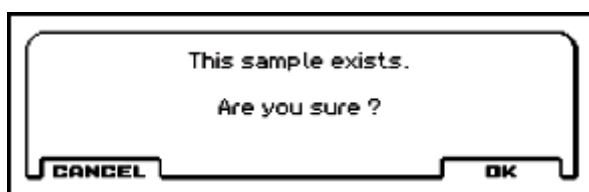
1. В режиме программирования и т. Д. Выберите нужный звук.
2. Нажмите кнопку EXIT ( SHIFT ) и SAMPLER Кнопку ACTIVE ( SETUP ) для доступа к SAMPLER Окно НАСТРОЙКИ.



3. Либо нажмите на пэд, которому вы хотите назначить сэмпл, или используйте кнопки курсора, чтобы выбрать пэд.
4. Нажмите кнопку MENU ( REC ), расположенную под дисплем для доступа в окно ЗАПИСИ ОБРАЗЦА.



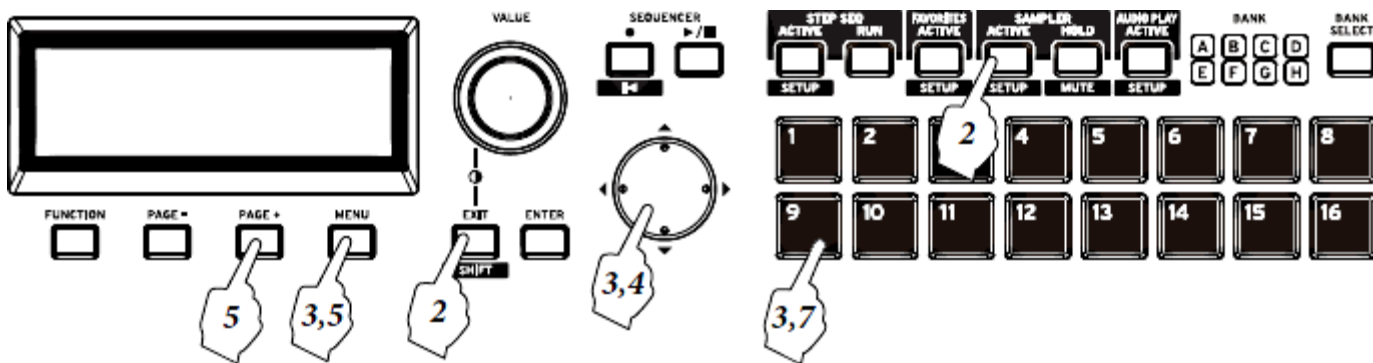
Если вы выбираете пэд, которому уже назначен семпл, и нажмите кнопку MENU ( REC), появится диалоговое окно, спрашивая, хотите ли вы перезаписать образец.





**Примечание:** Если вы не хотите удалять образец, нажмите кнопку FUNCTION (CANCEL) под дисплеем для отмены операции; затем выберите другой пэд.

**Примечание:** если вы хотите записать семпл в другом банке чем текущий выбранный банк, нажмите БАНК кнопка SELECT для выбора банка



**5.** Переместите курсор на Auto Rec Start: и используйте клавишу ENTER или VALUE для выбора авто триггерный метод.

**7.** Образец звука вашего исполнения. отбор проб запускается в соответствии с методом, который вы указали Auto Rec Начать.



**Off:** Нажмите кнопку MENU (Rec Control), чтобы начать выборки.

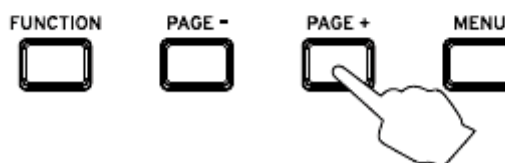
**Примечание:** выборка начнется, при воспроизведении клавиатуры.

**SEQ START:** выборка начнется, когда вы нажмете кнопку SEQUENCER (старт / стоп).

**Input Low:** Выборка начнется, когда аудио входной уровень превышает примерно -18 дБ.

**Input High:** выборка начнется, когда аудио входной уровень превышает примерно - 6 дБ.

**6.** Нажмите кнопку MENU (Rec Control), для ввода в режим ожидания.



**8.** При нажатии кнопки PAGE + (Стоп) выборка останавливается. Выборка автоматически останавливается, если максимальное Время записи истекает.

**Примечание:** во время сэмплирования вы можете использовать AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза), чтобы воспроизвести звуковую песню, или воспроизведите сэмплы других пэдов для их сэмплирования. (Вы не можете воспроизвести звуковую песню с пэда.)



**9.** Когда вы прекратите выборку, откройте окно РЕДАКТИРОВАТЬ ОБРАЗЕЦ появляется. В окне EDIT SAMPLE Вы можете указать область воспроизведения и способ воспроизведения образца.  
( см.«Редактирование семпла» )

**10.** При нажатии на пэд, который вы записали, образец воспроизводит  
( см. «Воспроизведение сэмплов» )

## Выборка звука из внешнего аудио входа

Если вы хотите сэмплировать внешний аудио вход, продолжайте через шаг 3 «Выборка звука KROSS» стр. 58, а затем нажмите кнопку PAGE- ( A - IN ) для доступа диалоговое окно AUDIO IN-QUICK SETTING и измените настройки аудио входа. Когда вы закончите настройку, нажмите МЕНЮ кнопку ( ГОТОВО ), чтобы вернуться в окно ЗАПИСИ ОБРАЗЦОВ.

## Импорт из файла WAVE

Файлы WAVE, сохраненные на SD-карте, можно импортировать как образцы и играть с площадки сэмплера.

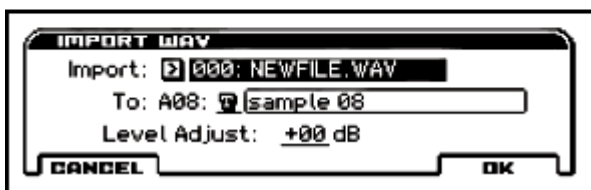
Следующие форматы файлов могут быть импортированы.

- Формат файла: формат WAVE без сжатия линейный PCM
- Глубина выборки: 16 бит
- Частота дискретизации: 44,1 кГц или 48 кГц, стерео файлы

**Примечание:** Отображаются первые 8 символов имени файла.

1. С помощью компьютера скопируйте файл WAVE, который вы хотите импортировать в папку KORG / KROSS2 / DATA SD - карты, которая была отформатирована KROSS.

2. Вставьте SD - карту и в НАСТРОЙКУ SAMPLER выберите панель назначения для импорта.



3. Нажмите кнопку FUNCTION ( FUNC ) для доступа к списку функций; затем выберите Импортировать WAV и нажмите кнопку ВВОД для доступа к диалоговому окну ( см.«Импорт WAV» в РРП )

4. В списке файлов выберите файл WAVE, который вы хотите импортировать.

5. Проверьте номер панели назначения импорта и нажмите кнопку MENU ( OK ) для выполнения импорта.

**Примечание:** до первых 14 секунд файла WAVE может быть импортирован. Используя компьютер заранее, убедитесь, что аудио, которое вы хотите импортировать, находится в пределах этого ограничения.

**Примечание:** Импорт может занять определенное время.

**Примечание:** с экрана SAMPLE RECORDING, Вы можете использовать кнопку FUNCTION ( FUNC ), чтобы выбрать и импортировать WAV выполните процедуру таким же образом.

## Редактирование образца



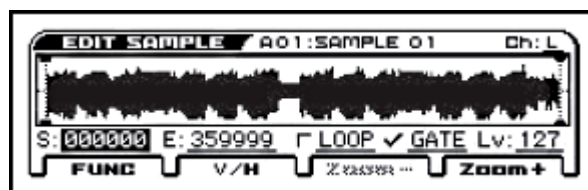
**Примечание:** Отредактированный контент также автоматически сохраняется в SD-карту каждый раз.

Вы можете указать область воспроизведения и способ воспроизведения образца.

1. Нажмите кнопку EXIT ( SHIFT ) и SAMPLER ACTIVE кнопка ( SETUP ), чтобы открыть SAMPLER Окно НАСТРОЙКИ.

2. Либо нажмите на пэд, на который вы хотите назначить редактирование сэмпла, или используйте клавиши курсора, чтобы выбрать пэд.

3. Нажмите кнопку MENU ( EDIT ), чтобы открыть EDITОБРАЗЕЦ окна.



**Примечание:** Вы можете нажать на пэд, чтобы воспроизвести семпл. пока вы настраиваете настройки и слышите результат.

4. Чтобы указать регион, который воспроизводится, используйте VALUE наберите для перемещения начальной точки «S» и конечной точки «

**Примечание:** Начальная и конечная точки показаны на отображение сигнала. Вы можете использовать PAGE + ( ZOOM- ) и Кнопки MENU ( ZOOM + ) для регулировки диапазона отображения сигнала при проверке области воспроизведения. Вы можете использовать кнопку PAGE- ( V / H ) для переключения между масштабирование в V ( вертикальном ) или H ( горизонтальном ) направлении. Выбранное направление выделено жирным шрифтом.

**Примечание:** Используя функцию «Образец усечения», вы можете отбросить части образца, которые находятся за пределами указанной начальной точки и конечной точки.

**Примечание:** знайте, что образец, на котором усеченный образец был выполнен, не может быть возвращен в предыдущее состояние.

**5. Укажите метод воспроизведения. Используйте чек LOOP поле, чтобы указать настройку включения / выключения цикла, и использовать Флажок «GATE» для указания настройки включения / выключения ворот.**

**Если установлен флажок «LOOP»:** образец воспроизводится с начальной точки до конечной точки, а затем воспроизведение продолжается с начальной точки.

**Если флажок «LOOP» не установлен:** образец воспроизводится с Начальной точки до конечной точки, а затем воспроизведение останавливается.

**Если установлен флажок «GATE»:** во время удержания пэда вниз, воспроизведение продолжается в соответствии с циклом вкл / выкл установка. Воспроизведение останавливается при отпускании пэда.

**Если флажок «GATE» снят:** после того, как пэд нажат, воспроизведение продолжается в соответствии с циклом вкл / выкл установка. Воспроизведение останавливается при однократном нажатии опять таки на пэд.

**6. Чтобы настроить громкость воспроизведения, используйте «Lv», чтобы указать уровень.**

**7. Чтобы переименовать образец, используйте FUNCTION кнопку ( FUNC ), чтобы открыть список функций, и выберите Переименовать Образец ( см. «Переименовать образец» на стр. 207 Руководство по параметрам )**

**8. Когда вы закончите настройку, нажмите кнопку EXIT, чтобы закрыть окно EDIT SAMPLE. закройте окно, отредактированный контент будет сохранен в файле примера формата Korg на SD — карте.**

**Примечание:** Если вы не закроете окно «РЕДАКТИРОВАТЬ ОБРАЗЕЦ», отредактированный контент не сохраняется в файле примера формата Korg SD -карта.

## Воспроизведение сэмплов



**1. Убедитесь, что кнопка SAMPLER ACTIVE горит.**

**2. Выберите банк сэмплера.**

Нажмите кнопку выбора банка, чтобы выбрать банк, Светодиоды указывают на банк, который вы хотите выбрать; Светодиод BANK мигает. По истечении 1 секунды с мигания Светодиода, переключение на этот банк подтверждается.

**Примечание:** Пока индикатор BANK выбранного банка все еще мигает, банковский переключатель еще не подтвержден. Мигание прекращается, если вы выбираете банк, в котором вы находитесь в работе на данный момент.

**Примечание:** данные читаются при переключении банков. Никогда не удаляйте SD - карту, пока это происходит.

**3. При нажатии подсвеченной площадки образец воспроизводится в соответствии с настройкам, которые вы указали в «Редактировании образца».**

**Примечание:** пэд, сэмпл которого воспроизводится в данный момент, горит больше ярче чем когда не играет.

**Примечание:** Сэмплер пэдов может воспроизводить до четырех сэмплов одновременно.

## Держите площадку

Если вы удерживаете кнопку SAMPLER HOLD и нажимаете пэд, он остается в состоянии удержания, даже если вы отпустите колодки

**Совет:** тот же результат происходит, если вы удерживаете нажатой кнопку SAMPLER HOLD.

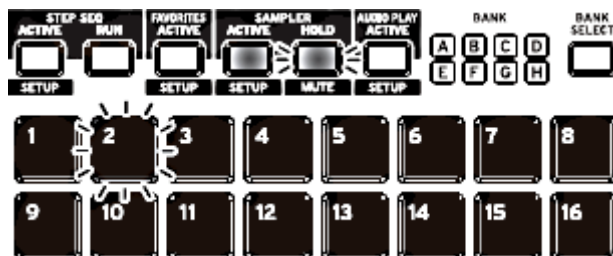
**Примечание:** Если воспроизведение семпла заканчивается, когда пэд все еще находится в состоянии удержания, состояние удержания очищается для этого пэда.



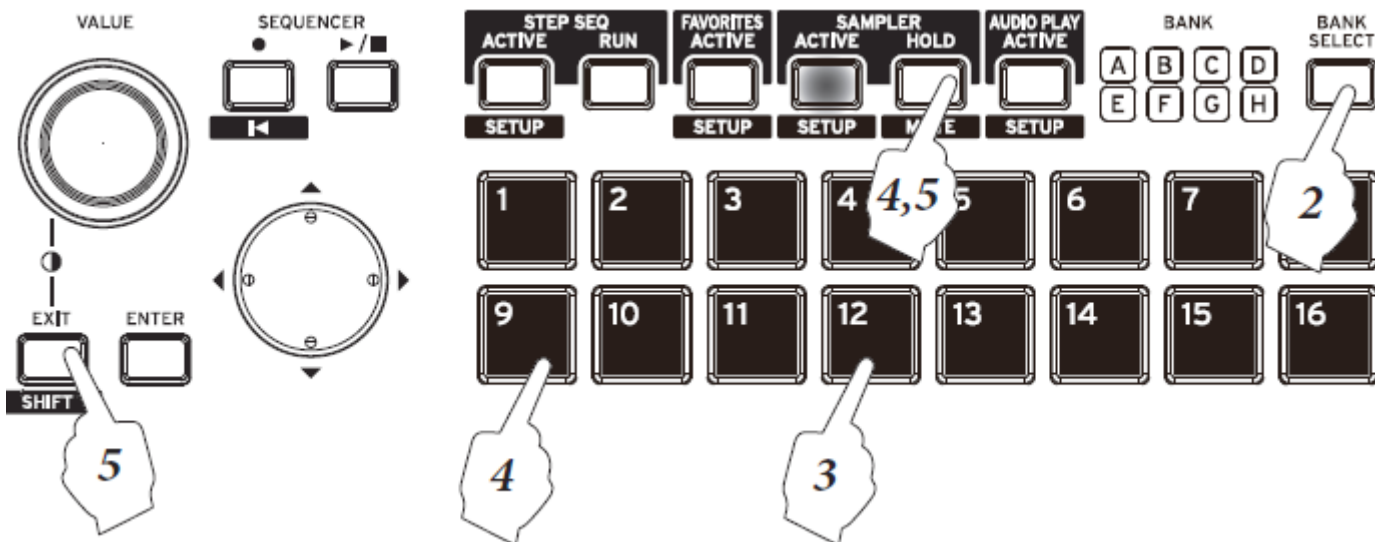
**Примечание:** если хотя бы один пэд находится в состоянии удержания, SAMPLER кнопка HOLD горит. В этом случае вы можете еще раз удерживать вниз удерживайте кнопку SAMPLER и нажмите другую кнопку площадку, чтобы одновременно поставить его в состояние удержания. В это время, Вы можете нажать и отпустить кнопку SAMPLER HOLD очистить состояние удержания для всех пэдов.

## Переключите пэд в режим отключения звука

Если там играет пэд, вы можете удерживать кнопку ВЫХОД ( SHIFT ) и нажмите Удерживание ОБРАЗЦА Кнопка ( MUTE ), чтобы переключить пэд в режим отключения звука. ( В на этот раз светодиод кнопки SAMPLER HOLD ( MUTE ) мигает ).



В режиме отключения звука нажатие на воспроизводимый в данный момент пэд отключит звук ( тишина ) воспроизведение. ( Светодиод заглушенного индикатора мигает.) Когда вы снова нажимаете мигающую панель, отключение звука очищено. Чтобы отключить режим отключения звука, снова нажмите и удерживайте кнопку ВЫХОД ( SHIFT ) и нажмите Удерживание ОБРАЗЦА кнопка ( MUTE ).



### Режим программы

Данные передаются и принимаются по каналу MIDI. определяется режимом Global / Media G-MIDI > OUT page настройка Pad Sampler Prog MIDI Ch ( настройка по умолчанию: ch.15 ).

Передача MIDI - данных включена, если программа Pad Sampler Prog

Настройка MIDI Out проверена. По умолчанию это отключено ( Снят ).

### Комбинированный режим

Если на странице PROG вы включаете «SMP», программа назначенная тембру 15 отключена ( не будет звучать ), и вместо этого события включения / выключения сэмплера пэда передаются и принимаются на канал MIDI, который назначен на тембр 15. Если Состояние тембра MIDI ( COMBI > PROG ) - EXT или EX2, данные записки передаются.

**Примечание:** невозможно изменить тембр, используемый для пэда Сэмплер для любой настройки, кроме 15.

### Режим секвенсора

Если на странице MAIN или PROG вы включаете SMP, Программа, назначенная на трек 15, отключена ( не будет звучать ), и вместо этого события включения / выключения сэмплера пэда передаются и принимаются на канал MIDI, который назначен для дорожки 15. Это позволяет вам записывать и воспроизводить трек. Если Статус трека ( SEQ> PROG ) - BTH, EXT или EX2, данные заметки - передается.

**Примечание:** невозможно изменить дорожку, используемую для пэда Сэмплер для любой настройки, кроме 15.

## Использование образцов другими способами

Образцы, записанные на KROSS, также могут быть использованы в других способах, а также воспроизведены с колодок.

Вот несколько возможностей.

- Используйте для записи в режиме секвенсора Данные воспроизведения ( вкл / выкл ) пэда могут быть записаны как данные ноты в Режим секвенсора. ( «Запись вашего пэда сэмплера производительность» )
- Воспроизведение образцов в качестве программ Банк ( сеанс ) записанных образцов может быть преобразован в программу и проигрываться на клавиатуре или обрабатывается эффектами KROSS. ( «Преобразовать текущий банк в Программу» на стр. 207 РРП )

### Экспорт образца

Использование функции «Экспорт в KSC» или «Экспорт в WAV» функция, сэмпл, который вы записали с помощью сэмплера пэда можно экспортировать как файл .KSC или как образец файла в WAVE формат. Когда вы выполняете эти функции, файл .KSC или Файл WAVE создается в SD - карте KORG / KROSS 2 / Папка DATA. Файл

**.KSC:** Данные экспортируются как файл данных PCM в формате Korg в мультисэмпл и сэмпл для каждого банка. Эти данные могут быть загружены в модель с возможностью выборки, такую как KRONOS серии, OASYS, M3 или серии TRITON, и воспроизводиться.

**WAVE файл:** Данные экспортируются как образец файла формата .WAV. может загружаться компьютерное приложение, поддерживающее формат WAVE эти данные, что позволяет вам использовать образцы, которые были записаны на KROSS.

- Формат файла: формат WAVE без сжатия линейный PCM
- Глубина выборки: 16 бит
- Частота дискретизации: 48 кГц

# Audio recorder



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 99 - 107

## Обзор аудио самописца



## О аудио регистраторе

KROSS предлагает высококачественный цифровой аудио рекордер записывающий на SD-карту, которую вы вставляете в SD-карту - слот. В дополнение к записи звука, на котором вы играете клавиатурой или воспроизведение с секвенсора, аудио рекордер также может записывать внешний аудио вход, такой как микрофон, гитара или аудио плеер, подключенный к KROSS. Вы также можете наложить столько раз, сколько хотите, играя назад записанный звук во время записи вашего KROSS исполнения или внешнего аудио вход. Есть также функция отмена, которая позволяет вам вернуться в состояние до предыдущего взятия и перезаписать оттуда. Эти функции позволяют вам использовать аудио рекордер, как простой много дорожечный аудио рекордер.

Записанные аудио данные сохраняются на SD - карте в формате WAVE. Файл ( 48 кГц, 16 бит ), так что вы можете использовать его с вашим компьютером.

Вы также можете импортировать файл WAVE в аудио-рекордер и воспроизведите это.

Аудио рекордер дает вам простой способ записать ваши фразы и идеи в любое время вы играете, независимо от звука или режима ( кроме режима диска ).

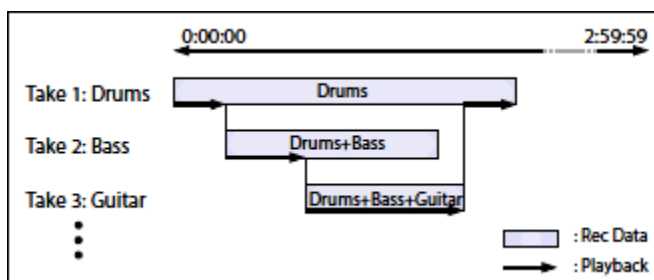
## Время записи и размер данных

Максимальное время для одной песни - три часа. Настоящее общее время для много дорожечной записи будет зависеть от свободной емкости SD — карты.

Один проход записи будет хранить около 11 МБ данных в минуту. Это означает, что 1 ГБ позволяет запись примерно 90 минут. При выполнении мультитрековой записи, дополнительные данные будут храниться на SD — карте в зависимости от длины записи.

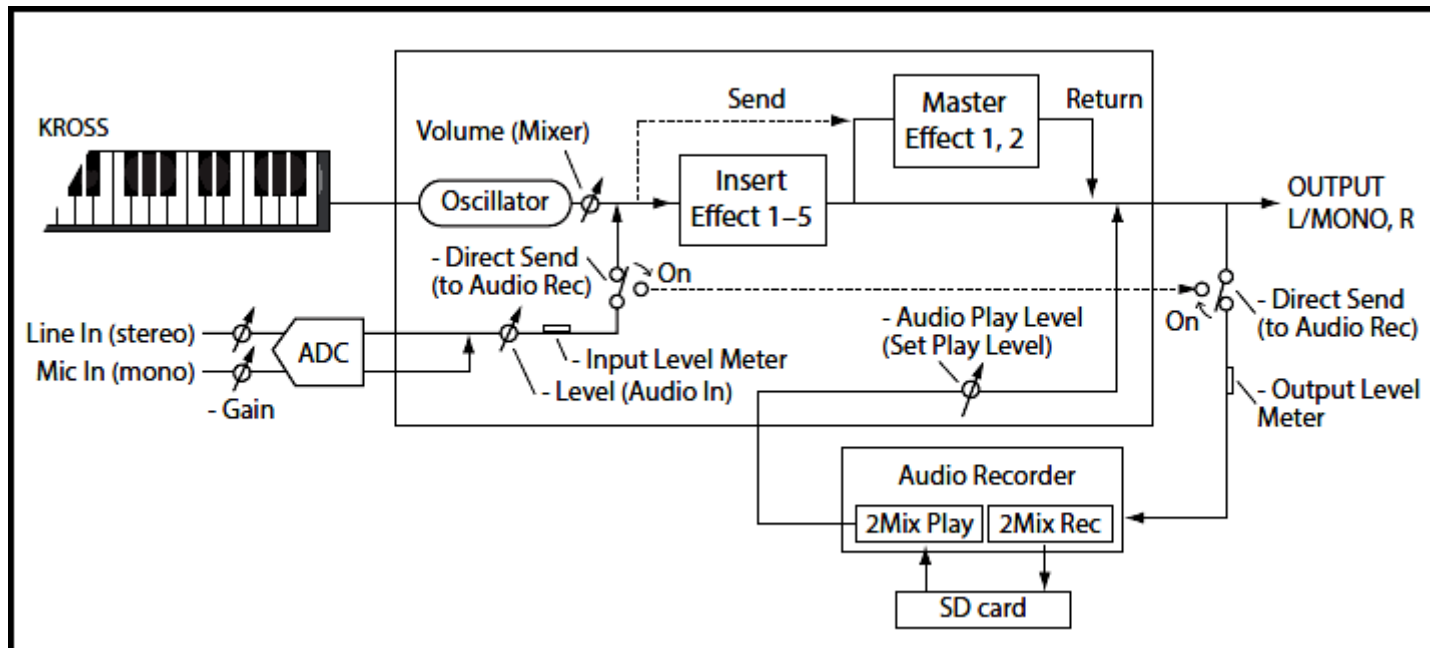
**Примечание:** Время записи является приблизительным. С песней данные управления также хранятся, фактическое время записи может быть короче в зависимости от количества песен.

Записанные дубли и как они воспроизводятся:

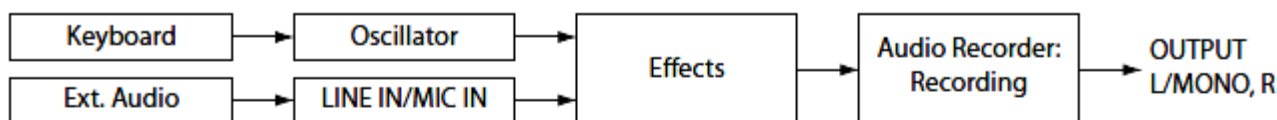


\* Можно использовать эффекты, предназначенные для использования с внешним аудио одновременно с эффектом вставки / мастера, предусмотренным для программы и т. д.

# Поток сигнала внутри аудио регистратора



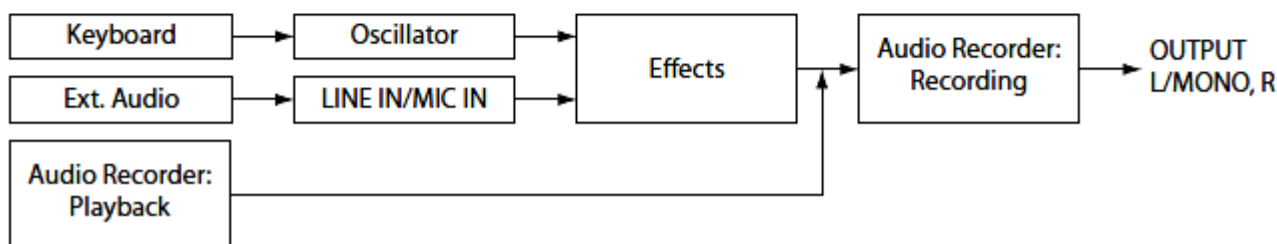
## Recording



## Playback

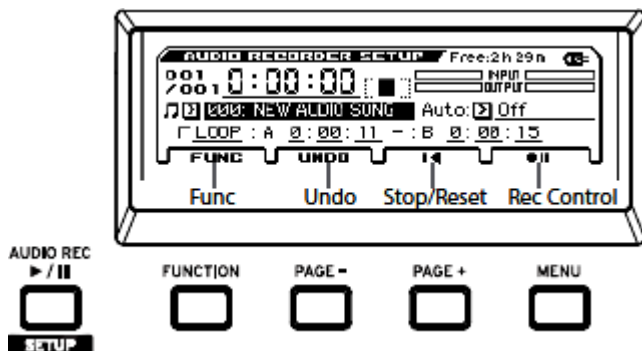


## Overdub Recording



## Основная операция

Для выполнения операций записи звука, таких как запись, воспроизведения и отмены, используйте переднюю панель AUDIO REC ►/|| (воспроизведение / пауза) кнопку ( **SETUP** ), а также аудио-рекордер диалоговое окно, которое появляется при удерживании кнопки ВЫХОД кнопку **SHIFT** и нажмите кнопку ►/|| AUDIO REC ( воспроизведение / Пауза ) ( **SETUP** ).



### Кнопка AUDIO REC ►/|| ( воспроизведение / пауза ) **SETUP**

Управляет записью, воспроизведением и паузой звуковой песни. Рабочее состояние отображается цветом, а состояние светодиод ( горит или мигает ). В каждом состоянии, нажатие этой кнопки выполнит следующие действия.

- Светодиод не горит = остановлен: нажмите кнопку, чтобы начать воспроизведение.
- Зеленый светодиод мигает = воспроизведение приостановлено: нажмите кнопку для начала воспроизведения.
- Зеленый светодиод горит = воспроизведение: нажмите кнопку, чтобы приостановить воспроизведение.
- Красный светодиод мигает = запись приостановлена: нажмите кнопку начать запись.
- Оранжевый светодиод мигает = Запись приостановлена: Старт запись путем ввода триггера, указанного в Auto.
- Красный светодиод горит = Запись: нажмите кнопку, чтобы приостановить запись.

Если вы удерживаете кнопку ВЫХОД **SHIFT** и нажимаете ►/|| AUDIO REC ( воспроизведение / пауза ) ( **SETUP** ), Откроется окно НАСТРОЙКА АУДИО РЕГИСТРАТОРА.

## Окно настройки аудио рекордера

В этом окне вы можете управлять записью, остановкой, паузой и воспроизведением, а также выполнять такие функции, как отмена и создать новую аудио песню. Используйте кнопки, расположенные под дисплеем для управления рекордером.

### Кнопка FUNCTION ( FUNC )

Эта кнопка показывает список функций, где вы можете использовать такие функции, как создание нового звука, переименование, удаление, экспорт или настройка уровня.

### Кнопка PAGE - ( UNDO )

Показывает диалоговое окно ОТМЕНА. Здесь вы можете сделать шаг возвращения к более ранней записи. Вы также будете использовать эту кнопку для функции повтора, которая возвращает записанный дубль.

### Кнопка PAGE + ( Стоп / Сброс )

Это кнопка остановки. Останавливает воспроизведение или запись аудио песни. Когда вы остановитесь, рекордер вернется в сохраненное местоположение. Если вы нажмете кнопку locate во время остановки, вы вернетесь к началу 0:00:00 песни.

### Кнопка MENU ( REC Control )

Это кнопка записи. Она контролирует паузу записи и запись стартером. Функциональность кнопки будет зависеть от текущего состояния. В каждом состоянии нажатие этой кнопки будет выполнять следующие действия:

- || = Во время остановки: нажмите кнопку, чтобы ввести паузу записи.
- ► = Когда показано: нажмите кнопку, чтобы начать запись.
- = Запись: нажмите кнопку, чтобы переключиться на воспроизведение.

### Locate ( Определить местонахождение )

Во время записи или воспроизведения нажмите кнопку PAGE + ( Стоп / Сброс ) кнопка остановит вас и вернет вас в локацию где вы начали запись или воспроизведение ( кроме случаев, когда вы начали от паузы ).



Когда остановлено, нажмите кнопку PAGE + ( Стоп / Сброс ) приведет вас к началу ( 0:00:00 ) песни.

Если вы хотите переместить местоположение, используйте кнопки курсора ◀▶ ▲ ▼, чтобы выбрать Time Location, и нажмите кнопка ENTER ( рядом со значением отображаются символы ▲ ▼). использование кнопки курсора ▲ ▼ или диск VALUE для указания местоположения, и нажмите кнопку ENTER, чтобы перейти туда.

Вы не можете изменить местоположение во время записи или в состоянии паузы записи.

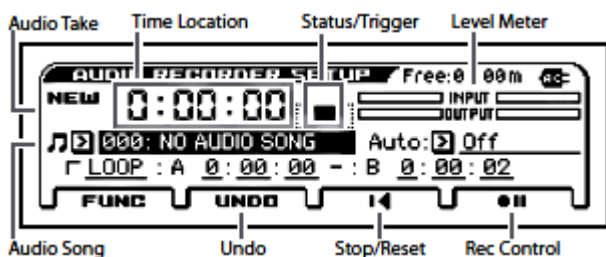
## Ножной переключатель

Вы можете использовать педальный переключатель для переключения между воспроизведением / паузой воспроизведения или запись / запись-пауза ( Foot SW Assign = Audio Recorder Пуск / Пауза, Запись звука REC ( Старт / Стоп ).

## Окно настройки аудио рекордера

В окне настройки аудио рекордера вы можете настроить параметры для аудио рекордера.

• Удерживая нажатой кнопку EXIT ( **SHIFT** ), нажмите кнопку ▶/|| AUDIO REC ( воспроизведение / пауза ) ( **SETUP** ) для открытия окна.



- Audio Take: если вы еще не записали, это будет указать Новое. Когда вы записываете, левая сторона указывает текущий выбранный дубль, и правая сторона указывает количество много дорожечных записей. Вы можете использовать Отменить вернуться к предыдущей записи.
- Time Location: указывает местоположение в аудио композиции. Слева это показывает часы, минуты и секунды. Пожалуйста, смотрите предыдущий раздел «Найти»

• Состояние / Триггер: указывает состояние аудио рекордера, например, запись, воспроизведение или остановка.

• Индикатор уровня: Индикатор уровня INPUT показывает уровень внешний звук, который вводится в KROSS. Индикатор уровня OUTPUT показывает уровень звука выход из разъемов L / R: звук KROSS, внешний аудио вход и воспроизведение на аудио рекордере. Во время записи это покажет уровень записи.

• Аудио песня: выбор песни.

• Авто: указывает, как запись будет начата автоматически. ( см. «Как начать запись» )

• LOOP: повторное воспроизведение региона A-B.

• Отменить: возврат к предыдущему или последнему дублю.

• Стоп / Сброс, Управление записью: Управление записывающим устройством.

## Запись и воспроизведение аудио

Аудио рекордер может записывать то, что вы играете на Клавиатура KROSS, или он может воспроизводить внешнее аудио сигнал от LINE IN, MIC IN или аудио входа USB.

Давайте начнем с записи звука вашей игры программы. В следующем разделе мы объясним, как записать внешний аудио сигнал.

## Preparations ( Препараты )

• Вставьте SD - карту в слот для SD - карт. ( см. «Установка SD - карты» )

✎ Если SD-карта используется KROSS для первого время, вам нужно будет отформатировать его в GLOBAL / MEDIA Режиме. ( см. «Форматирование SD-карты» )

**Примечание:** при использовании SD - карты с KROSS для первого время, папки KORG / KROSS2 / AUDIO и DATA будут создаваться автоматически, чтобы карта использовалась KROSS.

✎ Никогда не извлекайте SD - карту во время записи или воспроизведения. Это может временно дестабилизировать KROSS.

## Запись выступления КРОСС

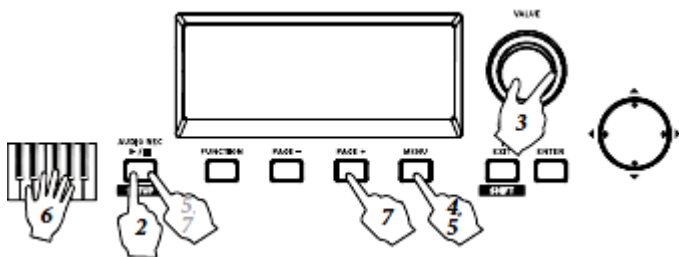
1. Нажмите кнопку PROG, чтобы войти в режим программирования, и выберите программу, которую хотите воспроизвести, с клавиатуры и записать.

2. Удерживая нажатой кнопку EXIT **SHIFT** ( ), нажмите кнопку AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) ( **SETUP** ) для открытия окна настройки аудио регистратора.

3. Выберите звуковую песню, которую вы хотите записать.

- Если на SD - карте нет записанных данных, дисплей будет отображаться «NO AUDIO SONG». Просто перейдите к Шагу 4
- Чтобы выбрать другую песню, переместите курсор на аудио песни и с помощью лимба VALUE и т. д. выберите песню, которую вы хотите. Вы можете нажать кнопку ENTER и выбрать один из списков.
- Если вы хотите заново записать песню, подготовьте новую песню. (см. «Подготовка новой звуковой песни» )

4. Нажмите кнопку MENU **● ||** ( Rec Control ), чтобы войти в состояние ожидания записи. ( AUDIO REC кнопка **▶/||** ( воспроизведение / пауза ): мигает красным )



5. Нажмите кнопку MENU **● ▶** ( управление записью ) или кнопку AUDIO REC **● ||** ( воспроизведение / пауза ) для запуска записи. Кнопка **● ||** AUDIO REC ( воспроизведение / пауза ): горит красный )

**Примечание:** процедура для режима, когда Авто ( Auto Rec Пуск ) выключен. В качестве альтернативы кнопке Rec Control, Вы также можете начать запись другими способами, например, играть на клавиатуре. ( см. «Определение способа начала записи » )

6. Исполнение на клавиатуре; звук КРОСС будет записан. Вы также можете записать выступление трека барабана, арпеджиатора и ступени секвенсора.

**Примечание:** даже если вы закроете окно настройки, запись или режим ожидания рекордера будет сохранен.

7. Чтобы остановить запись, нажмите **■** PAGE + ( Стоп / Сброс ) кнопка ( AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) кнопка: не освещенной ). Когда вы остановитесь, вы автоматически вернетесь ко времени, когда вы начали запись.

Если вы нажмете кнопку PAGE + ( Стоп / Сброс ) **◀** во время остановки, вы вернетесь к началу аудио песни.

Если вы нажмете AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) кнопку во время записи, вы остановитесь в режим состояния ожидания записи ( AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) кнопка: мигает красным ).

Если вы нажмете кнопку **▶** MENU ( Rec Control ) во время записи, запись закончится, воспроизведение продолжится, и место будет продвигаться. Чтобы возобновить запись, нажмите кнопку MENU ( управление записью ) **● ▶** или AUDIO REC кн. **▶/||** ( воспроизведение / пауза ).

## Запись внешнего аудио входа

Если вы хотите записать звук внешнего аудио источника, действуйте следующим образом.

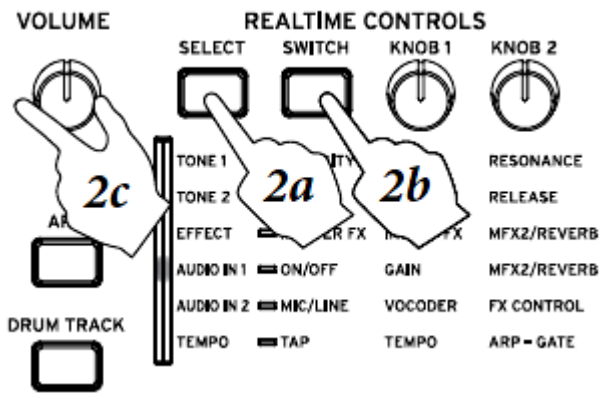
В качестве примера мы объясним, как записывать с микрофона.

1. Выберите программу для микрофона.

Запись с микрофона будет легкой, если вы используете программу, для которой были установлены настройки ввода и эффекта соответственно для микрофона.

2. В разделе РЕАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ используйте кнопку SELECT для выбора AUDIO IN 1; затем выключите переключатель ( ON / OFF ) и поверните Ручку VOLUME полностью влево, чтобы опустить объем.

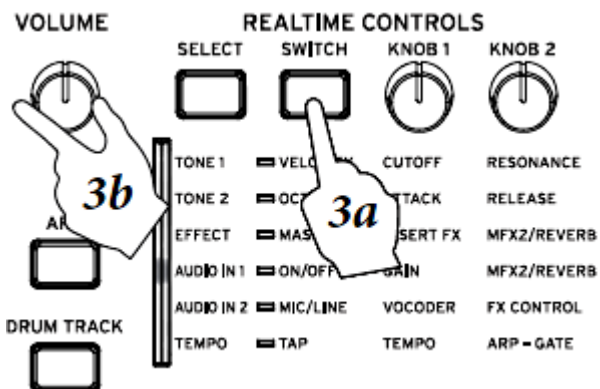
Затем подключите динамический микрофон к входу микрофона на задней панели. ( MIC IN ) разъем.



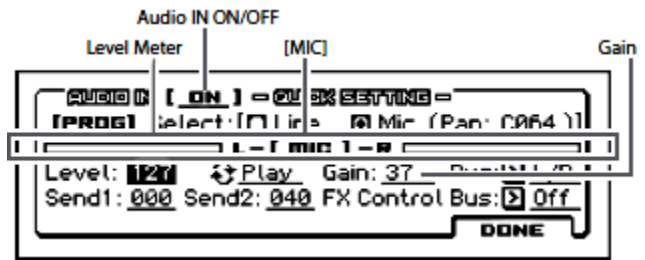
**Вы должны выключить кнопку ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ ( ВКЛ / ВЫКЛ ) и используйте ручку VOLUME, чтобы минимизировать громкость перед тем как подключаете микрофон или любое другое устройство. Если вы не будете соблюдать эту меру предосторожности, вашу акустическую систему или другое оборудование может быть повреждено.**

**Примечание:** Также используйте гнездо MIC IN, если вы подключаете Электрогитару. Если вы подключаете гитару с пассивными датчиками, мы рекомендуем вам подключить пред усилитель или блок эффектов между вашей гитарой и KROSS.

**3. В РЕАЛЬНОМ УПРАВЛЕНИИ нажмите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ( ON / OFF ), чтобы включить его ( горит ). Вход микрофона будет включен. Поверните ручку VOLUME назад к ее исходному положению для правильной регулировки громкости, и играйте на клавиатуре или воспроизводите аудио рекордер во время ввода звука с микрофона, чтобы проверить баланс громкости. Если вы хотите настроить громкость микрофона, используйте кнопку SWITCH ( ON / OFF ), чтобы включить микрофонный вход, а затем нажмите кнопку FUNCTION ? ( БЫСТРАЯ НАСТРОЙКА ), чтобы открыть AUDIO IN QUICK SETTING - и отрегулируйте значение GAIN.**



**Примечание:** Вы также можете настроить GAIN в строке AUDIO IN 1 раздела РЕАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ.

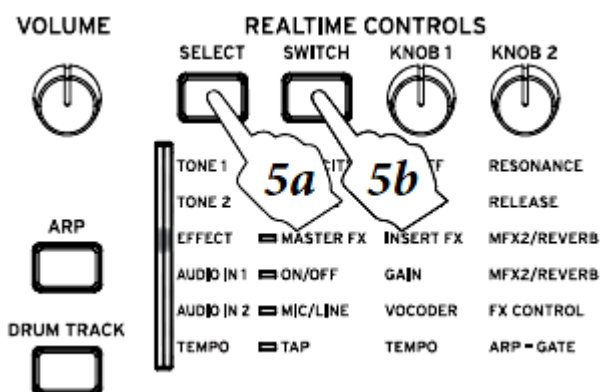


**Примечание:** в идеале индикатор уровня должен двигаться примерно 70% от его полного ассортимента. Если вход перегружен, индикатор [ MIC ] будет подсвечен. Когда вы закончите регулировку громкости, сохраните установка. (см. «Глобальные настройки аудио входа ( G-SET ) и индивидуальные настройки »)

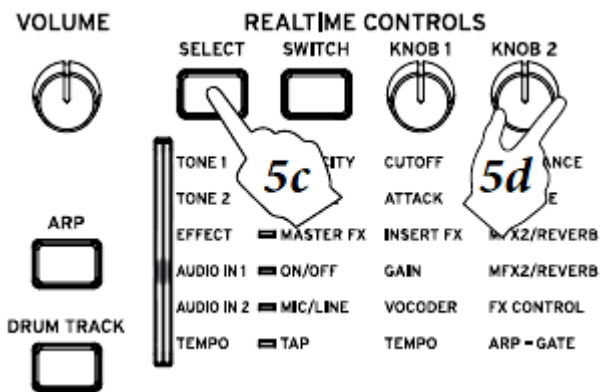
**4. Укажите настройку прямой отправки. В этом примере мы будем микшировать и записывать выступления KROSS, поэтому выключите настройку.**

**5. Настройте параметры эффекта.**

В программе микрофона эффект Холла реверберации и т. Д., Который применяет реверберацию к вашему вокалу, назначенному мастеру FX. Если вы хотите отключить эффект, включите MASTER кнопка FX выключена. Чтобы отключить эффект, используйте кнопку SELECT для выбора строки EFFECT REALTIME УПРАВЛЯЙТЕ и выключите ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ кнопка ( MASTER FX ).



