



# BR-800

## DIGITAL RECORDER

Руководство пользователя



- Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками Microsoft Corporation.
- Windows® носит официальное название “Операционная система Microsoft® Windows®”.
- Apple и Macintosh являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc.
- Mac OS является торговой маркой Apple Inc.
- Все названия продуктов, упоминаемые в документе, являются торговыми марками или зарегистрированными торговыми марками соответствующих владельцев.
- Логотипы SD (  ) и SDHC (  ) являются торговыми марками SD-3C, LLC.
- MMP (Moore Microprocessor Portfolio) обозначает портфолио патента микропроцессорной архитектуры, разработанной Technology Properties Limited (TPL). Компания Roland получила лицензию на данную технологию у TPL Group.

**Прежде чем приступить к работе, внимательно ознакомьтесь с информацией, приведенной в разделах "Техника безопасности" и "Важные замечания". Там содержатся важные сведения, касающиеся правильной эксплуатации устройства. Для того, чтобы максимально эффективно использовать все функциональные возможности прибора, внимательно прочтите данное руководство целиком. Сохраните руководство, оно может пригодиться в дальнейшем.**

**Copyright © 2010 BOSS CORPORATION**

**Все права защищены. Воспроизведение данного материала, полное или частичное, без письменного разрешения BOSS CORPORATION запрещено.**

**BOSS является зарегистрированной торговой маркой или торговой маркой BOSS CORPORATION в США и/или других странах.**

# Алгоритм работы с BR-800



## Подготовка к записи

- Коммутация (стр. 32)
- Включение/отключение питания (стр. 34)



## Запись/воспроизведение

- Запись (стр. 36)
- Воспроизведение (стр. 41)



## Запись с эффектами

- Включение/отключение эффекта разрыва (стр. 55)
- Быстрая редакция эффекта разрыва (стр. 55)



## Запись под ударные

- Включение/отключение ударных (стр. 90)
- Воспроизведение паттернов (стр. 91)



## Редакция пьесы

- Копирование или стирание треков (стр. 105)
- Определение имени пьесы (стр. 108)





## Мастеринг пьесы

- Использование эффекта мастеринга (стр. 112)
- Использование пьесы после мастеринга (стр. 116)




# ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ИНСТРУКЦИИ ПО ПРЕДОТВРАЩЕНИЮ ПОЖАРА, ПОРАЖЕНИЯ ЭЛЕКТРОТОКОМ ИЛИ ПРИЧИНЕНИЯ ТРАВМЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ

## О значках ⚠ WARNING и ⚠ CAUTION







 <b>WARNING</b>	Предупреждает пользователя о возможной серьезной угрозе жизни и здоровью в случае пренебрежения этим правилом.
 <b>CAUTION</b>	Предупреждает пользователя о том, что неправильное использование устройства может повлечь за собой травму или материальный ущерб. * Материальный ущерб включает в себя повреждение и другие нежелательные воздействия, а также причинение вреда домашним животным.

## О символах






	Символ ⚠ сообщает пользователю о важных предупреждениях или инструкциях. Точное значение символа определяется значком, который содержится внутри. В данном конкретном случае - это предупреждение или сигнал об опасности.
	Символ 🔥 предупреждает пользователя о запрещенных операциях. Что именно запрещает делать данный значок зависит от изображения в перечеркнутом круге. В данном конкретном случае он говорит, что прибор нельзя разбирать.
	Символ ⚡ сообщает пользователю о необходимых действиях. Точное значение определяется значком, который содержится внутри. В приведенном случае он означает, что сетевой шнур необходимо отключить от сети.

## ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩИЕ УКАЗАНИЯ


### ⚠ WARNING


- Не вскрывайте прибор и не производите какие-либо модификации внутри него или сетевого адаптера. 
- Не пытайтесь самостоятельно ремонтировать прибор или заменять детали внутри него, за исключением случаев, описанных в руководстве. По поводу обслуживания обращайтесь в ближайший сервисный центр или к официальному дистрибьютору корпорации Roland. 
- Не храните и не используйте прибор в условиях:
  - экстремальных температур (на солнечном свете, в закрытом автомобиле, вблизи отопительных приборов, на излучающем тепло оборудовании); 
  - сырости (в ванных комнатах, прачечных, на мокром полу); 
  - задымленности;
  - испарений;
  - влажности;
  - где он может попасть дождь;
  - запыленности;
  - где он может подвергнуться интенсивной вибрации.
- Убедитесь в том, что прибор размещен устойчиво и стабильно. Никогда не ставьте его на шаткую, скользкую или наклонную поверхность. 
- Используйте только прилагаемый сетевой адаптер. Убедитесь в соответствии сетевого напряжения указанному на корпусе адаптера. Другие блоки питания могут отличаться полярностью или напряжением, поэтому их применение способно повредить аппаратуру или привести к поражению электротоком. 


### ⚠ WARNING


- Не перекручивайте и не тяните слишком сильно сетевой шнур, не ставьте на него тяжелые предметы. В противном случае можно повредить его и устроить короткое замыкание. Поврежденный шнур электропитания может стать источником пожара или поражения электротоком! 
- Данный прибор, по отдельности или в комбинации с усилителем и наушниками или динамиками, может производить звук такого уровня громкости, который способен привести к длительной потере слуха. Не играйте долго с высоким уровнем громкости, а также с такой громкостью, которая заставляет чувствовать себя некомфортно. Если наблюдается снижение слуха или появился звон в ушах, немедленно выключите прибор, а затем проконсультируйтесь с врачом. 
- Не допускайте попадания в прибор никаких посторонних предметов (таких как монеты, винтики и т.п.) или жидкостей.   

- Немедленно отключите прибор и обратитесь в ближайший сервисный центр Roland или к уполномоченному дистрибьютору Roland, если:
  - Поврежден сетевой адаптер или шнур электропитания;
  - Появился дым или необычный запах;
  - Внутри прибора попали посторонние предметы или жидкость;
  - Прибор попал под дождь (или намок по иной причине);
  - Прибор не работает в нормальном режиме, или в его работе наблюдаются существенные изменения.
- Там, где есть маленькие дети, взрослые должны наблюдать за ними до тех пор, пока ребенок не будет в состоянии соблюдать все правила, необходимые для безопасной эксплуатации прибора. 

## WARNING


- Оберегайте прибор от сильных ударов (не роняйте его!) 

- Не включайте сетевой шнур в розетку, к которой уже подключено много других электроприборов. Будьте внимательны при использовании удлинителей – совокупная мощность электроприборов, подключаемых к удлинителю (Вт/А), никогда не должна быть выше предельно допустимой для данного удлинителя. Избыточная нагрузка может привести к перегреву и даже расплавлению изоляции шнура электропитания. 


- При эксплуатации оборудования в стране, отличной от страны-производителя, проконсультируйтесь с продавцом, сервисным центром компании Roland или авторизованным дилером. 


- Батареи нельзя нагревать, закручивать, бросать в огонь или в воду. 





- Не сжигайте и не нагревайте батареи. 


## CAUTION


- Размещайте оборудование так, чтобы обеспечить хорошую вентиляцию. 

- При включении/выключении питания держитесь не за кабель, а за вилку. 


- Необходимо регулярно выключать штепсель электропитания из сетевой розетки и протирать его мягкой салфеткой, чтобы удалить с контактов все загрязнения. Также следует выключать штепсель электропитания из сетевой розетки, если аппаратура длительное время не используется. Любое попадание грязи между штепселем и розеткой может нарушить изоляцию и привести к возгоранию. 


- Не перегибайте шнуры и кабели. Кроме того, все шнуры и кабели должны быть размещены в недоступном для детей месте. 


- Не садитесь на прибор, не кладите на него тяжелые предметы. 


- Никогда не включайте шнур электропитания и не выключайте его из сетевой розетки влажными руками. 


## CAUTION


- При перемещении прибора отсоедините сетевой адаптер и все кабели, коммутирующие его с внешним оборудованием. 


- Перед чисткой аппаратуры выключите ее и отключите шнур питания от сетевой розетки (стр. 32). 

- При приближении грозы отключите шнур питания от сетевой розетки. 

- При некорректном использовании батареи могут протечь или взорваться. Это может привести к повреждению прибора или к травме. В целях безопасности прочтите и соблюдайте следующие меры предосторожности (стр. 19). 


- Следуйте инструкциям по установке батарей. Соблюдайте полярность. 


- По возможности не используйте новые батареи вместе со старыми и не устанавливайте батареи различных типов. 


- Если не планируется использовать устройство в течение длительного времени, извлеките батареи. 

- Если батарея протекла, удалите загрязнение из отделения для батарей бумажным полотенцем или мягкой тканью. Затем установите новые батареи. Чтобы избежать ожога, убедитесь, что содержимое протекшей батареи не попало на руки или кожу. Будьте особенно осторожны, чтобы содержимое батареи не попало в глаза или в область вокруг них. Если это произошло, немедленно промойте глаза большим количеством проточной воды.

- Не храните батареи вместе с металлическими объектами, такими как шариковые ручки, шпильки, булавки и т. п.

- Использованные батареи необходимо утилизировать в соответствии со стандартами безопасности, принятыми в регионе. 

- Храните все мелкие детали, входящие в комплект поставки, вне зоны досягаемости детей, чтобы они случайно не проглотили их. 

- Всегда отключайте фантомное питание при коммутации с любым оборудованием, кроме конденсаторных микрофонов, в которых оно используется. Если подать фантомное питание на динамические микрофоны, аудиопроигрыватели или другие устройства, не предусматривающие его использование, то можно вывести их из строя. Перед подключением микрофона ознакомьтесь с его техническими характеристиками, которые размещены в прилагаемом к нему руководстве пользователя. (Фантомное питание прибора: 48 В, 10 мА макс.) 

# Важные замечания

## Питание: использование батарей

- Не подключайте аппаратуру к источнику электропитания, к которому уже подключены электроприборы с использованием преобразователя напряжения (такие как холодильник, стиральная машина, микроволновая печь или кондиционер), а также снабженные мотором. В зависимости от того, как используются такие электроприборы, сетевая наводка может вызвать сбои в работе аппаратуры и послужить причиной слышимых шумовых помех. Если отдельную сетевую розетку использовать невозможно, то между электроприбором и аппаратурой необходимо подключить фильтр подавления сетевых наводок.
- Через несколько часов работы прибора сетевой адаптер нагревается и начинает излучать тепло. Такая ситуация является штатной и не должна вызывать беспокойства.
- Поскольку потребление электроэнергии при работе прибора достаточно велико, рекомендуется использовать сетевой адаптер. Если необходимо обеспечить питание от батарей, используйте щелочные.
- Во время установки или замены батарей всегда выключайте питание устройства и отсоединяйте от него все остальные подключенные устройства. Это позволит избежать повреждения динамиков или других приборов.
- До подключения прибора к другим устройствам отключите электропитание всей аппаратуры. Это позволит избежать повреждения динамиков или других устройств.