Используйте AUDIO IN1 - MFX / REVERB, чтобы установить количество эффекта. В РЕАЛЬНОМ УПРАВЛЕНИИ используйте SELECT кнопку, чтобы выбрать строку AUDIO IN 1, и используйте ручку 2, чтобы внести коррективы.



6. Удерживая нажатой кнопку EXIT (SHIFT) нажмите кнопку AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза) (SETUP) для открытия окна настройки аудио регистратора.

7. Выберите аудио запись, которую хотите записать.

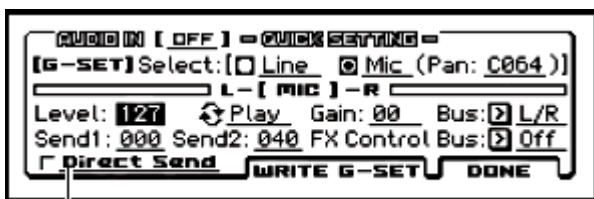
8. Нажмите кнопку MENU (Rec Control), (● ||) чтобы войти в состояние ожидания записи.

9. Когда вы нажимаете кнопку MENU (Rec Control) (● ▶) или кнопку AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза), запись начинается.

10. Чтобы остановить запись, нажмите кнопку PAGE + (Стоп / Сброс (■)). Когда вы останавливаете запись, вы автоматически вернётесь к месту, в котором началась запись.

**Примечание:** для получения подробной информации об отображении экрана и операциях во время записи см. «Запись исполнения KROSS»

## Прямая отправка



Direct Send

Прямая отправка - это параметр, который указывает, будет ли звук внешнего аудио входа смешиваться с исполнением KROSS во время записи. Например, если вы репетируете в студии, хотите записывать только производительность, пока вы играете в KROSS.

**Direct Send off (Прямая отправка):** аудио вход и KROSS исполнение смешано и записано.

**Direct Send on:** записывается только аудио вход. Звук из производительности KROSS не является смешанным. (В этом случае аудио входной звук не выводит из аудио выхода.)

Если вы хотите записать только звук внешнего аудио входа, включите прямую от отправку в шаге 4 «записи внешнего аудио входа»

## Воспроизведение аудио песни

Чтобы воспроизвести звуковую песню, нажмите кнопку AUDIO REC. Кнопка (▶/||) (воспроизведение / пауза). Находитесь ли вы в программе, Комбинированный или секвенсор режим, вы можете воспроизводить независимо от режима, в котором вы находитесь.

1. Выберите звуковую песню, которую вы хотите воспроизвести.

Удерживая нажатой кнопку EXIT (SHIFT), нажмите кнопку AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза) (SETUP) для перехода на страницу настройки аудио рекордера.

Переместите курсор на звуковую песню и используйте VALUE наберите и т. д., чтобы выбрать песню, которую вы хотите.

2. Нажмите кнопку PAGE + (◀) (Стоп / Сброс), чтобы перейти к началу звука.

3. Нажмите кнопку AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза), чтобы воспроизвести звуковую песню (горит зеленый светодиод).

4. Нажмите кнопку AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза), чтобы пауза (мигает зеленый светодиод).

5. Нажмите кнопку AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза) один раз снова, чтобы возобновить воспроизведение (зеленый светодиод горит).

6. Нажмите кнопку PAGE + (Стоп / Сброс) (■), чтобы остановить воспроизвести и вернуть местоположение в начало (Индикатор кнопки AUDIO REC (▶/||) (воспроизведение / пауза) не горит).

## Перемещение места воспроизведения

Подробнее о том, как переместить место воспроизведения аудио песню, пожалуйста, смотрите «Найти» на странице 66 (Locate).

## Много - дорожечная запись

### Использование SD-карты во время много - дорожечной записи



Когда вы выполняете много-дорожечную запись, аудио-рекордер сохраняет

дополнительные данные на SD - карте пропорционально времени записи. Если вы собираетесь использовать аудио рекордер для много-дорожечной записи, вы должны использовать SD - карту с большим количеством емкости.

### Процедура много - дорожечной записи

Чтобы выполнить много-дорожечную запись, выберите звуковую песню, переместить время на то место, где вы хотите начать ( будь то в начале или в середине песни ), при необходимости переключите источники звука или аудио входа и повторите шаги, описанные в «Запись исполнения KROSS» на стр. 68.

**Совет:** если вы хотите изменить громкость, когда вы многократно записываете звук KROSS, вы можете использовать функцию удержания режима программирования или комбинированного режима для отрегулировать баланса.

В этом примере мы объясним, как записать конкретный регион начинающийся в середине песни.

#### 1. Выберите песню, для которой вы хотите создать трек записи.

Удерживая нажатой кнопку EXIT ( **SHIFT** ), нажмите кнопку AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) ( **SETUP** ) для открытия окна настройки аудио регистратора. Используйте кнопки курсора **◀▶ ▲ ▼**, чтобы выбрать аудио композицию, и используйте циферблат VALUE и т. д., чтобы выбрать песню.

#### 2. Переместитесь в то место, где вы хотите начать мульти-трековую запись.

Для получения подробной информации о том, как двигаться, см. «Найти» на странице 66 ( Locate )

**Совет:** Рекомендуется перейти к точке, в которой вы можете начать воспроизведение немного раньше, чем начнете запись.

3. Нажмите кнопку AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ), чтобы начать воспроизведение. ( AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) кнопка: горит зеленым )

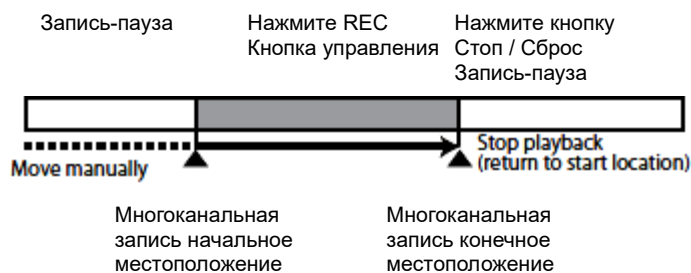
4. Нажмите кнопку MENU ( Rec Control ), **●▶** чтобы начать запись. Кнопка AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ): горит красным )

Играть на клавиатуре KROSS или вводить аудио с Гнезда MIC IN или LINE IN.

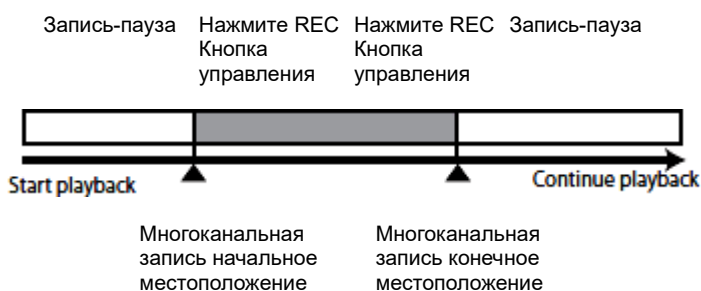
5. Чтобы остановить запись, нажмите PAGE + ( Стоп / Сброс **■** ) Кнопка ( AUDIO REC **▶/||** ( воспроизведение / пауза ) кнопка: не освещенная ).

Если вы нажмете кнопку MENU (Rec Control) **▶** во время записи, запись закончится, воспроизведение продолжится, и место будет продвигаться. Чтобы возобновить запись, нажмите кнопку MENU ( Rec Control ) **●▶**.

Воспроизведите и запишите только область с много-дорожечной записью



Много-дорожечная запись при воспроизведении всей песни



### Чтобы начать запись синхронно с вашим исполнением или входом

Вы можете сделать запись начав автоматически, когда вы начинаете играть на клавиатуре или когда внешний аудио вход подключен.

Выберите соответствующую настройку Авто и нажмите МЕНЮ кнопка ( Rec Control );

AUDIO REC ►/|| ( воспроизведение / пауза ) кнопка будет мигать оранжевым, и рекордер будет в состоянии ожидания записи.  
Запись начнется автоматически когда вы играете на клавиатуре или вводите аудио. ( см. «Указание как начнется запись » )

## Готовим новую аудио песню

1. Нажмите кнопку **FUNCTION ( FUNC )** для доступа к списку функций.
2. С помощью кнопки **PAGE – ( ▲ )** выберите «Создать новый». Аудио песня, а затем нажмите кнопку **MENU ( OK )** Откроется диалоговое окно «Создание новой аудио композиции».
3. Чтобы назначить название песне, нажмите **ENTER** введите имя в текстовом диалоговом окне, а затем вернитесь в это диалоговое окно. Вы можете изменить имя позже.
4. Нажмите кнопку **MENU ( OK )**, чтобы создать новый звук песни.

В верхнем левом углу экрана появится звуковая дорожка. укажите «NEW», чтобы показать, что это новая песня, где ничего не было записано.

## Удобные функции для воспроизведения и записи



## Возвращение в состояние до или после записи ( Отменить / Повторить )

Если вы не удовлетворены своей работой и хотели бы чтобы записать её снова, вы можете использовать функцию отмены, чтобы вернуться к состоянию до записи. Вы также можете сделать шаг назад несколько дублей Если вы хотите отменить функцию отмены, используйте Повторить.

1. Чтобы отменить запись, нажмите **PAGE – ( UNDO )** кнопка.

Откроется диалоговое окно UNDO.

2. Укажите дубль, который вы хотите использовать и заранее записанные дубли и нажмите кнопку **OK**.

Когда вы выполняете **UNDO, PAGE– ( UNDO )** кнопка будет подсвечена.

**Примечание:** Если вы выполните запись в этом состоянии, данные повтора будут потеряны. и кнопка **PAGE– ( UNDO )** вернется к исходному внешнему состоянию.

## Как начать запись

Используйте настройку **Auto (Auto Rec Start)**, чтобы указать, когда будет начинаться запись автоматически. Вы можете сделать начало записи, когда вы играете ноту на клавиатуре, или когда секвенсор запускается, или когда входной аудио сигнал достигает конкретного уровня.

1. В окне настройки аудио рекордера установите **Авто ( АвтоRec Start )**. Для получения дополнительной информации, пожалуйста, см. Шаг 3.
2. Нажмите кнопку **MENU ( Rec Control )**, **● ||** чтобы войти в состояние ожидания записи. ( **AUDIO REC** кнопка **►/||** ( воспроизведение / пауза ): мигающий оранжевый )



3. Выкл .: нажмите кнопку **MENU ● ►** ( управление записью ) или кнопку **AUDIO REC ►/||** ( воспроизведение / пауза ) для запуска записи.

**Note - On:** запись начнется, при воспроизведении с клавиатуры.



**SEQ START:** запись начнется при нажатии кнопки **SEQUENCER ( старт / стоп )**. **►/■**




**Input Low:** запись начнется, когда аудио входной уровень превышает примерно –18 дБ.

**Input High:** запись начнется, когда аудио входной уровень превышает примерно –6 дБ.

**Примечание:** Для записи удобно использовать следующий метод, если Вы хотите наложить внешний вход, такой как гитарное соло или припев на часть аудио песни.

1. Установите для Auto ( Auto Rec Start ) значение Input Low или Input High. Отрегулируйте настройки входа для Mic In.

2. Нажмите кнопку AUDIO REC  ( воспроизведение / пауза ), чтобы начать воспроизведение. ( AUDIO REC  ( воспроизведение / пауза ) кнопка: горит зеленым )

3. Немного раньше, чем точка, с которой вы хотите начать для наложения нажмите MENU ( Rec Control )   кнопка для входа в режим ожидания записи. Кнопка ( AUDIO REC ( воспроизведение / пауза  ) : мигает оранжевым )

4. Спойте партию хора. Запись начнется автоматически в ответ на ввод.

При наложении этого метода аудио вход от На 0,2 секунды раньше, чем вы начали запись будет фактически записан. Это позволяет вам наложить без потерь начало припева или гитарной фразы.

**Совет:** Эта настройка Auto ( Auto Rec Start ) может быть сохранена в GLOBAL > PEF 2 страница в качестве настройки по умолчанию.

## Воспроизведение петли

### Loop playback

Есть функция воспроизведения петли, которая позволяет вам несколько раз воспроизведение указанной области (A – B) звуковой песни.

**Примечание:** настройка включения / выключения воспроизведения петли и указанное время сохраняется индивидуально для каждой звуковой песни.



Этот параметр будет сохранен на SD-карту, когда вы переключаетесь на другую звуковую песню или при выключении мощности. Если вы извлекаете SD-карту сразу после выбора настройки, настройка не будет сохранена.

## Использование петли



Если вы добавите флажок в LOOP, чтобы включить его, воспроизведение будет цикл.

Чтобы указать область цикла, установите точку, в которой цикл будет начало (точка A) и конец (точка B).

**Примечание:** Интервал между точками A и B будет не менее три секунды.



Запись в LOOP невозможна отметка. Также невозможно добавить галочку в LOOP во время записи.

## Установка текущего времени в качестве точки

Есть удобная функция, которая позволяет напрямую указывать текущее время местоположение в качестве одной из точек. Переместить курсор на A или B и нажмите кнопку ENTER во время воспроизведения; текущее время местоположение будет указано как точка.



**Примечание:** Если вы используете этот метод для указания местоположения точки, местоположение будет указано с точностью до ( в размере ) одной секунды.

## Проигрыватель аудио

Вы можете назначить записанную звуковую песню на пэд и воспроизвести ее обратно. ( См. Pad audio play ( Проигрыватель аудио ) → стр. 109 оригинального руководства )

# Импорт или экспорт файлов WAVE

## Импорт

Вы можете импортировать файл WAVE в аудио-рекордере, и играть или перезаписать на него.

Следующие файлы могут быть импортированы.

- Формат файла: формат WAVE без сжатия линейный PCM
- Глубина выборки: 16 бит
- Частота дискретизации: 44,1 кГц или 48 кГц, стерео файлы

Количество символов в имени файла: первые восемь символов показаны

**Примечание:** Поскольку файлы WAVE с частотой 44,1 кГц будут преобразованы в 48кГц, так как они импортируются в KROSS, небольшое количество может потребоваться время для этого.

## Процедура импорта

1. С помощью компьютера скопируйте файл WAVE, который вы хотите импортировать в папку KORG / KROSS2 / DATA SD - карты, которая была отформатирована KROSS.
2. На экране настройки аудио рекордера откройте аудио список песен.
3. Файл WAVE, который вы сохранили на SD - карте в шаге 1 показано внизу; выберите файл WAVE, который вы хотите импортировать и нажмите ENTER для доступа к диалоговому окну коробка.

**Примечание:** В качестве альтернативы шагам 2 и 3 вы можете открыть то же самое диалоговое окно, используя страницу МЕДИА > ФАЙЛ, чтобы выбрать файл WAVE, который вы хотите импортировать, а затем выполните функции Load Selected.

4. Если вы хотите переименовать песню, откройте текстовый диалог поле и введите имя.

5. Если объем импортируемого файла должен быть откорректированный заранее, задайте параметр "Коррекция уровня" ( Level Adjust ).

**Примечание:** после импорта вы можете настроить воспроизведение громкости аудио-рекордера, или применить индивидуальную регулировку громкости для каждой звуковой песни. ( см. «Регулировка громкость »)

6. Нажмите кнопку MENU ( ОК ), чтобы выполнить функцию импорт.

Выбранный файл WAVE будет загружен в аудио KROSS формат песни. Ход выполнения отображается индикатором выполнения на дисплее.

**Примечание:** это может занять некоторое время в зависимости от типа файл и т. д.

Во время процедуры импорта вы можете отменить, нажав кнопка FUNCTION ( ABORT ).

7. В окне настройки аудио рекордера выберите песню что вы импортировали, и играть ее.

## Экспорт файла WAVE

Записанная мультитрекком аудио запись может быть экспортирована как Файл WAVE в папку KORG / KROSS2 / DATA Sd карта.

Это позволяет вам использовать ваш аудио плеер для прослушивания аудио песни на KROSS или для загрузки песни в вашу DAW.

- Формат файла: формат WAVE без сжатия линейный PCM
- Глубина выборки: 16 бит
- Частота дискретизации: 48 кГц

Количество символов в имени файла: первые восемь символов показаны.

## Процедура экспорта

1. В окне настройки аудио рекордера выберите аудио песня, которую вы хотите экспортировать.
2. Выберите функцию экспорта, чтобы открыть диалоговое окно.
3. Если вы хотите переименовать файл, откройте текстовый диалог поле и введите имя.
4. Если вы хотите настроить уровень звука песни, когда экспортируя его, укажите Level Adjust.
5. Нажмите кнопку MENU ( ОК ), чтобы выполнить экспорт функцию.



Выбранная звуковая песня будет экспортирована в виде файла WAVE. Ход выполнения отображается индикатором выполнения в дисплее.

Файл WAVE будет создан в KORG / KROSS2 / Папка DATA SD - карты.

**Примечание:** это может занять некоторое время, в зависимости от длины песни.

Во время процедуры экспорта вы можете отменить, нажав кнопка FUNCTION (ABORT)

## Регулировка громкости

Вы можете использовать следующие методы для регулировки громкости импортированные данные или уже записанную звуковую песню.

Если объем импортируемых данных слишком громкий, чтобы он заглушает производительность KROSS, или если мультитрек запись вызвала перегрузку громкости, так что больше не может быть наложен, полезно отрегулировать громкость используя следующие функции. Вы можете сделать следующие корректировки.

- Установите функцию воспроизведения уровня: временно понижает громкость воспроизведения аудио песен.

**Примечание:** это изменит громкость всех аудио песен.

- Функция регулировки уровня звука: применяет обработку затухание аудио песни, создание новой песни.

**Совет:** используйте эту функцию, если вы хотите индивидуально настроить громкость каждой аудио песни.

- Регулировка уровня: используйте настройку уровня во время импорта или экспорта.

## О настройке уровня воспроизведения и настройке Функции уровня звука

В диалоговом окне «Установка уровня воспроизведения» установите уровень к чему-либо кроме 0 дБ приведет к воспроизведению аудио песни обратно на громкость, которая ниже уровня, который вы указали. Эта функция удобна, когда вы хотите отрегулировать баланс громкости между звуковой песней и клавиатурой производительность.

**Примечание:** Настройка «Set Play Level» "Установить уровень воспроизведения" применяется ко всем звуковым композициям.

В это время появится следующее сообщение. Пожалуйста, примите во внимание это, если вы слишком часто играете со звуковыми песнями уровень понизился

**ВНИМАНИЕ:** наложение с этой настройкой уровня ослабит разделы предыдущих дублей тем же количеством. Используйте ADJ. LVL для настройки аудио песни и избегайте неравномерного уровня звука.

С этой настройкой уровня, если вы наложили на регион песни во время воспроизведения предыдущего дубля громкость предыдущего дубля будет снижен только для записанного региона. Чтобы избежать этой проблемы пониженной громкости, используйте ADJ. LVL и отрегулируйте уровень аудио песни.

Выберите функцию Set Play Level и настройте уровень следующим образом.

### 1. Установите желаемый уровень.

Отрегулируйте баланс громкости клавиатуры или внешний вход ( например, гитара или вокал ), которым вы будет наложен следующий, пока воспроизводится звуковая песня. Например, установите это значение -3 дБ.



### 2. Нажмите кнопку PAGE + ( ADJ. LVL ). НАСТРОЙКА Откроется диалоговое окно AUDIO LEVEL.



**3. Используйте Level Adjust для настройки уровня. Значение уровня, указанное на шаге 1, будет автоматически быть установленным по умолчанию, поэтому обычно вы можете просто нажать кнопку MENU ( OK ). ( Вы можете указать название песни как хотите. )**

Вы вернетесь к настройке АУДИО РЕГИСТРАТОРА экран. Аудио песня, уровень которой вы отрегулировали, будет автоматически выбираться. В это время установите уровень воспроизведения будет сброшен на 0 дБ, так что настроенный вами баланс громкости на этапе 1 будет воспроизведен.

#### 4. Overdub - запись дополнительного материала.( см. иллюстрацию ниже )

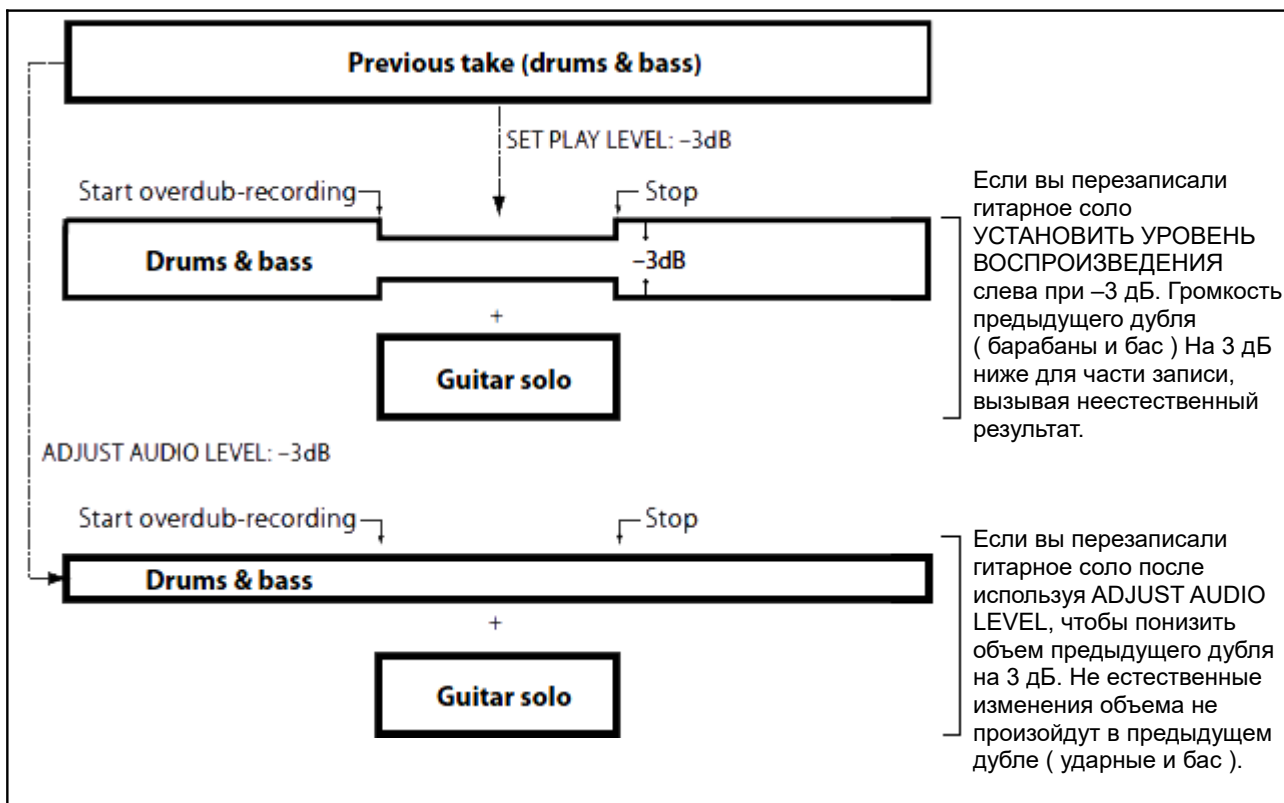


## SD-карты, связанные сообщения

В дополнение к названию песни, следующие сообщения связанные с SD - картой, могут появиться в области названия песни Song Name ( Имя песни ) аудио рекордер.

"NO MEDIA"	SD-карта не установлена.
"UNFORMATTED"	Формат SD-карты не может быть распознан.
"NO AUDIO SONG"	Нет аудио песен.

**Примечание:** Если SD-карта заблокирована ( защита от записи на носитель ), Появится другое сообщение об ошибке «Защита от записи» "Write protected", если вы выполните операцию записи на карту памяти SD, например: запись.



# Pad audio play

## Проигрыватель аудио



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 109 – 110

### Исполнение с пэдом аудиофункция воспроизведения

Pad Audio Play - это функция, которая позволяет использовать переднюю панель. кнопки и 16 пэдов для мгновенного переключения между звуковыми композициями записанными на устройстве записи звука KROSS или существующем аудио файлы.

**Примечание:** одна песня ( один файл ) может быть назначена каждому из 16 подушечек. Может быть воспроизведено не более одной звуковой песни одновременно.

**Примечание:** для использования этой функции должна быть SD - карта отформатированная KROSS, которая содержит аудио песни записанные KROSS или аудио файлы, которые соответствуют требованиям, перечисленным в разделе «Данные, которые могут быть воспроизведены» ниже. Если SD - карта не содержит данных, эта функция не может использоваться.

#### Данные, которые можно воспроизвести

- Формат файла: формат WAVE без сжатия линейный PCM
- Глубина в битах: 16 бит
- Частота дискретизации: 44,1 кГц или 48 кГц, стереофайлы

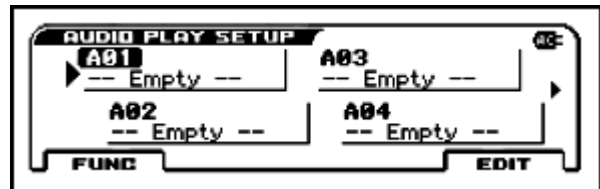
### Указание аудио песни и присвоение песни пэду

**Примечание:** настройки здесь также отражены в АУДИО Окно настройки записи.

**Примечание:** При изменении настроек звуковой композиции данные загружаются с SD - карты.

! Никогда не извлекайте SD-карту, пока эта операция выполняется.

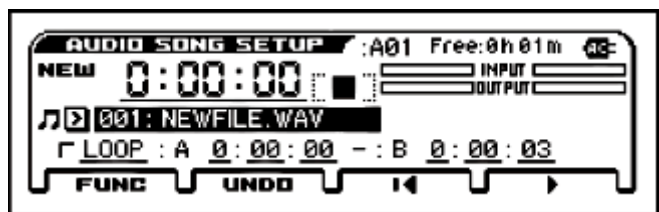
1. Удерживая нажатой кнопку **ВЫХОД** ( **SHIFT** ),нажмите кнопку **AUDIO PLAY ACTIVE** ( **SETUP** ) чтобы открыть окно **AUDIO PLAY SETUP**.



2. Выберите банк воспроизведения звука. Используйте команду **BANK SELECT**. И индикацию светодиодных индикаторов **BANK** ( **БАНК** ) на банках выключателя.

3. Нажмите на пэд, которому вы хотите назначить аудио песни или чьи настройки вы хотите изменить, или используйте клавиши курсора, чтобы выбрать его.

4. Нажмите кнопку **MENU** ( **EDIT** ), чтобы открыть **АУДИО** окно «**SONG SETUP**».



5. Выберите звуковую песню, которую необходимо назначить.

**Примечание:** После звуковых песен, список звуковых песен также показывает список WAV - файлов, размещенных в указанное местоположение карты памяти SD. При выборе одного появятся диалоговое окно Импорт WAV.

При выполнении команды Импорт WAV файл импортируется как новая аудио песня. ( "Импорт или экспорт файлов" Text "All" )

6. Выберите дубль выбранной звуковой песни, записанной KROSS. Используйте кнопку **PAGE** - ( **UNDO** ), чтобы открыть диалоговое окно, и используйте клавиши курсора, чтобы выбрать принимать.



## Использование пэдов для воспроизведения аудио песни

7. Отрегулируйте настройки для воспроизведения петли. Если вы включите LOOP, добавив галочку, песня зацикливается, когда она воспроизводится. Укажите область петли, установив начальное местоположение петли ( точка А ) и конечное местоположение ( точка Б ).

**Примечание:** точка А и точка Б будут как минимум три секунды раздельно.

8. Вы можете использовать кнопку MENU ( Пуск ) и PAGE + ( Стоп / Сброс ), чтобы воспроизвести звуковую песню и проверьте вышеуказанные настройки.

**Примечание:** Если вы переместите курсор на А или В и нажмете Кнопка ENTER во время воспроизведения, текущее время указано в качестве точки воспроизведения.

9. Когда вы закончите настройку, нажмите EXIT кнопку, чтобы закрыть окно AUDIO SONG SETUP.

1. Убедитесь, что кнопка AUDIO PLAY ACTIVE освещена. Чтобы включить функцию воспроизведения звука с пэда, нажмите кнопку AUDIO PLAY ACTIVE.

2. Пэды, которым назначена звуковая песня, горят. Когда Вы нажимаете подсвеченную панель, воспроизводится назначенная звуковая песня. Во время воспроизведения планшет загорается ярче.

3. Когда вы еще раз нажмете на воспроизводимый в данный момент пэд, воспроизведение приостановлено, и пэд мигает. Нажатие Пэд еще раз в этом состоянии начинает воспроизведение с остановленного местоположения.

**Совет:** Вы также можете остановить воспроизводимую или приостановленную аудио песню, нажав кнопку AUDIO PLAY ACTIVE.

4. Когда есть пэд, чья звуковая песня играет, вы можете нажать другую освещенную площадку, чтобы остановить текущее воспроизведение аудио песни и мгновенно переключиться на воспроизведение другой аудио песни.

5. Для переключения между банками назначенных звуковых композиций используйте кнопку выбора банка и индикаторы банка.

Нажмите кнопку выбора банка, чтобы Светодиоды банка указывали на банк, который вы хотите выбрать; Светодиод BANK мигает. По истечении 1 секунды с мигания Светодиода, переключение на этот банк подтверждается.

**Примечание:** Пока индикатор BANK выбранного банка все еще мигает, банковский переключатель еще не подтвержден. Мигание прекращается, если вы выбираете банк, в котором вы находитесь работает на данный момент.

**Примечание:** данные читаются при переключении банков. Никогда не удаляйте SD - карту, пока это происходит.

# Использование наборов ударных

## Using Drum Kits



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 111 – 114

### Обзор набора ударных

#### Что такое набор ударных ?

Ударная установка - это набор образцов ударных ( звуки ударных такие как бас-барабан, малый барабан или тарелки, а также широкое разнообразие других ударных звуков ), и каждый образец назначен на ноту клавиатуры.

- Каждая клавиша может играть разные звуки
- Для каждой клавиши вы можете использовать до четырех образцов ударных, и скоростные переходы
- Каждый ключ имеет отдельные настройки для наиболее важных параметров звука, в том числе громкость, фильтр среза и резонанс, атака и затухание огибающей, а также высота тона.
- Каждую заметку можно направить на разные эффекты вставки или иметь отдельные суммы FX Send. Например, вы можете послать малый звук через специальный компрессор.

Вы можете использовать Drum Kits только в тех программах, чей генератор Режим установлен на ударные.

#### Структура памяти Drum Kit

KROSS имеет 67 наборов ударных, разделенных на внутренние, пользовательские, и GM ( General MIDI ) группы, как показано ниже. Вы можете редактировать или писать в любом месте, кроме GM банк, который нельзя стереть.

Содержимое набора ударных:

Bank	No.	Contents
INT	00...41	Preload Drum Kits
User	42...57	User Drum Kits
GM	58...66	GM2 Drum Kits

9 наборов ударных в банке GM совместимы со звуковой картой GM2. Другие наборы ударных могут использовать разные отображения, где это уместно.

#### Использование набора ударных в программе Oscillator Mode ( Осциллятор Режим )

На странице программного режима P-BASIC > VOICE установите генератор Режим барабанов, а затем выберите набор ударных, который будет использоваться осциллятором.

### Прежде чем начать редактирование ...

#### Выбор программы ударных

Наборы ударных редактируются в режиме Global / Media. Пока вы в режиме Global / Media вы будете воспроизводить набор, который вы редактируете как если бы вы играли в нее из Программы, Комби или Песня, которая была выбрана до того, как вы вошли в Global / Media Режим.

Поэтому, прежде чем войти в режим Global / Media, лучше выбрать Программу, которая уже настроена для барабанов, и соответствующие настройки EG, эффекты и так далее.

В режиме программирования вы должны выбрать программу ударных из DRUM / SFX категории.

#### Соответствие клавиши клавиатуры ударной установки

Чтобы сопоставления нот соответствовали клавиатуре, Настройка октавы осциллятора должна быть +0 [8']. All Drum Kit Программы должны уже иметь эту настройку. Если вы не уверены, Вы можете проверить это самостоятельно:

### 1. Перейдите на вкладку «Настройка OSC1» на странице «P - OSC > Dkit».

При установке, отличной от +0 [8 ], связь между клавишами и звуковой картой набора ударных будут неправильными.

### 2. Установите параметр GLOBAL > BASIC «Ключ Транспонировать » до +00.

## Убедитесь, что защита памяти отключена

Прежде чем начать редактирование, перейдите в GLOBAL > SYSTEM и посмотрите в разделе Защита памяти. Удостоверьтесь что Drum Kit не проверен - если так, вы не сможете внести любые изменения.

## Наборы ударных могут использоваться более чем одной программой

При редактировании набора ударных все программы, использующие этот ударный Кит будет затронут. Чтобы не менять заводскую озвучку, Вы можете скопировать наборы ударных в пустые места в USER банки перед редактированием.

## Редактирование набора ударных

### Основное редактирование

#### 1. Выберите программу, которую вы хотите использовать при редактировании набора ударных.

#### 2. Откройте страницу DRUM KIT > DS 1.

Нажмите кнопку EXIT ( **SHIFT** ) и кнопку SEQ ( **GLOBAL / MEDIA** ). Нажмите кнопку MENU, чтобы получить доступ к меню, используйте кнопки PAGE- ( **▲** ) или PAGE + ( **▼** ) для выбора DRUM KIT, затем нажмите кнопку MENU ( OK ). ( Если другая страница отображается, используйте кнопку PAGE- ( **▲** ) для выбора соответствующей страницы)

#### 3. В верхней строке дисплея используйте «Drum Kit Select» выбрать набор ударных, который вы хотите редактировать.



Наборы ударных GM 58 ( GM ) – 66 ( GM ) не могут быть выбраны Вот. ( Невозможно отредактировать или написать ударную установку GM.) Если вы хотите изменить настройки одного из барабанов наборы 58 ( GM ) – 66 ( GM ), вы можете использовать Copy Drum Kit функцию, чтобы скопировать его в 00 ( INT ) – 57 ( USER ), а затем редактировать копию.

#### 4. Выберите нужную заметку с помощью параметра "Ключ". Отредактировать.

Для выбора ключа можно использовать любое из стандартных значений VALUE. диски и т.д.

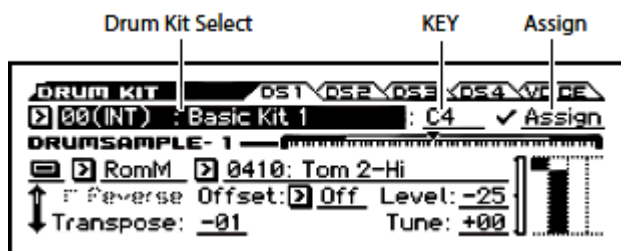
При выборе КЛАВИШИ и нажатии кнопки ENTER позволяет использовать клавиатуру для указания номера заметки. Для подтверждения нажмите кнопку ENTER еще раз.

#### 5. Используйте флажок Назначить ( Assign ), чтобы указать, будет ли клавиша иметь собственные параметры или использовать те же параметры, что и следующая более высокая нота.

Если установлен флажок "Назначить", ключ будет иметь собственные настройки. Это значение по умолчанию.

Если флажок "Назначить" не установлен, ключ не будет иметь своей настройки. Вместо этого он будет использовать те же настройки, что и следующая более высокая нота - за исключением того, что будут разыграны барабаны с более низким шагом. Величина изменения шага зависит от Параметр "Наклон шага" в окне P-PITCH > BASIC страница. Используйте этот параметр, если требуется только изменить шаг, Например, с звуками тома или кимбала.

**Совет:** Если вы хотите скопировать настройки одного ключа в другой Образец барабана, используйте функцию Copy Key Setup.



## Настройки скорости затухания

Для этого ключа давайте создадим простой переход скорости между двумя стерео сэмплами ударных.

### 1. На страницах «БАРАБАН» > «DS 1» и «DS 2» поверните Барабанные образцы на 1 и 2.

Если он выключен, выберите кнопку и нажмите кнопку ENTER включить это.

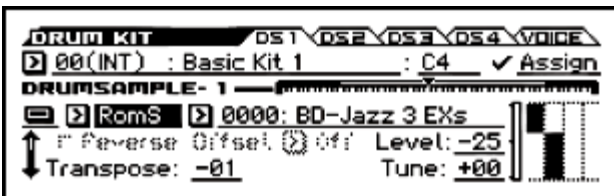


### 2. Таким же образом убедитесь, что образцы Drums 3 – 4 Выкл.

### 3. Выберите Stereo в качестве банка для Drumsample 1 и Drumsample 2.

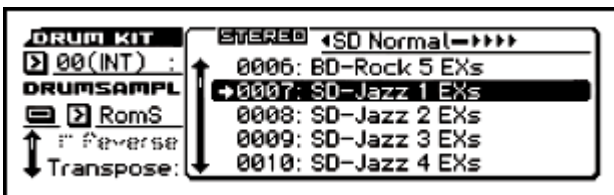
Барабанные образцы бывают нескольких типов: RomM ( ROM Mono ) или RomS ( ROM Stereo ).

RomM ( ROM Mono ) - это моно образцы ударных, а RomS ( ROM Stereo ) - образцы стерео ударных. Стерео образцы ударных используют вдвое больше голосов, чем моно барабанных сэмплов.



### 4. Выберите сэмпл барабана. Выберите Drumsample 1 и нажмите кнопку ВВОД.

Появится список сэмплов ударных, упорядоченных по категориям. Используйте кнопки курсора ◀▶ для просмотра списка других категории.



### 5. С помощью кнопок курсора выберите название сэмпла ударных. из списка на дисплее.

### 6. Нажмите кнопку ENTER, чтобы изменить настройку.

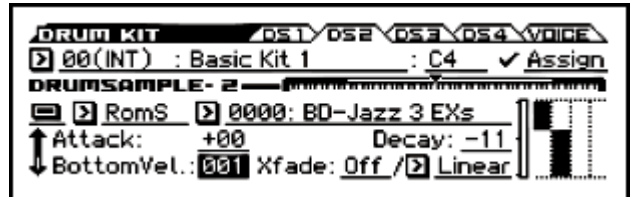
### 7. Перейдите на страницу DRUM KIT > DS 2 и укажите Drumsample 2 таким же образом.

Теперь, когда вы назначили Drum samples для Drumsample 1 и Drumsample 2, давайте настроим диапазоны скоростей и кроссфейдов.

### 8. Для Drumsample 2 установите Bottom Vel. До 1.

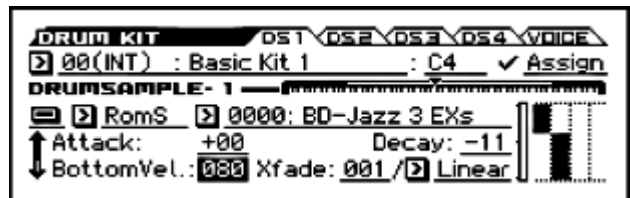
Выключите Xfade.

Используйте кнопку курсора ▼ для прокрутки страницы.



### 9. На странице DRUM KIT > DS 1 установите Drumsample 1. Нижний Вел. До 80.

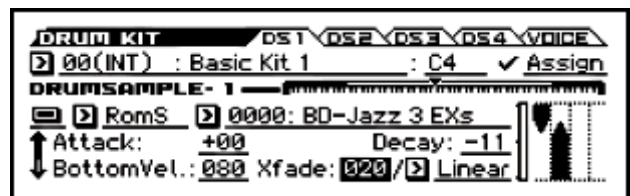
Теперь Drumsample 2 будет звучать, когда вы играете тихо, в скорости 79 или меньше - и Drumsample 1 будет звучать когда вы играете тяжелее, со скоростью 80 или более.



Метр слева от графика Velocity Zone указывает значение скорости записи. Это позволяет вам проверить образец барабана, который будет звучать с заданной скоростью.

### 10. Далее, установите Drumsample1's Xfade на 20, а его Кривую на Linear.

Обратите внимание, что на графике теперь показаны два диапазона сужаются друг к другу. Между 80 и 100, Drumsample 2 исчезнет, а Drumsample 1 исчезнет в, созданном постепенном переходе скорости вместо жесткого разделения.



## Тонкая настройка звука каждого сэмпла

### 1. Если хотите, отрегулируйте уровни для двух Барабанных сэмплов.

Это может быть очень полезно при создании плавного разделения скорости или кроссфейд.

### 2. При необходимости укажите настройки, параметры EG и фильтр.

Для каждого ударного образца настройте Tune, Attack ( Amp EG Атака ), Распад ( Amp EG Decay ), Отсечка и Резонанс.

## Чтобы связать звуки, такие как хай - хэт открытый и закрытый

### 1. Перейдите на страницу DRUM KIT > VOICE.

### 2. Используйте Excl ( Exclusive ) Group, чтобы назначить образцы ударных групп.

Например, путем создания группы, содержащей ключи какие связанные образцы барабанов, такие как хай-хэт закрыть и открыть назначены, вы можете предотвратить неестественную ситуацию в какие типы хай-хэта звучат одновременно. Если закрытый хай-хэт и открытый хай-хэт назначены на одну и ту же группу, и вы играете в закрытый хай-хэт, а ранее звучал открытый хай-хэт до сих пор звучит, открытый Звук хай - хэта прекращается, как и в реальном хай — хэте.



## Поддержание звука даже после нажатия клавиши освобожден ( удержание ( Hold ))

Используйте функцию Hold для инструментов, которые должны продолжать поддержание даже после того, как ключ выпущен, например, сбой звучащий. То, как это работает, будет зависеть от настроек программ и барабанной установки.

Установите функцию удержания следующим образом.

### 1. Перейдите на страницу режима программирования P-BASIC > NOTE - ON.

### 2. Убедитесь, что параметр «Зона ключа» включен.

Как только вы включите режим удержания для программы, функция контролируется по нотам в соответствии с настройкам в наборе ударных.

### 3. Войдите в режим Global / Media DRUM KIT > VOICE. стр.

### 4. Для каждой клавиши установите Note-Off ( Включить Note - Off Получить ) параметр по желанию.

Если этот флажок не установлен, заметки будут удерживаться, и звук будет продолжаться даже после отпущения клавиши.

Если флажок установлен, ключ не будет удерживаться.

Если вы отключите Удержание в Программе, клавиши не будут удерживаться- не зависимо от их Note-Off ( Включить Note-Off Получи ) настройки.

## Управление эффектами для каждой клавиши

Наборы ударных имеют свои собственные встроенные смесители. Для каждого ключа вы можете управлять вставкой эффектов, отправкой Master Effects, и панорамированием.

## Настройки шины для каждого ключа

Например, вы можете изменить настройки так, чтобы ловушка отправлялась на IFX1, удар на IFX2, а остальные звуки на L / R.

### 1. Войдите в режим программирования P-FX ROUTING > BUS стр.

### 2. Убедитесь, что флажок DKIT - SET установлен.

Когда параметр Использовать DKit включен, Программа будет использовать Выбор шины и отправка эффектов для каждой клавиши ударной установки.

Когда параметр Use DKit выключен, программа будет игнорировать в настройках выбора шины набора ударных и отправки эффектов.



**3. Войдите в режим Global / Media DRUM KIT > VOICE.стр.**

**4. Используйте параметр Bus Select для отправки звуков ударных. через их собственные эффекты вставки, или к L / R выходы.**

Если вы хотите, вы можете отправить каждую заметку на свой вкладыш эффект, или для отдельных аудио выходов, в дополнение к выходам L / R.