## Размещение

- При использовании аппаратуры рядом с мощными усилителями (или другим оборудованием, содержащим крупные трансформаторы), могут возникнуть наводки. Чтобы разрешить эту проблему, измените пространственную ориентацию аппаратуры или удалите ее от источника помех.
- Прибор может являться источником помех для теле- и радиоприемников. Не устанавливайте его в непосредственной близости от оборудования такого типа.
- Посторонний шум может появиться, если в непосредственной близости от прибора используются беспроводные средства связи (например, мобильные телефоны). Этот шум возникает при входящем или исходящем сигнале, а также во время разговора. При возникновении подобных проблем необходимо перенести такие средства связи подальше от прибора или выключить их.
- Не размещайте прибор на прямых солнечных лучах, около источников тепла, не оставляйте его внутри закрытого автомобиля и не подвергайте воздействию перепадов температуры. От избыточного тепла прибор может деформироваться или изменить свой цвет.

- При перемещении прибора с одного места на другое, в которых наблюдается значительный перепад температуры и/или влажности, внутри могут образоваться капли воды (конденсат). Если попытаться использовать аппаратуру в таком состоянии, в результате может возникнуть неисправность или сбой в работе. Поэтому, прежде чем приступить к эксплуатации прибора, необходимо подождать несколько часов, чтобы конденсат высох.
- В зависимости от материала и температуры поверхности, на которой стоит прибор, его резиновые ножки могут изменить цвет или испортить поверхность. Чтобы избежать этого, можно поместить под ножки кусок войлока или ткани. При этом следите, чтобы прибор случайно не соскользнул с поверхности.

## Уход

- Для чистки прибора используйте мягкую чистую ткань или аналогичный материал, слегка смоченный водой. Для удаления загрязнений используйте ткань, смоченную слабым неабразивным моющим средством. Затем протирайте прибор мягкой сухой тканью.
- Использование бензина, растворителя или спирта запрещается. Это может привести к изменению цвета и/или деформации корпуса прибора.

## Ремонт и данные

- Помните о том, что при отправке прибора в ремонт данные его внутренней памяти могут быть потеряны. Поэтому предварительно их необходимо сохранить на карту SD, в компьютер, либо записать на бумагу (при возможности). Во время ремонта инструмента особое внимание уделяется сохранности данных внутренней памяти. Однако встречаются ситуации (например, выход из строя схем памяти), в которых этого добиться невозможно. Компания Roland не несет ответственности за сохранность данных внутренней памяти прибора.

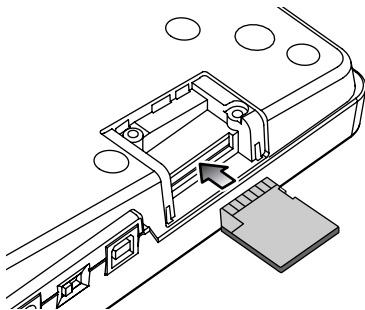
## Меры предосторожности

- Помните, что в результате поломки или несоблюдения правил эксплуатации прибора содержимое памяти может быть безвозвратно потеряно. Для того чтобы снизить риск потери данных, рекомендуется периодически сохранять содержимое памяти на карту SD или в компьютер.
- Возможны ситуации, в которых восстановить данные внутренней памяти прибора или карты SD не представляется возможным. Компания не несет ответственности за сохранность данных.
- Обращайтесь аккуратно с кнопками, регуляторами и другими контроллерами. Неаккуратное обращение может привести к повреждению аппаратуры.
- Не ударяйте по дисплею и не нажимайте на него.

- При подсоединении/отсоединении шнуров и кабелей никогда не тяните за шнур электропитания. Беритесь только за сам разъем, чтобы не повредить внутренние элементы кабеля.
- Чтобы не вызывать недовольства окружающих, устанавливайте приемлемый уровень громкости. А чтобы не думать об этом вовсе (особенно ночью), лучше использовать наушники.
- При транспортировке прибора используйте оригинальную заводскую упаковку (включая прокладочный материал) или аналогичные материалы.
- Используйте только сертифицированные педали экспрессии (Roland EV-5, BOSS FV-500L/FV-500H; приобретаются отдельно). Подключение педалей других типов может повредить прибор.
- Некоторые коммутационные кабели содержат резисторы. С данной аппаратурой их использовать нельзя. Это может привести к тому, что уровень звука будет либо чрезвычайно низким, либо его невозможно будет слушать. За информацией о характеристиках соединительных кабелей обращайтесь к их производителям.

## Использование карт SD

- Аккуратно устанавливайте карту SD, пока она не встанет точно в слот.



- Не прикасайтесь к контактам карты SD. Избегайте загрязнения контактов.

- Карты SD собраны с высокой точностью и требуют аккуратного обращения. Соблюдайте следующие правила:
  - Чтобы избежать повреждения карты статическим электричеством, прежде чем взять ее в руки, снимите электростатический заряд с тела и одежды.
  - Не прикасайтесь к контактам карты и не допускайте их соприкосновения с металлическими предметами.
  - Не сгибайте и не бросайте карты, не подвергайте их воздействию сильных ударов или вибрации.
  - Не подвергайте карты воздействию прямых солнечных лучей, не помещайте в закрытые автомобили или другие аналогичные места.
  - Избегайте попадания влаги на карты.
  - Не разбирайте и не модифицируйте карты.

## Работа с дисками DVD-ROM

- Не прикасайтесь и не царапайте блестящую (внутреннюю) поверхность диска. Поврежденный или загрязненный диск будет работать со сбоями. Чистите диски с помощью специальных средств.

## Авторские права

- Несанкционированная запись, распространение, продажа, сдача в прокат, публичное воспроизведение и подобные действия, в целом или частично, любого произведения (музыкальной композиции, видеозаписи, эфирной программы, публичного выступления и т.д.), авторские права на которое принадлежат третьей стороне, запрещены законом.
- Данный прибор может использоваться для записи или копирования аудиоматериалов без технологических ограничений на защиту от копирования. Это связано с тем, что данный прибор предназначен для создания оригинальной музыки, соответственно пользователь имеет право свободно распространять и тиражировать свой собственный аудиоматериал.
- Не используйте прибор в целях нелегального распространения аудиоматериалов или нарушающих авторские права третьей стороны. Производитель не несет ответственности ни за какие противоправные действия пользователя, оставляя это на его совести.

## Работа с кнопками

- В перечисленных ниже случаях кнопки могут функционировать некорректно.
  - При работе в перчатках
  - При оперировании с помощью ручки или другого объекта, отличного от человеческого пальца
  - Если на поверхности BR-800 присутствует влага
  - Если на поверхности BR-800 находится какой-либо объект
  - При одновременном нажатии нескольких кнопок

# Содержание

Алгоритм работы с BR-800 .....	3	Выбор треков для записи .....	38
Техника безопасности .....	4	Выбор V-треков .....	39
Важные замечания .....	6	Установка входной стереопанорамы (PAN) .....	40
Основные возможности .....	11	Запись .....	40
Описание панелей .....	12	Запись цикла .....	41
Верхняя панель .....	12	Воспроизведение .....	41
Лицевая панель .....	16	Запись дополнительных партий (наложение) .....	42
Тыльная панель .....	17	Воспроизведение в цикле (Repeat) .....	43
Боковая панель .....	18	Установка границ цикла .....	43
Установка батарей .....	19	Точная установка границ цикла .....	44
<b>Краткое руководство .....</b>	<b>21</b>	Перезапись с врезкой (Punch-In/Out) .....	45
Воспроизведение демо-пьес .....	22	Ручная врезка .....	45
1. Коммутация .....	22	Автоматическая врезка .....	46
2. Включение питания .....	23	Отмена операции (UNDO/REDO) .....	48
3. Воспроизведение демо-пьес .....	24	Возврат к предыдущему состоянию (UNDO) .....	48
Запись с помощью функции EZ Recording .....	26	Отмена Undo (REDO) .....	48
1. Установки записи .....	26	Просмотр информации о пьесе .....	49
2. Запись .....	27	Просмотр оставшегося времени записи .....	49
3. Воспроизведение .....	29	Просмотр информации о пьесе .....	49
Список параметров EZ Recording .....	30	Быстрая запись (SONG SKETCH) .....	50
<b>Подготовка к записи .....</b>	<b>31</b>	Вход в режим Song Sketch .....	50
Коммутация .....	32	Запись .....	50
Использование держателя шнура .....	33	воспроизведение .....	51
Включение/отключение питания .....	34	Стирание файла WAV .....	51
Включение питания .....	34	Определение имени файла WAV .....	52
Отключение питания .....	34	Просмотр информации о файле WAV .....	52
<b>Запись/ Воспроизведение ...</b>	<b>35</b>		
Запись .....	36		
Создание новой пьесы (SONG NEW) .....	36		
Выбор пьесы (SONG SELECT) .....	36		
Выбор входного источника .....	37		
Установка входной чувствительности .....	37		
Установка уровня записи .....	38		



**Работа с эффектами..... 53**

Применение эффектов разрыва.....	54
Патчи и банки эффектов .....	54
Включение/отключение эффекта разрыва .....	55
Быстрое создание эффекта разрыва (EZ TONE).....	55
Редакция установок эффекта разрыва .....	56
Сохранение установок эффекта разрыва (Write).....	57
Смена местоположения эффекта разрыва (LOCATION).....	58
Список алгоритмов .....	59
Список параметров .....	64
Пространственные эффекты .....	83
Установка глубины эффекта петли .....	83
Редакция эффекта петли.....	84
Список параметров .....	84
Настройка тембра трека .....	86
Редакция эквалайзера трека .....	86
Список параметров .....	86

**Работа с ударными ..... 87**

Обзор ритм-секции.....	88
Паттерны и аранжировки .....	88
Звуки ударных (наборы ударных).....	89
Включение/отключение ритма .....	90
Переключение режимов Pattern и Arrangement .....	90
Воспроизведение паттернов .....	91
Изменение темпа .....	92
Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO] .....	92
Воспроизведение аранжировок .....	93
изменение темпа.....	94
Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO] .....	94