**Совет:** в большинстве предварительно загруженных наборов ударных инструментов используются ударные инструменты. имеющие одинаковую шину ( IFX / выход ) Выберите настройки в соответствии с их типом, следующим образом.

Snares → IFX1

Пинки → IFX2

Тарелки → IFX3

Томы, ударные, другие → IFX4

**5. Используйте Send1 и Send2, чтобы установить уровни отправки на мастер эффекты.**

## Управление панорамированием для каждой клавиши

Чтобы использовать отдельные настройки панорамирования для каждой клавиши:

**1. Откройте страницу режима программирования P - AMP > BASIC.**

**2. Убедитесь, что флажок DKIT - SET установлен.**

Когда DKIT-SET включен, программа будет использовать панорамирование настройки для каждой клавиши набора ударных.

**3. Войдите в режим Global / Media DRUM KIT > VOICE.стр.**

**4. Используйте «Pan», чтобы указать панорамирование для каждой клавиши.**

## Сохранение барабанов

После того, как вы потратили некоторое время на редактирование, вы захотите сохранить свою работу.



Содержание вашего редактирования в режиме Global / Media сохраняется до тех пор, пока питание включено, но будет потеряно когда вы выключаете питание. Если вы хотите сохранить ваше редактирование, вы должны выполнить функцию записи наборов ударных. Это сохранит все наборы ударных.

# Воспроизведение и редактирование программ



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 27 – 44

## О программах KROSS

Программы являются основными звуками KROSS; ты можешь играть и редактировать их в режиме программирования.

Вы можете играть их самостоятельно, накладывая их вместе на Комбинации, или играть разные программы на каждом из 16 MIDI-треке, либо из внутреннего секвенсора, либо из внешнего компьютерного секвенсора.

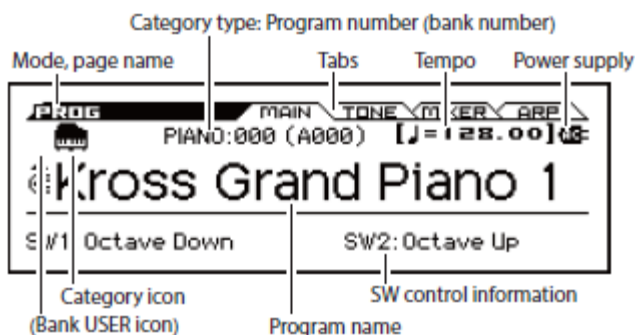
В этом разделе руководства кратко описывается игра Программы, включая туры на контроллеры передней панели и основные методы редактирования.

## Воспроизведение программ

### Выбор программ

#### 1. Нажмите кнопку PROG. ( Светодиод горит )

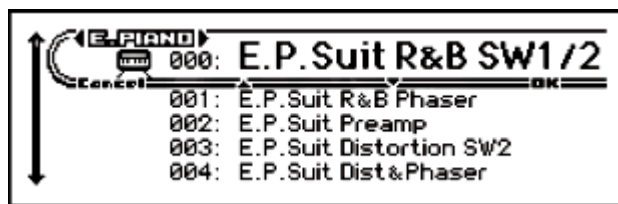
Вы войдете в режим программирования. Откройте страницу PROG > MAIN. Верхняя линия Дисплей показывает страницу, на которой вы находитесь. Если другая страница нажмите кнопку EXIT несколько раз, чтобы получить доступ к главной странице PROG.



**Совет:** На странице PROG > MAIN вы также можете выбрать программы с помощью кнопок курсора ▲ ▼ или VALUE набирать номер.

#### 2. Поверните диск CATEGORY, чтобы выбрать категорию Программа, которую вы хотите играть.

Появится список выбора звука.



**Совет:** список выбора звука также появится при нажатии кнопки ВВОД.

Вы также можете использовать кнопки курсора ◀ ▶ для переключения категории.

#### 3. Поверните циферблат VALUE, чтобы выбрать программу, которую вы хотите играть.

Играть на клавиатуре, чтобы услышать звук.

**Совет:** Вы также можете выбирать программы с помощью курсора. кнопки ▲ ▼ или кнопки PAGE- (▲) PAGE + (▼).

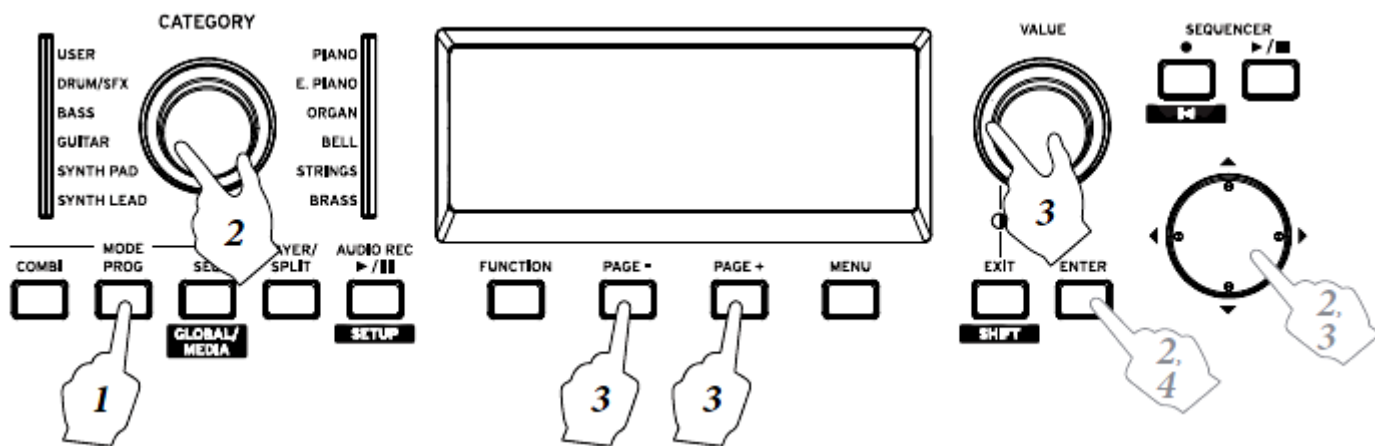
#### 4. Чтобы вернуться на главную страницу, нажмите кнопку MENU. или кнопку ВВОД, чтобы закрыть меню.

Когда вы нажимаете кнопку FUNCTION или EXIT кнопку, ваш выбор будет отменен, и вы вернетесь в программу, где вы были до открытия списка.

### Другие способы выбора программ

В дополнение к использованию элементов управления на передней панели KROSS, Вы можете выбрать программы следующими способами.

- Использование подключенного педального переключателя
- Получение изменения программы MIDI ( от внешнего MIDI секвенсора или MIDI контроллера )
- Выбор программы, которую вы зарегистрировали в избранном
- Выбор VOCODER или другой программы, которая оптимизирована для использования с микрофонным входом REALTIME КОНТРОЛЬ.



## Категории программ и номера

Звуки KROSS организованы по типу в категории; в каждой категории индекс назначен на каждый звук. Все программы также назначены номеру банка и программы, которые используются, чтобы напомнить, что программа через MIDI.

**Примечание:** В зависимости от банка существуют ограничения на то, где Программа может быть сохранена. Подробнее см. «Банк номера и условия сохранения».

### Категория и номер индекса

Category	Index number (bank number)	Type of sounds
PIANO	000(A000)...063 (A063) 064 (G001)...073 (g2-001)	Acoustic piano
E.PIANO	000(A064)...082 (B018) 045 (G005)...059 (g4-006)	E.P., clavi/harpsichord
ORGAN	000(B019)...072 (B091) 073 (G017)...088 (g3-017)	Organ, accordion
BELL	000(B092)...036 (C000) 037 (G010)...051 (g2-015)	Bell, mallet
STRINGS	000(C001)...076 (B094) 077 (G041)...101 (g2-049)	Strings, vocal
BRASS	000(B095)...058 (D008) 059 (G023)...091 (g2-058)	Brass, woodwind, reed

SYNTH LEAD	000(D009)...09 3 (D102) 094 (G063)...112 (g3-082)	Lead synth
SYNTH PAD	000(D103)...07 8 (E053) 079 (G089)...093 (g2-103)	Pad/motion synth
GUITAR	000(E054)...04 3 (E097) 044 (G016)...079 (g3-029)	Acoustic/electri c guitar
BASS	000(E098)...06 2 (F032) 063 (G033)...079 (g4-039)	Electric/acousti c/synth bass
DRUM / SFX	000(F033)...094 (F127) 095 (G048)...158 (gd-057)	Ударные и перкуссия, хиты, SFX, вокодер и т. д.
USER	000...511 UA000...UD127	Звуки, сохраненные в Пользовательс кой категории (С завода настройки, содержат инициализиров анные программы)

### Индекс №

С заводскими настройками 768 предустановленных программ банков А – F, 256 предустановленных программ GM2 банков GM (GM–g (d)), и 9 предустановленных GM2 программ барабанов организованы в категории PIANO – DRUM / SFX. Внутри каждой категории, программам присваивается порядковый номер начиная с 000.

512 инициализированных программ банка UA000 ... UD127 назначен категории ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ (USER).

## Категория

Звуки программы организованы в 12 категорий, перечисленных в таблице выше. Значок категории программы отображается на верхнем левом углу дисплея. Отображается значок категории [ USER ] слева от пианино - барабана / SFX значка.

## Номер банка

Номер банковского номера показывает номер, используемый для передачи и приема MIDI. Так как условия для сбережения будут отличаться в зависимости от банка, это обеспечивает полезное руководство. Подробнее о банках читайте в разделе «Банк номера и условия сохранения».

Для программ в банках GM – g (d) отображается значок [GM] слева от пианино-барабана / IFX, упомянутого ранее.

Подробнее о программах см. В отдельном разделе «Голос Список имен.»

## SW ( ( Switch assignment ) информация о назначении переключателя )

На странице PROG > MAIN вы можете увидеть следующую информацию выше выбранной программы.

SW1, SW2: Указывают функции, которые назначены на кнопки SW1 и SW2.

## Использование контроллеров

В дополнение к использованию клавиатуры, KROSS позволяет вам контролировать звук с помощью колеса изменения высоты звука, колеса модуляции, кнопки SW1 и SW2, демпферной педали и ножка переключатель или ножная педаль.

Эти элементы управления позволяют изменять тон, высоту звука, громкость, эффекты и т. д. в реальном времени во время игры.

- Колесо основного тона, колесо модуляции, кнопки SW1, SW2 → см. руководство пользователя
- Демпферная педаль, педаль / педаль → см. руководство пользователя
- РЕАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ → стр.6 - 3

## Выступление с арпеджиатором, драм - треком или пошаговым секвенсором

На основании данных заметки, которые он получает с клавиатуры или из разъема MIDI IN арпеджиатор может генерировать арпеджио (сломанный аккорд), или производить широкий спектр фразы и шаблоны, которые подходят для звучания выбранной программы, такие как гитарные или клавишные риффы, басовые фразы или образцы барабанов.

Drum Track - это функция, которая воспроизводит паттерны ударных в разнообразии стилей.

Шаговый секвенсор - это функция, которая позволяет вам создавать и воспроизводить барабанные паттерны, похожие на Drum Track.

В то время как Drum Track позволяет выбирать предустановленные паттерны, пошаговый секвенсор позволяет создавать шаблоны с нуля. Вы можете создавать и воспроизводить образцы ударных, включая / выключая пэды 1–16, которые расположены на правой стороне передней панели.

Drum Track и пошаговый секвенсор воспроизводят звук используя программу ударных, которая отделена от программы, которую ты играешь на клавиатуре. Вы можете играть программу вместе под аккомпанемент Drum Track и пошагового секвенсора.

Арпеджированные фразы, Drum Track и шаг Шаблон секвенсора может быть синхронизирован, и вы также можете подыграй им.

## Quick Layer / Split функция

**Quick Layer** - это функция, которая позволяет легко настроить слой, позволяя вам играть два звука, которые наложены друг на друга. Вы также можете настроить баланс громкости.

**Quick Split** - это функция, которая позволяет создавать настройки разделения что вы можете играть разные звуки слева и справа области клавиатуры. Вы можете выбрать каждый из двух программ и настроить их громкость и октаву

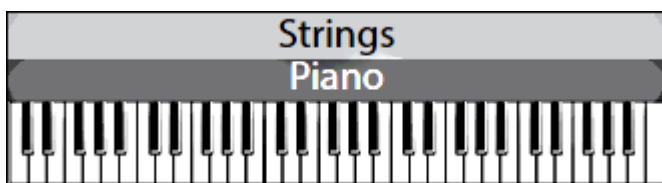
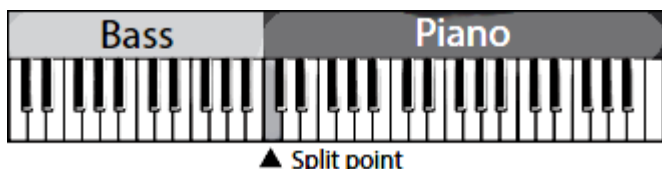
**Примечание:**

Создаваемый звук будет сохранен в виде комбинации.

**Примечание:**

Эта функция устанавливает параметры слоя или разделения, которые объединяют две звуковые программы. Режим комбинирования позволяет использовать до 16 программ для создания сложных слоев.

Для получения более подробной информации см. режим "Комбинация". Изменения слоя или разделенного звука, созданного здесь.

**Quick Layer ( Быстрый слой )****Quick Split ( Быстрое разделение )****Кнопка LAYER / SPLIT**

Функция Quick Layer / Split позволяет настраивать параметры с помощью нажатия кнопки LAYER / SPLIT на передней панели.

**Примечание:**

Эта функция доступна, если выбран режим программирования. Она не доступна в режиме комбинации.

**Примечание:**

Недоступно при выборе избранного.

**Quick Layer ( Быстрый слой )**

Типичным примером использования слоев является звук, который сложен из струнных с фортепиано или электрическим фортепиано. В качестве примера вот как создать этот звук.

**1. Нажмите кнопку PROG, чтобы выбрать режим программирования.**

**2. Выберите один из двух звуков ( фортепиано ), который вы хотите сложить.**

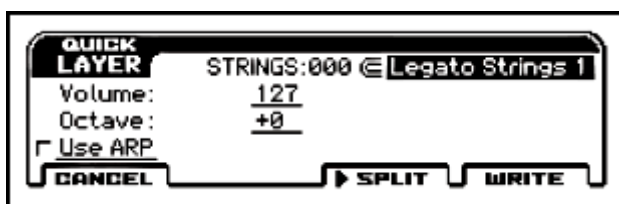
Поверните диск CATEGORY, чтобы выбрать PIANO, а затем поверните циферблат VALUE, чтобы выбрать программу пианино, которую вы хотите использовать.

Нажмите кнопку MENU ( OK ) или кнопку ENTER. ( смотреть «Выбор программ» )

**3. Нажмите кнопку LAYER / SPLIT. ( Кнопка мигает. )**

**4. Диалоговое окно QUICK LAYER или диалоговое окно QUICK SPLIT появятся. Если диалоговое окно QUICK SPLIT нажмите кнопку PAGE- ( LAYER ◀ ), чтобы переключиться в диалоговое окно БЫСТРЫЙ СЛОЙ.**

Играйте на клавиатуре, и вы услышите звук слоя.



**5. Выберите другую программу ( строки ), которая будет наложена с программой, выбранной на шаге 2; затем укажите её громкость и высоту.**

• **Program:** ( Программа )

Выберите программу. Если вы использовали диск CATEGORY и диском VALUE нажмите кнопку MENU, чтобы закрыть список.

( Настройка по умолчанию: категория STRINGS, индекс № 000 )

• **Volume:** ( Громкость )

Отрегулируйте громкость ( 0–127 ) выбранной вами программы выше для Программы, которая будет наложена. ( Настройка по умолчанию 127 )

• **Octave:** ( Октава )

Отрегулируйте высоту программы, которую вы выбрали для программы, которая будет наложена, в одно октавных шагах ( -3, -2, -1, 0, +1, +2, +3 ). ( Настройка по умолчанию 0 )

• **Use ARP:**

Этот флажок копирует настройки арпеджиатора программы, которую вы выбрали выше в поле Программа. ( Настройка по умолчанию: не выбрана ).

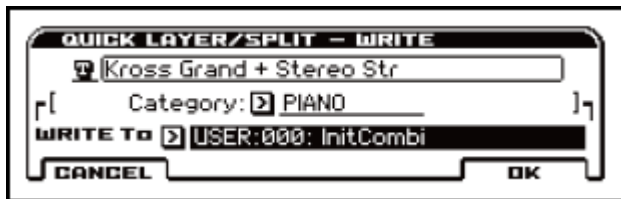
**Примечание:**

Вы не можете изменить настройки первой программы ( Фортепиано ).

**Примечание:**

При следующем открытии этого диалогового окна настройки будут выбраны по умолчанию.

**6. Когда вы закончите, нажмите МЕНЮ кнопка ( ЗАПИСЬ ). Откроется диалоговое окно сохранения.**



**7. Укажите название комбинации, категорию и пункт назначения.**

• **Combination name:** ( Комбинированное имя )

Если вы хотите изменить имя, выберите имя комбинации и нажмите кнопку ВВОД. Введите имя в тексте окна.

По умолчанию, это покажет первые 11 символов из второго имени объединённой программы. Два названия программ будут разделены «+» для быстрого слоя или «\» для быстрого разделения.

• **Category:** ( Категория )

Укажите категорию комбинации. По умолчанию Категория первой программы будет указана.

• **WRITE To:** ( Написать в )

Укажите место сохранения. Вы можете выбрать только USER комбинированный банк. По умолчанию по возрастанию номер, начинающийся с USER: будет выбран 000

**8. Нажмите кнопку MENU ( ОК ), чтобы сохранить сочетание.**

Кнопка COMBI загорится, вы будете в Комбинированном режиме и сохраненная вами комбинация будет выбрана.

Если вы решили не сохранять комбинацию, нажмите кнопку ФУНКЦИЯ (( CANCEL) ОТМЕНА ). Диалоговое окно будет закрыто, заканчивая процедуру. Вы вернетесь в состояние шаг 2 с выбранной программой.

Нажатие мигающей кнопки LAYER / SPLIT также закроет диалоговое окно и завершит процедуру. Вы можете нажать снова кнопку LAYER / SPLIT, чтобы воспроизвести настройки шага 4.

## Quick Split ( Быстрое разделение )

Типичный пример разделения - когда вы играете на пианино или электрическое пианино правой рукой ( в верхней части ) и звук баса левой рукой ( в нижней части ). Как например, вот как создать этот звук.

**1. В режиме программирования выберите программу для фортепиано.**

См. Шаги 1–2 раздела «Быстрый слой» на странице 87

**Примечание:** процедура будет более гладкой, если вы сначала выберете звук, который вы хотите играть в верхней части клавиатуры.

**2. Нажмите кнопку LAYER / SPLIT. ( Кнопка мигает. )**

**3. Диалоговое окно БЫСТРЫЙ СЛОЙ или диалоговое окно БЫСТРЫЙ РАЗДЕЛЕНИЕ появится. Если диалоговое окно БЫСТРЫЙ СЛОЙ нажмите кнопку PAGE + ( ► SPLIT ) для переключения в диалоговое окно БЫСТРЫЙ РАЗДЕЛЕНИЕ.**



**4. Выберите другую программу ( бас ), которая будет разделена программой, которую вы выбрали на шаге 1; затем укажите её громкость и высоту звука.**

• **Программа:**

Выберите другую программу. Если вы использовали КАТЕГОРИЮ наберите VALUE ( значение ), нажмите кнопку MENU ( меню ), чтобы закрыть список.

( Настройка по умолчанию: категория BASS, индекс № 000 )

- **Точка разделения:**

Укажите точку, в которой две программы будут разделены. Когда вы играете на клавиатуре, вы услышите бас в нижней части и фортепиано в верхней части (включая C4 ).  
( Настройка по умолчанию C4 )

**Примечание:**

Вы можете использовать клавиатуру для указания точки разделения. Выберите этот параметр и нажмите кнопку ENTER, чтобы символы ▲ ▼ отображаются рядом со значением. Нажмите кнопку на клавиатуре для ввода номера заметки. Нажмите кнопку ENTER еще раз, чтобы подтвердить настройку.

- **Нижний / Верхний:**

Если вы выберете этот параметр и нажмете кнопку ENTER, два звука будут обменены.  
( Настройки по умолчанию: Lower )

- **Volume: ( Громкость )**

- **Octave: ( Октава )**

- **Use ARP: ( Используйте ARP )**

Пожалуйста, см. Шаг 4 раздела «Быстрый слой» на страница 87

**Примечание:**

Вы не можете изменить настройки первой программы.

**Примечание:**

При следующем открытии этого диалогового окна настройки будут выбраны по умолчанию.

**5. Когда вы закончите настройку параметров, нажмите кнопку MENU ( WRITE ), чтобы открыть диалоговое окно, настройте соответствующие параметры и сохраните их.**

Пожалуйста, смотрите шаги 6 и 7 «Быстрого слоя» на странице 87.

## Комбинированные настройки, сделанные Quick Layer / Split

Когда вы используете функцию Quick Layer или Quick Split, эффекты, Drum Track и пошаговый секвенсор будут назначены комбинация следующая.

### Программа, которая была выбрана до нажатия кнопки LAYER / SPLIT

**Программа:** скопирована в T01

**Drum Track:** скопирован на T10

**Шаговый секвенсор:** скопирован в T16

**Арпеджиатор:** скопирован в Agr

**AIFX1, IFX2, IFX5:** скопированы в IFX1, IFX2 и IFX5

Однако, в зависимости от типов эффекта и настроек маршрутизации, некоторые эффекты не будут скопированы.

**MFX1, MFX2:** скопированы в MFX1 и MFX2

### Программа, которая была впоследствии выбрана для layer / split ( Наложение / разделение )

**Program:** ( Программа ) скопирована в T02

**Drum Track:** не копируется

**Step sequencer:** ( Шаговый секвенсор ) не копируется

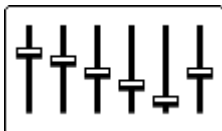
**Arpeggiator:** ( Арпеджиатор ) если выбрано Использовать ARP, копируется в Agr B

**IFX1, IFX2:** скопированы в IFX3 и IFX4

Однако, в зависимости от типов эффекта и настроек маршрутизации, некоторые эффекты не будут скопированы.

**MFX1, MFX2:** не копируется

## Простое редактирование программы



## Использование Tone Adjust и EG Adjust функции

Самый быстрый способ создать нужный звук - это найти и предварительно загрузить программу, которая близка к тому, что вы хотите, а затем изменить её настройки на свой вкус.

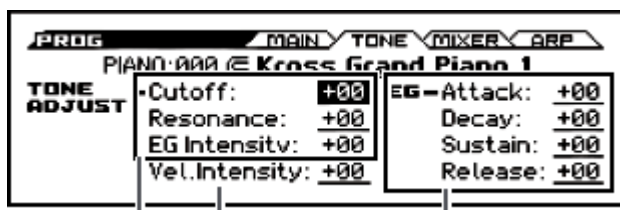
На странице PROG > TONE вы можете редактировать наиболее важные параметры, такие как частота среза, резонанс, время атаки и время затухания.

### 1. Откройте страницу PROG > TONE.

Нажмите кнопку PROG. Затем нажмите кнопку PAGE + или кнопку PAGE- для доступа к странице PROG > TONE.

2. Используйте кнопки курсора ◀▶ ▲ ▼, чтобы выбрать параметр, который вы хотите редактировать.

3. С помощью лимба VALUE и т. Д. Отредактируйте значение.



Регулировка тона ( фильтр ) : Яркость звука	Регулировка тона ( Amp ) : Изменение громкости производится вашей динамикой клавиатуры	EG Adjust: изменение во времени объема и яркости
---	--	--

### Регулировка тона ( Tone Adjust controls )

#### Примечание:

Когда элементы управления Tone Adjust установлены на +00, Параметры программы будут иметь свои исходные значения.

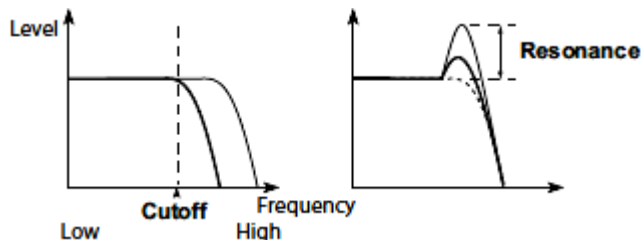
### Cutoff ( частота среза фильтра )

Это регулирует частоту среза фильтра. Регулировка Частота среза изменит яркость звука.

### Resonance ( Резонанс )

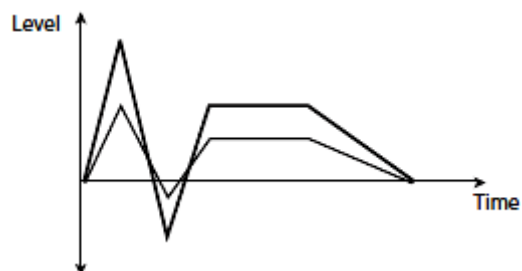
Это регулирует уровень резонанса фильтра. Регулировка уровня резонанса фильтра усилит звук в области частоты среза фильтра , дающая отличительный характер звука.

В случае фильтра низких частот:



### EG Intensity ( EG Интенсивность )

Это регулирует интенсивность фильтра EG ( глубина того, как EG влияет на фильтр ). Обычно все более отрицательные значения ( «-» настройки ) сделает фильтр EG более мелким эффектом, и все более положительные значения ( «+» настройки ) будут делать более глубокий эффект. Так как фильтр EG работает относительно частоты среза фильтра, изменение тона произведенный фильтром будет зависеть как от отсечки, так и от EG Интенсивности.



### Vel. Intensity ( Vel. Интенсивность )

Регулирует интенсивность скорости для уровня усилителя. При значении -99 скорость больше не будет генерировать изменение вообще. Установка +99 даст максимум изменение в том же направлении ( положительном или отрицательном ), как для оригинальной программы.

### EG Adjust controls

( EG Настроить управление )

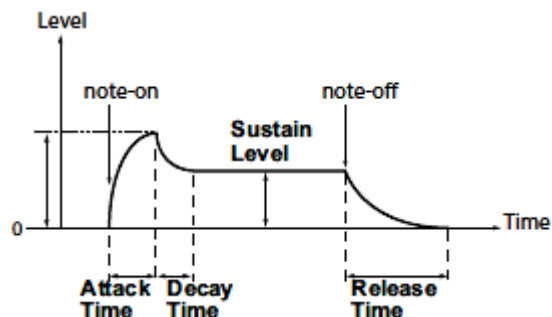
#### Примечание:

При настройке значение +00 параметры программы не изменятся.



## Attack (Атака)

Регулирует время атаки EG фильтра и усилителя одновременно. Это устанавливает время атаки от взятия ноты до достижения максимального уровня. Все более отрицательные значения («-»настройки) сократит время атаки, и все положительные значения (настройки «+») увеличат его.



## Decay (Спад)

Регулирует время затухания EG фильтра и усилителя одновременно.

Это устанавливает время, когда уровень атаки достигается, пока не будет достигнут уровень перерыва. Все более и большие отрицательные значения (настройки «-») сократят время затухания, и все более положительные значения («+» настройки) будут удлиняться Это.

## Sustain (Поддержка)

Регулирует уровень сустейна EG, который следует за затуханием / наклоном времени для фильтра и усилителя одновременно. Это задаёт уровень, который достигается после времени затухания и удерживается до отпускания клавиши.

Отрицательные значения (настройки «-») понизят уровень сустейна, и все более положительные значения (настройки «+») будут повышать его.

## Release (После звучание)

Настройка времени высвобождения EG фильтра и усилителя одновременно.

Это указывает время с момента отмены ноты до полного исчезновения звука. Как правило, отрицательные настройки сокращают время после звучания, а положительные настройки увеличат его.

## Сохранение ваших изменений

Внутри один контроллер изменяет несколько параметров. Сохранение программы не сохраняет значения этих контроллеров; это сохраняет отредактированное состояние различных параметров.

Когда программа была написана, ранее отредактированные значения станут «новыми» эталонными значениями, что означает, что сохраненный звук будет воспроизведен, когда эти контроллеры в +00.

## Регулировка баланса громкости

Звук программы состоит из двух «осцилляторов» которые играют в основном с клавиатуры, один «барабан» Track», который автоматически воспроизводит ритм-секцию, и один «Пошаговый секвенсор».

Объемы осцилляторов и барабанной дорожки могут быть настраиваются на странице PROG > MIXER.

### Примечание:

Есть также «функция отключения звука», которая индивидуально заставляет их замолчать, и «функция соло», которая отключает все звуки кроме указанного

### 1. Откройте страницу PROG > MIXER.



2. Используйте кнопки курсора ◀▶ ▲ ▼, чтобы выбрать «Vol» параметры генератора 1 или 2, Drum Track, и пошаговый секвенсор и настройте их громкость.

**Примечание:** Для программ с одним генератором генератор 2 не может быть доступным для редактирования.

**Примечание:** Если выбрана функция удержания баланса, изменение любого из значений громкости будет одновременно влиять также на другое значение объема. Общий баланс громкости будет сохранён. Это удобно, когда вы хотите настроить общий объем.

## Mute

- Выберите Play / Mute для генератора 1 или 2, Drum Track, или пошаговый секвенсор, и нажмите кнопку ENTER, чтобы изменить настройку.

## Solo (Соло)

- Выберите функцию Solo Setting и нажмите кнопку MENU. ( OK ) кнопка для доступа к диалоговому окну.

Используйте кнопки курсора ◀▶ ▲ ▼, чтобы выбрать элемент, который Вы хотите солировать, и нажмите кнопку ENTER, чтобы включить соло вкл / выкл.





Нажатие кнопки PAGE- ( CLEAR ) отключит соло для всех партий.

Если Эксклюзивный режим включен, только один элемент за один раз будет солировать.

Чтобы вернуться на страницу PROG > MIXER, нажмите кнопку МЕНЮ ( ВЫПОЛНЕНО ).

## Использование REALTIME CONTROLS для настройки звука или эффекта

### REALTIME CONTROLS

SELECT	SWITCH	KNOB 1	KNOB 2
			
TONE 1	⇒ VELOCITY	CUTOFF	RESONANCE
TONE 2	⇒ OCTAVE	ATTACK	RELEASE
EFFECT	⇒ MASTER FX	INSERT FX	MFx2/REVERB
AUDIO IN 1	⇒ ON/OFF	GAIN	MFx2/REVERB
AUDIO IN 2	⇒ MIC/LINE	VOCODER	FX CONTROL
TEMPO	⇒ TAP	TEMPO	ARP - GATE

### 1. В категории программ «E.PIANO» выбрать «018 E. P. Suit Mark V »

Это звук электрического пианино. Давайте попробуем изменить характер звука.

2. В REALTIME CONTROLS нажмите кнопку SELECT для выбора TONE 1. ( светодиод горит )

3. Во время игры медленно поворачивайте ручку KNOB 1 ( CUTOFF ) вправо примерно на 3/4 позиции.

Звучание пианино становится более похожим на синтезатор.

4. Поверните ручку KNOB 2 ( RESONANCE ) примерно до 3/4 позиции.

5. Оставьте ручку KNOB 2 ( RESONANCE ) там, где она есть, и попробуйте повернуть ручку KNOB 1 ( CUTOFF ) влево и право.

Повышение резонанса придает звуку характер.

6. Затем в РЕАЛЬНОМ УПРАВЛЕНИИ нажмите кнопку SELECT для выбора TONE 2. ( светодиод горит )

7. Попробуйте отрегулировать ручку KNOB 1 ( ATTACK ) или Ручку 2 ручки ( RELEASE ). Они модифицируют время атаки или время после звучания, изменится характер звука.

8. Если вы хотите сохранить отредактированный звук, выполните «Написать программу», чтобы сохранить отредактированный звук.

Сохранение отредактированного контента не сохраняет угол поворота ручки; он сохраняет отредактированное состояние различных параметров.

Когда данные записаны, ранее отредактированные значения станут «новыми» эталонными значениями, а это означает, что сохраненный звук будет воспроизведен, когда ручки в центральном положении. ( см. стр. 308 РРП )

## Сравнение неотредактированного звука

### Использование COMPARE

Когда вы находитесь в процессе редактирования звука, нажмите кнопку COMPARE, она вызывает последнюю сохраненную версию звука, как это было до того, как вы начали редактировать. Подробнее см. «Сравнение / Отменить функцию»

## Сохранение ваших изменений

После того, как вы отредактировали программу, вы должны сохранить ее, если хотите сохранить изменения, которые вы сделали.

Если вы повторно выберите программу или выключите питание после редактирования, ваши изменения будут потеряны. Подробнее см. «Написание программы или комбинации».

Вы также можете сохранять программы на SD-карте в виде файлов .PCG. За дополнительными сведениями см. в разделе «Сохранение на SD-карту»

## Детальное редактирование программ

Вы можете создавать оригинальные звуки, редактируя предварительно загруженные программы или редактирование инициализированной программы. Подробнее см. «Сохранение ваших правок».

## Прежде чем начать редактирование

### Три элемента звука: pitch, tone, volume

Звук состоит из трех основных элементов: высоты, тона и громкости.

KROSS обеспечивает «высоту звука», «фильтр» и «усилитель» ( усилитель ) », которые позволяют вам контролировать эти элементы.

Секция «pitch» изменяет высоту тона, секция «filter» изменяет тон, а раздел «усилитель» изменяет объем.

Настройки высоты тона выполняются в P-PITCH и P-PITCH EG страницы;  
Настройки фильтра выполняются в P-FILTER и PFILTER Страницы EG;  
Настройки усилителя выполняются в P-AMP и P-AMP EG страницы.

## EG, LFO, AMS и контроллеры

В дополнение к трем элементам, перечисленным выше, звук может варьироваться в зависимости от времени, диапазона высоты звука в который он играл, или по выражению производительности.

Такие аспекты могут контролироваться модуляторами и контроллерами, такие как EG ( генератор огибающей ), LFO ( низкий генератор частоты ) и колесо модуляции. Эти модуляторы и контроллеры могут вносить изменения в основные программа.

Посмотрите на иллюстрацию под названием «Программа». структура ». Обратите внимание, что поток сигналов имеет порядок Осциллятор / Шаг, Фильтр, Усилитель. Вы можете увидеть, как ЭГ и LFOs влияют на каждый раздел. Как показано на рисунке, каждая программа состоит из разделов, такие как OSC 1/2, эффекты и арпеджиатор.

### OSC ( генератор ) 1/2

OSC (осциллятор) генерирует форму волны, которая является основой звука. На KROSS генератор состоит из нескольких сэмпированных звуков, таких как мультисэмпл или барабан комплект ( образцы ударных ).

KROSS предоставляет два генератора; OSC1 и OSC2. Вы можете создавать более сложные программы, комбинируя их.

OSC, который является основой звука, можно контролировать модулируя его высоту, фильтр, усилитель, EG и LFO, чтобы изменить звук в широком спектре способов.

#### Примечание:

Pitch EG является общим для OSC1 и OSC2.

### Эффекты

В качестве эффектов вы можете использовать пять эффектов вставки и два мастер последствия.

Выход OSC 1/2 отправляется на эти процессоры эффектов. Выбирая желаемый эффект для каждого процессора и редактируя его Параметры, вы можете применять широкий спектр эффектов, таких как модуляция, искажение и реверберация.

## Арпеджиатор

Программа может использовать один арпеджиатор. Вы можете выбрать паттерн арпеджио, укажите диапазон, в котором паттерн будет разработан в пределах, и укажите диапазон примечаний или скорости, которые будут запускать арпеджиатор.

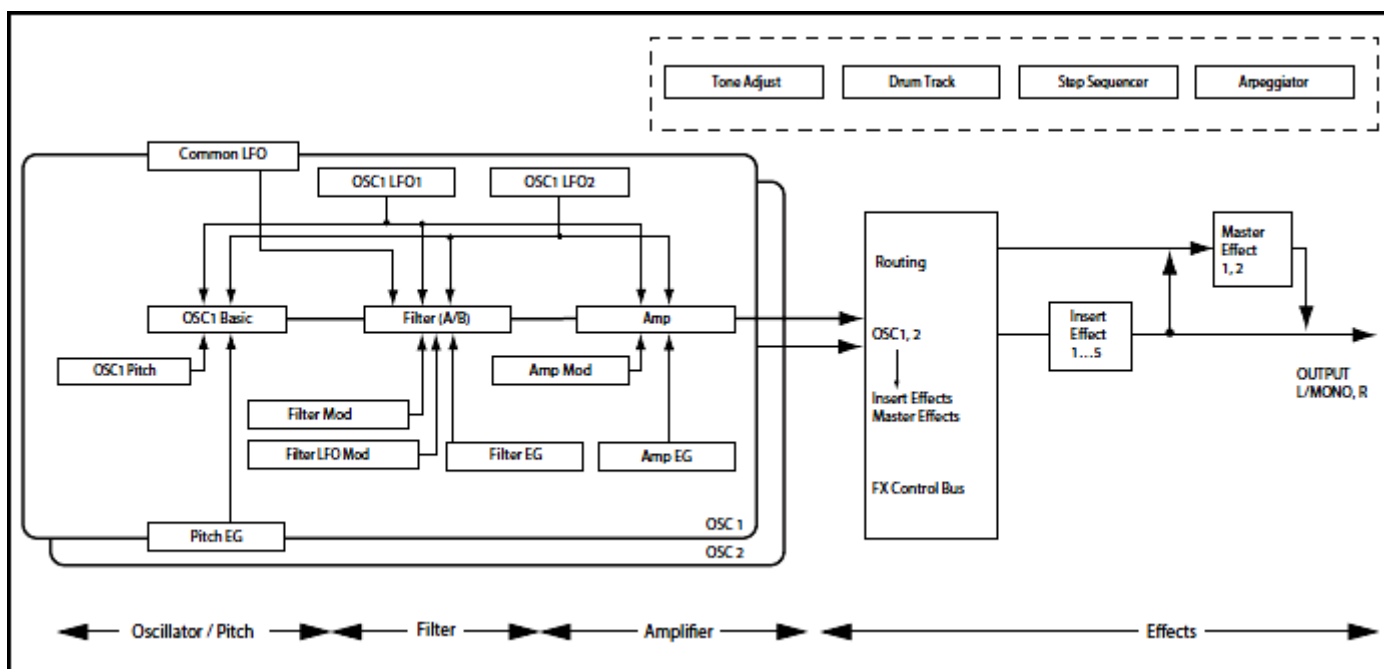
## Drum Track и пошаговый секвенсор

Пока арпеджиатор играет основную программу, программы барабанов предусмотрены для Drum Track и шагового секвенсора.

Drum Track позволяет выбрать программу ударных и паттерн, и укажите, как это будет срабатывать.

Шаговый секвенсор позволяет выбрать инструмент, который Программа ударных будет использовать, и позволяет вам указать образец используя прокладки 1–16.

### Структура программы



Детальное редактирование с помощью программ.

Обзор страниц редактирования

### Обзор страниц редактирования

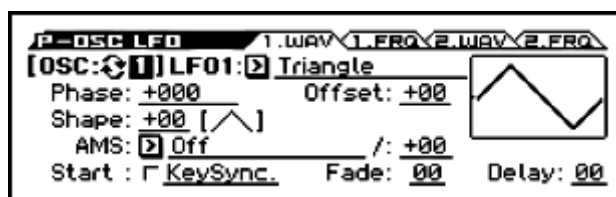
Для того, чтобы сделать подробное редактирование, вам нужно получить доступ к редактированию страницы на дисплее.

Предыдущий раздел «Простое редактирование программы» объяснил, как использовать страницу PROG > TONE, чтобы сделать простое редактирование. Для более детального редактирования вы будете использовать P - BASIC и следующие страницы редактирования.

Подробнее о том, как получить доступ к каждому режиму и странице, см. «Основные операции»

### Переключение экрана между генератором 1и 2

Для редактирования параметров, таких как высота, фильтр или усилитель осциллятор 1 или осциллятор 2, используйте кнопки курсора, чтобы выбрать OSC в верхнем левом углу и используйте кнопку ENTER или VALUE, чтобы выбрать осциллятор, который вы хотите редактировать.



<b>Вкладки</b>	<b>Страницы</b>	<b>Основное содержание</b>
<b>PROG</b>	MAIN	Выбор и воспроизведение программ
	TONE	Простое редактирование звука
	MIXER	OSC1, 2, Drum Track и шаг регулировка громкости секвенсора и настройки отключения звука
	ARP	Простое редактирование арпеджиатора
<b>P - INPUT / CTRL</b>	AUDIO IN	Настройки внешнего аудио входа
	CONTROLLERS	SW1 и 2 функции настройки и темпа установка
<b>P - BASIC</b>	VOICE	Основные настройки программы, такие как Режим осциллятора
	NOTE - ON	Ключевая зона и следующие настройки синхронизации ноты ( - on )
	SCALE	Настройки масштаба
<b>P - OSC</b>	MS1...MS4	Настройки мульти сэмпла и набора ударных
	VEL	Настройки скорости осциллятора
<b>P - PITCH</b>	BASIC	Настройки шага осциллятора 1 и 2
	MOD	Настройки модуляции высоты звука
	PORTA	Портаменто настройки
<b>P - PITCH EG</b>	ENVELOPE	Pitch EG настройки
	L - MOD	Настройки модуляции уровня L - MOD Pitch EG
	T - MOD	Настройки модуляции времени T - MOD Pitch EG
<b>P - FILTER</b>	BASIC	Настройки фильтра генератора 1 и 2
	MOD	Настройки модуляции фильтра
	EG - I	Filter Настройки интенсивности EG
	LFO - I	Filter Настройки интенсивности LFO
	KTRK	Настройки отслеживания клавиатуры фильтра
<b>P - FILTER EG</b>	ENVELOPE	Настройки фильтра EG генератора 1 и 2
	L - MOD	Настройки модуляции уровня EG Filter LG
	T - MOD	Filter EG Настройки временной модуляции
<b>P - AMP</b>	BASIC	Генератор 1 и 2 ампер ( громкость ) и настройки панорамирования
	MOD	Настройки модуляции усилителя
	KEYTRK	Усилитель настройки трекинга клавиатуры
<b>P - AMP EG</b>	ENVELOPE	Oscillator 1 и 2 AG Настройки EG
	L - MOD	Настройки уровня модуляции Amp EG
	T - MOD	Настройки модуляции времени Amp EG
<b>P - OSC LFO</b>	1. WAV	Генератор колебаний 1 и 2 LFO1 настройки
	1. FRQ	LFO1 частота и модуляция настройки
	2. WAV	Генератор колебаний 1 и 2 LFO2 настройки
	2. FRQ	LFO2 частота и модуляция настройки

<b>Вкладки</b>	<b>Страницы</b>	<b>Основное содержание</b>
<b>P - CMN LFO / KT</b>	LFO.W	Общие настройки сигнала LFO
	LFO.F	Общая частота LFO и настройки модуляции
	KT.1	Общие настройки слежения за клавиатурой 1
	KT.2	Общие настройки отслеживания клавиатуры 2
<b>P - AMS MIXER</b>	1	Осциллятор 1 и 2 настройки микшера AMS 1
	2	Осциллятор 1 и 2 настройки AMS микшера 2
<b>P - ARP</b>	SETUP	Настройки арпеджиатора
	SCAN ZONE	ЗОНА СКАНИРОВАНИЯ Указывает диапазон, в котором арпеджиатор работает
<b>P - DRUM TRACK</b>	PATTERN	Drum Track выбор шаблона и настройки области триггера
	PROGRAM	Выбор программы Drum Track
<b>P - STEP SEQ</b>	BASIC	Шаг программы секвенсора выбора и настройки длины
	EDIT	Шаг включения / выключения записи редактирование
	INST	Настройки прибора
	MOD	Step секвенсор эффектов, таких как акцент и колебание
	MIX	Выбор программы MIX Drum
<b>P - FX ROUTING</b>	BUS	Oscillator 1 и 2 вставляют эффект шины настройки
	SEND	Осциллятор 1 и 2 мастер-эффект отправить настройки уровня
	IFX	Вставка выбора типа эффекта и цепочки настройки
	MIXER	Настройки маршрутизации эффектов после вставки
<b>P - IFX</b>	IFX 1	Вставьте эффект 1–5 настроек
	IFX 2	
	IFX 3	
	IFX 4	
	IFX 5	
<b>P - MFX</b>	SETUP	Мастер выбора типа эффекта и цепочки настройки
	MFX 1	Настройки мастер эффекта 1 и 2
	MFX 2	

## Основные параметры настройки генератора

Здесь вы можете указать тип программы, выберите базовый сигнал ( мультисэмпл или набор ударных ) и укажите будет ли он играть полифонически или монофонически ( Поли / моно ).