Смена наборов ударных (Drum Kit) .....	95
Выбор набора ударных .....	95
Создание аранжировки.....	96
Вставка шага .....	98
Стирание шага.....	98
Определение имени аранжировки .....	99
Копирование аранжировки .....	100
Стирание аранжировки .....	101
Задержка воспроизведения паттерна/ аранжировки (OFFSET) .....	102

**Редакция ..... 103**

Нахождение позиции начала или окончания звука (Scrub/Preview).....	104
Редакция.....	105
Редакция трека .....	105
копирование пьесы (SONG COPY).....	107
удаление пьесы (SONG ERASE).....	107
Определение имени пьесы (SONG NAME) .....	108
Защита пьесы (SONG PROTECT).....	108
Сохранение пьесы (SAVE CURRENT STATE).....	109

**Мастеринг ..... 111**

Использование эффектов мастеринга .....	112
Редакция установок эффекта мастеринга .....	114
Сохранение установок эффекта мастеринга (Write) .....	115
Список параметров .....	115
Использование пьес после мастеринга .....	116
Перевод пьесы в формат, распознаваемый компьютером.....	116
Запись обработанной эффектом мастеринга пьесы на внешнее устройство.....	116

## **Использование USB.....117**

Подготовка к работе с USB.....	118
Сведения о “BR-800 DVD-ROM” .....	118
Установка драйвера USB.....	118
Структура данных на карте SD.....	118
Работа BR-800 в качестве аудиоинтерфейса .....	119
Запись аудиосигналов из BR-800 в компьютер.....	119
Прослушивание аудиосигналов компьютера с помощью BR-800.....	119
Запись в BR-800 аудиосигналов компьютера.....	119
Работа BR-800 в качестве панели управления.....	120
Работа с SONAR LE .....	120
Контроллеры, доступные в режиме Control Surface .....	120
Обмен данными с компьютером.....	121
Использование BOSS BR Series Wave Converter .....	121
Передача файлов WAV.....	121
Сохранение данных в компьютер (Backup/Recover).....	123
Установки USB .....	125
Список параметров.....	125

## **Дополнительные функции..127**

Настройка контрастности дисплея .....	128
Работа с ножной педалью/педалью экспрессии .....	129
Работа с педалью экспрессии.....	129
Работа с ножной педалью .....	129
Настройка инструмента (TUNER).....	130
Включение тюнера .....	130
Настройка.....	130
Установка опорного тона.....	131
Микширование сигнала с аудиоустройства (LINE IN MIX) .....	132

Выходные установки (OUTPUT).....	133
Установки для LINE OUT и PHONES (OUTPUT MODE).....	133
Установка громкости в наушниках (PHONES LEVEL) .....	133
Разучивание фраз (PHRASE TRAINER).....	134
Снижение скорости воспроизведения (TIME STRETCH).....	134
Ослабление центрального сигнала (CENTER CANCEL).....	135
Восстановление заводских настроек (FACTORY RESET) .....	136
Инициализация карты SD (FORMAT) .....	137
Просмотр информации о карте SD (SD CARD INFORMATION) .....	138
Функция энергосбережения (POWER SAVE) .....	139
Работа с конденсаторным микрофоном (PHANTOM POWER) .....	140

## **Приложение.....141**

Карты SD, поддерживаемые BR-800.....	142
Список аранжировок/паттернов.....	144
Список пресетных аранжировок .....	144
Список пресетных паттернов .....	145
Неисправности.....	146
Проблемы с питанием .....	146
Проблемы со звуком .....	146
Проблемы с картой SD .....	147
Проблемы с USB .....	148
Проблемы с кнопками.....	148
Сообщения об ошибках.....	149
Технические характеристики.....	152

# ОСНОВНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ

Цифровой рекордер BR-800 позволяет создавать пьесы даже начинающим пользователям.

Прибор облегчит процесс ознакомления со всеми преимуществами цифровой записи, начиная с записи и заканчивая мастерингом.

## Одновременная запись 4 треков/одновременное воспроизведение 8 треков

BR-800 предоставляет пользователю широкие возможности для реализации различных режимов записи.

## Набор высококачественных эффектов (стр. 53, стр. 111)

- Эффекты COSM для гитары/бас-гитары из процессоров BOSS GT-10/10B.
- Эффекты для вокала с коррекцией высоты тона и реалистичные модели акустических гитар.
- Возможность использования в любом режиме работы эффектов мастеринга, а также в качестве эффектов петли, предоставляющая весь необходимый инструментарий для создания законченной композиции.

## Функция Rhythm (стр. 87)

Функция Rhythm позволяет использовать высококачественные звуки ударных.

Ее можно применять в качестве метронома, также возможно создавать собственные партии ударных, сопровождающие ваше исполнение.

## Функция EZ Recording (стр. 26)

Функция EZ Recording обеспечивает быструю настройку прибора под любые типы записей.

## Функция Song Sketch (стр. 50)

Функция Song Sketch обеспечивает запись и воспроизведение стереофайлов WAV.

Это удобно для записи в формате аудио ваших музыкальных идей и фраз.

## Коммутация по USB (стр. 117)

Прибор может питаться от источников трех типов: сетевого адаптера, батарей или шины USB. Это позволяет использовать BR-800 в любых ситуациях.

## Встроенный стереомикрофон

Встроенный стереомикрофон обеспечивает возможность записи ансамбля или акустических инструментов.

## Три возможности питания

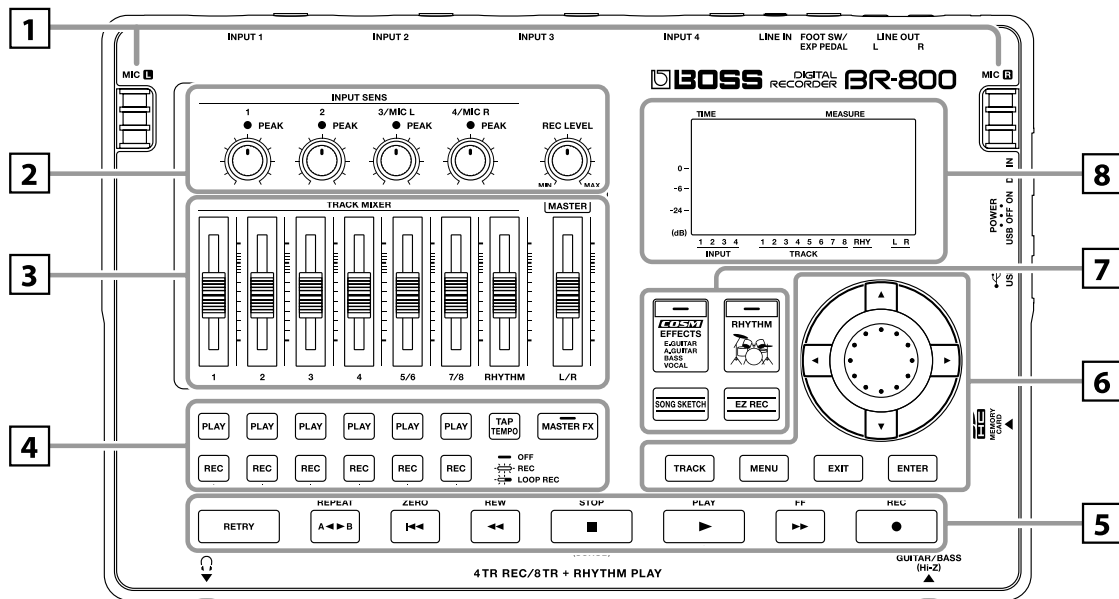
BR-800 может работать от сетевого адаптера, батарей или шины USB.

### Понятие COSM (Composite Object Sound Modeling)

Composite Object Sound Modeling, или "COSM", является новейшей технологией BOSS/Roland, используемой для воссоздания в цифровом виде звуков классических музыкальных инструментов и эффектов. COSM анализирует множество факторов, включая электрические и физические характеристики изначального звука и создает цифровую модель, точно воспроизводящую оригинал.

# Описание панелей

## Верхняя панель



1

### МИС L/R (встроенный стереомикрофон L/R)

Используется для записи в стерео.



“Выбор входного источника” (стр. 37)

- \* Встроенные динамики отсутствуют. Для прослушивания звука следует использовать наушники или подключить к разъемам LINE OUT внешнюю аудио систему.

2

### [Регуляторы INPUT SENS [1], [2]

Устанавливают чувствительность входов INPUT 1 и 2.

### Регуляторы INPUT SENS [3/MIC L], [4/MIC R]

Устанавливают чувствительность входов INPUT 3 и 4 или встроенного стереомикрофона.



“Установка входной чувствительности” (стр. 37)

### Индикаторы PEAK

Оповещают о возможности появления искажений сигнала на входах INPUT 1 – 4 или встроенном стереомикрофоне.



Индикатор загорается приблизительно при уровне -6 dB по отношению к уровню возникновения искажений. Регуляторами INPUT SENS настройте чувствительность входов так, чтобы эти индикаторы загорались лишь изредка при максимальной громкости.



“Установка входной чувствительности” (стр. 37)

### [Регулятор REC LEVEL

Устанавливает уровень записи на трек.

- \* Если понижать громкость прослушивания сигнала регулятором [REC LEVEL] во время записи, звук запишется с низким уровнем. Из-за этого при воспроизведении может появиться заметный шум.

Чтобы понизить громкость сигнала, используйте фейдер [MASTER]. Чтобы изменить громкость воспроизведения, пользуйтесь фейдерами [TRACK] соответствующих треков.



“Установка уровня записи” (стр. 38)

3

### Фейдеры треков [1] – [7/8]

Устанавливают уровни громкости треков.

### Фейдер [RHYTHM]

Устанавливает уровень громкости ударных.



“Воспроизведение паттернов” (стр. 91)

“Воспроизведение аранжировок” (стр. 93)

### Фейдер [MASTER]

Устанавливает общую громкость.

4

### Кнопки треков 1 – 7/8 [PLAY]

Выбирают треки для воспроизведения.

**Не горит:** Трек не содержит данных (не записан)

**Горит:** Трек будет воспроизводиться (данные присутствуют)

**Мигает:** Трек не будет воспроизводиться (данные присутствуют)

### Кнопки треков 1 – 7/8 [REC]

Выбирают треки для записи.

**Не горит:** Трек не будет записываться

**Горит:** Трек будет записываться

**Мигает:** Трек будет записываться в цикле



“Запись” (стр. 36)

### Кнопка [TAP TEMPO]

Последовательные нажатия данной кнопки с нужными интервалами задают темп пьесы.



“Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO]” (стр. 92),

(стр. 94)

### Кнопка [MASTER FX]

Обеспечивает доступ к экрану включения/отключения эффекта мастеринга и редакции его установок.