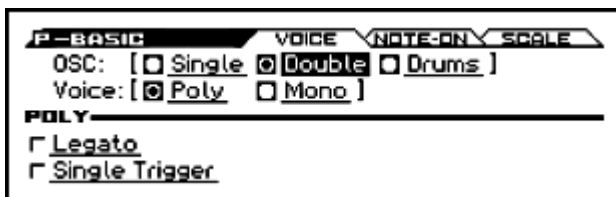
### Настройка типа программы ( одинарный, двойной, барабанная установка )

Здесь вы можете указать тип программы.

Вообще говоря, тип программы будет программа, которая использует мультисэмпл » или « программа, которая использует набор ударных ». ( см.« Мультисэмплы и наборы ударных »ниже )

Этот выбор делает PROG > VOICE «OSC Oscillator» Режим », который определяет тип генератора который будет использоваться.

- Мультисэмпл: одинарный, двойной
- Ударная установка: барабаны



**Single** ( одна программа ) использует один генератор, а **Double** ( двойная программа ) использует два генератора.

**Drums** ( Барабаны ) ( барабанная программа ) похожи на одну программу, но использует набор ударных ( созданный в режиме Global / Media ) вместо сэмплов.

### Полифония

Полифония - это количество нот, которые можно сыграть. одновременно, например, в аккорде. Полифония зависит от типа программы.

Тип программы	Полифония
Single	80
Double	40
Drums	80

### Замечания:

- Двойные программы используют вдвое больше голосов, чем одиночные программы.
- Стерео мультисэмплы используют вдвое больше голосов, чем моно Мультисэмплы.
- При использовании скоростного переключения, мультисэмпл будет использовать вдвое больше голосов, чем обычно.

### Полифоническая / однотонная игра

Чтобы указать, будет ли программа играть полифонически ( Поли ) или монофонически ( Моно ), доступ к PROG > VOICE и установите параметр Voice.

Когда это установлено в Poly, вы можете играть как аккорды, так и мелодические линии. Если для этого параметра установлено значение Mono, будет отображаться только одна нота. звук, даже если вы играете аккорд.

Обычно вы устанавливаете это на Poly, но Mono полезен, когда воспроизведение звуков, таких как synth basses, synth leads и другие сольные инструменты.

Попробуйте переключиться между Poly и Mono и послушайте Результаты.

## Работа с мультисэмплами

### Что такое мультисэмпл?

Мультисэмпл - это набор сэмплов с похожим голосом, используется для создания одинакового типа звука - пианино, бас, гитара, струны, орган - по всей клавиатуре, в качестве основы программы.

Для каждого генератора вы можете назначить до четырех мультисэмплов и переключаться между ними по скорости.

### Мультисэмплы и барабанные наборы

Мультисэмплы и наборы ударных позволяют воспроизводить сэмплы в различные пути

- Мультисэмплы размещают один или несколько сэмплов на клавиатуре. Если мы используем пример простой гитары мультисэмпл, для каждой строки, так что мультисэмпл будет состоять из шести образцов.
- Как следует из названия, барабанные наборы оптимизированы для игры на барабанах.

## Переключатель скорости (Velocity) переходы и слои ( layers )

Каждый генератор имеет четыре зоны скорости. Это позволяет вам переключаться между мультисэмпами или барабанами в соответствии с скоростью ( speed ), с которой вы играете на ключе.

Указывая порог ( граничное значение ), где каждая зона будет реагировать, и количество затухания ( перекрытия между зонами ), вы можете указать, как ваша клавиатура игровая динамика переключит или наложит мультисэмпы или барабанные сэмплы. Вы можете использовать это, чтобы сделать следующие типы настроек.

- Переключатель скорости, где мультисэмпы ( или барабанные сэмплы ) чисто переключаются на порог
- Кроссфейды скорости, где мультисэмпы ( или образцы ударных ) плавно переходят через заданный диапазон за порогом
- Скоростные слои, где два мультисэмпа ( или образцы ударных ), когда вы играете диапазон за порогом

### Примечание:

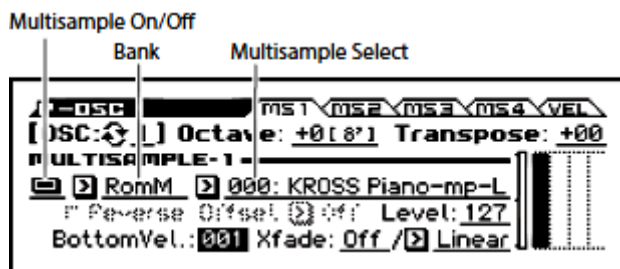
Если для параметра «Режим осциллятора» установлено значение «Барабаны», скорость будет использовать настройки, предварительно указанные для набора ударных, и поэтому не будет отображаться на экране. Барабанная установка скоростные зоны можно редактировать в режиме Global / Media БАРАБАН

## Выбор мультисэмпов

Давайте создадим простой переход скорости между двумя Мультисэмпами, используя только OSC1.

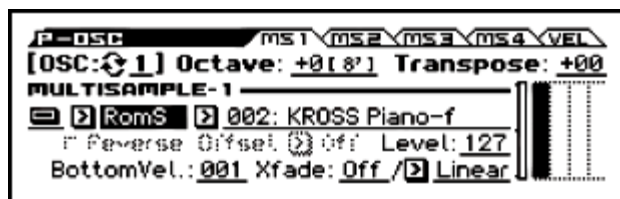
### 1. Выберите страницу P - OSC > MS1 и поверните мультисэмпл 1 Параметр мультисэмпа On / Off On.

При необходимости переключая страницы, включите мультисэмпл. параметр off включен для мультисэмпа 2 и off для мультисэмпа 3 и 4.



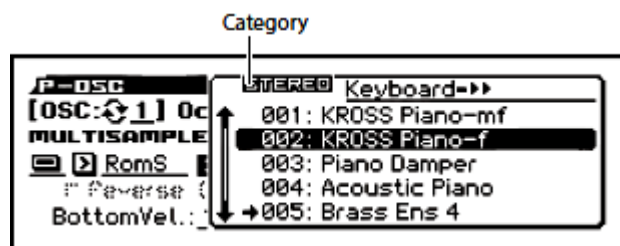
### 2. Выберите Stereo в качестве банка мультисэмпов для multisample 1 и multisample 2.

Существует два основных типа банков мультисэмпов: моно, и стерео. Обратите внимание, что мультисэмпы стерео потребуют вдвое больше голосов, чем моно мультисэмпов.



### 3. Выберите мультисэмпл.

Мультисэмпы организованы по категориям, таким как фортепиано, гитара, звонок и т. д. Выберите параметр Multisample Select.и нажмите кнопку ENTER, чтобы увидеть список. Используйте курсор кнопки ◀▶ для переключения категорий, используйте кнопки курсора ▼ ▲, чтобы выбрать мультисэмпл, и нажмите ENTER кнопку, чтобы подтвердить свой выбор.



Существует три типа мультисэмпов: ROM, RAM и option ( вариант ). Для каждого типа вы можете выбрать либо моно ( M ), либо стерео ( S ) мультисэмпы. Обратите внимание, что стерео мультисэмпам требуется вдвое больше голосов, чем моно мультисэмпов.

Мультисэмпы ПЗУ являются встроенными звуками и могут всегда использоваться. Они организованы по категориям, таким как пианино, гитара и звонок.

Мультисэмпы RAM могут быть использованы путем конвертации сэмплов, которые Вы сэмпловили, используя сэмплер для пэдов.



Опция банки мультисэмплов может быть использована, если вы загрузили вариант мультисэмплов. В меню отображаются только загруженные в данный момент опционные банки.

**4. Таким же образом выберите мультисэмпл 2 в P — OSC > Страница MS2. Выберите другой мультисэмпл, чем тот какой был выбран для мультисэмпла 1.**

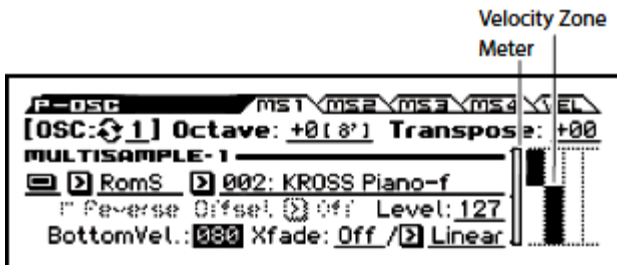
Мультисэмплы теперь назначены мультисэмплам 1 и 2.

**5. Укажите диапазон скоростей и диапазон затухания.**

Установите для мультисэмпла 2 «Пороговую скорость» значение 001 и выключить «Crossfade».



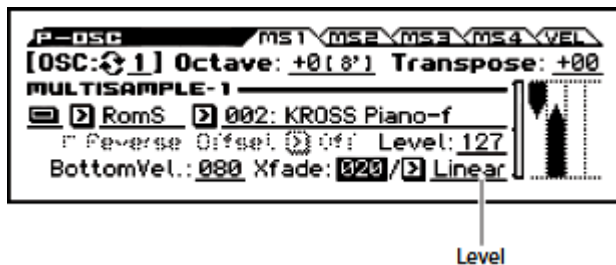
**6. На странице P — OSC > MS1 установите диапазон скоростей. ( Снизу Vel. ) До 80 для мультисэмпла 1.**



С этими настройками Multisample 2 будет звучать для нот и гратся со скоростью 79 или меньше, и Multisample 1 будет звучать для нот, играемых со скоростью 80 или больше.

Velocity Zone показывает четыре осциллятора мультисэмпла 1 и зоны скоростей каждого генератора. Метр слева показывает скорость записи. Это позволяет Вам видеть, какой мультисэмпл и генератор будут звучать для этой конкретной скорости.

**7. Установите для мультисэмпла 1 «Xfade» значение 20 и его «Кривая» Линейный.**



Состояние этого разделения отображается визуально на экране.

Два мультисэмпла исчезнут в диапазоне от 80 до 100, с исчезновением мультисэмпла 2, у мультисэмпла 1 произойдет постепенный переход. Это производит плавное изменение без каких-либо внезапных переключений.

**8. При необходимости используйте страницу P — OSC > MS1 и страницу MS2. отрегулируйте уровень двух мультисэмплов.**

## Использование ударной установки

### Что такое барабанная установка?

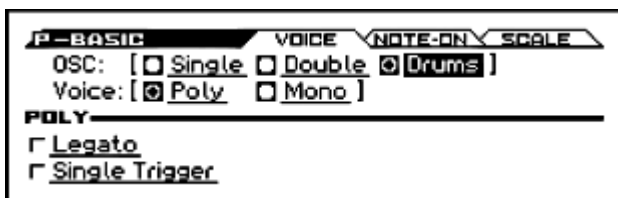
Ударная установка - это набор образцов ударных, таких как бас барабан, малый барабан или тарелка, а также множество других звуков перкуссии, с сэмплом, назначенным для каждой клавиши.

Вы будете использовать режим Global / Media для создания и редактирования набора ударных. Для каждой ноты клавиатуры, и вы можете использовать Bottom Vel., Xfade и Параметры кривой, чтобы указать, как вы будете переключаться между этими образцами. Затем в режиме программирования вы можете настроить фильтр и настройки усилителя, а также указать эффекты и маршрутизацию к аудио выходным гнездам.

Чтобы использовать набор ударных в Программе, установите для параметра «Режим осциллятора» значение Барабаны, и выберите один из 58 пользовательских наборов ударных или 9 GM2 барабанные наборы.

### Выбор ударной установки

1. Откройте страницу P - BASIC > VOICE.
2. Установите «OSC ( Режим осциллятора )» на «Барабаны».



3. Выберите набор ударных на странице P - OSC > Dkit.



4. Укажите базовую высоту осциллятора. Для drum kit ( барабана ), установите «Октава» на +0 [ 8 ' ].

## Создание изменяющихся во времени изменений ( LFO и EG )

### Использование LFOs

Вы можете использовать циклическое изменение, произведенное LFO ( Низкий Генератор частоты ) для модуляции многочисленных аспектов звука.

Каждая программа имеет два LFO: LFO 1 и LFO 2. А также есть один общий LFO, общий для обоих осцилляторов. Пока LFO1 и LFO2 являются отдельными для каждого голоса, общий LFO разделяет все голоса в Программе. Это делает это полезным, когда вы хотите, чтобы все голоса были одинаковыми Эффект LFO.

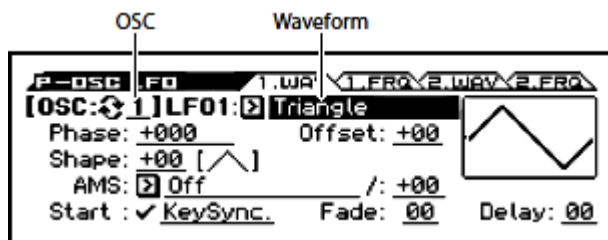
Вы можете использовать эти LFO для модуляции множества различных Параметров программы, в том числе:

- Шаг ( для вибрато )
- Фильтры ( для эффекта вау )
- Объем ( для тремоло )
- Панорамирование ( для автоматического панорамирования )

Кроме того, LFO могут модулировать множество других параметров к перечисленным выше.

### Использование базового LFO

1. Откройте страницу P-OSC LFO > 1. WAV



2. Выберите генератор ( OSC ), который вы хотите редактировать.

3. Выберите форму волны.

Пройдите через различные формы волны и обратите внимание на их формы, показанные на дисплее.

Есть несколько форм сигналов на выбор. Каждая подходит для различных приложений:

**Треугольник и Синус** - классические формы LFO для вибрато, тремоло, панорамирование и фильтрация вау-эффектов.

**Квадрат** - полезен для включения и выключения фильтра и усилителя эффекта, и может создавать трели при модуляции высоты тона.

**Форма волны гитары** - разработана специально для гитары вибрато; он изгибается только вверх от базового значения.

**Saw и Exp** ( Экспоненциальная ) Пила хороша для ритмический фильтров и усиления эффектов.

**Random 1 ( S / H )** - создает классическую выборку и удержание эффекта, который отлично подходит для модуляции резонансного фильтра.

4. После просмотра различных сигналов выберите Треугольник.

5. Выберите параметр Shape и используйте циферблат VALUE. Перемещайтесь по различным настройкам, от - 99 до + 99.

Обратите внимание, как форма волны становится более изогнутой, и как - 99 подчеркивает нижнюю часть формы, а + 99 подчеркивает верхнюю часть.

6. Выберите параметр Phase и используйте циферблат VALUE. пролистать свой диапазон значений.

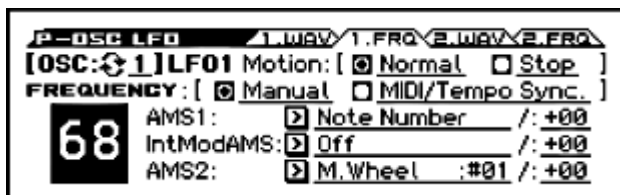
Обратите внимание, как форма волны смещается из стороны в сторону.

Среди прочего, это позволяет вам компенсировать LFO от друг друга во времени, которые могут создавать интересные органические последствия.

**7. Используйте настройки Fade и Delay, чтобы управлять тем, как LFO звучит в начале ноты.**

**8. Откройте страницу P - OSC LFO > 1. FRQ.**

**9. Используйте параметр FREQUENCY, чтобы установить скорость LFO.**



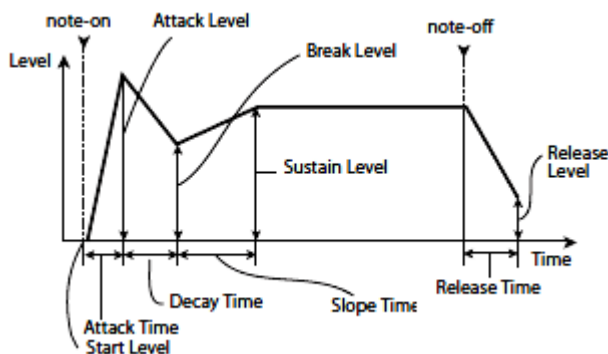
Для получения дополнительной информации о LFO, пожалуйста, смотрите страницу 39 Руководство по параметрам.

Все эти параметры контролируют способ, которым LFO работает. Для того, чтобы LFO действительно влиял на звук, вы можете использовать выделенные маршруты LFO на фильтре, Страницы Pitch и Amp, или используйте LFO в качестве источников AMS для широкого спектра параметров.

## Использование EGs ( Генераторы конвертов )

Конверт создает сигнал модуляции, перемещаясь из одного уровня на другой в течение определенного времени, а затем перемещается на другой уровень в течение другого периода времени и так далее.

Программа включает в себя три EG для Pitch, Filter и Amp. Они производят изменяющиеся во времени изменения высоты, тона и объем соответственно. Они также могут быть использованы для модуляции количества других параметров программы через AMS.



### Примечание:

Параметры, которые могут модулироваться EG и диапазон значений будет отличаться в зависимости от ЭГ предусмотрено для каждого раздела.

## Различные настройки модуляции ( Смеситель AMS )

### Использование AMS

AMS ( альтернативный источник модуляции ) позволяет вам модулировать параметры программы с использованием контроллеров, EG или LFO в качестве источника модуляции. Чрезвычайно креативные виды модуляции возможны; Например, вы можете использовать один контроллер для одновременного модулирования нескольких параметров, или вы можете использовать EG для модуляции частоты LFO, а затем использовать это LFO для модуляции фильтра.

AMS ( альтернативный источник модуляции ) относится к любому из назначаемых источников модуляции в KROSS, в том числе:

- Контроллеры самого KROSS, такие как колесо модуляции, колесо изменения высоты тона и SW 1/2
- Входящие MIDI-контроллеры
- Модуляторы, такие как Filter, Pitch и Amp EG, LFOs или AMS Mixers

**Intensity** ( Интенсивность ) - это параметр, который устанавливает степень ( скорость, глубина, количество и т. д. ) того, как AMS будет контролировать модуляцию.

Ряд часто используемых маршрутов модуляции, таких как с помощью колеса модуляции или колеса изменения высоты звука для изменения шага, предоставляются в качестве дополнительных, выделенных маршрутов, отдельно от AMS.

Обратите внимание, что не все источники AMS могут быть доступны для некоторых направлений модуляции.

Подробнее об альтернативной модуляции и AMS смотрите ниже.

- «Альтернативные источники модуляции ( AMS )» на стр. 293 Руководство по параметрам.

## Использование микшеров AMS

Смесители AMS объединяют два источника AMS в один или обработать источник AMS, чтобы превратить его в нечто новое.

Например, это позволяет вам использовать LFO для модуляции фильтра резонанс, а также модулирует его с помощью EG. Хотя резонанс имеет только один вход AMS, используя микшер AMS делает это возможным. Вы также можете сделать такие вещи, как с помощью фильтра EG для контроля количества LFO 1. Широкое множество других возможностей включают в себя использование Колесо модуляции для контроля величины шага, например, позволяя шагу Колесо изгиба, чтобы применить изгиб только к нотам, сыгранным, пока вы удерживаете педаль.

Выходы микшера AMS появятся в списке источников AMS, как LFO и EG. Выходной сигнал микшера AMS может использоваться для модуляции различных параметров. Это также означает, что исходные, неизменные Смесители AMS все еще доступны.

Например, если вы используете LFO 1 в качестве входа в микшер AMS, вы можете использовать обработанную версию LFO для управления одним AMS пунктом назначения, и оригинальной версии для управления другим.

Наконец, вы можете соединить два микшера AMS вместе, используя AMS Mixer 1 в качестве входа в AMS Mixer 2.

Подробнее см. «12: P – AMS MIXER» на стр. 45 Руководство по параметрам.

## Советы по использованию AMS

При настройке параметров для альтернативной модуляции, подумайте о эффекте, который вы хотите произвести, какой тип модуляции будет необходимо производить этот эффект, и какой параметр генератора, фильтра или усилителя необходимо контролировать.

Далее выберите источник AMS и установите интенсивность. Если действуя логически, вы добьетесь желаемого эффекта.

Например, в звуковой программе гитары, где вы хотите использовать колесо модуляции для управления обратной связью, вы выберите назначения, где колесо модуляции управляет частотой фильтра и резонансом.

## Страница настройки контроллера

Для каждой программы, функции кнопок SW 1 и SW 2 можно назначить в P - INPUT / CTRL > КОНТРОЛЛЕРЫ стр.

Подробнее см. «Настройка функций SW1 и SW2 »

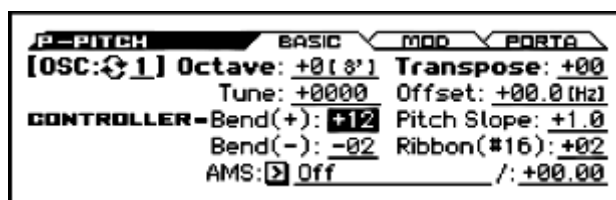
## Контроль высоты тона

### Pitch Bend

Pitch Bend плавно меняет высоту тона вверх или вниз, похоже на то, как гитарист может «гнуть» струны. На KROSS, вы можете использовать колесо изменения высоты тона, чтобы контролировать это в реальном времени

Величина изменения высоты тона, применяемая при перемещении. Наклоните колесо полностью на себя или полностью от себя, Вы сами указали в полутоновых шагах изгибом (+) и Изгиб (-) настроек.

Например, если Bend (+) установлен на +12, полностью отодвинув колесо подачи звука сделаете высоту на одну октаву вверх.



#### Примечание:

Этим также можно управлять через MIDI или используя контроллер, кроме колеса изменения высоты тона.

**MIDI** Ribbon (# 16) указывает величину изменения высоты тона ( в полу тоновых единицах ), которые будут происходить при управлении MIDI сообщение об изменении № 16 получено. С настройкой +12, значение 127 повысит высоту звука на одну октаву, а значение 0 снизит высоту звука на одну октаву.

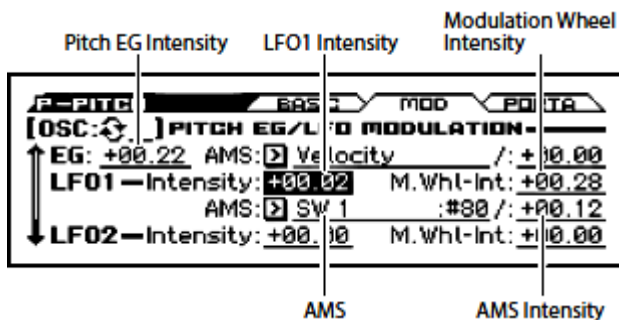
### Создание Вибрато

Вы можете использовать LFO для создания вибрато.

LFO 1 и LFO 2 Intensity определяют, насколько глубоко выбран LFO повлияет на высоту. С настройкой +12,00, вибрато будет варьировать высоту звука на одну октаву вверх и вниз.

**M.Whl-Int** - указывает количество вибрато, которое будет производится LFO при перемещении колеса модуляции полностью от вас.

**AMS Intensity** - определяет глубину вибрато, которая будет применяться LFO при модуляции выбранной AMS (Альтернативный источник модуляции). Например, предположим, что в странице P-INPUT / CTRL > CONTROLLERS, вы устанавливаете SW 1 на SW 1 Mod.:#80, установите LFO 1 AMS на SW 1: # 80, и установите «Интенсивность» до соответствующей величины; когда ты сейчас включаешь SW 1 или получишь изменение управления MIDI CC # 80, вибрато будет приложенное.



## Pitch EG

Когда значение интенсивности установлено на +12,00, высота тона EG указанная на странице Pitch EG даст максимум  $\pm 1$  октава изменения высоты тона.

Чтобы реально смоделировать небольшое изменение высоты тона, происходит, когда струна сорвана или при атаке медного или вокальный звук, вы можете использовать EG, чтобы создать тонкое изменение в подача в атаку.

## Портаменто (Portamento)

Портаменто плавно меняет высоту тона при игре следующую ноту перед выпуском предыдущей ноты.

Параметр **Time** определяет, как долго будет проходить шаг. изменение. При увеличении этого значения высота звука будет меняться в течение более длительного времени. При значении 000 не будет портаменто.

Вы можете включить и выключить портаменто через SW 1 или SW 2, назначив их Porta. SW: № 65.

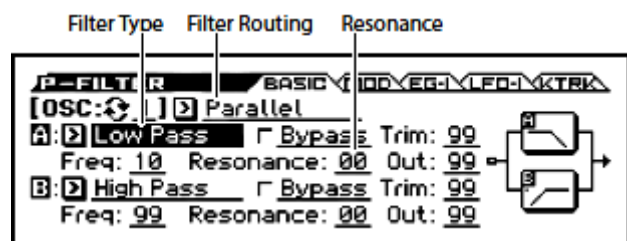
PORTAMENTO - V Enable  
 Fingered  
 Mode: > Rate  
 Time: 023

## Использование фильтров

Фильтры позволяют уменьшить или подчеркнуть указанные частотные области звука.

Тон звука будет существенно зависеть от Настройки фильтра.

Основные настройки фильтра, включая маршрутизацию, тип, частота среза и резонанс устанавливаются на P - FILTER > BASIC стр.



## Маршрутизация фильтра

Каждый генератор имеет два фильтра: фильтр А и фильтр В. Параметр Filter Routing определяет, является ли один или оба из фильтров в использовании, и если оба используются, это управляет тем, как они связаны друг с другом.

Одиночная маршрутизация использует только фильтр А в качестве одного 2 — полюсного, Фильтр 12 дБ / октава ( 6 дБ для полосы пропускания и полосы подавления ).

Последовательная маршрутизация использует как Фильтр А, так и Фильтр В. осциллятор сначала проходит через фильтр А, а затем выводит Фильтр А обрабатывается через фильтр В.

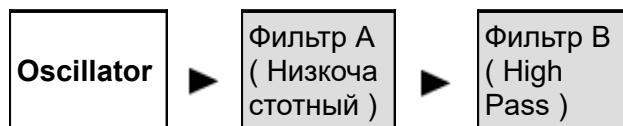
Параллельная маршрутизация также использует как Фильтр А, так и Фильтр В. Генератор питает оба фильтра напрямую ( и позволяет независимые настройки для каждого ), а также выходы двух фильтров затем суммируются вместе.

Маршрутизация 24 дБ ( 4Pole ) объединяет оба фильтра для создания один 4-полюсный фильтр 24 дБ / октава ( 12 дБ для полосы пропускания и Band Reject ).

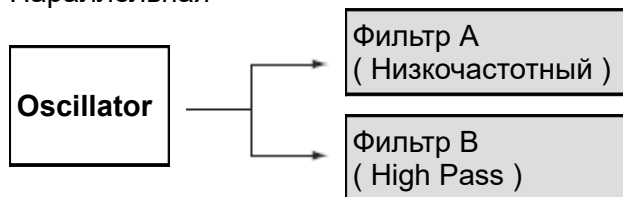
По сравнению с Single, эта опция производит более резкое снижение частоты за пределами частоты среза, а также немного более тонкий резонанс. Многие классические Аналоговые синтезаторы использовали этот тип фильтра.

### Последовательная и параллельная маршрутизация:

Последовательная



Параллельная



## Типы фильтров

Это выбирает части звука, которые будут затронуты фильтром, как описано ниже. С последовательным и параллельным маршрутизациями, вы можете самостоятельно установить типы для фильтра А и Фильтр Б.

Фильтры будут давать очень разные результаты в зависимости от выбранного типа фильтра.

**Low Pass:** это обрезает части звука, которые выше частоты среза. Low Pass является самым общим типом фильтра, и используется для создания ярких тембров.

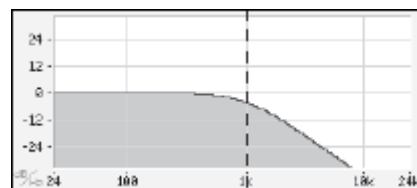
**High Pass:** это вырезает части звука, которые ниже частоты среза. Вы можете использовать это, чтобы сделать звучание тембра тоньше или громче.

**Band Pass:** это обрезает все части звука, оба максимума и минимумы, за исключением области вокруг частоты среза. Поскольку этот фильтр отключает как высокие, так и низкие частоты, его эффект может резко измениться в зависимости от настройки среза и мультисэмпла генератора. При низких настройках резонанса вы можете использовать Band Pass фильтр для создания звуков телефона или фонографа. С более высокими настройками резонанса, он может создавать шум или нос тембры.

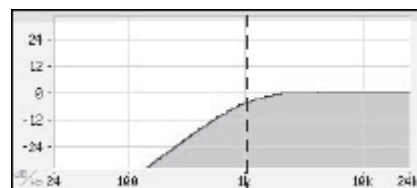
**Band Reject:** этот тип фильтра, также называемый режекторным фильтром, режет только части звука прямо вокруг частоты среза. Попробуйте смодулировать обрезку с помощью LFO, чтобы создать фазероподобные эффекты.

### Типы фильтров и частота среза:

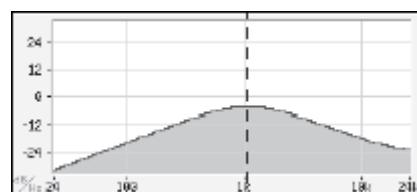
Low Pass  
( НЧ )



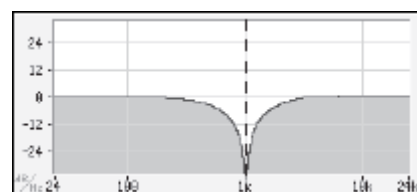
High Pass  
( ВЧ )



Band Pass



Band  
Reject



Частота среза

## Резонанс

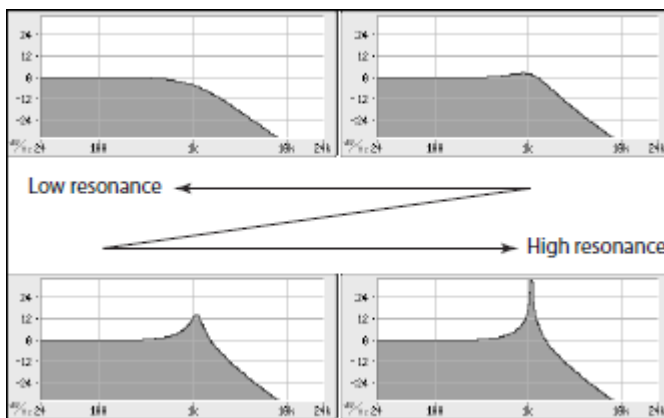
Резонанс подчеркивает частоты вокруг частоты среза, как показано на рисунке ниже.

Когда это установлено в 0, нет акцента, а частоты после обрезания будут просто плавно уменьшаться.

При средних настройках резонанс изменит тембр фильтра, делая его звучание более носовым или более экстремальным.

В очень высокие настройки, резонанс можно услышать как отдельный, свист.

Чтобы резонанс следил за высотой клавиатуры, см. «Key Follow» на стр. 27 Руководства по параметрам.



## LFO модуляция

Вы можете модулировать фильтр через LFO 1, LFO 2 и Общий LFO. Среди других приложений, LFO модуляция фильтра может производить классический эффект «авто-вау».

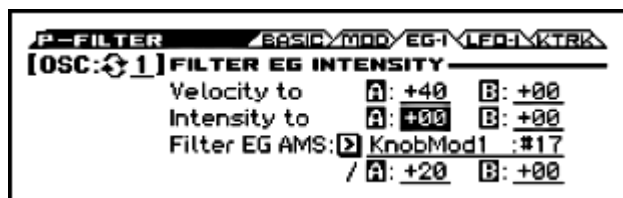
Страница P - FILTER > LFO - I ( Intensity ) позволяет вам настроить следующие параметры отдельно для каждого LFO:

## Модулирование фильтров

Вы можете модулировать частоту среза фильтра, используя фильтр Например, LFO, клавиатурное отслеживание и другие встроенные и MIDI контроллеры. Это отличный способ добавить богатое разнообразие изменение тона на звук.

## Фильтр EG

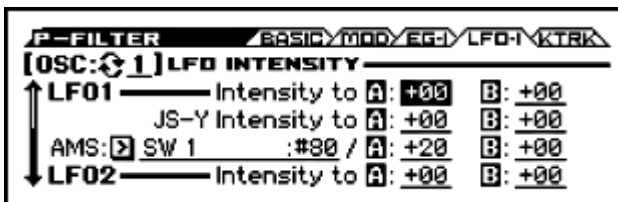
Filter EG - это многоступенчатый конверт, который вы можете использовать модулировать фильтр, а также другие параметры программы. Сам EG настроен на P - FILTER EG > ENVELOPE страница; то, как это влияет на фильтры, контролируется параметрами, описанные ниже, на P-FILTER > EG - I ( Интенсивность ) страница.



Настройки **Intensity to A** и **Intensity to B** управляют базовой величиной EG модуляции для частот фильтра A и B, соответственно, до другой модуляции.

Настройки **Velocity to A** и **Velocity to B** позволяют использовать Скорость для контроля количества EG модуляции.

Параметр **Filter EG AMS** выбирает модуляцию AMS источник для масштабирования количества фильтра EG, который применяется к Фильтрам A и B. Два фильтра совместно используют один источник AMS, с отдельными настройками интенсивности A или B.



Интенсивность A и Интенсивность B определяют, насколько LFO меняет тон.

Параметр AMS выбирает источник модуляции AMS для масштабирования количества LFO применяется к фильтрам A и B. Два фильтра совместно используют один источник AMS, с отдельной интенсивностью настройки.

Например, если AMS установлен на SW1: # 80, включение SW1 применит эффект авто-вау.

## Трек клавиатуры

Большинство акустических инструментов становятся ярче, когда вы играете выше передачи. В самом простом приложении отслеживание клавиатуры воссоздает этот эффект за счет увеличения частоты среза фильтра низких частот, когда вы играете выше на клавиатуре. Обычно, определенное количество ключей отслеживания необходимо для того, чтобы сделать тембр одинаковый во всему диапазоне.

Отслеживание клавиатуры KROSS также может быть намного более сложным, так как он позволяет создавать разные показатели замените до четырех различных частей клавиатуры.

Например, вы можете:

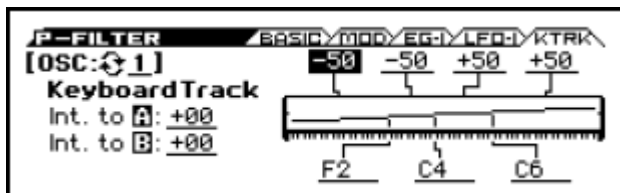
- Увеличить частоту среза фильтра очень быстро через середину клавиатуры, а затем медленно открыть больше - или не совсем - в высших октавах.
- Увеличьте частоту среза, когда вы играете ниже. Клавиатура.

- Создавать резкие изменения в определенных ключах, для разделения последствия.

## Как работает Key Track: Keys и Ramps

Отслеживание клавиатуры работает путем создания четырех ( Ramps ) рампы или наклоны, между пятью клавишами на клавиатуре.

Подробнее см. «Как это работает: ключи и рампы» на странице 26 Руководства по параметрам.



## Использование раздела Amp

Раздел Amp содержит элементы управления громкостью, панорамированием и схема драйвера.

Вы можете регулировать громкость, используя Amp EG, LFO 1/2, Key Track и скорость, наряду с другими источниками AMS.

Каждый генератор имеет свой собственный раздел Amp: Amp 1 для OSC 1, и Amp 2 для OSC 2.



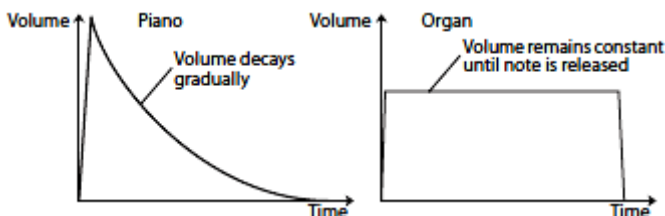
## Фон - что означает «Amp»?

Различные звуки имеют характерные формы для их уровня объема.

Например, громкость фортепианной ноты начинается с высокой громкости в тот момент, когда вы играете ноту, а затем уменьшается постепенно.

Объем ноты органа, с другой стороны, остается постоянный, пока вы продолжаете нажимать клавишу.

Объем ноты на скрипке или духовом инструменте может варьироваться во время игры музыканта ( то есть, регулируя количество давления на лук или сила дыхания ).



## Pan ( Панорамирование )

Основной параметр Pan управляет положением стерео после того как сигнал прошел через генератор, фильтр и усилитель.

Обычно вы устанавливаете это на C 064, чтобы звук был по центру между левой и правой колонками.

Для создания стереоэффекта, когда установлен **OSC** ( Oscillator Mode ) удвоить, установить панорамирование OSC1 на L001, а панорамирование OSC2 R127. Это позволит OSC1 перейти к левому динамику, и OSC2 перейти к правому динамику.



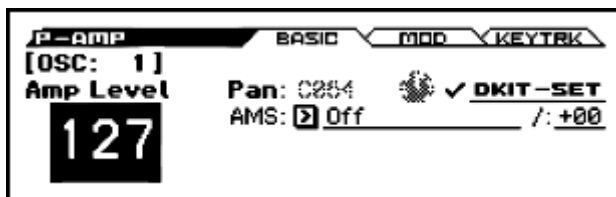
С настройкой **Random**, панорама будет меняться случайным образом каждый раз, когда вы играете ноту на KROSS, производя интересный эффект. !

## Pan — DKIT - SET ( использовать настройку Dkit )

Использовать настройку DKit применяется, когда **OSC** ( Oscillator Mode ) установлен на барабаны.

Если этот флажок установлен, Программа может использовать другое положение Pan для каждого звука барабана, как указано в наборе ударных. Если этот флажок снят, все звуки ударных будут использовать положение панорамы.

Заводские пресеты и барабанные наборы GM используют индивидуальную панорамную позицию для разных барабанов, поэтому обычно лучше оставьте это проверенным.





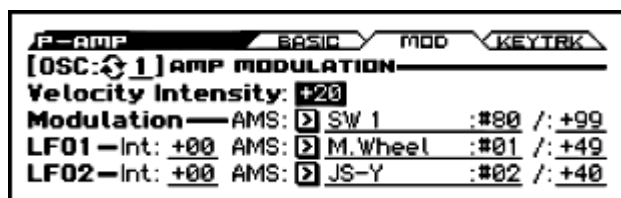
## Усиление модуляции ( Amp modulation )

Базовый уровень громкости устанавливается параметром Amp Level. Затем вы можете изменить это, используя источники модуляции ниже:

### Амплитудная модуляция

Интенсивность скорости используется большинством программ для уменьшения громкости тихо играемых нот и увеличения громкости сильно сыгранных нот и параметр Amp Modulation регулирует глубину этого контроля.

Обычно вы устанавливаете Amp Modulation на положительное (+) значение. При увеличении этого параметра будет больше разница в громкости между тихо и сильно сыгранных нот.



### LFO 1 / 2

Определяет, как LFO будет производить циклические изменения в громкости ( эффект тремоло ).

На громкость будут влиять LFO, в которых вы установите **LFO 1 Int** ( интенсивность ), **LFO 2 Int** ( интенсивность ) значение.

**AMS Intensity** регулирует глубину эффекта тремоло произведенный LFO будет затронут, когда вы назначите AMS ( LFO 1 AMS, LFO 2 AMS ).

Например, если AMS ( LFO 1 или LFO 2 ) установлен на M.Wheel: # 01, эффект тремоло будет произведен, когда колесо модуляции отодвигается от себя или когда CC # 1 получен.

### Трек клавиатуры

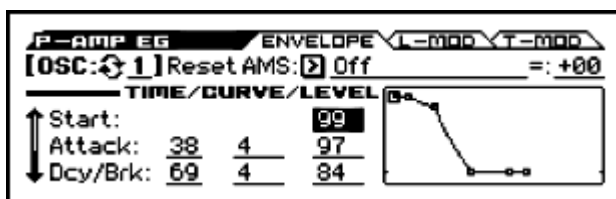
( Keyboard Track )

Это позволяет варьировать громкость относительно ноты, которую вы играете.

Подробнее см. «Отслеживание клавиатуры»

## Amp EG

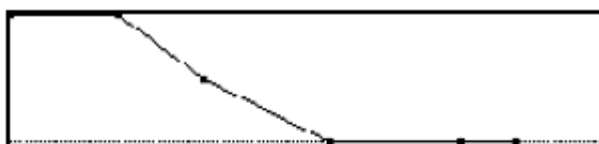
Amp EG позволяет вам контролировать ход изменения громкости продолжительности заметки.



Каждый инструмент имеет свой характерный объем конверт. Это часть того, что дает каждому инструменту узнаваемый персонаж.

И наоборот, изменяя контур громкости, например, применяя струнную кривую AG EG к органному мультисэмплу - вы можете производить интересные и необычные звуки.

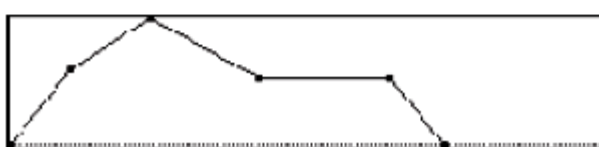
### Piano



### Organ



### Strings



## Назначение контроллеров

### SW 1 и SW 2

Настройка функций SW1 и SW2 Эти кнопки включения / выключения могут выполнять различные функции, такие как модулирование звуков или эффектов или блокировка значения модуляции колеса модуляции.

Кроме того, каждый из них может работать либо как переключатель, либо как мгновенный выключатель.

В режиме переключения каждое нажатие чередуется между включением и выключением; только в режиме мгновенного переключения меняется до тех пор, пока вы его удерживаете.

Каждая программа, комбинация и песня хранят свои собственные настройки для того, что будут делать кнопки, и каждая ли кнопка включена или выключена ( в зависимости от их текущего состояния, когда данные сохранены ).

Эти настройки настраиваются на следующие КОНТРОЛЛЕРЫ на страницах.

Режим	Страница
Programs	P - INPUT / CTRL > КОНТРОЛЛЕРЫ
Combinations	C - INPUT / CTRL > КОНТРОЛЛЕРЫ
Sequencer	S- INPUT / CTRL > КОНТРОЛЛЕРЫ

**Примечание:**

Состояние включения / выключения кнопок SW1 и SW2 будет сохраняться при написании программы или комбинации.

**Примечание:**

Вы можете использовать SW1 / 2 в качестве альтернативной модуляции или эффекта источника динамической модуляции для управления параметрами программы или параметры эффекта.

Для этого вы обычно назначаете SW1 Mod. : # 80 и SW2 Mod. # 81.