“Мастеринг” (стр. 111)

5

### Кнопка [RETRY]

Устанавливает локатор пьесы в точку, соответствующую началу последней записи.

### Кнопка [REPEAT]

Задаёт границы цикла воспроизведения.



“Воспроизведение в цикле (Repeat)” (стр. 43)

### Кнопка [ZERO]

Устанавливает локатор пьесы в 00:00:00-00:0.

### Кнопка [REW] (Rewind)

При удержании этой кнопки пьеса будет перематываться назад.

### Кнопка [FF] (Fast-forward)

При удержании этой кнопки пьеса будет перематываться вперед.

### Кнопка [STOP]

Останавливает запись/воспроизведение.



“Запись” (стр. 40)

“Воспроизведение” (стр. 41)

### Кнопка [PLAY]

Запускает воспроизведение пьесы. Если кнопка [REC] мигает, при нажатии кнопки [PLAY] запускается запись. В процессе записи или воспроизведения эта кнопка горит зеленым цветом.



“Запись” (стр. 40)

“Воспроизведение” (стр. 41)

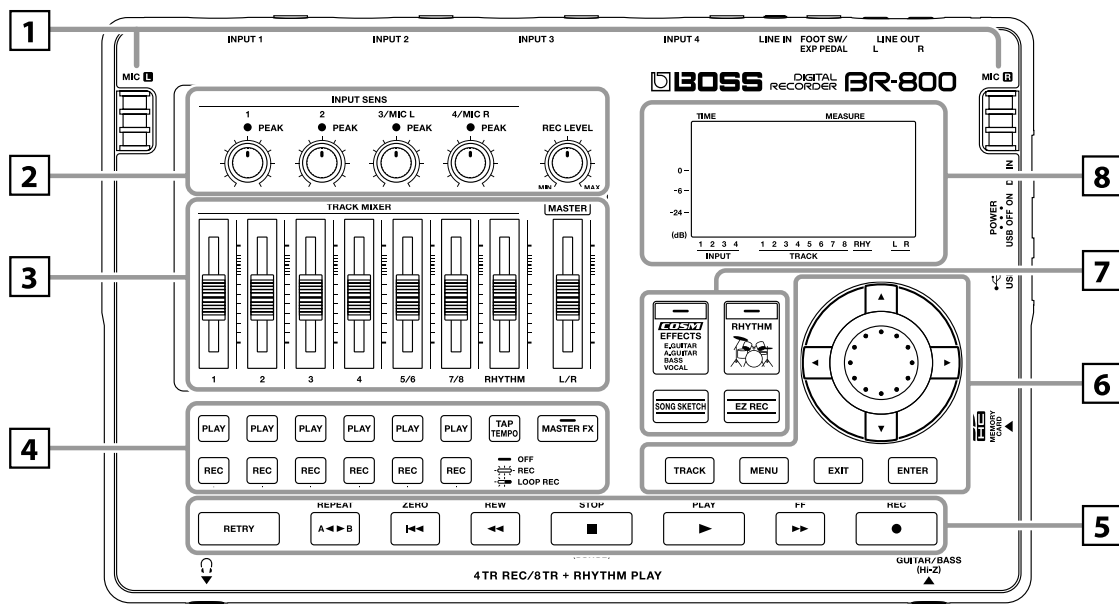
### Кнопка [REC]

Запускает запись. Кроме стандартной операции записи, она также управляет врезкой. В режиме готовности к записи эта кнопка мигает красным цветом, а в процессе записи горит постоянно.



“Запись” (стр. 40)

“Ручная врезка” (стр. 45)



6

**Кнопка [TRACK]**

Позволяет устанавливать тембральные характеристики треков, а также редактировать треки (стр. 105).

**Кнопка [MENU]**

Обеспечивает доступ к различным функциям, в том числе к общим установкам BR-800.

**Кнопка [EXIT]**

Осуществляет возврат к предыдущему экрану или отменяет операцию.

**Кнопка [ENTER]**

Подтверждает выбор или выполнение операции.

**Колесо**

Перемещает текущую позицию пьесы (вперед или назад). При осуществлении различных установок изменяет их значения.

**Кнопки CURSOR**

Перемещают по экрану курсор.

7

**Кнопка [EFFECTS]**

Обеспечивает доступ к экрану включения/отключения эффекта разрыва (стр. 54) и редакции его установок.

**Кнопка [RHYTHM]**

Обеспечивает доступ к экрану включения/отключения ритм-секции и редакции ее установок.



“Обзор ритм-секции” (стр. 88)

**Кнопка [SONG SKETCH]**

Обеспечивает доступ к режиму Song Sketch.



“Быстрая запись (SONG SKETCH)” (стр. 50)

**Кнопка [EZ REC] (EZ recording)**

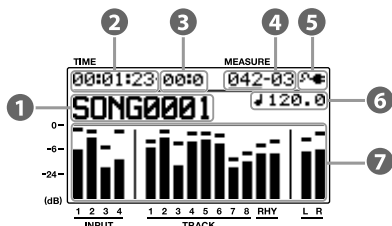
Обеспечивает доступ к режиму EZ Recording.



“Запись с помощью функции EZ Recording” (стр. 26)

8

**Дисплей**



Отображает различную информацию, содержание которой зависит от текущих установок, например, уровни громкости, экраны меню и значения параметров.

Если текст на дисплее трудноразличим, см. “Настройка контрастности дисплея” (стр. 128).

**1 Пьеса**

Имя пьесы.

**2 Время**

Текущая позиция пьесы во временном формате: “\*\* часы (h) \*\* минуты (m) \*\* секунды (s)”.

**3 Кадр**

Номер кадра текущей позиции пьесы.

**4 Такт**

Текущая позиция пьесы в формате тактов. Слева направо отображаются значения “номер такта” – “номер доли”.

**5 Питание**

Состояние питания.

Индикация	Описание
	Питание осуществляется от сетевого адаптера.
	Питание осуществляется от компьютера.
	Свежие батареи.
	Батареи в процессе разряда.
	Заряд батарей мал. По возможности замените батареи.
	Батареи разряжены. Установите свежие батареи.

**6 Темп**

Темп пьесы.

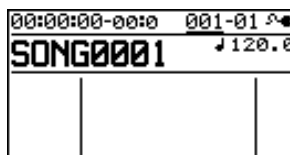
**7 Измеритель уровня**

Отображает уровни сигналов.

Элемент	Описание
INPUT	Уровни на входах.
TRACK	Уровни громкости каждого трека.
RHY	Уровень громкости ударных.
L R	Выходная громкость после фейдера [MASTER].

**Экран Play (воспроизведения)**

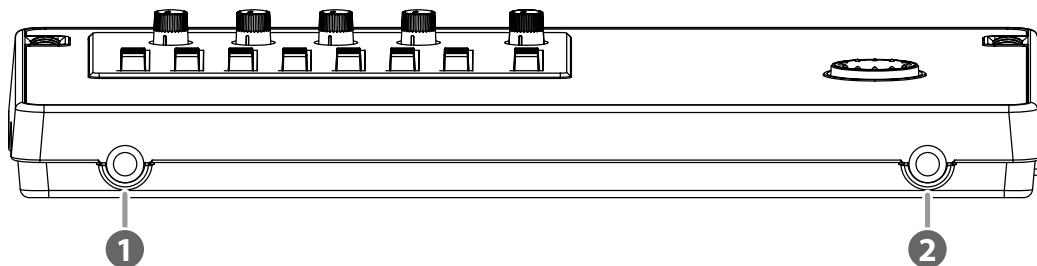
Данный экран, который отображается после включения питания BR-800, называется “экраном Play”.



**NOTE**

В данном руководстве приведены примеры экранов дисплея. Однако, в конкретный инструмент может быть установлена новая версия операционной системы (например, включающая в себя более новые звуки). В связи с этим информация на дисплее может не всегда совпадать с той, которая представлена в данном руководстве.

## Лицевая панель



### 1 Разъем PHONES (стереоджек)

Служит для подключения опциональных стереонаушников. Сигналы на данном разъеме идентичны сигналам на выходах LINE OUT.

Громкость в наушниках устанавливается фейдером [MASTER].

#### NOTE

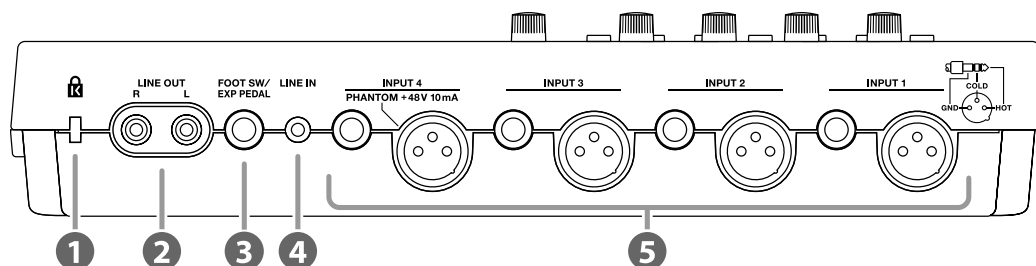
Если OUTPUT MODE (стр. 133) установить в "SPLIT", на разъеме PHONES будет присутствовать только звук ударных.

### 2 Разъем GUITAR/BASS

Служит для подключения гитары или баса. Это — высокоимпедансный вход.



## Тыльная панель



### 1 Защитный слот (K)

<http://www.kensington.com/>

### 2 Разъемы LINE OUT

Служит для вывода аналоговых аудиосигналов на внешнее звуковое оборудование (например, стереоусилитель) или на CD-рекордер и подобное оборудование для записи выходных сигналов BR-800 (стр. 116).

### 3 Разъем FOOT SW/EXP PEDAL

Служит для подключения опциональных ножной педали (BOSS FS-5U, Roland DP-2) или педали экспрессии (Roland EV-5, BOSS FV-500L/FV-500H).

При подключении ножной педали с ее помощью можно запускать/останавливать воспроизведение пьесы или управлять врезкой при записи.

При подключении педали экспрессии с ее помощью можно управлять эффектом разрыва.



“Работа с ножной педалью/педалью экспрессии” (стр. 129)

### 4 Разъем LINE IN

Служит входом для аналоговых аудиосигналов с портативного аудиоплеера и подобного оборудования.

### 5 Разъемы INPUT 1 – 4

Это — микрофонные/линейные входы с двумя типами разъемов: моноджеками (симметричными TRS) и XLR (симметричными).