Для полного списка возможных назначений, пожалуйста, смотрите стр. 302 РПП.

**Примечание:**

Если вы хотите сохранить эти настройки после выключен, вы должны сохранить их.

**SW 1 / 2 Назначаемые функции**

Вы можете назначить следующие функции [ SW 1 ] и [ SW 2 ].

Выполните настройки SW1 и SW2 в каждом режиме.

- Программа: страница P - INPUT / CTRL > CONTROLLERS ( см. Страницу 5 РПП )
- Комбинация: страница C – INPUT / CTRL > CONTROLLERS ( см. страница 72 РПП )
- Песня ( секвенсор ): страница S – INPUT / CTRL > CONTROLLERS ( см. стр. 110 РПП )

**Примечание:**

В режиме программирования, режиме комбинирования и режиме секвенсора эти настройки выполняются индивидуально для каждой программы, комбинации и песни

**SW1, SW2 Назначаемый список**

Off	No function.
SW1 Mod.: #80 SW2 Mod.: #81	Выберите это, если вы хотите использовать переключатель в качестве источника AMS или Dmod. В этом случае, вы должны сначала указать контролировать пункт назначения. CC # 80 (или CC # 81) передается каждый раз переключатель включен / выключен. Off: 0, On:127)
Porta. SW: #65	Портаменто применяется, когда вы нажмете SW1 (или SW2), чтобы включить его (Светодиод горит). CC # 65 передается каждый раз вы включаете / выключаете выключатель. (Off:0, Вкл .. 127)
Down ( Октава вниз )	Одна октава вниз чередуется с исходной настройкой октавы каждый раз, когда вы нажмёте SW1 (или SW2). ( Одна октава вниз, когда горит светодиод )
Octave Up ( Октава вверх )	Одна октава вверх чередуется с исходной настройкой октавы каждый раз, когда вы нажмёте SW1 ( или SW2 ). ( На одну октаву вверх когда горит светодиод )
Pitch Bend Lock	Блокирует эффект изменения высоты звука рулевого колеса.

**SW1 Mod.: # 80** ( SW1 Модуляция: CC # 80 )

**SW2 Mod. : # 81**( SW2 Модуляция: CC # 81 )

Эта функция отличается между SW1 и SW2; SW1 передает CC # 80, а SW2 передает CC # 81.

**Porta. SW: # 65** ( Porta. SW: CC # 65 )

Если режим осциллятора (см. Стр. 7 РПП ) одинарный, включите переключатель ( Светодиод горит ) будет применяться портаменто независимо от включения ( см. стр. 17 РПП ) настройки; портаменто не будет применяться при выключенном выключателе ( Светодиод не горит ).

Если режим осциллятора двойной, а настройка включения такая же для обоих генераторов 1 и 2 ( т.е. включены или отключены для обоих осцилляторы 1 и 2 ), включение выключателя ( светодиод горит ) портаменто на генераторы 1 и 2; портаменто не распространяется на осцилляторы 1 и 2, когда переключатель выключен ( светодиод не горит ).

Если настройка разрешения отличается между OSC1 и 2 ( т. е. Если генератор 1 включен и генератор 2 отключен, или если генератор 1 отключен и генератор 2 включен ), затем включите переключатель ( светодиод горит ) будет применять портаменто к включенному генератору; портаменто не будет применяться к генераторам 1 и 2, когда переключатель выключен ( светодиод не освещен ).

## Pitch Bend Lock

Переключатель изменит заблокированное / разблокированное состояние изменения высоты звука .колесо ( заблокировано, когда горит светодиод ).

Если вы включите блокировку при использовании колеса изменения высоты звука, эффект будет заблокирован в этой позиции контроллера.

Например, если для SW1 Assign установлено значение Pitch Bend Lock, а вы отодвиньте колесо подачи звука от себя и включите SW1, эффект колеса изменения высоты звука будет заблокирован (удержан) в положении куда вы его переместили; даже если вы отпустите руку с поля колеса, изгиб основного тона останется примененным

Если вы заблокируете колесо изменения высоты тона, передача MIDI соответствующий контроллер также остановится, но прием все равно происходит.

## Настройки арпеджиатора

По данным записки, полученной с клавиатуры или из разъема MIDI IN, арпеджиатор будет автоматически генерировать широкий спектр фраз или шаблонов включая арпеджио, гитарные или клавишные риффы, бас фразы или шаблоны барабанов.

Подробнее об арпеджиаторе см. «Арпеджиатор».

## Настройки Drum Track

Вы можете использовать богатый выбор барабанов KROSS для сопровождения вас высококачественными программами ударных, пока вы исполняете с помощью программы.

Игра с паттернами Drum Track часто бывает полезна как способ придумать новые фразы.

Для получения дополнительной информации о функции Drum Track, пожалуйста, смотрите страницы «функции Drum Track»

## Использование пошагового секвенсора

Шаговый секвенсор - это функция, которая воспроизводит барабаны KROSS программа с использованием барабанного паттерна, который вы можете создать в Интуитивно понятным способом с помощью прокладок 1–16. Вы можете играть в программу при прослушивании ритма, производимого на шаговом секвенсоре.

Подробнее о пошаговом секвенсоре см. «Пошаговый секвенсор»

## Эффекты

Эффекты ( Effects )

Подробнее см. «Использование эффектов»

## Автоматический импорт программы в режиме последовательности

Вы можете использовать функцию автоматической установки песни, которая автоматически копирует настройки программы или комбинации и переводит KROSS в режим ожидания записи когда вы просто нажимаете кнопку ● ( REC ). Тогда вы можете нажать кнопку SEQUENCER ►/■ ( старт / стоп ), чтобы начать запись.

Подробнее см. «Функция автоматической настройки песни».

# Воспроизведение и редактирование комбинаций



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 45 – 52

## О комбинациях KROSS

Комбинации позволяют разделить и наложить до 16 программ на один раз.

Комбинация состоит из 16 тембров (обратите внимание, что вам не нужно использовать все 16 тембров). Каждому тембру присваивается Программа, наряду с параметрами для ключевого диапазона и скорости зоны, настройки микшера, фильтрация MIDI-каналов и контроллеров, и так далее.

В этом разделе руководства кратко описывается игра Комбинации, в том числе обзор контроллеров передней панели и основные методы редактирования.

## Игровые комбинации



### Выбор комбинаций

#### 1. Нажмите кнопку COMBI. (Светодиод горит)

Вы войдете в Комбинированный режим. Откройте страницу COMBI > MAIN. Верхняя линия Дисплея показывает страницу, на которой вы находитесь. Если открыта другая страница нажмите кнопку EXIT несколько раз, чтобы получить доступ к странице COMBI > MAIN.



#### Совет:

На странице COMBI > MAIN вы также можете выбрать комбинации с помощью кнопок курсора ▲ ▼ или ЗНАЧЕНИЕ ЦИФР.

#### 2. Поверните диск CATEGORY, чтобы выбрать категорию комбинации, которую вы хотите сыграть.

Появится список выбора звука.



#### Совет:

Список выбора звука также появится при нажатии кнопки ВВОД.

Вы можете использовать кнопки курсора ◀▶ для переключения категорий.

#### 3. Поверните циферблат VALUE, чтобы выбрать комбинацию, которую Вы хотите играть.

Играть на клавиатуре, чтобы услышать звук.

#### Совет:

Вы также можете выбирать программы с помощью курсора. кнопки ▲ ▼ или кнопки PAGE- (▲), PAGE+ (▼).

#### 4. Чтобы вернуться на главную страницу, нажмите МЕНЮ (OK) кнопку или кнопку ENTER, чтобы закрыть меню.

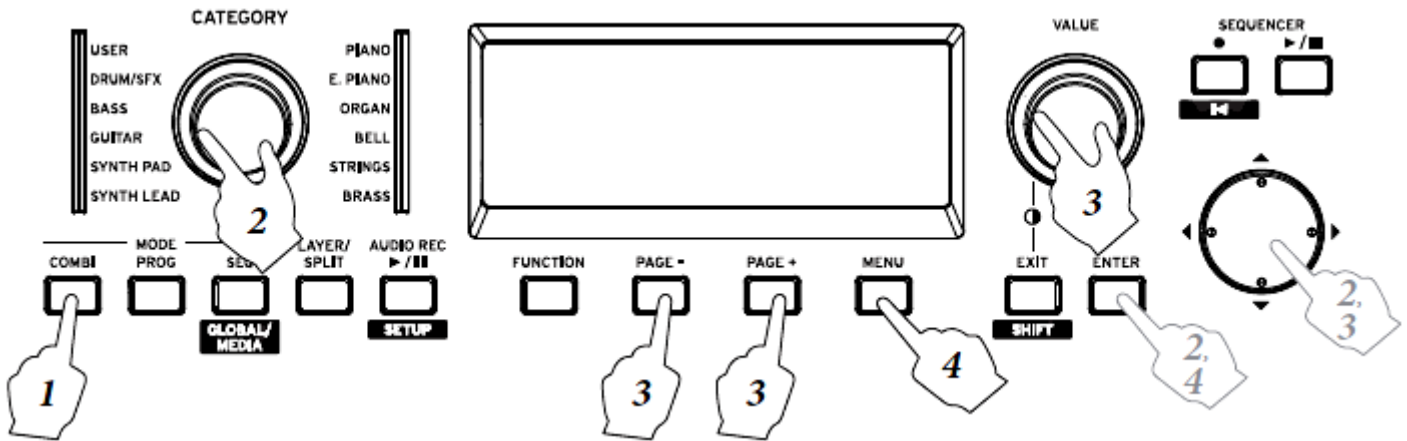
Если вы нажмете кнопку FUNCTION или кнопку EXIT, ваш выбор будет отменен, и вы вернетесь к комбинации, где вы были до открытия списка.

### Другие способы выбора комбинаций

В дополнение к использованию элементов управления на передней панели KROSS, вы можете выбрать комбинации следующими способами.

- Использование подключенного педального переключателя.
- Получение сообщения об изменении программы MIDI (от внешнего MIDI-секвенсора или MIDI-контроллера)
- Выбор комбинации, в которой вы зарегистрировали Избранное.

## Выбор комбинаций



### Сочетание категорий и чисел

Звуки KROSS организованы по типу в категории; в каждой категории индекс назначен на каждый звук. Всем комбинациям также присваивается номер банка и комбинации, которые используются, для вызова, комбинации через MIDI.

#### Примечание:

В зависимости от банка существуют ограничения где комбинация может быть сохранена.

Подробнее см. «Сохранение данных».

### Категория и номер индекса

Категория	Индекс ( номер банка )
PIANO	000 (A000)...036 (A036)
E. PIANO	000 (A037)...032 (A069)
ORGAN	000 (A070)...021 (A091)
BELL	000 (A092)...018 (A110)
STRINGS	000 (A111)...036 (B019)
BRASS	000 (B020)...019 (B039)
SYNTH LEAD	000 (B040)...061 (B101)
SYNTH PAD	000 (B102)...059 (C033)
GUITAR	000 (C034)...025 (C059)
BASS	000 (C060)...060 (C120)
DRUM / SFX	000 (C121)...006 (C127)
USER	000...511 (UA000...UD127)

### Индекс

С заводскими настройками, 384 комбинации предзагружены в банки А, В и С организованы в категории PIANO–DRUM / SFX. В каждой категории комбинации присваивается порядковый номер, начинающийся с 000.

512 инициализированных комбинаций банка UA-UD ( Пользовательские ) назначен категории ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ.

### Категория

Комбинированные звуки организованы в 12 категорий, которые перечислены в таблице выше. Значок категории комбинации показан в верхней левой части дисплея. Пользователь [ USER ] значок категории отображается слева от PIANO – DRUM / Значок SFX.

### Номер банка

Номер банковского номера показывает номер, используемый для Передачи и прием MIDI. Так как условия для сбережения будут отличаться в зависимости от банка, это обеспечивает полезное руководство.

Подробнее о банках читайте в разделе «Номера Банка и условия сохранения».

Подробнее о комбинациях см. В отдельном разделе «Список имен Голосов».

## Информация о символе тембра

В нижней строке отображаются значки, обозначающие категорию тембр, тембр, используемый арпеджиатором, и тембр используемый пошаговым секвенсором.

### Использование контроллеров для изменения звука

В дополнение к использованию клавиатуры, KROSS позволяет вам контролировать звук с помощью колеса изменения высоты звука, колеса модуляции, кнопки SW1 и SW2, демпферной педали и ножного переключателя или ножной педали.

Эти элементы управления позволяют изменять тон, высоту звука, громкость, эффекты и т. д. в реальном времени во время игры.

Смотреть разделы:

- Колесо основного тона, колесо модуляции, кнопки SW1, SW2
- Демпферная педаль, педаль / педаль
- РЕАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

### Выступление с арпеджиатором, драм - треком или пошаговым секвенсором

На основании данных заметки, которые он получает с клавиатуры или из разъема MIDI IN арпеджиатор может генерировать арпеджио ( сломанный аккорд ), или производить широкий спектр фраз и шаблоны, которые подходят для звучания выбранной программы, такая как гитарные или клавишные риффы, басовые фразы или образцы барабанов. Комбинация позволяет использовать два арпеджиатора. Для получения дополнительной информации об арпеджиаторе, пожалуйста, смотрите раздел «Арпеджиатор».

Drum Track воспроизводит различные барабанные паттерны, используя драм-программу, которую вы назначили на нужный тембр. Подробнее о Drum Track смотрите в разделе «Drum Track» .

Шаговый секвенсор - это функция, которая позволяет вам создавать и воспроизводить барабанные паттерны, похожие на Drum Track. Вы можете создавать и воспроизводить паттерны ударных путем включения / выключения пэдов 1–16 расположен на правой стороне передней панели.

Для большего ознакомления о пошаговом секвенсоре см. «Шаговый секвенсор». Шаг секвенсор назначен на тембр 16.

Вы можете играть комбинацию вместе с аккомпанементом предоставленный Drum Track и пошаговым секвенсором.

Арпеджированные фразы, Drum Track и шаг Шаблон секвенсора может быть синхронизирован, и вы также можете подыгрывать им.

### Редактирование комбинации

Вы можете редактировать любую комбинацию, которые были поставлены с KROSS.

Вы можете создавать свои собственные комбинации редактирование предварительно загруженной комбинации или начиная с инициализированная комбинации.

Комбинация имеет шестнадцать тембров; Вы можете назначить Программу для каждого тембра и указать его громкость и панорамирование, диапазон клавиш, где будет звучать программа, и как звуки ее будут направлены на эффекты. Вы можете создавать простые настройки такие как расстроенные звуки, разделение или слои, или очень сложные подобные оркестру установки.

#### Примечание:

Если программа, которую вы редактируете в комбинированном режиме, используется в Программный режим, эта программа будет звучать в соответствии с отредактированным состоянием.

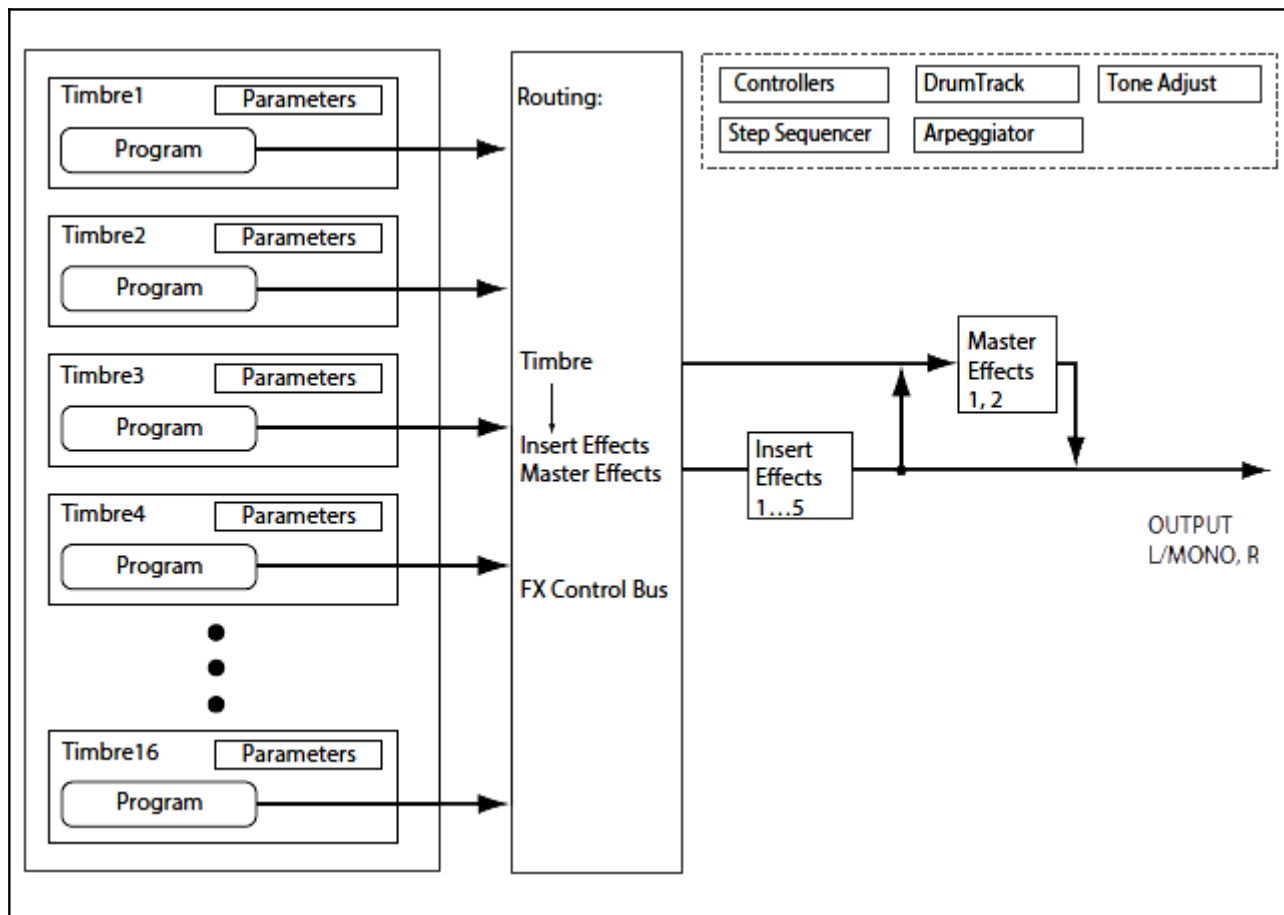
### Вкладки страниц редактирования

Для детального редактирования вам понадобится доступ к редактированию. страница на дисплее.

Подробнее о том, как получить доступ к каждому режиму и странице, см. «Основные операции».

Страница	Вкладки	Основное содержание
COMBI	MAIN	Выберите и сыграйте комбинацию
	PROG	Выберите программу для каждого тембра и установите свой статус
	MIXER	Настройки тембра, панорамирования и отключения звука
	ARP	Арpeggiator легкое редактирование
C - INPUT/CTRL	AUDIO IN	Настройки внешнего аудио входа
	CONTROLLERS	SW1 и 2 функции настройки и установка темпа
C - TONE ADJ	TONE ADJUST	Tone Настройка параметров для каждого тембра
	EG ADJUST	EG ( ADSR ) настройки для каждого тембра
C-TIMBRE	MIDI	Настройки MIDI канала для каждого тембра
	OSC	Настройки OSC для каждого тембра
	PITCH	Настройки высоты тона для каждого тембра
	SCALE	Выбор шкалы
C - ZONE / DELAY	KEY ZONE	Основные настройки зоны для каждого тембра
	VEL ZONE	Настройки скорости зоны для каждого тембра
	DELAY	Задержка настроек времени для каждого тембра
C - FILTER	1	Настройки фильтра передачи / приема MIDI для каждого тембра
	2	
	3	
	4	

Страница	Вкладки	Основное содержание
C - ARP	ASSIGN	Назначение арpeggiатора каждому тембру
	A	Настройки арpeggiатора А
	B	Настройки арpeggiатора Б
	SCAN ZONE	Указывает диапазон, в котором арpeggiator будет работать
C - DRUM TRACK	PATTERN	Drum Track выбор шаблона и настройки триггера
	CHANNEL	Drum Track вход / выход MIDI канала настройки
C - STEP SEQ	BASIC	Шаг программы секвенсора выбора и настройки длины
	EDIT	Шаг включения / выключения записи
	INST	Настройки прибора
	MOD	Настройки MOD Step секвенсора, такие как акцент и качание
C - FX ROUTING	BUS	Назначение маршрута от каждого тембра до эффекта вставки
	SEND	Отправить суммы с каждого тембра на мастер-эффекты
	IFX	Вставить выбор типа эффекта и цепочку настройки
	MIXER	Настройки маршрутизации эффектов после вставки
C - IFX	IFX1, IFX2 IFX3, IFX4 IFX5	Вставьте эффект 1–5 настроек
C - MFX	SETUP	Мастер выбора типа эффекта и цепочки настройки
	MFX1	Настройки мастер эффекта 1 и 2
	MFX2	



## Предлагаемый подход к редактированию

Сначала выберите программу, которую будет использовать каждый тембр, и установите MIDI-канал каждого тембра в Gch ( глобальный MIDI-канал ) и его статус для INT, так что он может быть воспроизведен с клавиатуры.

Затем создайте любую желаемую клавиатуру или переключатель скорости, слои, или перекрёстки между разными тембрами.

После этого отрегулируйте громкость тембров и настройте любые другие параметры тембра по желанию.

Чтобы добавить последние штрихи к звуку, настройте Вставку и Мастер Эффект по желанию.

Эти эффекты могут отличаться от связанных с отдельными программами в программе режим при желании.

Кроме того, вы можете сделать настройки арпеджиатора и барабанной дорожки и настройки контроллера для создания готовых Комбинаций.

### Примечание:

Вы можете использовать функцию для копирования эффекта и арпеджиатора. настройки из программы. ( см. стр. 96 Руководство параметров )

### Сольный тембр

Вы можете использовать функцию COMBI > PROG page Solo Setting. услышать звук отдельного тембра.

## Сравнение со звуком до вашего начала редактирования

### Использование COMPARE

Когда вы находитесь в процессе редактирования звука, нажмите кнопку COMPARE это вызовет сохраненную версию звука, как это было до того, как вы начали редактировать.

Подробнее см. «Сравнение / Отменить функцию»



## Изменение программы каждого тембра

Изменение программ, назначенных тембрам (1–16), быстрый способ резко изменить звук Комбинации.

### 1. Откройте страницу COMBI > PROG.

Нажмите кнопку PAGE + или PAGE-, чтобы выбрать страницу.



2. Нажмите кнопку курсора ▼, чтобы выбрать категорию / тембр Выбор программы (будет выделен).

3. С помощью кнопок курсора ◀▶ выберите тембр Программы, которую вы хотите переключить.

4. Поверните диск CATEGORY, чтобы выбрать категорию.

5. Поверните циферблат VALUE.

6. Нажмите кнопку MENU (OK) или кнопку ENTER чтобы подтвердить ваш выбор.

**MIDI** Вы также можете переключать программы, получая MIDI изменения программы с подключенного внешнего MIDI устройства. ( см. стр. 316 РРП ) Чтобы выбрать программу тембра через изменение MIDI-программы статус тембра должен быть установлен на «INT».

## Регулировка микшера

### Регулировка громкости каждого тембра

#### 1. Откройте страницу COMBI > MIXER.

Нажмите кнопку PAGE+ или PAGE-, чтобы выбрать страницу. На этой странице вы можете просматривать и редактировать панорамирование и объем тембров 1–16.



2. Нажмите кнопку курсора ▼, чтобы выбрать Громкость ( это будет выделено ).

3. С помощью кнопок курсора ◀▶ выберите тембр громкость, которого вы хотите отрегулировать

4. С помощью лимба VALUE и т. Д. Отрегулируйте настройку.

#### Примечание:

Если вы отметите функцию удержания баланса, переместите любой ползунок громкости ( значения громкости ) будет вызывать громкость других тембров, чтобы измениться, сохраняя Относительный объемный баланс между тембрами 1–16. Это удобный способ отрегулировать общую громкость.

### Регулировка панорамирования каждого тембра

#### 1. Откройте страницу COMBI > MIXER.



2. Используйте кнопки курсора ▲ ▼, чтобы выбрать Pan ( это будет выделено ).

3. С помощью кнопок курсора ◀▶ выберите тембр панорамирование которого вы хотите настроить

4. С помощью лимба VALUE и т. Д. Отрегулируйте настройку.

#### Примечание:

Панорама тембра взаимодействует с панорамированием, хранящимся в Программе. Настройка C064 воспроизводит настройки панорамирования генератора. Регулировка панорамы тембра будет двигать звук влево или вправо при сохранении отношения панорамирования между генераторами. Настройка L 001 далеко слева, а R 127 далеко справа.

## Использование функции Tone Adjust и EG Adjust

Функция регулировки тона - это простой способ настройки звука каждого тембра.

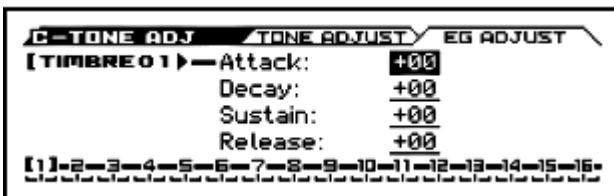
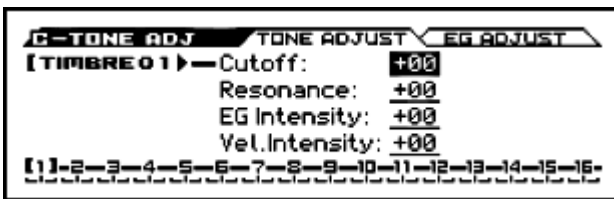
На странице C -TONE ADJ > TONE ADJUST вы можете настроить такие параметры, как отсечка и резонанс; в C -TONEADJ > EG ADJUST странице вы можете настроить время атаки и время затухания.

Эти корректировки не влияют на исходную программу или звук программ, которые используются другими комбинациями.

### 1. Откройте страницу C -TONE ADJ > TONE ADJUST или страницу EG ADJUST.

Нажмите кнопку MENU для доступа к меню страницы. Используйте PAGE + (▼) и PAGE- (▲), чтобы выбрать «C -TONE ADJ» и нажмите кнопку MENU (OK).

Нажмите кнопку PAGE + или PAGE-, чтобы выбрать страницу.



2. С помощью кнопок курсора ◀▶ выберите тембр звук которого вы хотите настроить

3. Используйте кнопки курсора ▲ ▼, чтобы выбрать параметр звука, который вы хотите редактировать.

4. С помощью лимба VALUE и т. Д. Отредактируйте значение.

## Сохранение отредактированной вами комбинации

После того, как вы отредактировали комбинацию, вы должны сохранить ее, если вы хотите сохранить сделанные вами изменения. Если вы повторно выберите другую комбинацию или выключите питание перед сохранением, ваши изменения будут потеряны.

Подробнее см. «Написание программы или комбинации».

Вы также можете сохранить комбинации на SD - карте в виде файлов PCG.

Подробнее см. «Сохранение на SD - карту»

## Использование РЕАЛЬНОГО УПРАВЛЕНИЯ для настройки звука или эффекта

Вы можете использовать элементы управления в реальном времени для редактирования различными способами.

Например, вы можете изменить срез или резонанс.

Вы также можете изменить глубину эффекта или изменить фразу это генерируется арпеджиатором. (→ см. Арпеджиатор)

**Примечание:** в режиме комбинации звук, отредактированный TONE1, TONE 2 или EFFECT ряды параметров, которые вы выбираете использование кнопки SELECT секции управления в реальном времени не может быть сохранено. Если вы хотите сохранить звук, используйте эквивалентные параметры функций Tone Adjust или EG Adjust.

## Слои, разделения и переключатели Velocity

В комбинации вы можете использовать диапазон нот и уровень скорости, чтобы определить «зону», где определенный тембр будет играть.

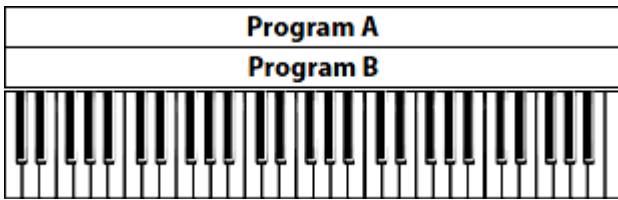
Программы, назначенные каждому тембру, можно воспроизвести в три способа: как часть слоя, разделение или переключение скорости. Комбинация может быть установлена для использования любого из этих методов или для использования двух или более из этих методов одновременно.

### Совет:

В режиме программы легко настроить параметры слоя или разделения для двух программ. ( см. «Quick Layer / Split function» )

### Слой

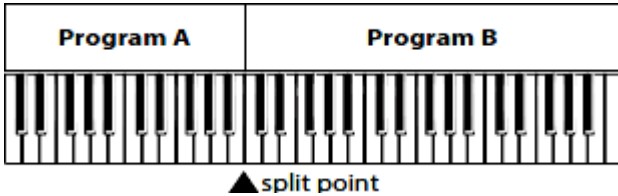
Слои вызывают одновременное воспроизведение двух или более программ когда нота играет.



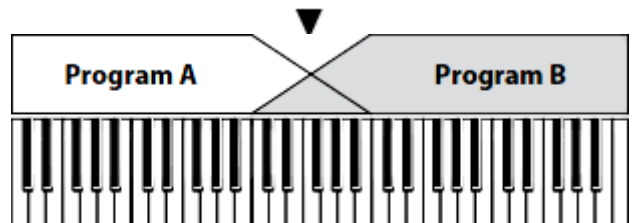
В качестве дополнительной возможности, вы можете установить наклон для ключа зона или зона скорости, так что громкость уменьшается постепенно. Это позволяет вам изменить раскол в клавиатуре, плавное затухание или переключение скорости в скоростное затухание.

## Разделение

Разделение приводит к тому, что разные программы реагируют на разные области клавиатуры.



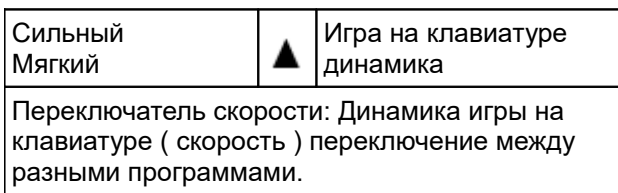
Клавиатура X - Fade ( клавиатура склейка ): Как вы играете от низких нот до высоких нот, громкость А исчезнет, и громкость Б будет исчезать.



## Скоростной выключатель

( Velocity Switch )

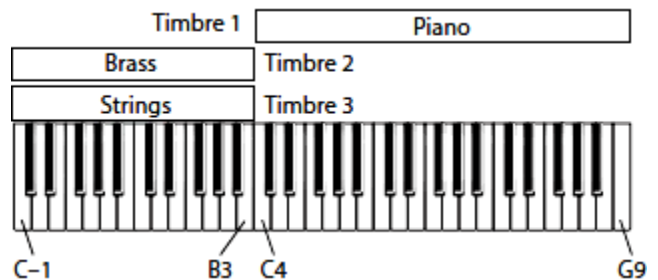
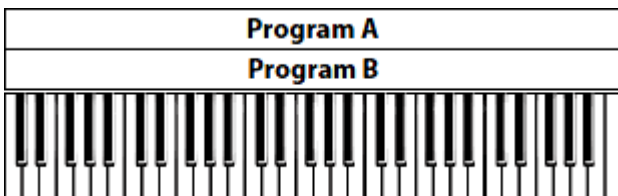
Переключатели Velocity приводят к ответу различных программ в зависимости от скорости ( насколько сильно вы играете на клавиатуре ).



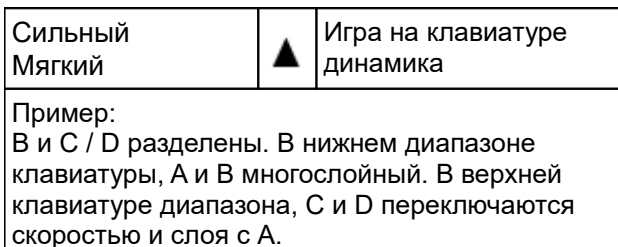
## Создание разделения и слоя

### Разделение и слой

Давайте создадим комбинацию, которая объединяет слои, как на схеме ниже:



На KROSS вы можете использовать разные программы для каждого из (до) шестнадцати тембров, и объединить два или более приведенные выше методы для создания еще более сложных настроек.

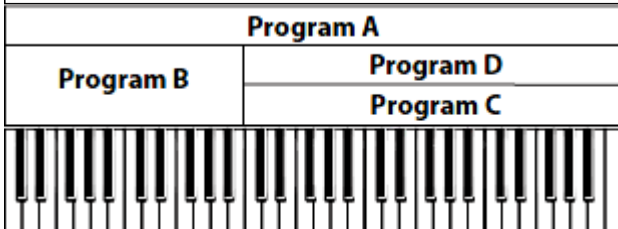


1. Откройте страницу COMBI > PROG.

2. Выберите звук пианино для тембра 1, медный звук для Тембр 2 и струнный звук для тембра 3.

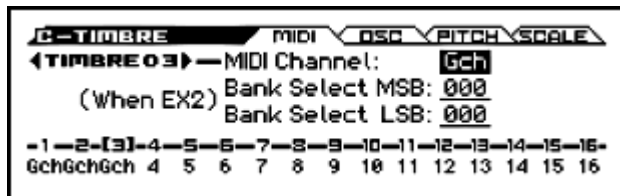


3. Для тембров 1–3 установите Status на INT.



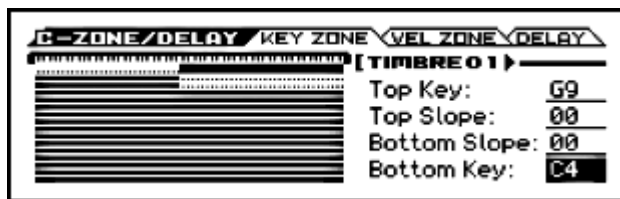
4. Откройте страницу C - TIMBRE MIDI.

5. Для тембров 1–3 установите для MIDI-канала значение Gch ( Global канал ).



6. Откройте страницу C - ZONE / DELAY > KEY ZONE.

7. Для тембра 1 установите «Верхняя клавиша» на G 9, а «Нижняя клавиша» на C 4.



Вы также можете ввести значение заметки, переместив курсор на параметр на дисплее, затем удерживая кнопку ВВОД и нажав клавишу на клавиатуре.

8. Для тембра 2 и тембра 3 установите верхнюю клавишу на В3 и Нижний Ключ к C-1.

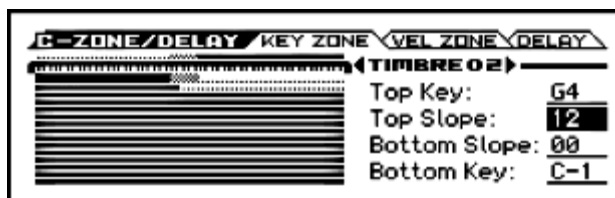
### Ключевая зона наклона

В дополнение к «жестким» расколам, где меняется звук внезапно, вы можете использовать параметры наклона, чтобы постепенно звук исчезал в диапазоне клавиш.

Мы внесем некоторые изменения в приведенный выше пример.

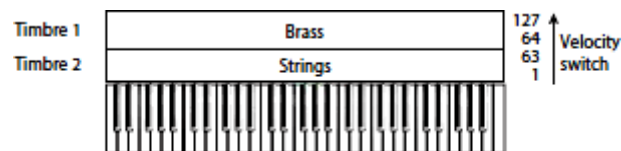
1. В приведенном выше примере вы можете установить нижний ключ тембра 1 - G3 и установить верхнюю клавишу тембра 2 — G4, так что эти два тембра перекрываются.

2. Далее, если вы установите нижний уклон тембра от 1 до 12, и установите верхний уклон тембра от 2 до 12, звук будет изменяться постепенно, а не внезапно.



### Создание скоростных переключателей

Далее, давайте создадим простую комбинацию с переключением скорости, как на диаграмме ниже:



1. Откройте страницу COMBI > PROG.

2. Выберите медный звук для тембра 1 и струнный звук для тембра 2.

3. Для тембров 1 и 2 установите статус в INT.

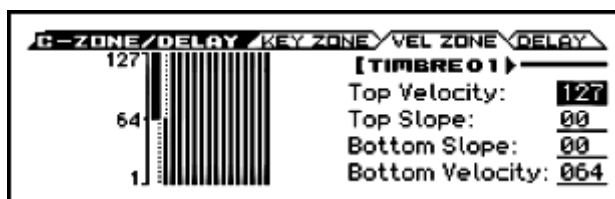
4. Откройте страницу C - TIMBRE MIDI.

5. Для тембров 1 и 2 установите MIDI-канал на Gch ( Глобальный MIDI канал ).

6. Откройте страницу C - ZONE / DELAY > VEL ZONE.

7. Для тембра 1 установите Верхнюю скорость на 127 и Скорость снизу до 64.

Вы также можете ввести значение скорости, перемещая курсор к параметру на дисплее, затем, удерживая кнопку ВВОД и воспроизвести ноты на клавиатуре.



8. Для тембра 2 установите для верхней скорости значение 63, а для нижней Скорость до 1.

## Скоростная зона наклона

Подобно ключевым зонным склонам, как описано выше, они позволяют Вам постепенно слышать исчезновение звука в диапазоне скоростей, вместо простого жесткого прерывания.

Мы внесем некоторые изменения в приведенный выше пример.

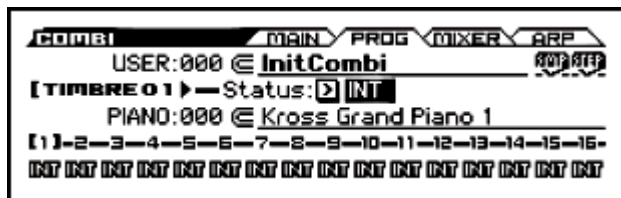
1. Установите зоны скорости двух тембров так, чтобы они частично перекрывались
2. Установите Верхний уклон и Нижний уклон, чтобы звук менялся постепенно, а не резко между значениями скорости 63 и 64.

## Настройки статуса

Отрегулируйте эти настройки на странице COMBI > PROG.

Это контролирует статус MIDI и внутренний тон генератор для каждого тембра. Обычно, если вы играете внутреннюю программу, это должно быть установлено в INT.

Если статус установлен на Off, EXT или EX2, то внутренние звуки тембра не будут воспроизводиться. Вы просто отключаете Тембр целиком. Настройки EXT и EX2 позволяют Тембру управлять внешним MIDI-устройством.



Подробнее см. «Статус» на странице 71 Руководство параметров.

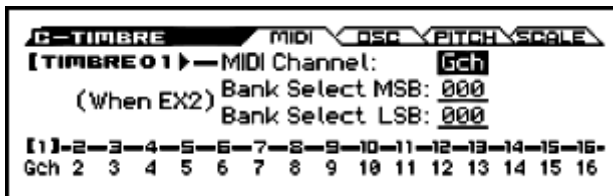
## Настройки MIDI

### MIDI канал

Отрегулируйте эти настройки на странице C-TIMBRE > MIDI.

Тембры, которые вы хотите играть с клавиатуры KROSS должны быть установлены на глобальный канал MIDI. Ваша игра на клавиатуре по глобальному каналу MIDI, и будет вызвать любой тембр, соответствующий этому каналу. Обычно ты установишь это в Gch.

Когда это установлено в Gch, MIDI канал тембра всегда будет соответствовать глобальному MIDI каналу, даже если вы измените глобальный канал MIDI.



На некоторых предварительно загруженных комбинациях тембры использующие Арпеджиатор могут иметь свои MIDI-каналы, кроме Gч. Это будут тембры, которые играют только когда арпеджиатор включен, что очень полезная техника для создания «на основе Arpeggiator» Комбинации.

Подробнее см. «Настройки арпеджиатора в Режимы комбинации и секвенсора » В частности, обратите внимание на отношения между арпеджиатором A / B назначений и MIDI-канал.

### Выбор банка ( когда статус = EX2 )

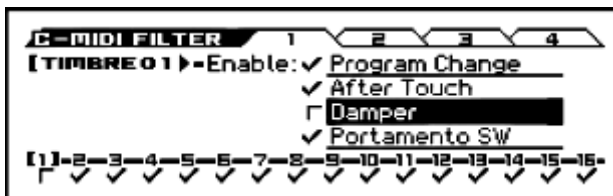
Когда состояние ( COMBI > PROG ) установлено на EX2, эти параметры позволяют передавать MIDI Bank Select сообщения на внешние MIDI-устройства.

### Настройки MIDI - фильтра

Отрегулируйте эти настройки в C - MIDI FILTER > 1-4 страницы.

Для каждого элемента фильтра MIDI можно указать, соответствующее сообщение MIDI будет передано и получено. Проверенные элементы будут переданы и получены.

Фильтры MIDI не включают сами функции или выключают. Вместо этого фильтр просто управляет тем, сообщение будет передано и получено.



Например, если портаменто включено, портаменто будет применяться на внутренний звук KROSS, даже если включить Portamento SW не контролируется.

В качестве другого примера, скажем, вы выбрали бас Программа для тембра 1 и фортепианная программа для тембра 2, с целью создания раскола баса / фортепиано. Вы могли бы выбрать следующие настройки, чтобы нажимать демпфер педаль чтобы влиять только на звучание фортепиано в тембре 2:

1. Откройте страницу **C – MIDI FILTER > 1.**
2. Снимите флажок **Демпфер ( Включить демпфер )** для Тембра 1.
3. Установите флажок **Демпфер ( Включить демпфер )** для Тембра 2.

### Изменение настроек программы в пределах конкретной комбинации

Вы можете вносить различные изменения в Программы в пределах контекста конкретной комбинации, чтобы они лучше подходили с другими программами, или для создания определенных звуковых эффектов. Эти изменения не влияют на исходные Программы или как эти программы звучат в других комбинациях. ( см. стр. 77 руководства по параметрам )

### Настройки генератора тембра



Отрегулируйте эти настройки на странице **C - TIMBRE > OSC.**

### Вызовите способ OSC

Если вы хотите заставить звучать полифоническую программу Моно фонически, установите это либо в Mono, либо в Legato. И наоборот, установите для этого параметра значение Poly, если вы хотите однотонную программу для воспроизведения полифонии.

Обычно это должно быть установлено на PRG, так что звук будет играть, как установлено оригинальной программой.

Подробнее см. «Режим Force OSC» на странице 77 Руководство по параметрам.

### OSC Select

Если тембр использует программу, в которой режим осциллятора Double, и вы хотите, чтобы только OSC1 или OSC2 ( не оба ) звука, установите для этого параметра только OSC1 ( будет звучать только OSC1 ) или only OSC2 (будет звучать только OSC2). И наоборот, укажите only OSC2, если вы хотите, чтобы только OSC2 воспроизводил звук. Если Вы хотите использовать неизменные настройки программы, чтобы слышать оригинальный звук, установите его на OSC1 & 2.

Обычно для этого параметра устанавливается значение OSC1 & 2.

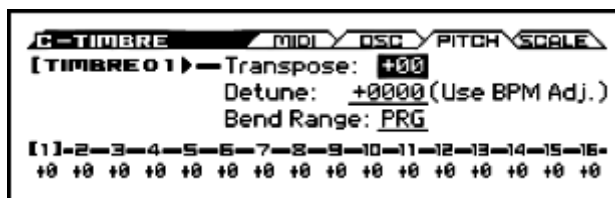
### Портаменто

Если программа использует portamento, но вы хотите отключить это для текущей комбинации установите для этого параметра значение Off.

И наоборот, если вы хотите, чтобы портал был включен, или для изменения времени portamento установите значение 001–127. Портаменто изменится на использование нового требуемое время.

Обычно это значение должно быть равно PRG.

### Настройки высоты тона



### Транспонировать, настраивать ( BPM Adjust )

Эти параметры регулируют высоту тембра. Отрегулируйте эти настройки на странице **C - TIMBRE > PITCH.**

- В комбинации типа слоя вы можете установить два или более тембра к той же программе, и создать более богатый звук используя Transpose, чтобы сместить их высоту на октаву или с помощью Detune, чтобы создать небольшую разницу в высоте между двумя тембрами.

- В комбинациях разделенного типа можно использовать Transpose для Сдвига шага ( в полутоновых единицах ) программ для каждой ключевой зоны.

### Примечание:

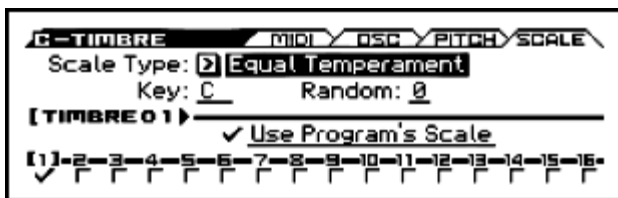
Если вы хотите изменить высоту воспроизведения программы барабана, используйте Detune. Если вы измените настройку транспонирования, связь между нотами и звуками ударных изменится.

## Выбор масштаба

Используйте масштаб программы, тип шкалы ( тембровая шкала и общий масштаб )

Это определяет масштаб для каждого тембра. Отрегулируйте эти настройки на странице C - TIMBRE > SCALE.

Если вы установите флажок Использовать масштаб программы, масштаб, указанной программы будет использоваться. Тембры где этот параметр не отмеченный будет использовать настройку Scale.

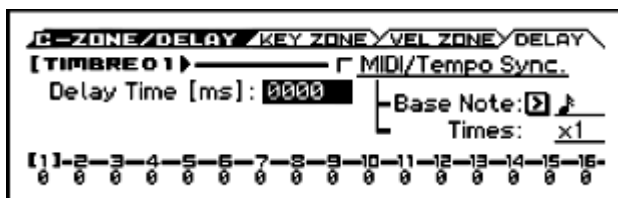


## Delay ( задержка )

Вы можете установить некоторые тембры, чтобы они не звучали сразу в записке. Это может создавать крутые эффекты, и более драматичные слои. Отрегулируйте эти настройки в C - ZONE / DELAY > DELAY страница.

Вы можете указать задержку для каждого тембра либо в миллисекунды ( мс ) или в ритмических значениях, которые синхронизируются с системным темпом.

Если вы установите задержку на Key Off, тембр будет звучать, когда записка выпущена.



## Эффекты

Дополнительные сведения см. в разделе "Использование эффектов".

## Настройки арпеджиатора

По данным заметки, полученной с клавиатуры или от разъема MIDI IN арпеджиатор будет автоматически генерировать широкий спектр фраз или шаблонов включая арпеджио, гитарные или клавишные риффы, бас фразы или шаблоны барабанов. Комбинация позволяет использовать два арпеджиатора.

Подробнее см об арпеджиаторе.

## Настройки Drum Track

Пока вы используете комбинацию, вы можете использовать Богатое разнообразие барабанов KROSS для высококачественной игры барабанных программ.

Игра с паттернами Drum Track часто бывает полезна как способ придумать новые фразы.

Вы можете выбрать нужную программу ударных и указать как это начнется.

Для получения дополнительной информации о функции Drum Track, пожалуйста, смотрите Drum Track ст.

## Использование пошагового секвенсора

В комбинации пошаговый секвенсор использует программу ударных тембра 16. Вы можете использовать пэды 1-16 для интуитивного создания барабанных петель и их воспроизведение.

Подробнее о пошаговом секвенсоре см. «Пошаговый секвенсор» .

## Автоматический импорт песни

Вы можете использовать функцию автоматической установки песни, которая автоматически копирует настройки программы или комбинации и переводит KROSS в режим ожидания записи когда вы просто нажимаете кнопку SEQUENCER ( REC ). Затем вы можете нажать кнопку SEQUENCER ( начать / остановить ), чтобы начать запись.

Подробнее см. «Функция автоматической настройки песни»

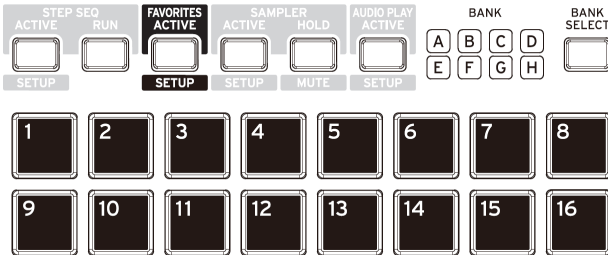
# Функция избранного

## Favorites



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 53 – 54

### Что такое функция «Избранное»?





# Общие настройки для KROSS и сохранение / загрузка данных



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 115 – 130

## Как работает режим Global / Media

Нажатием кнопки ВЫХОД ( **SHIFT** ) и SEQ кнопка ( **GLOBAL / MEDIA** ), выбирает режим Global / Media.

В режиме Global / Media вы можете получить доступ к следующим настройкам операции.

- Мастер мелодия
- Ключ транспонировать
- Глобальная кнопка эффекта
- Глобальный MIDI канал
- Создание весов
- Демпферная педаль, назначаемый ножной переключатель / педаль. Создание пользовательских наборов ударных
- Создание пользовательских паттернов арпеджио
- Сохранить, загрузить и отформатировать SD - карту
- Функции для управления дополнительными данными PCM

Подробнее о том, как получить доступ к каждой странице, см. «Основные операции»



Настройки, которые вы редактируете в GLOBAL – DRUM KIT страницы режима Global / Media сохраняются до выключения питания, но вернитесь к предыдущим настройкам при выключении питания. Если вы хотите Сохранить эти настройки, вы должны записать их в память. Вы также можете сохранить их на SD-карте.



Функция сравнения, которая позволяет вам вернуться в состояние до вашего редактирования ( или отмены правок ) недоступно в Глобальном / Медиа режим.

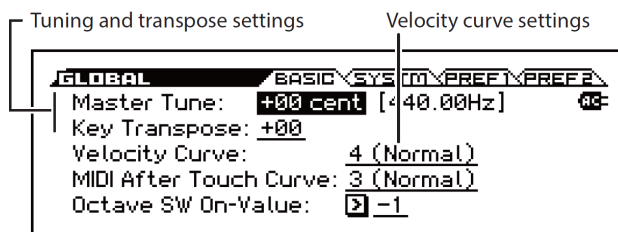
## Глобальные настройки

Для получения подробной информации о глобальных настройках см. Руководство по параметрам. («Global / Режим мульти медиа » на стр. 155 РРП )

## Основные настройки для KROSS

### ОСНОВНАЯ страница

На странице GLOBAL > BASIC вы можете получить доступ к настройкам для собственно клавиатуры KROSS.



### Настройка на другой инструмент

Для точной настройки настройки, чтобы соответствовать другому инструменту или записанной музыке:

- Настройка главной мелодии страницы GLOBAL > BASIC регулирует высоту KROSS.

Функция Master Tune регулируется в диапазоне  $\pm 50$  центов ( один полутона = 100 центов ) . Когда Master Tune на 0, средний A настроен на 440 Гц.

### Транспонирование клавиатуры

Поле KROSS можно перенести в полутона шага. Это удобно, когда вы хотите изменить ключ песни без смены аппликатуры на клавиатуре.

### При игре KROSS сам по себе

- Настройте страницу GLOBAL > BASIC Ключ транспонирования. Диапазон транспонирования - вверх или вниз на одну октаву шага полутона.

### При воспроизведении через MIDI

В дополнение к настройке Key Transpose, описанной выше, вы также можете изменить страницу конвертации G – MIDI > BASIC установка.

Переключая Положение конвертации, вы можете указать есть ли параметр Key Transpose и кривая скорости настройка ( описанная ниже ) будет применена к MIDI IN или к MIDI OUT.

Если вы используете внешнюю MIDI-клавиатуру для воспроизведения звука Генератор KROSS, и хотите транспонировать поле, установить это для публикации MIDI. Кривая скорости также будет применяться к MIDI IN.

Если вы используете клавиатуру KROSS, чтобы играть внешний MIDI звуковой модуль, и хотите транспонировать шаг, установите это в Pre MIDI. Кривая скорости также будет применяться к MIDI OUT.

## Изменение скорости влияет на объем и тон

Кривые скорости позволяют настроить реакцию KROSS для вашей динамики игры на клавиатуре. По умолчанию настройка должна работать для большинства игроков, но есть много других вариантов, позволяющих настроить ответ в соответствии твоему собственному стилю.

- Настройка кривой скорости на странице GLOBAL > BASIC определяет, как скорость будет влиять на громкость и тон.

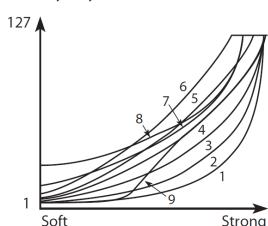
Velocity Curve 4 является значением по умолчанию и должно работать для большинства игроков.

Кривая 9 разработана специально для воспроизведения звуков фортепиано от взвешенных клавиатур NH в моделях с 88 клавишами. ( см. «Кривая скорости» на стр. 156 Руководство параметров )

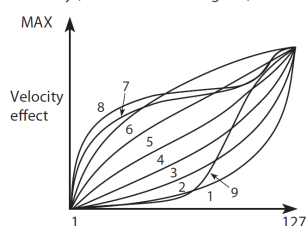
- Укажите положение, где будет кривая скорости приложена. Для получения дополнительной информации о «Конвертировать позицию», пожалуйста, см. «Транспонирование клавиатуры» выше.

### Кривые скорости

Convert Position = PreMIDI  
Velocity (Keyboard to MIDI Out)

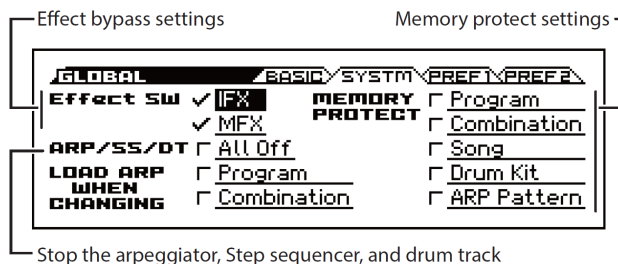


Convert Position = PostMIDI  
Velocity (MIDI In to sound engines)



## СИСТЕМА ( SYSTEM ) страница

На странице GLOBAL > SYSTM ( SYSTEM ) вы можете получить доступ настройки эффектов и арпеджиатора KROSS, а также защита памяти.



## В обход эффектов

Вы можете обойти эффекты вставки KROSS и мастер. Эти настройки обойдут эффекты во всех режимах. Если Вы используете такие эффекты, как реверберация или хорус, предоставленные внешним процессором эффектов, микшера или DAW, вы можете обойти Собственные эффекты KROSS, так что они не будут использоваться.

- Страница GLOBAL > SYSTM ( SYSTEM ) Эффект SW настройка обходит эффекты. Если флажок снят, эффекты будут обойдены.

Очистка поля **IFX**: обход эффектов вставки

Очистка поля **MFX**: обход основных эффектов

MFX также можно контролировать с помощью передней панели РЕАЛЬНОЕ УПРАВЛЕНИЕ. Нажмите кнопку SELECT, чтобы выбрать EFFECT и используйте кнопку SWITCH ( MASTER FX ) включить / выключить его. Это удобный способ временно включить отключить эффекты, такие как реверберация во время исполнения.

### Примечание:

Эти параметры всегда будут включены, когда KROSS запускается. **!**

## Настройки отзыва арпеджиатора ( связывание арпеджиатора с программами или комбинациями )

Вы можете указать, записаны ли настройки арпеджиатора в каждой программе или комбинации которые будут выбраны, когда вы выберете эту программу или комбинацию, или арпеджиатор останется в своем текущем состоянии без изменений Настройки.

С заводскими настройками произойдет первое. Вы можете выбрать последнее поведение, если вы хотите играть фразы и паттерны с определенными настройками арпеджиатора при переключении только звука между разными программами или комбинациями.

- Если страница GLOBAL > SYSTM ( SYSTEM ) загружает ARP при изменении флажков для Программы и комбинации, арпеджиатора, которые написаны будут отозваны при переключении программ и комбинации соответственно.

## Отключение арпеджиатора, Step sequencer, и Drum Track

- Если страница ГЛОБАЛЬНАЯ > СИСТЕМА ( SYSTEM ) ARP / SS / DT флажок установлен, арпеджиаторы, ша гсеквенсор, и Drum Track будет выключены. Даже если кнопки ARP, RUN или DRUM TRACK включать, то арпеджиатор, секвенсор и трек ударных не функционируют.

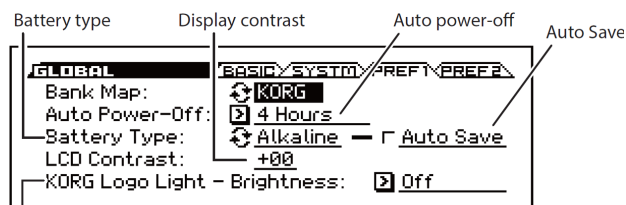
## Защита памяти

KROSS обеспечивает настройку защиты памяти, которая запрещает перезапись внутреннюю память; это предотвращает программу, комбинацию, песню, ударную установку и Данные пользовательского паттерна и арпеджио от не преднамеренного изменения.

- Чтобы защитить содержимое памяти, вы можете выбрать различные флажки Memory Protect в GLOBAL > Страница SYSTM ( СИСТЕМА ), чтобы запретить данные написано или загружено, или песни с записи.

## PREF 1 ( Настройки 1 ) страница

На странице GLOBAL > PREF 1 ( Preferences 1 ) вы можете получить Доступ к настройкам для питания KROSS.



KORG Logo Light - Brightness

## Авто - выключение

- GLOBAL > PREF 1 ( Preferences 1 ) страница Авто Параметр Power - Off указывает продолжительность времени после которого KROSS автоматически отключится, когда не было никакого пользовательского ввода на KROSS в указанный промежуток времени.

## Тип батареи

Для того, чтобы оставшаяся емкость батареи была правильно указана, тип батареи должен быть указан.

- На странице GLOBAL > PREF 1 ( Preferences 1 ) используйте Тип батареи, чтобы выбрать тип используемых батарей.

Выберите тип батареи и нажмите кнопку ENTER, чтобы переключить настройку.

Alkaline: выберите при использовании щелочных батарей

Ni-MH: выберите при использовании никель-металлогидридных батарей

## Авто - сохранение настроек

- На странице GLOBAL > PREF 1 используйте проверку поле авто сохранения, чтобы указать параметр энергосбережения для когда KROSS работает на батарейках. Если это включено ( проверено ), яркость задней панели Подсветка логотипа KORG уменьшена для экономии энергии при работе от батарей. Значением по умолчанию является Вкл.

## Регулировка контрастности дисплея

Вы можете настроить контрастность дисплея.

- Отрегулируйте страницу GLOBAL > PREF 1 ( Настройки 1) Настройка контрастности.

**Совет:** в любом режиме вы можете отрегулировать контрастность, удерживая вниз кнопку ВЫХОД ( SHIFT ) и поворачивая колесо ввода.

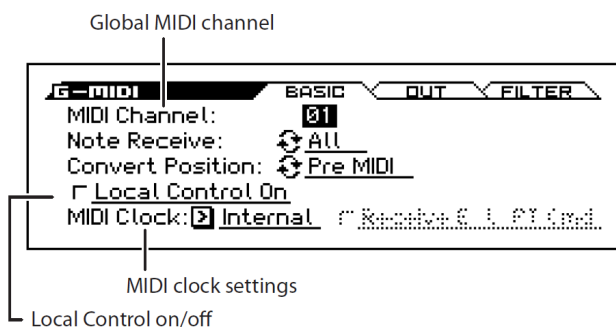
## KORG Logo Light — Яркость

Это определяет яркость освещения задней панели логотипа KORG. Если этот параметр выключен, логотип не горит.

- На странице GLOBAL > PREF 1 установите KORG Logo Light - Brightness ( Яркость ), чтобы указать настройки.

## Настройки MIDI

На страницах G - MIDI > BASIC, OUT и FILTER вы можете отрегулировать общие настройки MIDI, которые применяются ко всему KROSS.



### Глобальный MIDI канал **MIDI**

Глобальный MIDI-канал является основным MIDI-каналом KROSS; информация с клавиатуры и контроллера передается на этом канале. Звуковой генератор будет издавать звук в основном в ответ на получение сообщений по этому каналу.

- Эта настройка указана на странице G-MIDI > BASIC Параметр MIDI-канала.

### Местное управление (Local control)

Локальное управление указывает, будут ли клавиатура и контроллеры непосредственно играть и управлять звуковым генератором KROSS.

Включите местное управление, если вы играете в KROSS самостоятельно, или если вы играете и управляете внешним MIDI-устройством однонаправленно, пока вы играете в KROSS.

Если вы сделали подключения и настройки, чтобы данные о производительности от KROSS отправлялись через внешнее MIDI-устройство и возвращается обратно в KROSS, типа как, когда KROSS подключен к компьютеру, включите локальный - отключить, чтобы предотвратить запуск заметок в дублирование.

- Эта настройка указана на странице G-MIDI > BASIC Параметр Local Control On.

### Синхронизация MIDI Clock



KROSS может использовать собственный внутренний темп или синхронизироваться на внешние часы от MIDI или USB.

Лучшая настройка общего назначения - Авто. Это объединяет функциональность внутреннего и внешнего MIDI / USB, так что вам не нужно вручную переключаться между ними:

Если поступают внешние часы, они контролируют KROSS темп.

Если внешние часы не принимаются, KROSS использует свой внутренний темп.

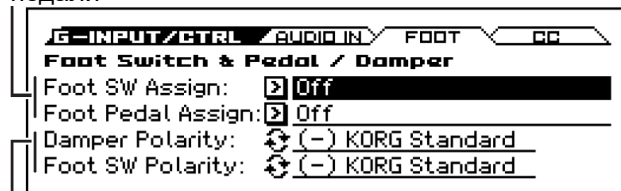
- Эта настройка выполняется на странице MIDI G - MIDI > BASIC. Параметр часов.

Если для этого параметра установлено значение Ext - MIDI или Ext - USB или установлено значение Авто и MIDI часы принимаются, PROG > MAIN страница и похожие страницы покажут = EXT и темп KROSS будет синхронизирован с внешним MIDI - устройством. В этом случае вы не сможете изменить темп от KROSS.

### Педали и другие настройки контроллера

На странице G - INPUT / CTRL > FOOT вы можете назначить как ножной Контроллер функционирует и задает полярность. ( смотреть «Подключение ножных контроллеров» )

Назначаемые кнопки и Назначаемые параметры педали

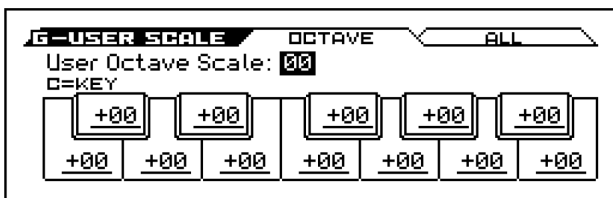


Демпферная педаль и настраиваемый переключатель полярности

### Создание и выбор масштабов

Вы можете создать оригинальную шкалу в G - USER SCALES > OCTAVE и BCE страницы. Вы можете создать шестнадцать пользовательских Октавных масштабов, которые позволяют вам указать высоту каждой ноты в октаве ( которая затем будет применена ко всей октаве ), и вы можете создать одну пользовательскую шкалу всех заметок, которая позволяет индивидуально указать высоту звука для каждой из 128 нот.

Регулируя высоту каждой клавиши в диапазоне  $\pm 99$  центов, Вы можете поднять или опустить его примерно на один полутон относительно нормального шага.



Создаваемые здесь пользовательские шкалы можно использовать, указав Масштаб для программы, для каждого тембра комбинации или для Каждого трека песни.

Эти шкалы можно выбрать на следующих страницах.

Mode	Page
Program	P - BASIC > SCALE: Тип шкалы
Combination	C - TIMBRE > SCALE: тип шкалы, используйте масштаб программы
Sequencer	S - TRACK > SCALE: тип шкалы, используйте масштаб программы

Вот как установить тип шкалы для каждого тембра в Режим секвенсора.

#### 1. Создайте пользовательский октавный масштаб или пользовательский масштаб всех нот.

Выберите клавишу и с помощью диска VALUE отрегулируйте высоту звука. Диапазон  $\pm 99$  повышает или понижает высоту тона приблизительно один полутон выше или ниже стандартного тона.

##### Примечание:

Вы также можете выбрать клавишу, удерживая Кнопку ВВОД и воспроизведение ноты на клавиатуре.

##### Примечание:

Вы можете скопировать один из заданных масштабов и отредактировать его создать оригинальный масштаб. Для этого используйте функцию масштаб копирования.

#### 2. Откройте страницу режима секвенсора S-TRACK > SCALE.

3. Установите «Тип шкалы ( Song's Scale )», чтобы выбрать масштаб для текущей выбранной песни.

4. Если вы хотите, чтобы трек использовал масштаб, сохраненный с его Индивидуальной программой, проверьте трек «Использование Масштаба программы».

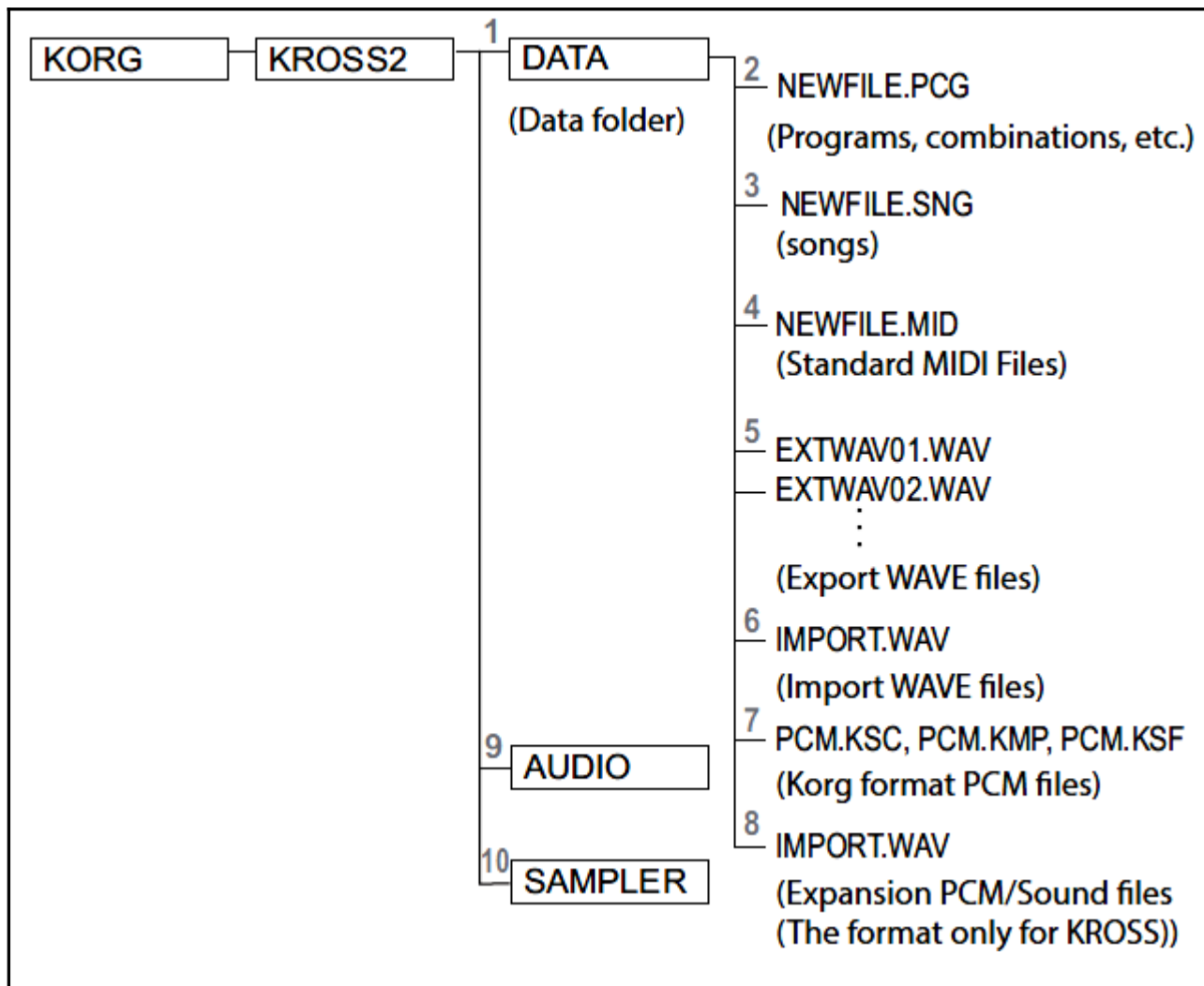
Дорожки, которые не указаны, будут использовать масштаб, указанный Масштаб «Тип шкалы ( Song's Scale )».

# Данные, используемые KROSS

KROSS имеет доступ к следующим папкам и файлам на SD - карте.



Структура папок и файлов ( файлы DOS )



## 1. Папка DATA

Это папка, которую KROSS использует для сохранения / загрузки данных.

Использование страницы MEDIA > FILE и UTIL для работы с этими файлами.



Вы не можете создавать папки ниже (вне) папки DATA. Папки, созданные компьютером или другим устройством, будут игнорироваться.

## 2. .PCG файлы

Эти файлы содержат программы KROSS, комбинации, наборы барабанов, глобальные настройки, данные избранного и данные шаблона арпеджио пользователя.

## 3. .SNG файлы

Эти файлы содержат данные песни для режима Sequencer KROSS.

## 4. .MID файлы

Эти файлы содержат песни в режиме Sequencer, которые были сохранены как стандартные MID I- файлы ( SMF ). Существующие данные SMF могут также быть загружены.

## 5. Экспорт файлов WAVE

Эти файлы содержат аудио данные, которые были записаны аудио записывающим устройством или сэмплером сэмпла, и были экспортированы как файлы WAVE.

## 6. Импортируйте файлы WAVE

Существующие файлы WAVE могут быть импортированы для использования с аудио рекордером или сэмплером.

Файлы следующего формата можно экспортировать и импортировать.

## Export ( Экспорт )

Формат файла: WAVE файл  
Глубина файла: 16 бит  
Частота дискретизации: 48 кГц  
Количество символов в имени файла:  
первые восемь символов показаны ( это  
можно переименовать )  
Расширение имени файла: .WAV

## Import ( импорт )

Формат файла: WAVE файл  
Глубина файла: 16 бит  
Частота дискретизации: 44,1 кГц или 48 кГц,  
стерео файлы  
Количество символов в имени файла:  
первые восемь символов показаны  
Расширение имени файла: .WAV

### Примечание:

Поскольку файлы WAVE с частотой 44,1 кГц  
будут преобразованы в 48 кГц, так как они  
импортируются в KROSS, то не большое  
количество времени может потребоваться.

## 7. Файлы KSC, файлы KMP, файлы KSF .

Файлы KSC представляют собой файлы  
Korg Script или Korg Sample Collection.  
файлы; они управляют данными PCM в  
формате Korg. ( Из-за различия в  
характеристиках поддерживаемых моделей,  
названия этих файлов могут отличаться, но  
их основная функциональность та же  
самая.)

Точно так же файлы .KMP ( Korg Multisample  
Parameter )поддержка загрузки  
мультисэмплов и .KSF ( Korg Sample  
Параметр ) файлы поддерживают загрузку  
сэмплов ударных.

Данные выборки, созданные с помощью  
моделей с возможностью выборки, таких как  
KRONOS, OASYS, M3 и TRITON могут быть  
загружены при условии на объем доступной  
памяти, и проигрываться. Данные, которые  
были взяты сэмплерной функцией  
экспортируется и загружаются в другой  
способный к выборке модель, и играть.

## 8. .KEP файлы

Файлы .KEP ( Korg EX PCM ) - это файлы,  
которые управляют опциями расширения  
PCM и звуковыми данными. Эти файлы  
включают PCM данные и звуковые данные,  
такие как параметры и программы.

## 9. Папка AUDIO

Эта папка содержит системные данные и  
данные записи для аудио рекордера.



Не используйте компьютер для  
изменения этой папки. файлы и  
папки ниже этой папки предназначены  
только для использования диктофона. Не  
переименовывайте и не изменяйте их. Это  
не позволит системе работать правильно.

## 10. Папка SAMPLER

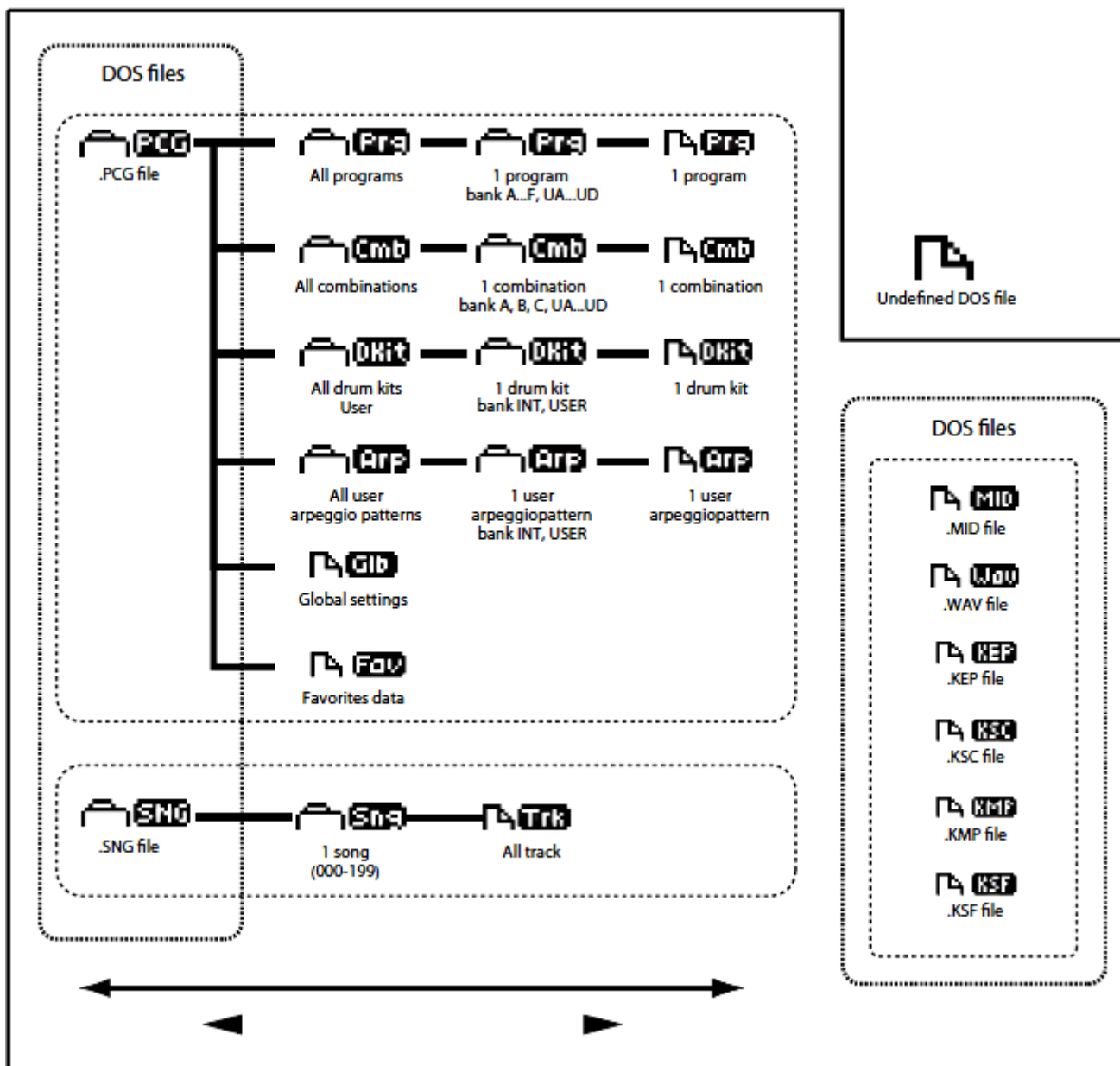
Системные данные и записанные данные  
для сэмплера пэда сохраняются тут.



Не используйте компьютер для  
изменения этой папки. файлы и папки  
ниже этой папки предназначены только для  
использования пэда сэмпла. Не  
переименовывайте и не изменяйте их.  
Это помешает правильной работе системы.

## Файлы и структуры данных, которые KROSS может распознать

KROSS может загрузить и сохранить  
следующие данные. Внутри файла данные  
PCG и SNG имеют структуру это показано  
на следующем рисунке. При загрузке  
данных, вы также можете выбрать и  
загрузить данные по отдельности.



## Сохранение данных



## Сохранение данных на КРОСС

KROSS может сохранять файлы PCG, SNG или MID следующим образом.

### Примечание:

Объяснение здесь относится к данным в данных папках.

- Запись во внутреннюю память
- Сохранение на SD-карту (имеется в продаже)
- MIDI-дамп данных

## Запись во внутреннюю память

Следующие типы данных могут быть записаны во внутреннюю память.

- Программа  
Программы 000–127 в банках А – F, Пользовательские программы 000–511 в банках UA-UD
- Комбинации  
Комбинации 000–127 в банках А, В, С, Пользовательские программы 000–511 в банках UA-UD
- Глобальные настройки  
(GLOBAL > BASIC – G-USER Scale > BCE)
- Избранные данные банки А - Н



- Пользовательские паттерны арпеджио 0000 - 1279
- Пользовательские барабанные наборы 00 ( INT ) -57 ( USER )
- Пользовательские шаблоны песен U00 – U15

Настройки песни, такие как название песни и темп, дорожка настройки ( см. стр. 100 Руководства по параметрам ) ,Арпеджиатор и настройки эффектов можно сохранить ( записать ) во внутреннюю память. Тем не менее, музыкальные данные для песни дорожки и паттерны не сохраняются во внутренней памяти. Кроме того, настройки, которые определяют, как музыкальные данные такие как Time Sig ( Time Signature ), Метроном, PLAY / MUTE и Track Play Loop ( включая Start / End ) настройки также не будут сохранены. Используйте функцию режима секвенсора Сохранить шаблон песни записать эти данные; подробности см. на странице 140 Руководство по параметрам.



Музыкальные данные и данные настройки песни, которую вы создаете в Режиме секвенсора нельзя сохранить во внутренней памяти KROSS. Вам нужно сохранить эти данные в коммерчески доступной SD — карте.

### О предварительно загруженных данных и предустановленных данных

«Предварительно загруженные данные» относятся к данным, загруженным в KROSS, когда он поставляется с завода. Вы свободны переписать эти данные, и, за исключением демонстрационных песен, данные будут записаны в место, как описано в «Запись во внутреннюю память».

Вы можете перезагрузить заводские данные предварительной загрузки во внутреннюю память используя режим Global / Media, Load Preload / Demo Data функция.

С другой стороны, предустановленные данные - это данные, которые нельзя переписать операцией записи. Это включает в себя следующие данные.

- GM программы банков GM, g (1) –g (9), g (d)
- GM барабанные наборы 58 (GM) – 66 (GM)

- Предустановленные шаблоны песен P00 – P15
- Предустановленные шаблоны треков ударных / Предустановленные шаблоны 001–772

### Банковские номера и условия для сохранения

Банк и цифры указывают номера, используемые для Передачи и приема MIDI. Так как условия для сохранения будет отличаться в зависимости от банка, как показано в следующей таблице приведено полезное руководство.

При заводских настройках банки программ имеют следующее содержание.

### Программы

Bank	Prog No.	Use	Explanation and conditions for saving
A	000 ... 127	Предварительная загрузка программы	Вы можете перезаписать банк / число, содержащее звук той же категории. Вы можете изменить категорию при сохранении новый звук; это будет сохранено в пользовательский банк
B			
C			
D			
E			
F			
G	001 ... 128	GM2 капитал программы	256 программ и 9 барабанов программы, соответствующие Звуковой карте GM2. Программы эти банки только для чтения. Они не могут быть переписаны.
G1..G9	001 ... 128	Вариация GM2 программы	
gd	001 ... 128	GM2 барабан программы	
UA-UD	000 ... 511	Пользователь / начальные программы	Пользовательские программы и инициализированные программы.

Bank	Prog No.	Use	Объяснение и условия для сохранения
UA-UD	000 ... 511	Пользователь / начальная комбинация	Пользовательские комбинации и инициализированные комбинации.
A	000 ... 127	предварительная загрузка комбинации	Вы можете перезаписать банк /число, содержащее звук той же категории. Вы можете изменить категорию при сохранении нового звука; это будет сохранено в пользовательский банк.
B			
C			

## Сохранение на SD - карту

Следующие данные могут быть сохранены на SD-карту ( имеется в продаже ) вставленную в слот SD-карт KROSS.

Пожалуйста, смотрите «Файлы и структуры данных, которые KROSS может распознать »

- **.PCG файл:**  
Программы, комбинации, наборы ударных, общие настройки и пользовательские паттерны арпеджио
- **.SNG файл:**  
Песня
- **.MID файл:**  
Сохраняет песню в режиме Sequencer в стандартном файле MIDI ( SMF ) формат.
- **.WAV файл:**  
Экспортирует звуковую песню или функцию сэмплера пэдов выборочные данные в 16-битном формате 48 кГц. ( Выполнить экспорт в окне AUDIO RECORDER SETUP или окне SAMPLER SETUP. )
- **.KSC файл:**  
Экспортирует данные образца функции сэмплера пэда в виде Файл данных PCM в формате Korg. ( Выполнить экспорт в KSC функция в окне НАСТРОЙКА SAMPLER. )

## Дамп данных MIDI

KROSS может передавать следующие типы данных в виде Дамп данных MIDI; Вы можете сохранить эти данные на внешних данных файлах или других устройствах.

- Программы, комбинации, наборы ударных, избранные данные и Глобальные настройки
- Песня ( секвенсор )
- Шаблон арпеджио пользователя

Подробнее см. «Дамп:» на стр. 178 Руководство по параметрам.

## Запись во внутреннюю память

### Запись программы или комбинации

#### Процедуры записи (сохранение) ( saving )

Настройки программы и комбинации, которые вы сделали в различные страницы редактирования могут быть сохранены во внутренней памяти. Это действие называется «написание программы» или «написание Комбинации ». Если вы хотите, чтобы ваши отредактированные данные были сохранены после выключения питания вы должны выполнить операцию записи.



Для записи необходимо сначала отключить защиту памяти в режиме Global / Media.



Если вы открываете страницу MEDIA во время загрузки аудио данных при запуске или во время записи аудио отображается сообщение «SD-карта занята», а функциональность этой страницы будет недоступна. Или дождитесь, пока индикатор доступа к SD-карте перестанет мигать, или остановите аудио-рекордер.



Комбинация не содержит фактических данных программы для каждого тембра, но просто ссылается на номер Программы, используемая каждым тембром. Если вы редактируете программу, которая используется комбинацией, или обменяете его на другой номер программы, звук комбинации также изменится, отражая измененную программу.

**1. Убедитесь, что программа или комбинация, которую вы хотите Сохранить выбрана.**

Стр 122 пункт 2

**2. Выберите функцию программу записи или комбинацию записи. Если вы выбрали программу банка пользователя или комбинации, функция будет писать / инициализировать. Запрограммируйте или запишите / инициализируйте комбинацию.**

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE- (▲) чтобы выбрать вышеуказанную функцию, а затем нажмите кнопку MENU (OK). Появится диалоговое окно.

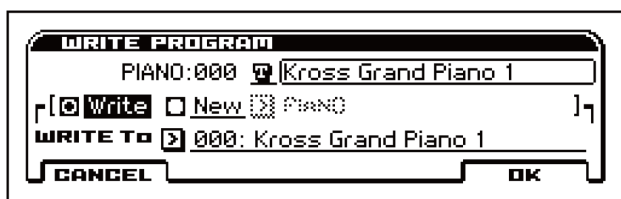
**Примечание:**

Условия сохранения будут зависеть от банка. ( см. «Номера банков и условия сохранения» )

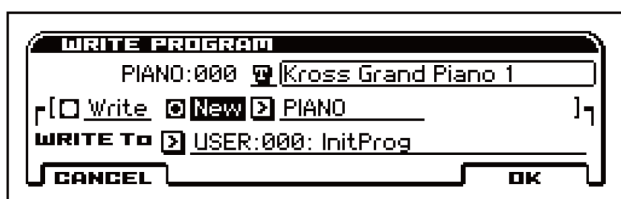
**3. Условия сохранения будут отличаться в зависимости от банка выбранной вами программы или комбинации шаг 1.**

Если вы выбрали банк программ А – F или комбинацию банк А или В:

Если вы указали Запись, вы можете сохранить звук в той же категории в банке А – F. Категория является фиксированной.



Если вы указали ( New ) Новый, вы можете указать любую категорию и сохранить звук в банке UA-UD 000–511.



Если вы выбрали программный банк UA-UD или комбинацию Банк UA-UD:

Если вы указали ( New) Новый, вы можете указать любую категорию и сохранить звук в банке UA-UD 000–511.



**4. Используйте Category, чтобы указать категорию программы /сочетание. Для банков, которые вы можете указать, пожалуйста, см. шаг 3.**

**5. Выберите место сохранения в ЗАПИСЬ. По Ограничению на место сохранения, см. шаг 3.**

**6. Если вы хотите переименовать программу / комбинацию, нажмите кнопку редактирования текста.**

Откроется диалоговое окно редактирования текста. Войдите в программу / Название комбинации. ( см. «Редактирование имен» ) Когда вы закончите вводить имя, нажмите ОК кнопку, чтобы вернуться к записи программы / записи комбинации диалоговое окно.

**7. Чтобы выполнить операцию записи, нажмите кнопку МЕНЮ ( OK ).**

Если вы решили не выполнять, нажмите кнопку FUNCTION ( ОТМЕНА ) кнопку или кнопку ВЫХОД.

## О сохраненных настройках Tone Adjust

• Параметр Tone Adjust управляет двумя или более параметрами программ одновременно. Например, «Фильтр / Усилитель EG Attack Time » контролирует всего шесть параметров программ. Значение параметра Tone Adjust указывает количество изменений, которые применяются к значению каждого параметра программы это влияет. Когда параметр Tone Adjust равен нулю, параметры программы, которыми он управляет, будут функционировать в соответствии с их оригинальными настройками. Повышение или понижение значения относительный параметр будет косвенно повышать или понижать значение из этих параметров программы.

## Режим программы:

• Настройки параметров настройки тона автоматически применяются непосредственно к параметрам программы, когда вы написали программу. Значения настройки тона будут сброшены в ноль.

Для получения дополнительной информации см. Стр. 3 Руководства по параметрам.

## Комбинированный режим:

- Настройки параметров настройки тона записаны и сохраняются как настройки регулировки тона для каждого тембра.

Для получения подробной информации, пожалуйста, смотрите страницу 75 Руководства по параметрам.

## О буфере редактирования программы и комбинации

Когда вы выбираете программу в PROG > MAIN или сочетание в COMBI > MAIN, программе или комбинированные данные вызываются в буфер редактирования KROSS.

Когда вы затем используете различные программы или комбинации страницы для редактирования параметров, ваши изменения будут влиять на данные в буфере редактирования.