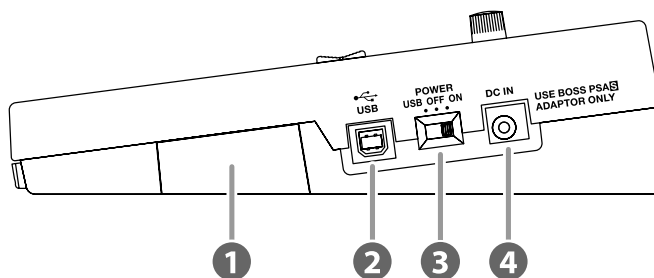
На разъем XLR для INPUT 4 можно подать фантомное питание 48 В. К моноджекам можно подключать как симметричные, так и несимметричные источники сигнала.



“Работа с конденсаторным микрофоном (PHANTOM POWER)” (стр. 140)

\* Одновременное использование моноджека и разъема XLR для одного входа невозможно. Не действуйте их одновременно.

## Боковая панель



### 1 Слот MEMORY CARD (для карты SD)

Служит для установки карты SD. Если карта SD не установлена, запись невозможна.



“Карты SD, поддерживаемые BR-800” (стр. 142)

### 2 Разъем USB

Служит для подключения BR-800 к компьютеру кабелем USB. Эта коммутация реализует доступ к следующим операциям:

- Использование BR-800 в качестве аудиointерфейса и устройства управления
- Обмен аудиоданными с компьютером
- Создание оригинальных ритмов и наборов ударных
- Архивирование данных



“Использование USB” (стр. 117)

### 3 Селектор [POWER]

Включает/отключает питание BR-800 (стр. 34).

Положение	Описание
ON	Питание включено, оно поступает от сетевого адаптера или батарей
OFF	Питание отключено
USB	<p>Питание включено, оно поступает по кабелю USB.                      USB (шинное питание) можно использовать при подключении BR-800 к компьютеру кабелем USB.                      Питание поступает по кабелю USB из компьютера. Для этого переведите селектор [POWER] в положение USB.</p> <p>* Чтобы получить возможность питания по шине USB, в компьютер необходимо установить соответствующий драйвер (стр. 118).</p> <p>* В зависимости от модели компьютера, BR-800 может не работать от шинного питания. В таком случае используйте прилагаемый сетевой адаптер.</p>

### 4 Разъем DC IN (для сетевого адаптера)

Служит для подключения прилагаемого сетевого адаптера (стр. 32).



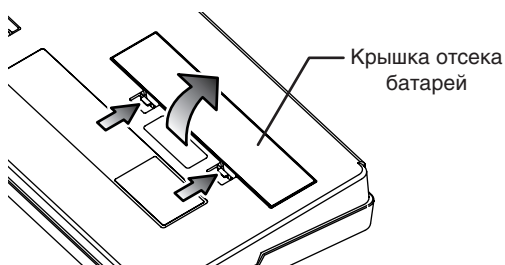
- Используйте только прилагаемый сетевой адаптер. В противном случае можно повредить прибор.
- При случайном отключении сетевого адаптера во время работы могут пропасть важные данные.

## Установка батарей

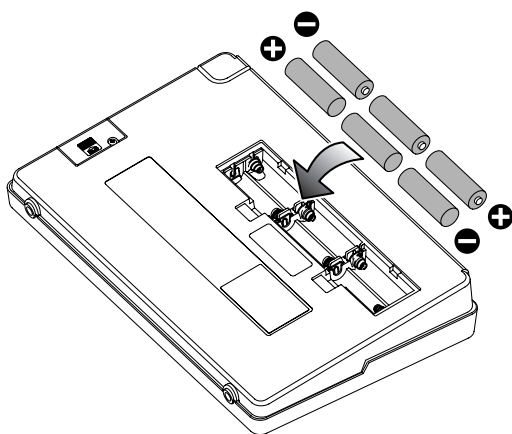
**1** Установите селектор [POWER] в положение "OFF".

**2** Переверните BR-800.

**3** Откройте крышку отсека батарей.



**4** Установите в отсек 6 батарей габарита AA, соблюдая полярность (+/-).



**5** Закройте крышку отсека батарей.

### NOTE

- Переворачивая прибор, подкладывайте под его углы газеты или журналы, а также следите за тем, чтобы не повредить кнопки и контроллеры.
- Переворачивая прибор, обращайтесь с ним аккуратно, чтобы не допустить падения и опрокидывания.
- При некорректном использовании батареи могут протечь или взорваться. Это может привести к повреждению прибора или к травме. В целях безопасности прочтите и придерживайтесь следующих мер предосторожности.
- Следуйте инструкциям по установке батарей. Соблюдайте полярность.
- По возможности не используйте новые батареи вместе со старыми и не устанавливайте батареи различных типов.
- Если не планируется использовать прибор в течение длительного времени, вынимайте батареи.
- Если батарея протекла, удалите загрязнение из отсека для батарей бумажным полотенцем или мягкой тканью. Затем установите новые батареи. Чтобы избежать ожога, убедитесь, что содержимое протекшей батареи не попало на руки или кожу. Будьте особенно осторожны, чтобы содержимое батареи не попало в глаза или в область вокруг них. Если это произошло, немедленно промойте глаза большим количеством проточной воды.
- Не храните батареи вместе с металлическими объектами, такими как шариковые ручки, шпильки, булавки и т. п.
- Рекомендуется использовать более долговечные щелочные батареи.
- Когда заряд батареи становится слишком мал, дисплей отображает сообщение "Battery Low!". Это означает, что необходимо как можно скорее заменить батареи.
- Продолжительность работы батарей может варьироваться в зависимости типа и условий их использования. На нее также влияет тип и объем используемой карты SD.

Для заметок

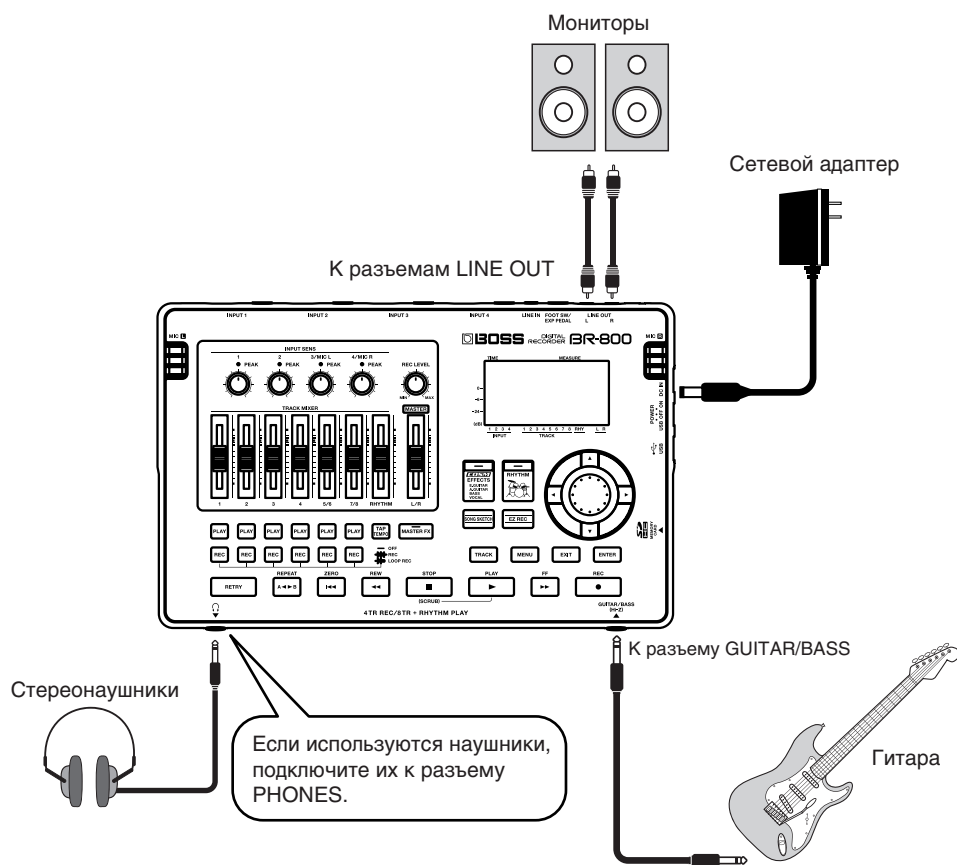
# **Краткое руководство**

# Воспроизведение демо-пьес

Прилагаемая к BR-800 карта SD содержит демо-пьесы. Ниже описана процедура их воспроизведения.

## 1. Коммутация

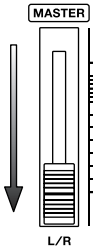
Отключите питание BR-800 и мониторов и выполните следующую коммутацию.



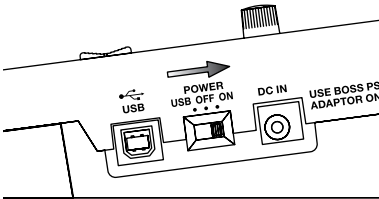
## 2. Включение питания

\* При включении питания придерживайтесь следующей очередности, в противном случае можно повредить оборудование.

- 1 На BR-800 установите фейдер [MASTER] в минимум.



- 2 Включите селектор [POWER].



- 3 Включите питание мониторов.

### Отключение питания

- 1 Остановите воспроизведение пьесы кнопкой [STOP].
- 2 Отключите питание мониторов.
- 3 Отключите селектор [POWER].

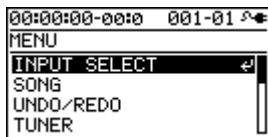
\* Не отключайте питание, если на дисплей выводится сообщение "Keep power on!".

### 3. Воспроизведение демо-пьес

1

Нажмите кнопку [MENU].

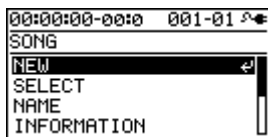
Раскроется экран MENU.



2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].

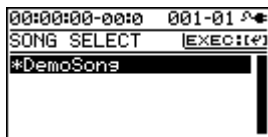
Раскроется экран SONG.



3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SELECT" и нажмите кнопку [ENTER].

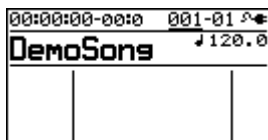
Раскроется экран SONG SELECT.



4

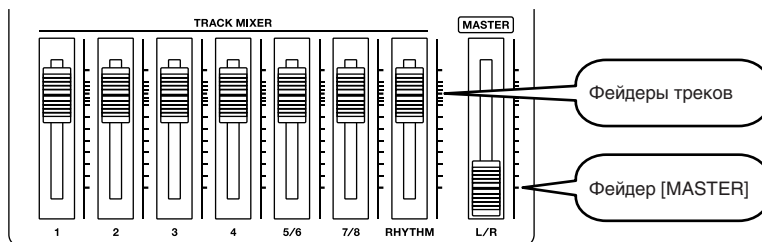
Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "DemoSong" и нажмите кнопку [ENTER].

Раскроется экран воспроизведения.



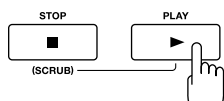


**5** Установите фейдеры, как показано на рисунке.



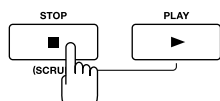
**6** Нажмите кнопку [PLAY].

Начнется воспроизведение песни. Отрегулируйте громкость фейдером [MASTER].



**7** Фейдерами треков установите необходимую громкость каждого трека.

**8** Нажмите кнопку [STOP] для остановки воспроизведения.



**NOTE**

- Использование демонстрационных пес, содержащихся в данном приборе, в коммерческих целях без разрешения правообладателя является нарушением закона об авторских правах.
- Music Data Copyright: © 2010 BOSS Corporation

# Запись с помощью функции EZ Recording

Функция EZ Recording упрощает подготовку к записи. Просто выберите источник записи и требуемый музыкальный стиль, а наиболее подходящие установки эффекта и ритма будут произведены автоматически.

Например, запишем исполнение на гитаре.

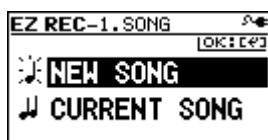


См. “1. Коммутация” (стр. 22) и “2. Включение питания” (стр. 23).

## 1. Установки записи

### 1 Нажмите кнопку [EZ REC].

Раскроется экран EZ REC-1.



### 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “NEW SONG” и нажмите кнопку [ENTER].

Раскроется экран EZ REC-2.



#### MEMO

Если выбрать “NEW SONG”, будет создана новая пьеса (стр. 36).

Чтобы использовать EZ Recording с текущей пьесой, выберите “CURRENT SONG”.

### 3 Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите “SOURCE” и “CATEGORY”.

Поскольку производится запись гитары, выберите “E. GUITAR” в качестве SOURCE.

В качестве CATEGORY выберите стиль, наиболее близкий к исполняемому.



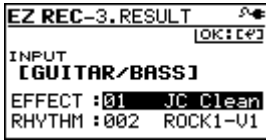
Относительно параметров SOURCE и CATEGORY см. “Список параметров EZ Recording” (стр. 30).

4

Нажмите кнопку [ENTER].

Раскроется экран EZ REC-3.

На нем отображаются значения параметров SOURCE и CATEGORY (источник и ритм соответственно).



**MEMO**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] и колесом можно изменять эффект и ритм.

5

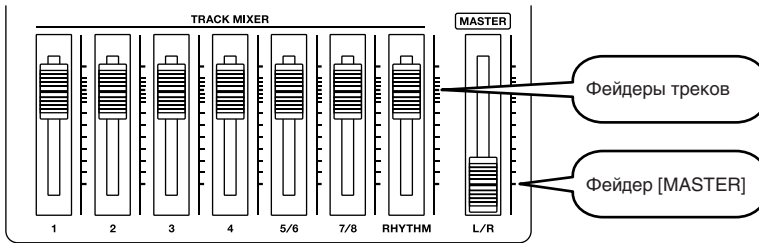
Нажмите кнопку [ENTER].

Установки записи завершены.

## 2. Запись

1

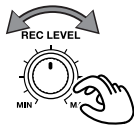
Установите фейдеры, как показано на рисунке.



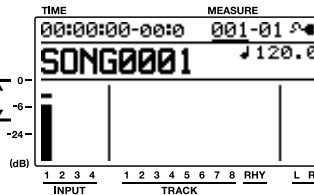
2

Регулятором [REC LEVEL] установите уровень записи.

Установите уровень так, чтобы измеритель INPUT перемещался в диапазоне от -12 (между -24 и -6) до 0 dB.

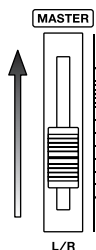


Уровень от -12 до 0 dB



### 3

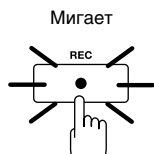
Фейдером [MASTER] установите комфортный уровень мониторинга.



### 4

Нажмите кнопку [REC].

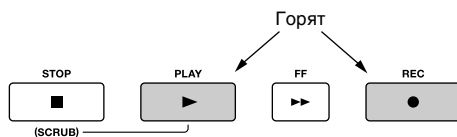
Кнопка [REC] начнет мигать красным цветом; BR-800 перейдет в режим готовности к записи.



### 5

Нажмите кнопку [PLAY].

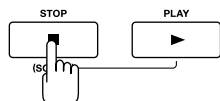
Кнопка [PLAY] загорится зеленым цветом, кнопка [REC] загорится красным цветом, и начнется запись. Одновременно с началом записи зазвучит ритм.



### 6

Нажмите кнопку [STOP] для остановки записи.

Кнопка трека 1 [PLAY] загорится зеленым цветом, сигнализируя о наличии данных записи на треке 1.



### 3. Воспроизведение

**1**

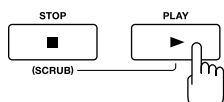
Нажмите кнопку [ZERO] для возврата к началу пьесы.

Текущая временная позиция (положение локатора) изменится на 00:00:00-00:0.

**2**

Нажмите кнопку [PLAY].

Начнется воспроизведение пьесы. Отрегулируйте громкость фейдером [MASTER].



Запись с использованием функции EZ Recording завершена. Вернитесь в начало и попробуйте осуществить эту же процедуру с другими инструментами или встроенным микрофоном.

## Список параметров EZ Recording

### SOURCE

Выберите установку, наиболее соответствующую используемому входному источнику.

Параметр	Описание
E.GUITAR	Запись электрогитары со входа GUITAR/BASS.
AC.GUITAR (GTR IN)	Запись акустической гитары со входа GUITAR/BASS.
AC.GUITAR (MIC)	Запись акустической гитары через встроенный микрофон.
BASS	Запись бас-гитары со входа GUITAR/BASS.
VOCAL (MIC)	Запись вокала через встроенный микрофон.
VOCAL (IN4)	Запись вокала через микрофон, подключенный ко входу INPUT 4.
SIMUL (E+IN4)	Запись гитары со входа GUITAR/BASS одновременно с вокалом через микрофон, подключенный ко входу INPUT 4.
SIMUL (AC+IN4)	Запись акустической гитары со входа GUITAR/BASS одновременно с вокалом через микрофон, подключенный ко входу INPUT 4.
SIMUL (E+MIC)	Запись гитары со входа GUITAR/BASS одновременно с вокалом через встроенный микрофон.
KEYBOARD	Запись синтезатора в стерео со входов INPUT 1 и INPUT 2.
MIC	Запись через встроенный микрофон.
IN1&IN2	Запись с микрофонов, подключенных к входам INPUT 1 и INPUT 2.
LINE IN	Запись с портативного аудиоплеера или другого устройства, подключенного к входу LINE IN.
USB	Запись аудиосигналов через разъем USB.
4CH INPUT	Запись с микрофонов или других устройств, подключенных к входам INPUT 1 – 4.

### CATEGORY

Выберите музыкальный стиль, наиболее соответствующий исполняемому.

Параметр
ROCK
METAL
POP
BALLAD
BLUES
R&B
JAZZ
FUSION
COUNTRY

# **Подготовка к записи**

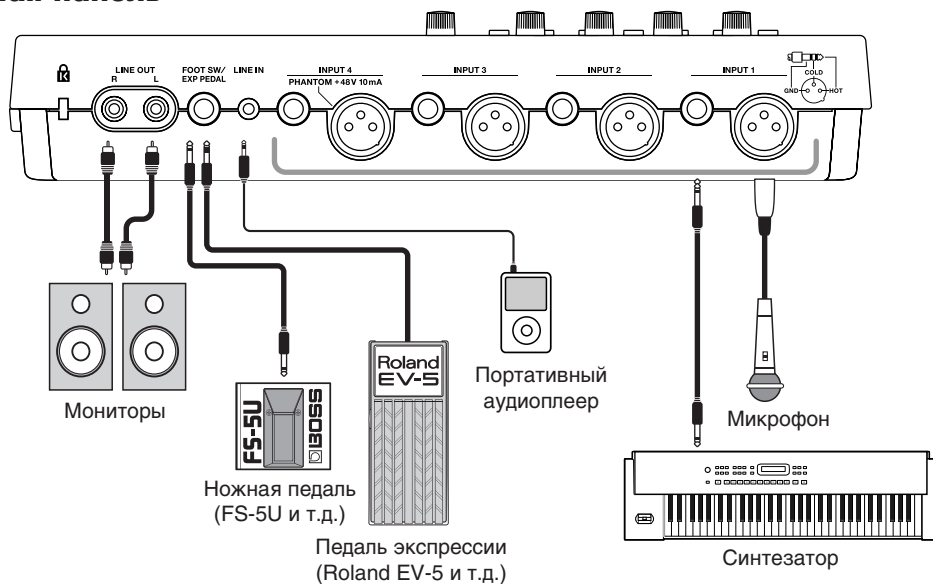
# Коммутация

Произведите коммутацию, как показано на рисунке. Перед коммутацией обязательно отключите питание всего оборудования.

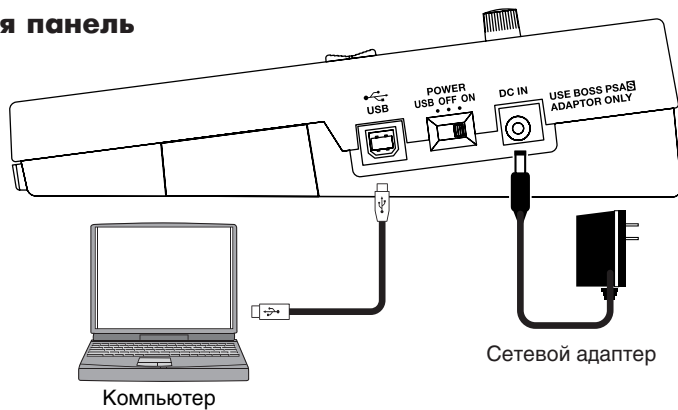
## ■ Лицевая панель



## ■ Тыльная панель



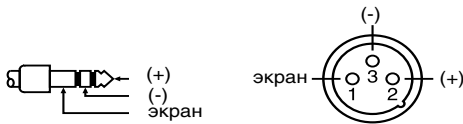
## ■ Боковая панель



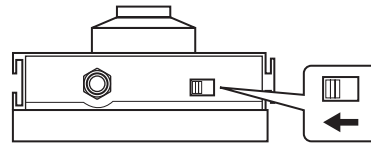


**NOTE**

- Во избежание повреждения динамиков и других устройств, перед коммутацией устанавливайте в минимум громкость и отключайте питание всех коммутируемых приборов.
- В зависимости от взаиморасположения микрофонов и динамиков может возникать акустическое самовозбуждение (“вой”). Эту проблему можно решить следующими способами:
  1. Изменив ориентацию микрофонов.
  2. Удалением микрофоны от динамиков.
  3. Снизив уровни громкости.
- Прибор оборудован симметричными разъемами (XLR/TRS). Схема их распиновки приведена ниже. Всю коммутацию осуществляйте в соответствии с диаграммами распиновки подключаемого оборудования. Разъем XLR для INPUT 4 поддерживает фантомное питание 48 В, позволяя подключать конденсаторные микрофоны, требующие оного (стр. 140).