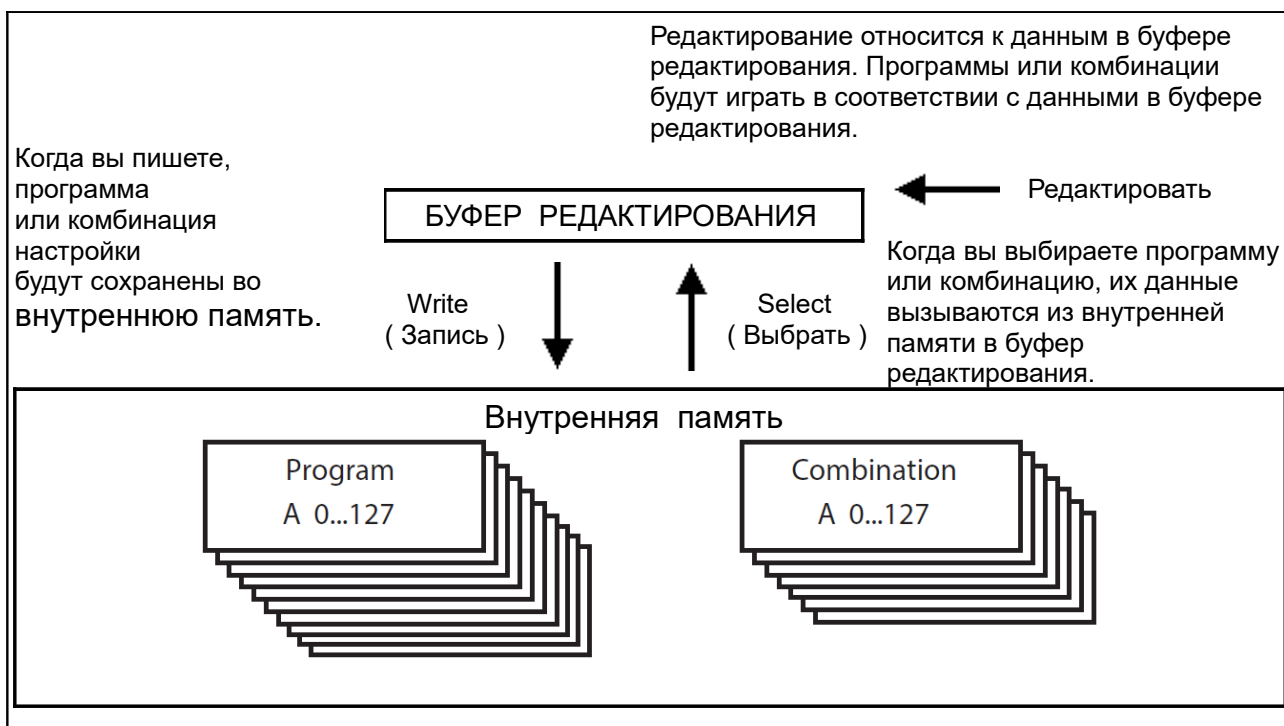
Если вы хотите сохранить эти измененные данные во внутренней памяти, Вы должны выполнить операцию записи.

Когда вы выполняете операцию записи, данные в буфер редактирования записываются в указанную программу или комбинацию номер указанного банка.

Если вы выбираете другую программу или комбинацию без сохранения ваших правок, данные вновь выбранной программы или комбинации перезапишут отредактированные данные в буфере редактирования, и ваши изменения будут потеряны.

### Примечание:

При выполнении функции СРАВНИТЬ в программный или комбинированный режим, данные из внутренней памяти ( письменный контент ) будет временно вызываться в буфер редактирования. Это позволяет сравнивать настройки, которые вы редактируете с оригинальными неотредактированными настройками.



# Написание глобальных настроек, пользовательских наборов ударных и пользовательских паттернов арпеджио

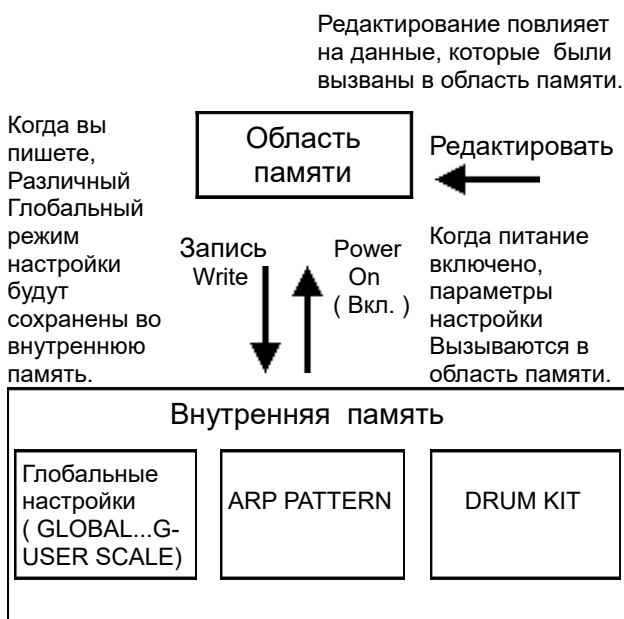
## Память в режиме Global / Media

Когда питание включено, данные режима Global / Media вызываются из внутренней памяти в режим Global / Media область памяти. Затем, когда вы измените параметры в Режим Global / Media, данные в области памяти будут модифицированы.

Если вы хотите сохранить эти измененные данные во внутреннюю память, вы должны записать это.

Когда вы пишете эти данные, данные в области памяти записываются во внутреннюю память.

Если вы отключите питание без записи, измененные данные в области памяти будут потеряны.



## Написание (сохранение) процедура

Следующие три типа данных режима Global / Media могут быть сохранены, записаны в память KROSS.

- Глобальные настройки ( настройки в GLOBAL > BASIC -G-USER SCALE > BCE )
- Наборы ударных ( настройки в ARP PATTERN > SETUP - ARP PATTERN > MODE )
- Паттерны арпеджио ( настройки в DRUM KIT > DS1 - DRUM KIT > VOICE )

Изменения, которые вы вносите в эти данные, будут храниться пока питание KROSS остается включенным, но будет потеряно при выключении силы. Если вы хотите сохранить свои изменения даже после выключив питания, вы должны записать их в память.

Ниже приведены исключения.

Параметры, которые не сохраняются, даже при записи

- Эффект SW

**1. Откройте страницу, которая содержит параметры или настройки, которые вы хотите сохранить.**

Выберите одну из страниц шкалы GLOBAL – G-USER, если Вы хотите написать глобальные настройки, выберите DRUM KIT страницу, если вы хотите написать ударные наборы, или выберите ARP Паттерн страницы, если вы хотите написать паттерны арпеджио.

**2. Нажмите кнопку FUNCTION, расположенную в левом нижнем углу дисплея и выберите Написать глобальные настройки, Запись Паттерны арпеджио или наборы ударных. появится соответствующее диалоговое окно.**

**3. В диалоговом окне «Запись» нажмите кнопку МЕНЮ ( OK ).**

Если вы решили не выполнять, нажмите кнопку FUNCTION ( ОТМЕНА ) или кнопку ВЫХОД.

## Редактирование имени

Вы можете изменить название редактируемой программы, комбинации, песни, ударной установки или пользовательские паттерны арпеджио и т. д.

Эти процедуры переименования могут быть выполнены в следующих страницах.

Пункт	Страница
Program	Функция PROG ... P-MFX: запись программы
Combination	Функция COMBI ... C-MFX: Написать комбинацию
Song	SEQ ... S-MFX (кроме S-TRACK EDIT) функция: переименовать песню Функция S-TRACK EDIT: переименовать трек
Arpeggio Pattern	Функция арпеджио ARP PATTERN: Переименовать арпеджио
Drum Kit	Функция DRUM KIT: переименовать Drum Kit
File	СМИ > ФАЙЛ функция: Сохранить все ... Сохранить в стандартный файл MIDI СМИ > UTIL функция: Переименовать, Формат
Audio song	Функция настройки аудио-рекордера: Создать новую аудио песню, переименовать аудио Песня, Экспорт
Pad Sampler	Функция Pad Sampler EDIT SAMPLE: переименовать образец

**1. Выберите функцию из страниц выше, используйте кнопки курсора ◀▶ ▲ ▼, чтобы выбрать кнопку редактирования текста, и нажмите кнопку ВВОД. Откроется окно редактирования текста.**

**2. Используйте кнопки курсора PAGE- (◀) и PAGE + (▶) переместить курсор.**

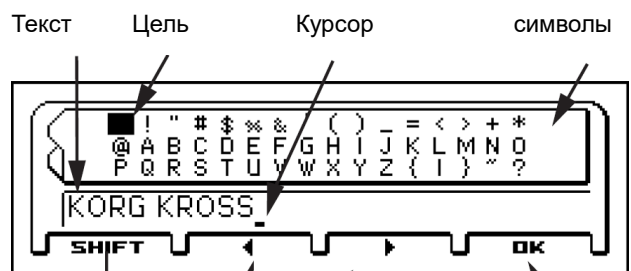
**3. С помощью кнопок курсора ◀▶ ▲ ▼ или диска VALUE выберите символ и нажмите кнопку ENTER, чтобы ввести этот символ.**

**4. Нажмите кнопку FUNCTION ( SHIFT ) для переключения символа.**

**5. Если вы удерживаете кнопку FUNCTION ( SHIFT ), три функции в нижней части дисплея INSERT, DELETE и SPACE ( вставить в пространство ).**

Если вы удерживаете кнопку FUNCTION ( SHIFT ) и нажмите кнопку ENTER, символ будет вставлен слева от курсора. Точно так же вы можете удерживать нажатой кнопку FUNCTION ( SHIFT ) и нажмите PAGE- ( УДАЛИТЬ ), чтобы удалить символ в месте расположения курсора, или нажмите PAGE + ( ПРОБЕЛ ), чтобы вставить пробел в месте расположения курсора.

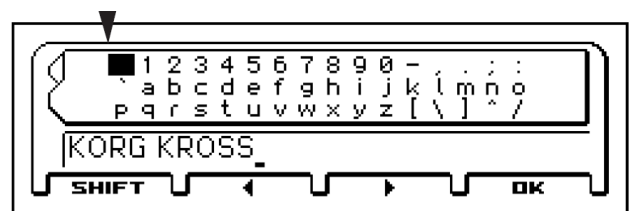
**6. Нажмите кнопку MENU ( OK ) для подтверждения. Если вы решите отменить изменения, нажмите кнопку EXIT.**



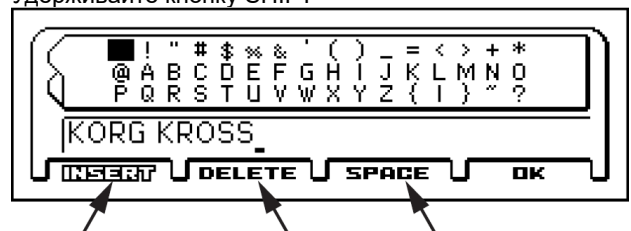
Кнопка SHIFT переключатель между верхним регистром, в нижнем регистре цифры и символы

Переместить курсор влево / вправо

Кнопка OK Нажмите кнопку OK, чтобы подтвердить текст, который вы ввели или нажмите EXIT кнопку, чтобы отказаться от вашего изменения и выйти из редактирования



Удерживайте кнопку SHIFT



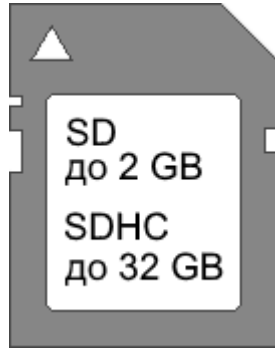
Кнопка ВСТАВИТЬ Нажмите кнопку ВВОД вставить символ слева от курсора


Кнопка УДАЛИТЬ Удалить символ на положение курсора

Кнопка ПРОБЕЛ Вставьте пробел в положение курсора

## Сохранение на SD - карту

Для получения подробной информации о данных, которые могут быть сохранены на SD - карте, пожалуйста, см. «Данные, используемые KROSS».



 Музыкальные данные песни, которые вы создаете в Sequence режим не могут быть сохранены во внутренней памяти KROSS.


Вы должны сохранить эти данные на коммерчески доступной SD или сохраните его, используя дампы данных MIDI. Когда вы придумаете настройки, которые вам нравятся, это хорошая идея, чтобы сохранить их, так что даже если вы впоследствии отредактируете те настройки, вы всегда сможете перезагрузить предыдущие настройки по желанию.

Для получения дополнительной информации о картах SD, которые можно использовать, и о том, как вставлять или извлекать SD -карту в слот для карты, см. «Использование SD - карты»

### Как сохранить данные

Откройте страницу МЕДИА > ФАЙЛ и используйте функцию Команда для выбора данных, которые будут сохранены на SD — карту.

В качестве примера здесь мы выполним Save All, чтобы сохранить .PCG и .SNG файлы. «Сохранить все» сохраняет всю внутреннюю память программы, Комбинации, избранные данные, глобальные настройки, наборы ударных, и пользовательские паттерны арпеджио для мультимедиа в виде файла .PCG. Это также сохраняет песни в формате .SNG.

 Этот метод доступен, только если текущий каталог это каталог DOS. Нажмите кнопку курсора ◀ для перемещения между уровнями.



Если вы открываете страницу MEDIA во время аудио данных загружающихся при запуске или во время записи аудио отображается сообщение «SD-карта занята», а функциональность этой страницы будет недоступна.

Или дождитесь, пока индикатор доступа к SD - карте перестанет мигать или остановите аудио-рекордер.

**1. Убедитесь, что SD - карта находится в состоянии, экономии свободного места. (см. «Установка / извлечение SD - карты»)**

**2. Откройте страницу МЕДИА > ФАЙЛ.**

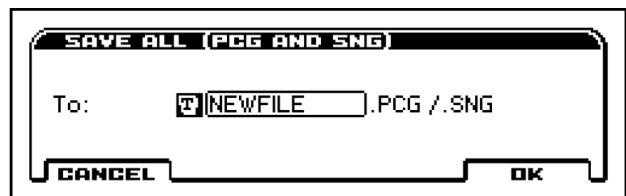
Удерживая нажатой кнопку EXIT ( ), нажмите кнопку SEQ ( ). Используйте кнопки PAGE + и PAGE- для доступа к странице МЕДИА > ФАЙЛ.

#### Примечание:

Если отображается содержимое другого файла, нажмите кнопку курсора ◀.

**3. Нажмите кнопку FUNCTION для доступа к меню, используйте кнопки PAGE- (▲) или PAGE + (▼), чтобы выбрать Сохранить Все ( Save All ), а затем нажмите кнопку MENU ( OK ).**

Появится диалоговое окно.



**4. Нажмите кнопку редактирования текста и введите имя файла для файла, который вы хотите сохранить. (см. «Редактирование имен»)**

**5. Нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы выполнить функцию сохранения.**

Данные будут сохранены на SD - карте, и вы вернетесь на страницу сохранения.

На дисплее отобразится файл, который был сохранен.

Различные типы данных сохраняются в виде следующих файлов.

- .PCG файл
- .SNG файл

## Предостережения при сохранении

- Если на SD - карте существует файл с одинаковым именем

Если файл с таким именем уже существует на SD — карте, Вас спросят, хотите ли вы перезаписать эти данные. Если Вы хотите перезаписать, нажмите кнопку MENU ( OK ). Если вы хотите сохранить без перезаписи, нажмите кнопку FUNCTION ( ОТМЕНА ) и переименуйте файл перед сохранением.

## Загрузка данных



## Данные, которые можно загрузить

### Загрузка с SD — карты



Вы можете загрузить следующие данные с SD-карты.

- **.PCG файлы:**

Программы, комбинации, наборы ударных, глобальные настройки, избранные данные, пользовательские паттерны арпеджио

- **.SNG файл:**

Песня

- **.MID файл:**

Стандартный формат файла MIDI ( SMF )

- **.WAV файлы:**

Импортировать в аудио-рекордер или сэмплер пэдов ( 44,1 кГц /48 кГц, 16 бит, стерео файлы )

- Поддерживается загрузка данных .KSC и мультисэмплов

#### Примечание:

Для получения подробной информации о картах SD, которые можно использовать, пожалуйста, « карты SD»

### Загрузка предварительно загруженных данных и демонстрационных песен

Вы можете загрузить заводские настройки и демонстрационные песни обратно во внутреннюю память KROSS.

Для процедуры, пожалуйста, смотрите «Загрузка предварительно загруженных данных».

## Загрузка данных с SD - карты

### Загрузка всех программ, комбинаций, Наборы ударных и паттерны арпеджио

Здесь мы объясним, как загрузить все данные из файла .PCG содержащие программы, комбинации, наборы ударных, глобальные настройки и шаблоны арпеджио пользователя за одну операцию.



Перед загрузкой этих данных убедитесь, что Флажок Media Mode Memory Protect снят. ( Смотреть «Защита памяти» )

#### 1. Убедитесь, что SD - карта находится в состоянии, которое позволяет произвести загрузку.

( см. «Установка / извлечение SD-карты», «Автоматическая загрузка SD-карты при запуске», «Сохранение на SD-карту» )

#### 2. Откройте страницу МЕДИА > ФАЙЛ.

Удерживая нажатой кнопку EXIT ( **SHIFT** ), нажмите кнопку SEQ ( **GLOBAL / MEDIA** ). Используйте кнопки PAGE + и PAGE - для доступа к странице МЕДИА > ФАЙЛ.

#### 3. С помощью кнопок курсора ▲ ▼ выберите файл .PCG, который содержит данные программы или комбинации, которые Вы хотите загрузить.

#### Примечание:

Файлы .PCG и .SNG находятся на верхнем уровне. Если вы их не видите, нажмите кнопку курсора ◀, чтобы изменить уровни. ( см. «Файлы и структуры данных, которые KROSS может распознать »)

MEDIA	FILE	UTIL	EX	PCM	INFO
0005	PCG NEWFILE.PCG	5.47M	01/01/2017	00:00	
0006	SNG NEWFILE.SNG	8K	01/01/2017	00:00	
0007	WAV NEWFILE.WAV	10	01/01/2017	00:00	
0008	MID NEWSONG.MID	10	01/01/2017	00:00	

Media: NEW VOLUME Index: 0005 (/8)


#### 4. Выберите функцию Load selected.

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE – (▲) чтобы выбрать Load selected, а затем нажмите MENU кнопку ( OK ). Появится диалоговое окно.






5. Нажмите кнопку MENU ( OK ). Все данные из .PCG файла будут загружены в KROSS.

 Никогда не извлекайте носитель во время загрузки данных.

## Загрузка отдельных данных из файла .PCG

KROSS позволяет загружать программы, комбинации, наборы барабанов, индивидуально пользовательские паттерны арпеджио или индивидуально банки.

 Имейте в виду, что если вы измените порядок программ, звуки, воспроизводимые комбинациями, также могут быть затронуты.

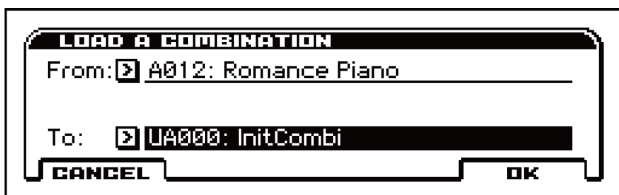
В качестве примера здесь мы объясним, как комбинация ( A012 ) сохраненные в банке A могут быть загружены в UA000.

1. Выберите комбинацию, которую вы хотите загрузить.

Используйте кнопки курсора ▲ ▼, чтобы выбрать файл, и нажмите кнопку курсора ► для перехода на следующий уровень. [ PCG ] . PCG → [ Cmb ] Комбинации → [ Cmb ] Банк A → [ Cmb ] 012

2. Выберите функцию Load selected.

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE– ( ▲ ) чтобы выбрать Load selected, а затем нажмите MENU ( OK ) кнопку. Появится диалоговое окно.



3. Укажите комбинацию источника нагрузки в поле От раздел; и укажите комбинацию загрузки-назначения (UA000) в разделе Кому.

**Примечание:**

Адресом загрузки будет пользовательский банк.

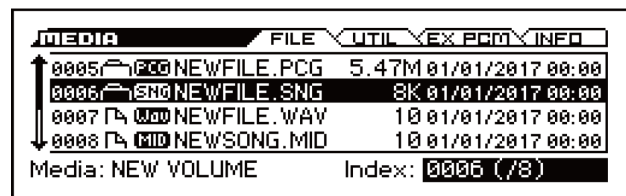
4. Нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы выполнить загрузку;3 агруженная комбинация будет присвоена UA000.

## Загрузка песен для использования в режиме Sequencer ( .SNG )

В качестве примера здесь мы объясним, как загрузить песню.

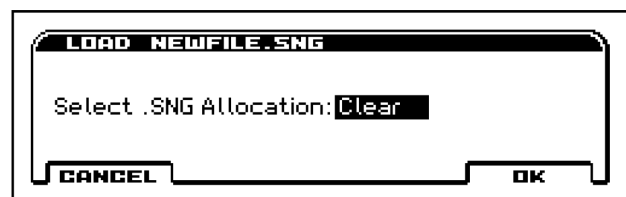
**Совет:** если вы хотите использовать отредактированные программы, наборы ударных или пользовательские паттерны арпеджио в песне, загрузите эти программы ( т.е. .PCG файл ) после (или до ) вы загружаете песню.

1. Выполните шаги 1–3 в разделе «Загрузка всех программ, Комбинации, наборы ударных и паттерны арпеджио ». Выберите файл .SNG, содержащий данные, которые вы хотите загрузить ( будет выделено ).



2. Выберите функцию Load selected.

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE – ( ▲ ) чтобы выбрать Load selected, а затем нажмите MENU ( OK ) кнопку. Появится диалоговое окно.




3. Используйте «Select .SNG Allocation», чтобы указать место назначения, куда будут загружены данные песни.

«Append» загрузит песню в номер песни, который следует за песней, которая в настоящее время существует во внутренней памяти, не оставляя вакантного номера.

«Очистить» ( Clear ) удалит все песни из внутренней памяти, и загрузит песни в номера, с которых они были сохранены.

4. Нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы выполнить загрузку.

 Никогда не извлекайте носитель во время загрузки данных.

## Загрузка файла .KEP

Файлы .KEP ( Korg EX PCM ) - это файлы, которые управляют опциями расширения PCM и звуковых данных.

Эти файлы включают данные PCM и звуковые данные, такие как параметры и программы.

Когда вы загружаете файл .KEP, данные PCM загружаются в расширение выборки памяти. Данные параметров загружены в пользовательскую область внутренней памяти.

Пример расширения Память имеет до 128 МБ свободного места. ( При расчете как 48 кГц, 16-битные линейные данные )

**1. Как описано в шагах 1-3 «Загрузка всех программ, комбинации, наборы ударных и паттерны арпеджио », выберите файл .KEP, содержащий данные которые Вы хотите загрузить.**

**2. Выберите функцию «Загрузить выбранные».**

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE- ( ▲ ) выберите Load Selected, а затем нажмите МЕНЮ ( ОК ) кнопку. Откроется диалоговое окно.

**3. В разделе «Распределение звуковых данных» укажите, как такие программы и комбинации будут загружены**

**Append:** ( Добавить ) данные будут загружены в свободные места.

**Clear:** ( Очистить ) данные будут загружены, начиная с начала каждой пользовательской области.

**Manual:** ( Вручную ) данные будут загружены, начиная с загрузки пункта назначения, который вы указываете индивидуально.

**4. Нажмите кнопку MENU ( ОК ), если вы хотите выполнить, или нажмите кнопку FUNCTION ( CANCEL ), если вы решите не выполнять.**

Как только вы загрузите данные образца, они останутся в памяти даже после выключения питания. Если вы хотите удалить ранее загруженные данные из пользовательской памяти образцов, используйте функцию Выгрузите PCM на странице EX-PCM.

### Примечание:

Данные PCM в файле .KEP загружаются в бесплатную область расширения памяти. Загрузка не будет возможна, если недостаточно места для загрузки данных. Вам будет необходимо получить необходимое количество свободной памяти путем выгрузки данных PCM ранее загруженного файла .KEP, и затем загрузка снова.

### Примечание:

В зависимости от размера данных PCM в файле .KEP, загрузка может занять много времени. Не прикасайтесь к переключателям или контролерам KROSS во время загрузки данных. Ни когда не отключайте питание KROSS в течение этого времени.

## Загрузка файла .KSC

Файлы .KSC ( Korg Script или Korg Sample Collection ) Файлы данных PCM в формате Korg.

Данные выборки, созданные с помощью моделей с возможностью выборки, таких как Серии KRONOS, OASYS, M3 и TRITON могут быть загружены в зависимости от объема доступной памяти, и играть.

Файлы .KSC содержат ссылки на образцы данных, в том числе мультисэмплы, сэмплы и сэмплы ударных. Когда вы загружаете Файл .KSC, пример данных, включая файлы .KMP и Файлы .KSF, связанные с этим файлом, загружаются.

### Примечание:

Данные режима сэмплирования, файл .KMP и файл .KSF перечисленные в файле .KSC сохраняются в том же каталоге имени файла, которое автоматически создается вместе с Файлом .KSC при сохранении. Когда вы загружаете файл .KSC, поместите каталог с тем же именем файла на том же уровне, что и .KSC файлом на SD-карте.

Когда вы загружаете файл .KSC, данные PCM загружаются в расширение выборки памяти. Расширение выборки памяти имеет до 128 МБ свободного места. ( При расчете 48 кГц 16 - битные линейные данные )

### Примечание:

Вы можете загрузить .KMP файл ( параметр мультисэмпла Korg ) или .KSF ( файл примера Korg ) в KROSS, и Сыграть. ( См. Загрузка KSC, Загрузка KMP и Загрузка KSF на Руководство по параметрам, стр. 186.)

1. Как описано в шагах 1-3 «Загрузка всех программ, комбинации, наборы ударных и паттерны арпеджио », выберите файл .KSC, содержащий данные которые Вы хотите загрузить.

2. Выберите функцию «Загрузить выбранные».

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE - (▲) выберите Load Selected, а затем нажмите МЕНЮ ( OK ) кнопку. Откроется диалоговое окно.

3. Нажмите кнопку MENU ( OK ), если вы хотите загрузить, или нажмите кнопку FUNCTION ( CANCEL ), если решите не загружать.

Данные загружаются после последнего существующего мультисэмпла и номер образца Мультисэмпла и сэмплы, которые загружены в это время упакованы так, что только фактически используемые образцы загружены ( Добавить загрузку (Append load)).

Как только вы загрузите данные образца, они останутся в памяти даже после выключения питания. Если вы хотите удалить ранее загруженные данные из пользовательской памяти образцов, используйте функцию Выгрузите PCM на странице EX-PCM.

#### Примечание:

Данные PCM в файле .KSC загружаются в свободную область расширения памяти. Загрузка не будет возможна, если недостаточно места для загрузки данных. Вам будет необходимо получить необходимое количество свободной памяти путем выгрузки данных PCM ранее загруженного файла .KEP, и затем загрузка снова.

#### Примечание:

В зависимости от размера данных PCM в файле . Загрузка KSC может занять много времени. Не прикасайтесь к переключателям или контроллерам KROSS во время загрузки данных. Ни когда не отключайте питание KROSS в течение этого времени.

## Медиа утилита

### Форматирование SD - карты



Вновь приобретенный носитель или носитель, который использовался в другом устройстве нельзя использовать «как есть»; Вы должны отформатировать SD - карту, прежде чем вы можете использовать её с KROSS.



При форматировании SD - карты все данные, которые были сохраненные на этом носителе будут удалены. Обязательно перепроверьте SD - карту для данных перед форматированием.



Вы должны использовать KROSS для форматирования медиа. KROSS не будет правильно распознавать СМИ, которые были отформатированы другим устройством.

#### 1. Правильно вставьте SD - карту для форматирования в Слот для SD - карты.

( см. «Установка / извлечение SD - карты» )

#### 2. Откройте страницу МЕДИА > УТИЛ.

Удерживая нажатой кнопку EXIT ( **SHIFT** ), нажмите Кнопку SEQ ( **GLOBAL / MEDIA** ). Используйте кнопки PAGE + и PAGE - для доступа к странице СМИ > UTIL.

#### 3. Выберите функцию форматирования.

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте страницу (▼) чтобы выбрать Формат, затем нажмите МЕНЮ ( OK ) кнопку. Появится диалоговое окно.



#### 4. Нажмите кнопку MENU ( OK ) для форматирования или нажмите Кнопку FUNCTION ( CANCEL ), если вы решили отменить.

Когда вы нажмете кнопку MENU ( OK ), появится у вас сообщение попросить подтверждение. Нажмите кнопку MENU ( OK ) еще раз выполнить операцию форматирования.



Никогда не вынимайте SD - карту из слота, пока форматирование в процессе.

## Установка текущего времени

Укажите дату и время; это используется для записи правильной даты и времени сохранения данных.

Поскольку KROSS не содержит календарь или часы, Вы должны использовать функцию Set Date / Time, чтобы указать дату и время перед сохранением, если необходимо.

### 1. Выберите страницу функция MEDIA > UTIL Set Date / Time..

( см. шаги 2 и 3 в разделе «Форматирование SD-карты» )

Появится диалоговое окно.



2. С помощью лимба VALUE установите правильный год, месяц, день, час, минута и секунда.

3. Нажмите кнопку MENU ( OK ).

# Приложения



Страницы оригинального руководства KORG KROSS 2 131 – 145

## Восстановление заводских настроек



## Загрузка предварительно загруженных данных

Исходные данные предварительной загрузки сохраняются в KROSS, поэтому вы можете восстановить любую или все Программы, Комбинации, Наборы Барабанов, пользовательские образцы арпеджио и глобальные настройки оригинальные заводские настройки.

### Примечание:

Оригинальные демонстрационные композиции можно загрузить в любое время. Подробнее см. «О данных, загруженных с помощью All Preload». PCG».

Банки пользователей и шаблоны пользователей, в которых данные предварительной загрузки не отсутствуют будут оставаться без изменений. Если вы хотите стереть пользовательские банки или пользовательские шаблоны, инициализируйте KROSS, а затем загрузите данные предварительной загрузки. Для более подробной информации, пожалуйста, смотрите «Инициализация системы».



Никогда не выключайте питание во время загрузки данных.



Прежде чем загружать данные предварительной загрузки, перейдите в GLOBAL > На странице SYSTM и снимите флажок «Защита памяти» настройки для данных, которые вы хотите загрузить. Если вы выполните эту процедуру с этими настройками, данные не будут загружены.



Загрузка предварительно загруженных данных перезапишет содержимое внутренней памяти. Если вы хотите сохранить существующие данные, которые хранятся во внутренней памяти, используйте «Сохранить все» ( PCG & SNG ) или «Сохранить PCG », чтобы сохранить ваши данные на SD - карту, прежде чем продолжить.

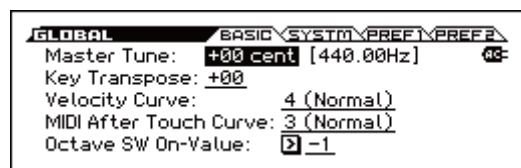


Это не может быть использовано, пока на SD — карте идет загрузка при запуске, ни во время когда аудио рекордер записывает или воспроизводит.

### 1. Откройте страницу GLOBAL > BASIC.

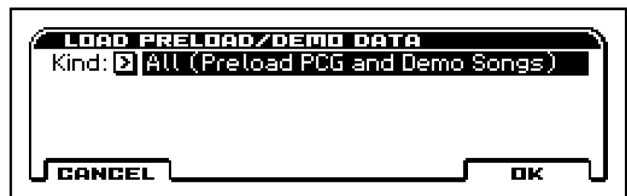
Удерживая нажатой кнопку EXIT ( **SHIFT** ), нажмите кнопку SEQ ( **GLOBAL / MEDIA** ) для входа в режим Global / Media.

Если страница GLOBAL > BASIC не отображается, нажмите кнопку ВЫХОД.



### 2. Выберите функцию загрузки предварительной загрузки / демонстрационных данных.

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте СТРАНИЦУ - (▲) и Кнопки PAGE + (▼), чтобы выбрать «Загрузить предварительную загрузку / демонстрационные данные», и нажмите кнопку MENU ( OK ) .  
Диалоговое окно появится.



### 3. В качестве вида используйте циферблат VALUE и т. Д., Чтобы выбрать все. ( Preload PCG и демо - песни ).

4. Нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы загрузить предварительную загрузку данных.

Если вы решили не загружать данные предварительной загрузки, нажмите кнопку ФУНКЦИЯ ( ОТМЕНА ). Когда вы нажимаете кнопку MENU ( OK ), появляется диалоговое окно которое попросит у вас подтверждения. Нажмите МЕНЮ ( OK ) кнопку для выполнения загрузки.

## О данных, загруженных All Preload PCG

Когда вы выполните All Preload PCG ( Вся предварительная загрузка PCG ), следующие данные будут загружены:

- Программа: Банк A, B, C, D, E, F
- Комбинация: банк A, B, C
- Любимый банк: A, B, C, D
- Ударная установка: 00 ( INT ) – 51 ( INT )
- Шаблон арпеджио пользователя: 0000–1023
- Глобальные настройки

Если вы выполните All ( Preload PCG и Demo Songs ), Будут загружены демонстрационные песни, а также данные выше.

- Демонстрационная песня: S000–002

### Примечание:

Как и в случае с другими пользовательскими песнями, данные демонстрационной песни не остаются в режиме секвенсора при выключении питания. Вам нужно будет загрузить его снова, если это необходимо.

## Инициализация банка пользователя

Вот как инициализировать программу или комбинацию в банке пользователя.

### 1. Выберите пользовательскую банковскую программу или комбинацию, которую вы хотите инициализировать.

С помощью диска CATEGORY выберите категорию USER, и с помощью лимба VALUE выберите программу или сочетание; затем нажмите кнопку MENU.

2. Выберите «Запись / инициализация программы» или «Запись / инициализация». Комбинированная функция.

Нажмите кнопку FUNCTION. Используйте кнопку PAGE – (▲) чтобы выбрать функцию выше, а затем нажмите кнопку МЕНЮ ( OK ) кнопку. Появится диалоговое окно.



3. С помощью кнопок курсора ◀▶ ▲ ▼ выберите Инициализировать, и нажмите кнопку ВВОД.

4. Используйте кнопки курсора ▼, чтобы выбрать This / Bank / All, и нажмите кнопку ENTER, чтобы выбрать его.

This: только выбранная программа или комбинация будет инициализируется.

Банк ( UA ... UD ): инициализирует программы или комбинации выбранного банка.

All ( Все ): все программы или комбинации в банке USER будут инициализируется.

5. Чтобы выполнить инициализацию, нажмите МЕНЮ ( OK ) кнопку; если вы решили не выполнять, нажмите кнопку ФУНКЦИЯ ( ОТМЕНА ).

При нажатии кнопки MENU ( OK ), подтверждение появится диалоговое окно; нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы выполнить инициализацию.

## Инициализация системы

Если работа становится нестабильной, инициализация системы может стабилизировать её.

1. Отключите питание KROSS.

2. Инициализируйте KROSS. Удерживая Выход кнопку ( SHIFT ) и кнопку FUNCTION, включите питание KROSS.

KROSS будет инициализирован, и данные будут записаны во внутреннюю память. Пока данные обрабатываются, на дисплее появится сообщение ( Now writing into internal memory ) «Теперь запись во внутренней Памяти.» После инициализации вам необходимо загрузить предварительную загрузку данных.

В режиме Global / Media выполните «Load Preload / Demo». Данные » для загрузки данных.

## Обновление системы

Вы можете обновить системное программное обеспечение KROSS, загрузив самый последний системный файл, который вы можете скачать на свой компьютер с сайта Korg

( <http://www.korg.com> ).

- Скопируйте системный файл на SD - карту, вставьте SD — карту в KROSS, перейдите на страницу GLOBAL > BASIC, и выполните функцию обновления системного программного обеспечения.

Для получения подробной информации о процедуре, пожалуйста, посетите веб - сайт Korg и «Обновление системного программного обеспечения» на стр. 177 Руководство параметров.



Это не может быть использовано, пока на SD — карте идет загрузка при запуске, ни во время когда аудио рекордер записывает или воспроизводит.

### Поиск неисправностей

- ! Если у вас возникли проблемы, см. Соответствующий пункт и примите соответствующие меры.

### Источник питания



#### Питание не включается

- \* Подключен ли адаптер переменного тока к розетке ?
- \* Вы удерживали кнопку питания в течение нескольких секунд ?
- \* Есть ли остающаяся емкость в батареях ?

#### Питание не выключается

- \* Вы удерживали кнопку питания в течение нескольких секунд ?

#### Автоматика выключает питание

- \* Может быть включена функция автоматического выключения питания ?

### Проблемы при запуске

! После включения питания ничего не появляется на дисплее. Или отображается очень темно. KROSS Работает правильно при воспроизведении клавиатуры или выполнении других операций.

- *Отрегулируйте контрастность дисплея, удерживая нажатой кнопку EXIT. Кнопку (SHIFT) и поворачивая диск VALUE.*

*Вы также можете внести изменения, используя GLOBAL >Страница SYSTM (СИСТЕМА) ЖК - дисплей Настройка контрастности.*

! После включения питания содержимое дисплея остаются неизменными в течение длительного времени, а KROSS не работает правильно, когда вы играете на клавиатуре или выполняете другие операции.

- *Возможно, данные на SD - карте повреждены. Выньте SD - карту из KROSS и запустите его. Если KROSS запускается нормально, не используйте эту SD - карту.*

- *Возможно, внутренние данные KROSS повреждены. ( Такое состояние может возникнуть, если запись во внутреннюю память не завершится успешно, например, если вы выключили питание KROSS во время написания программы или других данных во внутреннюю память. )*

*Инициализируйте систему KROSS. → см. «Инициализация системы»*

! Сообщение ( SD card busy Please wait ) «SD - карта занята, пожалуйста, подождите». появляется когда Вы используете AUDIO REC, SAMPLER ACTIVE / HOLD или Кнопку AUDIO PLAY ACTIVE

- *Автоматическая загрузка SD - карты при запуске "выполняется в качестве фонового процесса. Подождите, пока Индикатор доступа SD-карта перестает мигать.*

! На странице МЕДИА отображается сообщение ( SD card busy Please wait ) «SD-карта занята. Пожалуйста, Подождите."

- *Автоматическая загрузка SD - карты при запуске выполняется в качестве фонового процесса. Подождите, пока Индикатор доступа SD-карта перестает мигать.*

### Основные операции ( экран и функции )

#### Не могу изменить режимы или страницы

- Может ли секвенсор записывать, воспроизводить, приостанавливать или состояние готовности к записи ?
- Может ли отображаться диалоговое окно функции ? Вы не можете изменить режимы в то время как диалоговое окно функции, такие как ( WRITE PROGRAM ) НАПИСАТЬ ПРОГРАММУ открыто.

## Не могу включить кнопку LAYER / SPLIT

Выбран режим программы ? Эти функции не могут быть использованы вне режима программирования.

## В режиме комбинирования или секвенсора вы не можете редактировать значение параметров тембра / трека, таких как MIDI - канал или Status

Некоторые параметры нельзя редактировать во время воспроизведения заметок, либо локально, либо из MIDI. Если педаль демпфера удерживается вниз, или если его калибровка неверна, заметки могут быть поддерживать, даже если они не слышны.

• Используете ли вы демпферную педаль с полярностью, которая не соответствует настройке полярности демпфера ( G -INPUT / CTRL > FOOT page ) ?

• В некоторых случаях эту проблему можно решить, выполнив функцию половинной демпфирования ( GLOBAL > ОСНОВНАЯ страница ).

## Аудио выход

### Нет звука

Правильно ли подключены ваш усилитель, микшер или наушники ?

Включен ли подключенный усилитель или микшер и громкость поднята ?

Местное управление включено ?

• В G — MID I> BASIC установите флажок Local Control Откоробка.

Можно ли повернуть ручку VOLUME до отказа ?

Назначена ли основная громкость для педали ? громкость педали снижена ?

Может ли программа быть отключена ?

Если конкретный тембр не звучит в режиме комбинации, Установлен ли параметр «Звук» на «Воспроизведение» ? Все настройки Solo выключены ?

Если конкретная дорожка не звучит в режиме секвенсора, Настройка звука установлена на Play? Все ли настройки звука отключены ?

Убедитесь, что статус является INT или VTN.

Установлены ли ключевая зона и зона скорости так, чтобы звучание производилось, когда вы играете ?

Являются ли уровни осциллятора, барабанной дорожки, или дорожки тембра опущены на поверхности управления смесителя ?

Может ли общая полифония превышает максимальную полифония 120 голосов ?

### Ноты не останавливаются

Выключено ли удержание ( страница P-BASIC > NOTE — ON ) ?

В G - INPUT / CTRL > FOOT убедитесь, что Damper Polarity или Foot SW Polarity установлены правильно.

Если кнопки DRUM TRACK или ARP включены, попробуйте выключить их.

### Ноты звучат в двух экземплярах

Местное управление выключено ?

• Снимите флажок Местное управление при ( G - MIDI > BASIC ).

### Слышен шум или колебание

Когда вы применяете эффект к внешнему аудио входу сигнал от гнезда MIC IN или LINE in jack, нежелательные колебание ( обратная связь ) может происходить в зависимости от типа эффекта или настройки параметров. Если это происходит, отрегулируйте уровень входного аудио сигнала, уровень выходного сигнала или параметры эффекта. Будьте осторожны, особенно при использовании HighGain эффекты.

При использовании функции MIDI / Tempo Sync для управления временем задержки эффекта, шум может возникнуть в задержке звука. Этот шум из-за разрывов в задержке звука и не является неисправностью.

Некоторые эффекты, такие как S19: St. Analog Record, генерируют Шум умышленно. Также возможно создание колебаний используя фильтр с резонансом. Это не неисправности.

Обратите внимание, что если вы используете следующие эффекты с маршрутизацией описанный ниже, будет создан цикл обратной связи, в озможено производит громкий шум. Пожалуйста, будьте осторожны.



Если сигнал от генератора или тембра / дорожки, или сигнал после эффекта вставки отправляется в FX Control шина и этот сигнал выводится напрямую, с этим выходом отправлено на шину FX Control может выводиться громкий шум. ( ЭтоТакже возможно, что компонент постоянного тока будет выводиться на максимальный уровень, вызывающий тишину.)

- При использовании S03: Stereo Limiter или S06: Stereo Gate, и Env Src ( Envelope Source ) этих эффектов установлен как FX Control 1 или FX Control 2, так и Trigger Монитор включен.

- При использовании D09: вокодер, с мод. Src ( Источник модулятора ) установлен на FX Control 1 или FX Control 2, и мод. Hi Mix ( модулятор High Mix ) установлен на другие чем 0 значения.

### Не играют аккорды

- Может ли режим Voice Assign программы быть установлен на Mono ?

### Транспонирование не правильное

- На странице GLOBAL > BASIC есть основная мелодия а настройки ключа транспонирования правильные ?

- На странице P - PITCH > BASIC установлено значение наклона высоты тона +1,0 ?

- В комбинации или песне есть транспонирование и Отрегулировать настройки каждого тембра / дорожки правильно ?

- В настройках тембра / дорожки каждой программы, комбинации или песни, вы могли бы выбрать не стандартный Тип шкалы, кроме равных темпермент ?

## Аудио вход

### Нет входа аудио

- Подключен ли источник входного сигнала к гнезду MIC IN или Гнезду LINE IN ?

- В РЕАЛЬНОМ УПРАВЛЕНИИ есть настройка AUDIO IN 1 AUDIO IN включен ?