- При подключении кабелей с резисторами уровень сигналов может быть занижен. Поэтому желательно использовать кабели без резисторов.
- При подключении педали BOSS FS-5U (опциональная) установите переключатель POLARITY, как показано ниже.



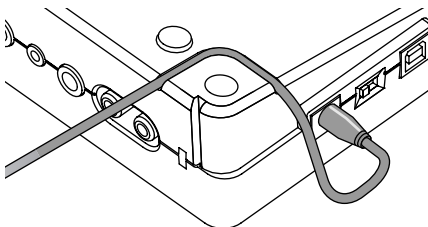
Селектор полярности

- Используйте только рекомендованные педали экспрессии (Roland EV-5, BOSS FV-500L/FV-500H; приобретаются отдельно). Применение других педалей может привести к нарушениям в работе и/или повреждению прибора.
- При подключении педали экспрессии установите значение MIN для педали в “0”.

## Использование держателя шнура

В днище BR-800 находится слот (держатель) для крепления шнура сетевого адаптера.

Во избежание случайного выпадения разъема шнура из гнезда (и соответственно отключения питания) и защиты разъема сетевого адаптера от излишних нагрузок, закрепите шнур питания в держателе, как показано на рисунке.



**NOTE**

- Не применяйте излишних усилий при закреплении шнура питания в держателе. Это может привести к разрыву шнура.
- Переворачивая прибор, подкладывайте под его углы газеты или журналы, чтобы не повредить кнопки и контроллеры.
- Переворачивая прибор, обращайтесь с ним аккуратно, чтобы не допустить падения и опрокидывания.

# Включение/отключение питания

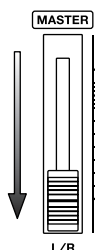
## Включение питания

По окончании коммутации (стр. 32) включите питание оборудования в указанном ниже порядке. Нарушение порядка включения оборудования может привести к его повреждению.

**1** Перед включением питания проверьте следующее.

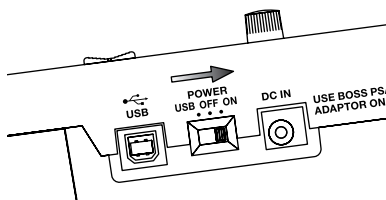
- Корректна ли коммутация с внешним оборудованием?
- Установлены ли регулировки громкости BR-800 и подключенных устройств в минимум?
- Установлена ли карта SD? (стр. 142)

**2** На BR-800 установите фейдер [MASTER] в минимум.



**3** Включите питание устройств, подключенных к входам (GUITAR/BASS, INPUT, LINE IN).

**4** Включите селектор [POWER] на боковой панели.



**5** Включите питание устройств, подключенных к разьему LINE OUT.

## Отключение питания

- 1** Остановите воспроизведение пьесы.
- 2** Отключите оборудование в порядке, обратном тому, который использовался при включении.
- 3** Убедитесь, что на дисплее BR-800 не отображается сообщение "Keep power on!".
- 4** Отключите питание BR-800 селектором [POWER].

### NOTE

- Перед отключением питания BR-800 остановите рекордер. В противном случае можно потерять данные записи, установок микшера или эффектов.
- При питании от сетевого адаптера не отключайте сетевой адаптер в процессе работы с прибором, поскольку это может привести к потере данных.
- При питании от шины USB не допускайте раскоммутации кабеля USB в процессе работы с прибором, поскольку это может привести к потере данных.
- Не отключайте питание, если на дисплее отображается сообщение "Keep power on!". Это может привести к потере данных.
- Данный прибор оборудован схемой защиты, поэтому между моментом включения питания и переходом в рабочий режим присутствует некоторая задержка (в несколько секунд).
- При поставке BR-800 с завода карта SD установлена в слот MEMORY CARD.
- Перед включением питания всегда устанавливайте громкость в минимум. Даже после этого при включении прибора может быть слышен некоторый призыв, однако это не является признаком неисправности.
- При включении питания BR-800 не дотрагивайтесь до его кнопок. Это может привести к сбоям в работе прибора.

# **Запись/ Воспроизведе- ние**

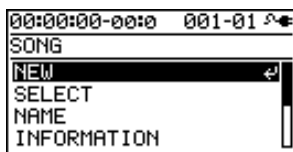
# Запись

## Создание новой пьесы (SONG NEW)

В рамках BR-800 записанный материал называется "песней". Для создания новой пьесы выполните следующую процедуру.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "NEW" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SONG NEW.



**4** Нажмите кнопку [ENTER].  
Дисплей отобразит "Are you sure?".

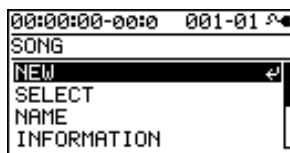
**5** Нажмите кнопку [ENTER].  
Новая пьеса будет создана, и отобразится экран Play.  
*\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.*

## Выбор пьесы (SONG SELECT)

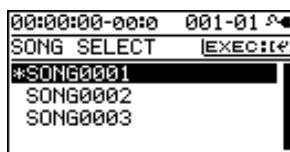
Ниже описана процедура выбора пьесы для записи.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SELECT" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SONG SELECT.



Перед именем выбранной пьесы отображается "\*".

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите пьесу.

**5** Нажмите кнопку [ENTER].  
Пьеса будет выбрана, и отобразится экран Play.

*\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.*

## Выбор входного источника

Ниже описана процедура выбор источника записи и определения количества треков записи.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "INPUT SELECT" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "INPUT" и колесом выберите входной источник.

Значение	Описание
GUITAR/BASS	Запись гитары/баса, подключенных к разъему GUITAR/BASS.
MIC L/R	Запись с встроенного стереомикрофона.
INPUT 1 & 2	Запись с микрофонов или инструментов, подключенных к разъемам INPUT 1 и INPUT 2.
INPUT4	Запись с микрофона или инструмента, подключенных к разъему INPUT 4.
LINE IN	Запись с портативного аудиоплеера или другого устройства, подключенного к разъему LINE IN.
USB	Запись аудиосигналов через разъем USB.
GTR & MIC L/R	Запись гитары/баса с разъема GUITAR/BASS одновременно с вокалом через встроенный стереомикрофон.
GTR & INPUT4	Запись гитары/баса с разъема GUITAR/BASS одновременно с вокалом через микрофон, подключенный к разъему INPUT 4.
INPUT 1-4	Запись с микрофонов или других устройств, подключенных к разъемам INPUT 1 - 4.

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "MODE" и колесом выберите количество записываемых треков.

Значение	Описание
INPUT OFF	Отключено (запись не производится).
MONO REC	Запись производится на один трек.
STEREO REC	Запись производится на два трека (стерео).
SIMUL REC	Одновременная запись сигналов с каждого входа на независимые треки.
4TRACK REC	Одновременная запись 4 треков.

\* Доступные значения MODE зависят от входного источника, выбранного параметром INPUT.

**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## Установка входной чувствительности

Отрегулируйте входную чувствительность согласно выбранному входному источнику.

Вход	Установка чувствительности
Разъемы INPUT 1 - 4	Используйте регуляторы INPUT SENS для каждого входа. Установите такую чувствительность, чтобы индикатор PEAK вспыхивал только на самых громких пиках сигнала.
Встроенный стереомикрофон	
Разъем GUITAR/BASS	Используйте регулировки громкости в подключенных устройствах. Входная чувствительность данных входов в рамках BR-800 не регулируется.
Разъем LINE IN	
Разъем USB	

## Установка уровня записи

Ниже описана процедура регулировки уровня записи на трек.

**1** Закройте фейдер [MASTER].

**2** Установите регулятор [REC LEVEL] приблизительно в центральное положение и медленно открывайте фейдер [MASTER].

**3** Регулятором [REC LEVEL] установите уровень записи.

Установите такой уровень записи, чтобы показания измерителя INPUT находились в диапазоне от -12 (между -24 и -6) до 0 dB.

### МЕМО

Используйте максимально возможный уровень записи. Чтобы понизить громкость сигнала мониторинга используйте фейдер [MASTER].

**4** Фейдером [MASTER] установите комфортный уровень мониторинга (прослушивания).

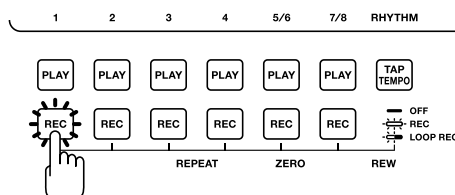
\* Если для коммутации использовать кабель, содержащий встроенный резистор, громкость сигнала в подключенном устройстве может оказаться заниженной. В таком случае используйте кабель без резистора (например, какой-либо из серии Roland PCS).

## Выбор треков для записи

**1** Кнопками 1 – 7/8 [REC] выберите трек (треки) для записи.

Индикаторы кнопок отображают состояние трека.

Индикатор	Описание
Не горит	Трек не записывается
Горит	Трек будет записываться
Мигает	Трек будет записываться цикл (стр. 41)



Доступные для выбора треки зависят от установки MODE для выбранного параметра INPUT.

MODE	Описание
MONO REC	Монофоническая запись на 1 трек. Доступен выбор треков 1 – 4. Также доступна запись в стерео при нажатии кнопки треков 5/6 [REC] или 7/8 [REC].
STEREO REC	Стерефоническая запись на 2 трека. Нажмите кнопку трека 1 [REC] или 2 [REC] для выбора пары треков 1 и 2; или же нажмите кнопку трека 3 [REC] или 4 [REC] для выбора пары треков 3 и 4.
SIMUL REC	Одновременная запись на 2 трека. Нажмите кнопку трека 1 [REC] или 2 [REC] для выбора пары треков 1 и 2; или же нажмите кнопку трека 3 [REC] или 4 [REC] для выбора пары треков 3 и 4.
4TRACK REC	Одновременная запись на 4 трека. Нажмите одну из кнопок треков 1 – 4 [REC] для выбора четырех треков 1 – 4; или же нажмите кнопку трека 5/6 [REC] или 7/8 [REC] для выбора четырех треков 5 – 8.