- Правильно ли выбран линейный или микрофонный вход ?

- Линия и микрофон не могут быть введены одновременно. В AUDIO IN - QUICK SETTING, Выберите настройку, чтобы выбрать либо Line, либо Mi

- Являются ли параметры аудио входа, такие как Level, Gain, Play /Mute, а Bus настроен соответствующим образом ?

- В диалоговом окне AUDIO IN - QUICK SETTING выберите Линия или Микрофон и проверьте настройки параметров.

Основные параметры имеют следующие значения по умолчанию.

Level ( Уровень ): 127

Play / Mute: Воспроизвести

Усиление: 00 Line ( линия ), 37Gain ( усиление )

Bus: ( маршрут ) L / R

### Слишком много шума или искажений в аудио входе или в записанном звуке

- Правильно ли установлено усиление ?

- В диалоговом окне AUDIO IN - QUICK SETTING, если Индикация [ LINE ] или [ MIC ] в середине уровня индикатор подсвечен, значение усиления слишком высокое, и происходит перегрузка на этапе ввода. Понижьте Значение до тех пор, пока эта индикация не будет выделена.

- И наоборот, если настройка усиления слишком низкая, измеритель будет не двигаться очень сильно. Отрегулируйте значение усиления в сторону увеличения.

## Программы и комбинации

### Настройки для генератора 2 не отображаются

- Убедитесь, что OSC ( генератор колебаний ) ( P - BASIC > BASIC ) установлен на Double или Double Drums.

### Программа не звучит

- Может быть понижен уровень генератора или усилителя ?

- Может быть программа отключена ?

- Переключите звук на странице PROG > MIXER для программы, или в ( or in ).

### Комбинация не воспроизводится правильно после загрузки данных

- Является ли банк / номера программ, используемый комбинацией таким же, как когда комбинация была создана

## Не могу написать программу

- Является ли программа защиты памяти или комбинация флажков ( GLOBAL>SYSTM ) снят ?
- Банки A – F и банк UA ... UD имеют ограничения на категории и банки, которые позволяют сохранения.

## Программа, выбранная для тембра в комбинации, звучит иначе, чем при воспроизведении в режиме программы

- При выборе программы для тембра в режим комбинации, арпеджиатор и настройки эффектов из Режима программы не применяется автоматически.
- Вы можете использовать Копировать из программы, Копировать Вставить Effect, или Copy Master Effect, чтобы скопировать эти настройки из режима программирования.

## Sequencer

### Программа, выбранная для дорожки, звучит иначе, чем когда играет в режиме программирования

- Когда вы выбираете программу для трека в режим Sequencer, арпеджиатор и настройки эффектов из Режима программы не применяется автоматически.
- Вы можете использовать Копировать из программы, Копировать Вставить Effect, или Copy Master Effect, чтобы скопировать эти настройки из режима программирования.

### Песня не воспроизводится правильно после загрузки

- Программы, используемые в песне, такие же, как когда песня была создана ?
- При сохранении песни лучше всего использовать Save All ( PCG & SNG ), чтобы программы сохранялись вместе с песней. Затем при загрузке загрузите оба .PCG и данные .SEQ.

### Воспроизведение не начинается при нажатии кнопки SEQUENCER кноп. ►/■ ( старт / стоп ) в режиме секвенсора

- Установлено ли для MIDI Clock ( G-MIDI > BASIC ) значение Internal или Авто ?

## Не могу записать в режиме секвенсора

- Использовали ли вы Track Select, чтобы выбрать MIDI - трек, который ты хочешь записать ?
- Установлен ли флажок Песня защиты памяти ( GLOBAL > SYSTM ) не проверено ?
- Установлено ли для MIDI Clock ( G - MIDI > BASIC ) значение Internal или Авто ?

### Комбинация, скопированная с помощью «Копировать из комбинации» не записывает через арпеджиатор, как это было, когда вы были играть в режиме комбинации

- Проверяется ли Multi REC ( SEQ > MAIN )?
- Являются ли настройки в диалоговом окне "Копировать из комбинации" ? коробка правильная ?
- В диалоговом окне «Копировать из комбинации» установите флажок Автоматическая настройка параметра Agr для параметра Multi REC перед выполнением копии. Это приведет к тому, что настройки будут настраиваться автоматически.

### Не могу записать данные настройки тона

- Изменения, которые вы делаете с помощью регулировки тона, записываются как Система эксклюзивных данных. Вы проверяли G — MIDI > ФИЛЬТР Включить флажок Эксклюзив ?

### SMF, загруженный в режиме «Медиа», не будет воспроизводиться правильно

- Выполните функцию GM Initialize, чтобы восстановить Настройки.
- Установите для карты банка значение GM (2) и снова загрузите данные.

## Arpeggiator

### Арпеджиатор не запускается

- Кнопка ARP включена ( горит )?
- Если арпеджиатор не запускается для комбинации или песни, убедитесь, что Run проверен, и что Арпеджиатор выбран для Назначить.
- Если арпеджиатор не работает в ARP PATTERN > Страницы SETUP – MODE, возможно, вы перешли в Режим комбинации или секвенсора с настройками, которые сохраняют арпеджиатор с самого начала?

Установлен ли параметр MIDI Clock ( G - MIDI > BASIC ) на Внутренний ?

На странице ГЛОБАЛЬНЫЙ > СИСТЕМА выключен ли режим ARP / SS / DT All проверил?

## Функция Drum Track

### Drum Track не запускается

Кнопка DRUM TRACK включена ( горит )?

Вы нажали кнопку DRUM TRACK, но барабан дорожка не началась.

• Мигает ли кнопка DRUM TRACK ? Режим запуска установлен на Ожидание запуска KBD. Барабан шаблон трека начнется, когда вы играете на клавиатуре или получите записку

• Вы выбрали шаблон, который не содержит данных ?

• Может быть 000: Выкл быть выбран в качестве шаблона ?

Если шаблон трека ударных не запускается в режиме комбинации, подходит ли настройка Output ?

Если шаблон трека ударных не запускается в режиме секвенсора, правильные настройки входа и выхода ?

Установлены ли MIDI Clock ( G - MIDI > BASIC ) на Внутренний или Авто ?

На странице ГЛОБАЛЬНЫЙ > СИСТЕМА выключен ли режим ARP / SS / DT All проверил ?

## Барабанные наборы

### Высота барабана не меняется

Вы не отметили флажок «Назначить» и хотите играть на барабанах на соседнем правом полутоне ниже, но высота тона не меняется.

• Если вы выбрали программу ударных в режиме программирования, и затем хотите использовать Global / Media mode DRUM KIT страница для редактирования набора ударных, вы должны использовать P-PITCH > ОСНОВНАЯ страница, чтобы установить наклон высоты тона +1.0, прежде чем войти в страницу БАРАБАН

## эффект

### Эффекты не слышны

Вы выбрали программу эффектов 000: Нет эффекта ?

• Выберите эффект, отличный от 000: «Нет эффекта» для «IFX1–5» или «MFX 1, 2».

Являются ли флажки Effect SW IFX и MFX ( Страница GLOBAL > SYSTM ) выбрана ?

Если вы находитесь в режиме комбинации и секвенсора, и мастер-эффекты не слышны при поднятии Send1 или Send2 тембра / дорожки, возвращает 1 или возвращает 2 от мастер эффекта нужно повысить ?,

Альтернативно, имеет Send 1 или Send 2 для каждого генератора программа, используемая тембром / дорожкой, была понижена ?

### Примечание:

Фактический уровень отправки определяется умножением настройки отправки каждого генератора в программе отправить настройку тембра / дорожки.

Вы перенаправили вывод на эффект вставки ?

### Программа, выбранная для тембра / дорожки в комбинации или Режим секвенсора звучит иначе, чем при воспроизведении в Режиме программы

При выборе программы для тембра / дорожки в Режим комбинации или секвенсора, арпеджиатор и настройки эффекта из режима программирования не выполняются автоматически приложенное.

• Вы можете использовать Копировать из программы, Копировать Вставить Effect, или Copy Master Effect, чтобы скопировать эти настройки из режима программирования.

## Пошаговый секвенсор

Когда выбран ( favorite ) избранное, вы не можете сохранить настройки пошагового секвенсора

это нормально. Доступ и сохранение этих настроек в программе или комбинированном режиме.

## Pad sampler

**Нажатие на сэмплированную площадку не производит звука.**

- Вставили ли вы SD - карту, которую вы использовали, когда производили отбор проб-сэмплов ?
- Вы выбрали банк А – Н, который вы использовали, когда производили отбор проб-сэмплов ?

**Когда вы нажимаете кнопку SAMPLER ACTIVE, появляется сообщение "SD - карта занята, пожалуйста, подождите." ( SD card busy Please wait ) появляется**

- SD - карта "Автоматическая загрузка при запуске" ( Automatic loading at start-up ) в настоящее время выполняется в качестве фонового процесса. Подождите, пока Индикатор доступа SD - карты перестает мигать.

## Audio recorder

**Не могу записать**

- SD - карта вставлена правильно ?
- Может ли LOOP быть включен ? Вы не можете записывать, если LOOP включен (on) ( LOOP is on ).

**Громкость импортируемых данных слишком высока по сравнению со звуком, воспроизводимый KROSS или внешним аудио входом**

- Если данные очень громкие, может быть значительная разница громкости. Для временной регулировки громкости воспроизведения аудио-рекордер, используйте функцию установки уровня воспроизведения. если вы хотите наложить на импортированный звук, используйте Adjust Функция Audio Level ( вместо Set Play Level ) для понижения громкости всей аудио песни заранее.

**При наложении предыдущий дубль становится слишком тихим**

- Можно ли установить уровень воспроизведения на что-то другое, кроме 0 дБ ? Используйте функцию регулировки уровня звука для настройки громкости всей аудио песни.
- Может быть назначена мастер-громкость педали и эта педаль может быть опущена?

Если вы хотите настроить громкость исполнения во время записи, используйте Выражение или Объем.

**Когда вы нажимаете кнопку AUDIO REC или AUDIO PLAY Кнопка ACTIVE, сообщение «SD - карта занята, пожалуйста, подождите». ( SD card busy Please wait )Появляется**

- SD-карта "Автоматическая загрузка при запуске" ( Automatic loading at start-up ) в настоящее время выполняется в качестве фонового процесса. Подождите, пока Индикатор доступа SD-карты перестает мигать.

**Когда вы нажимаете кнопку AUDIO REC или нажимаете пэд, когда с помощью функции воспроизведения аудио, сообщение «В СМИ страницы, аудио рекордер недоступен.**

- Вы не можете управлять аудио-рекордером, находясь в СМИ стр. Перейти на другую страницу.

## MIDI

**KROSS не отвечает на входящие данные MIDI**

- Все ли MIDI-кабели или USB-кабели подключены правильно?
- Являются ли параметры приема KROSS ( такие как глобальные MIDI-канал и канал приема тембра / дорожки ) согласовать каналы передающего устройства?

**KROSS неправильно реагирует на входящие MIDI данные**

- Включены ли настройки G - MIDI > FILTER Фильтр MIDI включен Изменение программы, Включить изменение банка, Включить Изменение управления, Включить After Touch и Включить Эксклюзивно каждый проверен?
- Поддерживает ли KROSS типы сообщений, которые могут быть отправлены ему?

**Не могу вызвать программы нужного банка**

- Правильно ли настроена карта банка?

## Демпферная педаль

### Неправильный ответ демпфера

- Выполните функцию калибровки половинного демпфера ( GLOBAL > BASIC ) для правильной калибровки чувствительности педали полудемпера.

## Media

### Сообщение ( SD card busy Please wait ) «SD - карта занята, пожалуйста, подождите». Появляется

- Если индикатор доступа к SD - карте мигает, «Автоматическая загрузка при запуске " процесс выполняется в фоновом режиме. Подождите, пока мигание не прекратится. Если индикатор аудио магнитофона мигает, звуковой рекордер обращается к SD — карте. Остановите аудио рекордер.

### Не форматируется SD — карта

- Соответствует ли SD - карта требованиям для использования на KROSS ?
- SD - карта вставлена правильно ?
- Может ли быть включен переключатель блокировки ( защиты от записи ) SD-карты?

### Не могу сохранить / загрузить данные на SD - карту

- SD - карта вставлена правильно ?
- Была ли карта SD отформатирована ?
- Может ли быть включен переключатель блокировки ( защиты от записи ) SD-карты?

### SD - карта не распознается

- Дата сохраненного файла неверна.
- Извлеките SD - карту и проверьте, контакты грязные. Если они грязные, аккуратно очистите их сухой тканью или ватным тампоном.

\* Не используйте жидкости. Будьте осторожны, не касайтесь контактов прямо руками или металлическим предметом.

### Неверная дата данных

- Файлы, которые вы сохранили, имеют неправильную дату.

- KROSS не содержит внутреннего календаря. Используйте функцию установить даты / времени на ( MEDIA > UTIL page ) укажите текущее время и дату перед сохранением данных.

### Данные, которые вы сохранили со своего компьютера на SD — карту не отображаются в режиме MEDIA.

- Скопируйте данные в папку KORG / KROSS2 / DATA. Эта папка будет создана при использовании KROSS для отформатировать карту

- Соответствует ли формат расширения имени файла?

## Соединения с компьютером

### KROSS не отвечает на MIDI - данные, отправленные извне

- Правильно ли подключен USB-кабель?

### Компьютер не обнаруживает KROSS

- Правильно ли подключены кабели USB?

### Ошибка происходит при отключении от компьютера

- Никогда не отсоединяйте KROSS от компьютера, пока Ваше хост-приложение используется.

### Во время подключения вас попросят установить программное обеспечение или драйвер устройства

- Поддерживает ли операционная система или версия вашего компьютера KROSS ?

### При использовании USB обработка звука идет медленно или темп неустойчивый

- Правильно ли установлен драйвер KORG USB - MIDI ?

- Вы должны установить выделенный драйвер Korg, чтобы использовать KROSS через USB MIDI.

Если на вашем компьютере установлена операционная система Windows, вам необходимо установить драйвер для каждого порта USB, где вы подключите KROSS.

- ! Если вы подключите KROSS к другому порту USB, чем тот, который вы использовали при установке KORG USB-MIDI Драйвер для Windows, вам нужно переустановить KORG Драйвер USB MIDI.

## Ваш компьютер не распознает SD - карту, которая была отформатирована KROSS

- Поддерживает ли устройство чтения карт SD карты SDHC ?

## Сообщения

### Сообщения об ошибках и подтверждениях

#### A

##### **Aborted** ( Прерывание )

Значение: выполнение функции было отменено.

##### **Are you sure ?** ( Вы уверены ? )

Значение: это сообщение просит вас подтвердить выполнение. Для выполнения нажмите кнопку ОК. Для отмены нажмите кнопку ОТМЕНА.

##### **Audio recorder data error**

( Ошибка записи аудио )

Значение: произошла ошибка при управлении звуковой записи данных песни.

- Дальнейшая запись невозможна. Выполнить настройку Функция Audio Level с «Level: 00 dB» на записанном, и переключитесь на новую звуковую песню, чтобы вам можно продолжить запись.

##### **Audio song full**

( Аудио песня полная )

Значение: невозможно создать другую аудио песню, потому что уже есть 200 аудио песен.

- Переключитесь на другую SD — карту.

##### **Auto Power-Off is enabled. The system will automatically shut down after being idle for 30 minutes /1 hour /4 hours.**

Значение: функция автоматического отключения питания включена. Если KROSS не был воспроизведен или оперирован указанное время питание отключится автоматически.

- Если вы хотите отключить эту функцию или изменить время перейдите на страницу GLOBAL > PREF 1 и установите Параметр автоотключения. Используйте параметр записи глобальных функций для сохранения настроек.

#### C

##### **Can't calibrate**

( Не могу откалибровать )

Значение: калибровка не может быть выполнена правильно.

- Попробуйте еще раз.

##### **Can't update system**

( Не могу обновить систему )

Значение: выполнение программного обеспечения системы обновления операция не завершилась успешно.

- Попробуйте снова.

##### **Completed**

( Завершение )

Значение: обработка, выполняемая командой, завершена.

##### **Completed. Please turn the power off, and then on again.**

( Завершено. Пожалуйста, выключите и снова включите питание. )

Значение: Выполнено обновление программного обеспечения системы. Завершено успешно. Выключите питание, а затем снова, чтобы завершить обновление.

#### D

##### **Destination and source are identical**

( Назначение и источник идентичны )

Значение: при копировании или bouncing, та же песня или дорожка была выбрана как для источника, так и для пункта назначения. Как решить эту проблему:

- Выберите другую песню или дорожку для источника и место назначения.

##### **Destination from - measure within the limits of source**

( Назначение из-меры ( такта ) в пределах источника )

Значение: при выполнении команды Move Measure для всех дорожек или в пределах одной дорожки, указанный пункт назначения Такт находится в пределах исходного диапазона. Чтобы решить эту проблему:

- Установка такта назначения, находящегося вне диапазона источника.

### **Destination is empty**

( Направление пусто )

Значение: при редактировании дорожка, которая была указана как назначение не содержит музыкальных данных. Чтобы решить эту проблему:

- Выберите дорожку, которая содержит музыкальные данные.

### **Destination measure is empty**

( Целевая мера ( такт ) пуста )

Значение: мера, указанная в качестве пункта назначения не содержит данных

- Укажите целевую меру, которая содержит данные.

### **Destination sample already exists. Overwrite ?**

( Образец назначения уже существует. Переписать? )

Значение: в функции сэмплера пэда при использовании копирования, Операции вставки или импорта, образец уже существует на пункт назначения ( вставить или импортировать пункт назначения ).

- Нажмите кнопку MENU ( ОК ), чтобы перезаписать. Нажмите Кнопку FUNCTION ( CANCEL ) для отмены операции.

### **Destination song is empty**

( ( пункт назначения ) Целевая песня пуста )

Значение: песня, которая была указана в качестве копии пункт назначения или пункт назначения не существует.

- Выполните команду «Создать новую песню» в диалоговом окне. окно, которое появляется, когда новая песня выбрана раньше копирования или bouncing.

## **E**

### **Effect size mismatch**

( Несоответствие размера эффекта )

Значение: при копировании или замене эффектов вы пытались разместить эффект двойного размера на IFX5 ( вставить эффект 5 или MFX2 ( мастер-эффект 2 ) ).

- Не указывайте эффект двойного размера для IFX5 или MFX2 при выполнении команды.

### **Effect type mismatch**

( Несоответствие типов эффектов )

Значение: это сообщение появится при копировании или обмене эффектов, если назначение копирования или назначение замены IFX ( эффект вставки ) или MFX ( мастер-эффект ) имеет эффект, который не может быть выбран.

- Для каждого IFX и MFX можно выбрать некоторые эффекты и другие эффекты не могут быть выбраны. Убедитесь, что эффект тот, который может быть выбран для назначения копирования или IFX назначения подкачки, или MFX.

### **Error in formatting media**

( Ошибка при форматировании носителя )

Значение: произошла ошибка при форматировании носителя.

- Используйте другие носители.

### **Error in reading from media**

( Ошибка при чтении с носителя )

Значение: произошла ошибка при чтении данных с носителя. Эта ошибка также может появиться при записи данных в медиа с помощью операции сохранения или копирования.

Чтобы решить эту проблему:

- Выполните процедуру чтения еще раз. Если та же самая ошибка, возможно, данные на носителе были повреждены.

### **Error in writing to media**

( Ошибка при записи на носитель )

Значение: ошибка проверки произошла при записи данных в MEDIA . Чтобы решить эту проблему:

- Возможно, что носитель был физически повреждён. Попробуйте другой носитель. Избегайте использования носителя информации, который выдал ошибку.

## **F**

### **File already exists**

( Файл уже существует )

Значение: при выполнении процедуры переименования файла файл с таким же именем уже существует в MEDIA .

- Либо удалите существующий файл, либо укажите другое имя.

### **File contains unsupported data**

(Файл содержит неподдерживаемые данные)

Значение: файл WAVE, .KSF или .KEP, которые вы пытаетесь загрузить - это формат, который не поддерживается KROSS.

- Если возможно, используйте компьютер для преобразования файла в формат что поддерживает KROSS, а затем загрузить его.

### **File is read-only protected**

( Файл доступен только для чтения )

Значение: вы пытались написать или удалить файл, но файл имеет атрибут только для чтения.

Значение: вы попытались сохранить файл с тем же именем как файл только для чтения, который уже существует на носителе.

- Сохраните файл под другим именем.

Значение: после использования компьютера и т. Д. Для блокировки папка KORG, папка KROSS 2 или папка DATA, вы попытались сохранить в режиме «Медиа» KROSS.

- Используйте свой компьютер и т. Д., Чтобы разблокировать эти папки.

### **File unavailable**

( Файл недоступен )

Значение: данные из файла .KEP неверны. Возможно что файл .KEP с SD - карты был поврежден.

Значение: вы попытались загрузить или открыть файл, файл у которого неверный формат.

### **File / path not found**

( Файл / путь не найден )

Значение: при работе с аудио рекордером или когда выполнение утилиты Delete в режиме Media, указанный файл не существует.

Значение: при загрузке файла примера в режиме мультимедиа указанный файл не существует; альтернативно, нужный файл имя не существует в месте, которое вы выбираете в диалоговое окно, которое выбирает другой уровень каталога или другой СМІ ( MEDIA ).

Значение: в режиме медиа и т. Д. При использовании кнопку Open, чтобы открыть каталог, длина пути, включая Имя выбранного каталога превысило 76 символов. • Проверьте файл или каталог.

## **I**

### **Illegal file description**

( Неверное описание файла )

Значение: вы использовали неверное имя файла при попытке сохранить или экспортировать файл.

- Измените имя файла, который вы указываете. Имена файлов не разрешенные MS-DOS не может использоваться в качестве имени файла.

### **Illegal SMF data**

( Неверные данные SMF )

Значение: вы попытались загрузить файл, который не был Стандартный файл MIDI.

### **Illegal SMF division**

( Неверное SMF подразделение )

Значение: вы попытались загрузить стандартный файл MIDI, который был основан на временном коде.

### **Illegal SMF format**

( Неверный формат SMF )

Значение: вы попытались загрузить стандартный MIDI-файл формат, отличный от 0 или 1.

### **In MEDIA pages, the audio recorder is not available.**

( На страницах MEDIA аудио-рекордер не доступен ).

Значение: Вы не можете управлять аудио рекордером, находясь в Странице СМІ ( MEDIA ).

- Ответ: перейти на другую страницу.

## **M**

### **Measure number over limit**

( Количество тактов превышает предел )

Значение: попытка редактирования приведет к увеличению, длина трека не должна превышать 999 тактов.

- Удалить не нужные такты.

### **Measure size over limit**

( Размер такта превышает предел )

Значение: при загрузке стандартного файла MIDI, номер событий в мере ( такте ) превысил максимум ( примерно 65 535 событий ).



Значение: попытка редактирования приведет к максимальному количеству событий в мере ( приблизительно 65 535 ), который будет превышен.

Чтобы решить любую из этих проблем:

- Используйте редактирование событий и т. Д., Чтобы удалить не нужные данные.

### **Media busy**

( MEDIA заняты )

Значение: доступ к SD - карте был недостаточно быстрым, чтобы не отставать с записью или воспроизведением.

- Как вы неоднократно удаляете и записываете файлы, доступ к файлам эффективность может снизиться. В этом случае вы можете улучшить ситуацию, скопировав папку KORG из SD - карты на компьютер, затем форматирование SD-карты на KROSS и, наконец, написание KORG папку с вашего компьютера обратно в исходное местоположение. Если это не улучшит ситуацию, переключитесь на другую SD — карту.

### **Media not formatted**

( Носитель MEDIA не отформатирован )

Значение: MEDIA не отформатированы.

- На странице утилиты режима мультимедиа выполните форматирование. функция на медиа.

### **Media unavailable**

( MEDIA не доступны )

Значение: вы выбрали источник медиа, который не позволяет письмо.

### **Media write protected**

( MEDIA защищены от записи )

Значение: аудио рекордер или режим Media пытается произвести записи данных на носитель, который защищен от записи.

- Отключите настройку защиты от записи на носителе и выполните операцию записи звука или команду снова.

### **Memory full**

( Память заполнена )

Значение: при редактировании песни или дорожки в режиме Sequencer, суммарные данные всех песен израсходовали все данные последовательности памяти, и дальнейшее редактирование невозможно. Чтобы решить эту проблему:

- Удалить другие данные песни и т. Д., Чтобы восстановить свободную память.

Значение: во время записи в режиме реального времени в режиме секвенсора, нет больше свободной памяти для размещения записываемых данных, поэтому запись была принудительно остановлена. Чтобы решить эту проблему:

- Удалить другие данные песни и т. Д., Чтобы восстановить количество свободной Памяти.

### **Memory Protected**

( Память защищена )

Значение: внутренняя программа, комбинация, песня, барабанный комплект, пользовательский паттерн арпеджио защищены.

- В режиме Global / Media отключите защиту от записи и выполните процедуру записи или загрузки еще раз.

### **MIDI data receiving error**

( Ошибка приема MIDI — данных )

Значение: при получении эксклюзивных данных MIDI System, неверный формат полученных данных, например, потому что размер данных был неверным.

## **N**

### **No data**

( Нет данных )

Значение: при загрузке стандартного файла MIDI файл не содержал никаких событий.

### **No media**

( Нет MEDIA )

Значение: при использовании аудио-рекордера или при выполнении команды Global / Media mode, целевой SD - карты не было вставлено.

- Вставьте SD - карту и перейдите в соответствующий каталог что KROSS признает.

### **No recording track specified**

( Трек записи не указан )

Значение: при выполнении много дорожечной записи в реальном времени, Вы попытались начать запись без треков, установленных на REC. Чтобы решить эту проблему:

- Установите нужные треки для записи на REC.

### **No space available on media**

( Нет свободного места на носителе )

Значение: при сохранении или экспорте файла недостаточно места на носителе.

- Либо удалите существующий файл, либо замените носитель на другой, который содержит достаточно свободного места.

### **No updating was required at this time. The KROSS already has the latest version of the system files.**

( В настоящее время обновление не требуется. КРОСС уже имеет последнюю версию системных файлов ).

Значение: при выполнении обновления режима Global / Media Функция системного программного обеспечения, обновление не требуется потому что система уже самой последней версии.

### **Not enough memory**

( Недостаточно памяти )

Значение: при запуске записи в реальном времени в Sequencer режим, минимальный объем свободной памяти ( например, память для событий BAR до начала записи местоположение ) не может быть выделено. Чтобы решить эту проблему:

- Удалить другие данные песни и т. Д., Чтобы восстановить свободную память.

### **Not enough memory to load**

( Недостаточно памяти для загрузки )

Значение: когда вы пытались загрузить файл .SNG или стандартного файла MIDI в режиме Media, было недостаточно свободной памяти в памяти последовательности. Чтобы решить эту проблему:

- Удалить другие данные песни и т. Д., Чтобы восстановить свободную память.

### **Not enough sample memory**

( Недостаточно памяти для образца )

Значение: недостаточно памяти для выборки ( для параметров образца или данные формы сигнала ).

- Удалить некоторые образцы, чтобы увеличить количество свободной Памяти.
- На странице EX-PCM в режиме мультимедиа удалите установленный названия опций или пользовательские примеры данных.

### **Not enough session locations available**

(Недостаточно доступных мест для сеансов)

Значение: при выполнении Создать новую сессию, есть Недостаточно памяти сеанса. ( Количество сессий превысил максимум 200.)

- Выполнить функцию способом, который перезаписывает не нужный сеанс.

### **Not enough song locations available**

( Недостаточно доступных мест для песен )

Значение: при загрузке файла .SNG с добавлением указано, вы пытались загрузить больше песен, чем это может быть загружено.

- В режиме Sequencer выполните Delete Song, чтобы увеличить количество песен, которые можно использовать, а затем загрузить песню опять.

### **NOTICE: Overdubbing with this Level setting will attenuate the sections of previous takes by the same amount. Use ADJ.LVL to adjust the Audio Song and avoid uneven audio levels.**

( ВНИМАНИЕ: наложение с этой настройкой уровня ослабит разделы предыдущих дублей тем же количеством. Используйте ADJ.LVL, чтобы настроить аудио песню и избежать неровный уровень звука ).

Значение: это сообщение отображается, если установлен аудио-рекордер. Функция Play Level установлена на значение, отличное от 0 дБ.

- С этой настройкой уровня, если вы наложите регион песни во время воспроизведения предыдущего дубля, громкость предыдущего дубля будет снижена только для записанной области. Чтобы избежать этой проблемы пониженного объема, используйте ADJ. LVL, чтобы настроить уровень аудио песни.

### **Now writing into internal memory**

( Теперь запись во внутреннюю память )

Значение: теперь запись во внутреннюю память. Никогда не выключайте питание, пока отображается это сообщение. Это может привести к повреждению внутренних данных.

## R

### Root directory is full

( Корневой каталог заполнен )

Значение: при попытке создать файл или каталог в корневой уровень носителя, вы превысили максимальное количество файлов или папок, которые могут быть созданы в корневом каталоге этого носителя.

- Удалить ненужные файлы из корневого уровня носителя.

## S

### Sample length is shorter than minimum

( Длина образца короче минимальной )

Значение: при использовании функции сэмплера пэда вы попытались выполнить редактирование, которое вызвало бы уменьшение длины данных образца короче 8 образцов.

- Укажите область редактирования и т. Д., Чтобы длина образца данных была 8 образцов или больше.

### Scanning media

( Сканирование MEDIA )

Значение: теперь проверяем содержимое SD - карты. Не удаляйте карту, пока отображается это сообщение.

### SD card busy

#### Please stop the audio recorder.

( SD - карта занята. Пожалуйста, остановите аудио-рекордер ).

Значение: аудио магнитофон обращается к SD - карте.

- Если аудио рекордер работает, остановите аудио записывающее устройство.

### SD card busy

#### Please wait.

( SD-карта занята Пожалуйста, подождите ).  
Значение: SD - карта «Автоматическая загрузка при запуске» функция или какая-то другая функция обращается к SD - карте или внутренней памяти.

- Если индикатор доступа к SD - карте мигает, подождите, пока он перестанет мигать.

### Selected file / path is not correct.

( Выбранный файл / путь неверен ).  
Значение: при загрузке файла .KSF, который был сохранен в разделённую форму по нескольким наборам носителей, порядок в который вы пытались загрузить файлы был неверным.

- Загрузите файлы .KSF в правильном порядке.

### Source audio song setting is empty

( Исходная звуковая песня не установлена )  
Значение: при использовании функции воспроизведения звука с пэда и выполнение Вставить или Вставить, аудио-песню источника копирования Настройки были пусты.

- Выполните команду «Копировать» перед выполнением «Вставки» или Вставить.

### Source is empty

( Источник пуст )

Значение: нет данных в треке, который вы указали как источник.

- Укажите дорожку, которая содержит музыкальные данные.

Значение: исходная аудио-песня не содержит данные.

- Укажите аудио запись, которая была записана.

### Source sample is empty

( Исходный образец пуст )

Значение: при использовании функции сэмплера пэда и при выполнении операции ( Insert ) вставки или ( Paste ) вставки исходный образец был пуст.

- Выполните команду «Копировать» перед выполнением «Вставки» или Вставить.

Значение: при использовании экспорта в KSC / экспорта в WAV в Экспорт, образец экспорта источника не существует.

- Выберите правильный образец.

### Source timbre is not available

( Исходный тембр не доступен )

Значение: при выполнении функции Copy Step Seq выбранный источник копирования - это комбинация или песня, Флажок «ШАГ» ( STEP ) не установлен. В этом случае шаги Настройки шаблона секвенсора и т. д. будут скопированы, но настройки программы тембра 16 / дорожки 16 не будут скопированы.

- Установите флажок «ШАГ» ( STEP ) источника копирования комбинации или песни.

### **System warning**

**The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing / saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized.**

( Системное предупреждение. Внутренняя память была повреждена, вероятно, из-за прерывания питания во время записи системы /сохранение данных. Это было исправлено и пострадавший банк был инициализирован ).

Значение: процедура записи в память обычно не закончилась, возможно, потому что питание было отключено во время обработки был еще в стадии разработки после того, как вы написали программу или другие данные во внутреннюю память.

- KROSS автоматически инициализирует себя, чтобы восстановить внутреннюю память. Это сообщение появится и на этот раз; нажмите кнопку MENU ( OK ), чтобы закрыть диалоговое окно. В некоторых случаях данные банка предварительной загрузки могут быть временно инициализированы. При необходимости используйте Global / Медиа-режим Загрузить Preload / Demo Data команду для загрузки предварительная загрузка данных во внутреннюю память, или если у вас есть Ваш собственный PCG резервного копирования, загрузите его в режиме Media.

## **T**

### **There is no readable data**

( Нет читаемых данных )

Значение: либо размер файла равен 0, либо файл не содержит данные, которые могут быть доступны с помощью процедуры загрузки или открытия. Кроме того, данные повреждены и т. Д. И не могут быть загружены или доступны.

### **The SD card is busy. Please stop the audio recorder and try again.**

( SD - карта занята. Пожалуйста, остановите аудио-рекордер и попробуйте снова ).

Значение: аудио магнитофон обращается к SD — карте.

- Если аудио рекордер работает, остановите аудио записывающее устройство.

### **The SD card is busy. Please wait until the current operation is complete.**

( SD - карта занята. Пожалуйста, подождите до завершения текущей операции ).

Значение: SD - карта «Автоматическая загрузка при запуске» функция или какая-то другая функция обращается к SD - карте или внутренней памяти.

- Если индикатор доступа к SD - карте мигает, подождите, пока он перестает мигать.

### **The song exists, and will be initialized**

( Песня существует и будет инициализирована )

Значение: при выполнении режима Sequencer Функция Создать новую песню, вы попытались создать новую песню для песни номер, который уже существует. Если вы это выполните, песня инициализируется, и новая песня будет создана и перезаписана на неё.

- Если вы не хотите инициализировать уже существующую песню, укажите новый номер песни.

### **The system has been idle for more than \*\*\*\* and will shut down in: You can change the Auto Power-Off setting on the following page: GLOBAL - PREF 1**

( Система простаивала более \*\*\*\* и отключится скоро: Вы можете изменить настройку автоматического отключения питания на следующей странице: GLOBAL - PREF 1 )

Значение: если не было никакой операции для указанного промежутка времени, функция автоматического отключения питания отобразит сообщение о том, что питание отключится скоро. Питание выключится, когда время обратного отсчета Индикации достигает нуля.

- Если вы хотите продолжить использовать KROSS, нажмите клавишу или переключатель. Автоотключение будет сброшено, и то же самое сообщение появится через указанный промежуток времени снова, если не будет каких-либо операций.
- Если вы хотите отключить эту функцию или изменить время перейдите на страницу GLOBAL > PREF 1 и установите Параметр автоотключения. Используйте параметр записи глобальных функций для сохранения настроек.

### **This title is already loaded**

( Этот заголовок уже загружен )

- Вы попытались загрузить заголовок опции EX-PCM, который уже был загружен.

## **U**

### **Unable to save file.**

( Невозможно сохранить файл ).

Значение: в режиме «Медиа» при сохранении пути файла превышена длина, включая имя выбранного каталога 76 символов.

## **Y**

### **You can't undo last operation. Are you sure?**

( Вы не можете отменить последнюю операцию. Вы уверены ? )

Значение: после ввода редактирования события ( даже если вы покинете редактирование события без фактического редактирования события ), дальше можно будет выполнить ( Compare ) сравнение, чтобы прослушать предыдущее редактирование. Если вы хотите начать редактирование событий, нажмите кнопку MENU ( OK ). Чтобы отменить, нажмите кнопку FUNCTION кнопка CANCEL ( ОТМЕНА ).

### **You can't undo this operation. Are you sure?**

( Вы не можете отменить эту операцию. Вы уверены ? )

Значение: при выходе из записи или редактирования события в Режим секвенсора, область памяти для отмены ( Сравнить функция ) не выделяется. Если вы хотите сохранить данные, которые были только что записаны или отредактированы, нажмите кнопку MENU ( OK ). Если Вы хотите вернуться к предыдущим данным ( т.е. удалить данные только что записанные или отредактированные ), нажмите кнопку FUNCTION Кнопка CANCEL ( ОТМЕНА ).

Значение: при редактировании в режиме секвенсора, область памяти для отмены ( функция сравнения ) не может быть выделена. если вы чтобы выполнить редактирование, нажмите кнопку MENU (OK) не будет возможности отменить ваше редактирование ). Если вы решили не выполнять редактирование, нажмите кнопку FUNCTION ( CANCEL ).

- Для выделения области памяти для отмены Compare function ( Сравнить ), Удалите ненужные данные, такие как песни или треки.

Рекомендуется использовать данные на носителе до выполнения процедуры редактирования.

### **You can use "Quick Setting" with [ EXIT ] + [ ENTER ]**

( Вы можете использовать «Быстрые настройки» с [ EXIT ] + [ ENTER ] )

Значение: на странице аудио входа программы, комбинации или Режимы секвенсора, это показано внизу экрана когда флажок G-SET установлен на Вкл. В это время настройки Audio In используют настройки Global /Мультимедийный режим G-INPUT / CTRL > AUDIO IN. Применять эти настройки легко, удерживая нажатой кнопку EXIT и нажмите кнопку ENTER, чтобы открыть Audio In - Быстрая настройка диалоговое окно для G-SET.

## **Эксплуатационные требования**

### **KORG USB - MIDI Драйвер**

#### **Windows**

Операционная система:

Windows 7 SP1 ( 32 - разрядная / 64-разрядная )

Обновление Windows 8.1 ( 32 - бит / 64 -бит )

Windows 10 Anniversary Update ( Версия 1607 )

Компьютер: необходим порт USB ( рекомендуется хост - контроллер USB производства Intel )

#### **Mac**

Операционная система: Mac OS X 10.10 или более поздняя версия, mac OS 10.12, 10.13  
Компьютер: компьютер Apple Macintosh с процессором Intel, который имеет порт USB и удовлетворяет требованиям для под управлением Mac OS.

- \* Внешний вид и технические характеристики могут быть изменены без предварительного уведомления.

## Краткие сообщения KROSS об ошибках и подтверждениях

Более подробно смотреть стр. 154 «Сообщения»

### A

Aborted	Прерывание
Are you sure ?	Вы уверены ?
Audio recorder data error	Ошибка записи аудио
Audio song full	Аудио песня полная
Auto Power-Off is enabled. The system will automatically shut down after being idle for 30 minutes /1 hour /4 hours.	Авто отключение включено. Система автоматически выключится после простоя на 30 минут / 1 час / 4 часа.

### C

Can't calibrate	Не могу откалибровать
Can't update system	Не могу обновить систему
Completed	Завершение
Completed. Please turn the power off, and then on again.	Завершено. Пожалуйста, выключите и снова включите питание.

### D

Destination and source are identical	Назначение и источник идентичны
Destination from - measure within the limits of source	Назначение из-меры ( такта ) в пределах источника
Destination is empty	Направление пусто
Destination measure is empty	Целевая мера ( такт ) пуста
Destination sample already exists. Overwrite ?	Образец назначения уже существует. Переписать?
Destination song is empty	( Пункт назначения ) Целевая песня пуста

### E

Effect size mismatch	Несоответствие размера эффекта
Effect type mismatch	Несоответствие типов эффектов
Error in formatting media	Ошибка при форматировании носителя
Error in reading from media	Ошибка при чтении с носителя
Error in writing to media	Ошибка при записи на носитель

## F

File already exists	Файл уже существует
File contains unsupported data	Файл содержит неподдерживаемые данные
File is read-only protected	Файл доступен только для чтения
File unavailable	Файл недоступен
File / path not found	Файл / путь не найден

## I

Illegal file description	Неверное описание файла
Illegal SMF data	Неверные данные SMF
Illegal SMF division	Неверное SMF подразделение
Illegal SMF format	Неверный формат SMF
In MEDIA pages, the audio recorder is not available.	На страницах MEDIA аудио-рекордер недоступен.

## M

Measure number over limit	Количество тактов превышает предел
Measure size over limit	Размер такта превышает предел
Media busy	MEDIA заняты
Media not formatted	Носитель MEDIA не отформатирован
Media unavailable	MEDIA недоступны
Media write protected	Нет СМИ защищены от записи
Memory full	Память заполнена
Memory Protected	Память защищена
MIDI data receiving error	Ошибка приема MID I- данных

## N

No data	Нет данных
No media	Нет MEDIA
No recording track specified	Трек записи не указан
No space available on media	Нет свободного места на носителе
No updating was required at this time. The KROSS already has the latest version of the system files.	В настоящее время обновление не требуется. КРОСС уже имеет последнюю версию системных файлов.
Not enough memory	Недостаточно памяти

## N

Not enough memory to load	Недостаточно памяти для загрузки
Not enough sample memory	Недостаточно памяти для образца
Not enough session locations available	Недостаточно доступных мест для сеансов
Not enough song locations available	Недостаточно доступных мест для песен
NOTICE: Overdubbing with this Level setting will attenuate the sections of previous takes by the same amount. Use ADJ.LVL to adjust the Audio Song and avoid uneven audio levels.	ВНИМАНИЕ: наложение с этой настройкой уровня ослабит разделы предыдущих дублей тем же количеством. Используйте ADJ. LVL, чтобы настроить аудио песню и избежать неровный уровень звука
Now writing into internal memory	Теперь запись во внутреннюю память

## R

Root directory is full	Корневой каталог заполнен
------------------------	---------------------------

## S

Sample length is shorter than minimum	Длина образца короче минимальной
Scanning media	Сканирование MEDIA
SD card busy Please stop the audio recorder.	SD - карта занята Пожалуйста, остановите аудио - рекордер.
SD card busy Please wait.	SD - карта занята Пожалуйста, подождите.
Selected file / path is not correct.	Выбранный файл / путь неверен.
Source audio song setting is empty	Исходная звуковая песня не установлена
Source is empty	Источник пуст
Source sample is empty	Исходный образец пуст
Source timbre is not available	Исходный тембр недоступен
System warning The internal memory has been corrupted, likely due to an interruption of power while the system was writing/ saving data. This has been repaired and the affected Bank has been initialized.	Системное предупреждение. Внутренняя память была повреждена, вероятно, из-за прерывания питания во время записи системы /сохранение данных. Это было исправлено и пострадавший банк был инициализирован



## T

There is no readable data	Нет читаемых данных
The SD card is busy. Please stop the audio recorder and try again	SD - карта занята. Пожалуйста, остановите аудио - рекордер и попробуйте снова.
The SD card is busy. Please wait until the current operation is complete.	SD - карта занята. Пожалуйста, подождите до завершения текущей операции.
The song exists, and will be initialized	Песня существует и будет инициализирована
The system has been idle for more than **** and will shut down in: You can change the Auto Power-Off setting on the following page: GLOBAL - PREF 1	Система простаивала более **** и отключится скоро: Вы можете изменить настройку автоматического отключения питания на следующей странице: GLOBAL - PREF 1
This title is already loaded	Этот заголовок уже загружен

## U

Unable to save file.	Невозможно сохранить файл.
----------------------	----------------------------

## Y

You can't undo last operation. Are you sure?	Вы не можете отменить последнюю операцию. Вы уверены?
You can't undo this operation. Are you sure?	Вы не можете отменить эту операцию. Вы уверены?
You can use "Quick Setting" with [ EXIT ] + [ ENTER ]	Вы можете использовать «Быстрые настройки» с [ EXIT ] + [ ENTER ]

© 2017 KORG INC.

[www.korg.com](http://www.korg.com)

Опубликовано В.В.М. 02 / 2020