## Выбор V-треков

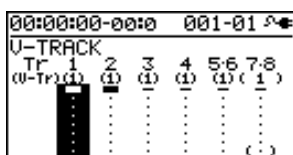
Каждый из треков BR-800 содержит 8 виртуальных “V-треков”. Для записи или воспроизведения можно выбрать любой виртуальный трек.

С помощью V-треков можно записать и сравнить различные дубли гитарного соло или вокала, чтобы в дальнейшем выбрать самый удачный.

**1** Нажмите кнопку [TRACK].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “V-TRACK” и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран V-TRACK.



Индикация	Описание
■	Выбранный V-трек (данные записи присутствуют)
—	Выбранный V-трек (данные записи отсутствуют)
▭	V-трек, содержащий записанные данные
.	V-трек, не содержащий записанных данных

**3** Кнопками треков 1 – 7/8 [REC] или кнопками CURSOR [◀]/[▶] выберите трек, в рамках которого будет выбираться V-трек.

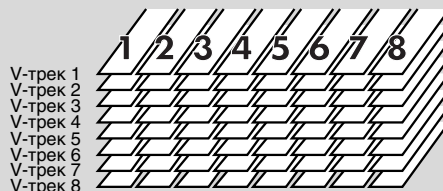
**4** Колесом выберите V-трек.

\* V-MST для трека 7/8 является V-треком для мастеринга. Его также можно выбрать для стандартной записи.

**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### МЕМО Понятие V-трека

Каждый трек содержит 8 виртуальных треков, каждый из которых в свою очередь можно выбрать для записи/воспроизведения. То есть, можно записать до 64 треков, а затем выбрать 8 из них для воспроизведения. Эти виртуальные треки называются “V-треками”.



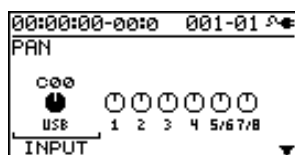
## Установка входной стереопанорамы (PAN)

Можно отрегулировать стереопанораму входного сигнала.

**1** Нажмите кнопку [TRACK].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PAN" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран PAN.



**3** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] выберите вход или трек для редакции.

\* Перемещать курсор между треками можно, нажимая на кнопки [REC] соответствующих треков.

**4** Прослушивая входной сигнал, колесом отрегулируйте панораму.

Установки панорамы автоматически применяются к записываемому треку. Соответственно, записанный сигнал будет воспроизводиться с той же панорамой, которая была установлена при записи.

**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### HINT

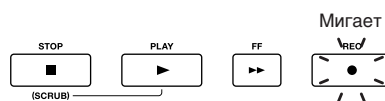
Иногда во время записи нового материала при прослушивании ранее записанного последний может заглушать звук исполнения. В таком случае повысить разборчивость звука можно путем манипулирования с установками панорамы.

Например, воспроизводящиеся треки можно панорамировать влево (или вправо), а записываемое исполнение - вправо (или влево).

## Запись

**1** Нажмите кнопку [REC].

Кнопка [REC] начнет мигать красным цветом, и BR-800 перейдет в режим готовности к записи.



**2** Нажмите кнопку [PLAY].

Начнется запись.

Кнопка [PLAY] загорится зеленым цветом, а кнопка [REC] - красным.



**3** Для остановки записи нажмите кнопку [STOP].

Кнопка трека [PLAY] загорится зеленым цветом, сигнализируя, что сигнал записывается именно на этот трек.

\* Воспроизведение записанного звука длительностью менее одной секунды невозможно.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

### МЕМО Для перезаписи

Нажмите кнопку [RETRY] для перемещения локатора в позицию начала последней записи. Данная кнопка действует даже в процессе записи или воспроизведения.

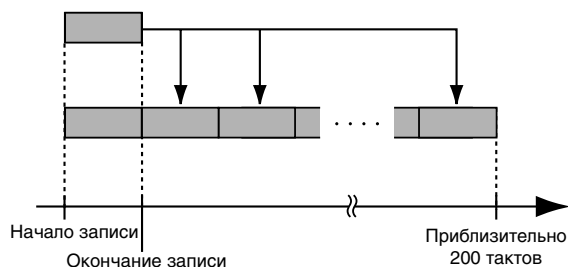
Это удобно, когда необходимо сразу же перезаписать материал.



## Запись цикла

Эта функция копирует записанные данные после остановки записи таким образом, что они будут занимать приблизительно 200 тактов.

С помощью данной функции можно быстро создавать фразы, циклично повторяющиеся определенное количество раз.



- 1 Нажмите кнопки нужных треков 1 – 7/8 [REC] несколько раз, чтобы они начали мигать.

Мигает



- 2 Произведите запись, как описано в разделе “Запись” (стр. 40).  
По окончании записи созданные данные будут скопированы таким образом, что они будут занимать приблизительно 200 тактов.

## Воспроизведение

- 1 Нажмите кнопку [ZERO].  
Локатор пьесы переместится в позицию 00:00:00-00:00.
- 2 Нажмите кнопку [PLAY].  
Кнопка [PLAY] загорится зеленым цветом, и начнется воспроизведение.  
Громкость трека регулируется его фейдером.
- 3 Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP].

# Запись дополнительных партий (наложение)

Треки, кнопки [PLAY] которых горят или мигают, уже содержат записанные данные.

Процесс прослушивания ранее записанного материала в процессе записи нового исполнения на другой трек называется “наложением”. Это позволяет записывать партии различных инструментов на отдельные треки для дальнейшего микширования или для перезаписи необходимых партий.

**1**

Нажмите одну из кнопок треков 1 – 7/8 [PLAY] для выбора воспроизводимого трека.

Состояние трека отображается соответствующей кнопкой [PLAY].

Индикатор	Описание
Не горит	Трек не содержит данных (не записан)
Горит	Трек будет воспроизводиться
Мигает	Трек не будет воспроизводиться

**2**

Фейдерами треков установите громкости их воспроизведения.

**3**

Нажмите кнопку [REC].

Кнопка [REC] начнет мигать красным цветом, и BR-800 перейдет в режим готовности к записи.

**4**

Нажмите кнопку [PLAY].

Начнется запись.

Кнопка [PLAY] загорится зеленым цветом, а кнопка [REC] – красным.

Исполнение будет записываться только на новый трек; остальные треки будут только воспроизводиться.

\* Если громкость мониторинга входного сигнала при записи уменьшить регулятором [REC LEVEL], запись будет произведена с заниженным уровнем. Это приведет к увеличению уровня шумов при воспроизведении.

Чтобы уменьшить громкость мониторинга входного сигнала при записи используйте фейдер [MASTER]. Чтобы отрегулировать громкости воспроизводящихся треков используйте фейдеры треков.

**5**

По окончании записи нажмите кнопку [STOP].



- Если записываемый трек уже содержит данные, после записи они будут утеряны.
- Если записанный звук имеет длительность менее одной секунды, он не будет воспроизводиться.



## Совет относительно наложения

Иногда во время записи нового материала при прослушивании ранее записанного последний может заглушать звук исполнения. В таком случае, повысить разборчивость звука можно посредством манипуляций с фейдерами воспроизводящихся треков или же путем манипулирования с установками панорамы, например, воспроизводящиеся треки можно панорамировать влево (или вправо), а записываемое исполнение – вправо (или влево).



“Установка входной стереопанорамы (PAN)”

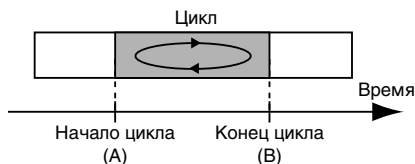
(стр. 40)

# Воспроизведение в цикле (Repeat)

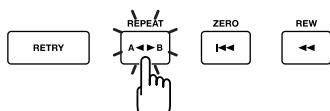
## Установка границ цикла

С помощью функции “повтора” можно циклично воспроизводить заданный регион.

Выбранный регион циклично воспроизводится следующим образом.

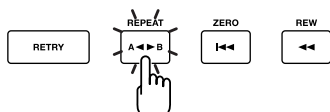


- 1 Нажмите кнопку [REPEAT] в точке начала цикла (точка A).



На экране отобразится символ Repeat A (A), сигнализирующий о том, что было определено положение точки начала цикла (точки A).

- 2 Нажмите кнопку [REPEAT] в точке конца цикла (точка B).



На экране отобразится символ Repeat B (B), сигнализирующий о том, что было определено положение точки конца цикла (A-B).

- 3 Чтобы сбросить установки цикла, еще раз нажмите кнопку [REPEAT].

Установки цикла будут отменены, и символ цикла исчезнет с экрана.

- 4 Чтобы запомнить установки цикла, сохраните пьесу.



“Сохранение пьесы (SAVE CURRENT STATE)” (стр. 109)

### NOTE

- Интервал между точками начала (A) и конца (B) цикла должен быть не менее 1 секунды. Установить точку конца цикла ближе одной секунды к точке начала цикла невозможно.
- Если нажать кнопку [REPEAT] в позиции, отличающейся от позиции точки начала цикла (A) менее, чем на 1 секунду, точка начала цикла (A) будет переустановлена в данную позицию.

### Точная установка границ цикла

Поскольку граничные точки цикла устанавливаются в моменты нажатия кнопки [REPEAT], точность их задания может оказаться проблематичной.

В таких случаях с помощью функции “квантования” можно установить границы цикла с точностью до одного такта независимо от момента нажатия кнопки [REPEAT].

Для этого выполните следующую процедуру.

**1**

Нажмите кнопку [MENU].

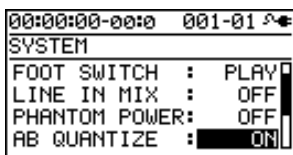
**2**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “SYSTEM” и нажмите кнопку [ENTER].

**3**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “AB QUANTIZE” и колесом выберите значение “ON”.

При выборе OFF квантование не применяется.



**4**

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

#### NOTE

Если при установке границ цикла использовалось квантование, а затем был изменен темп, границы цикла не будут больше совпадать с началом и концом такта.

#### HINT

Если дважды нажать кнопку [REPEAT] в одной и той же позиции, длительность цикла будет равна одному такту.

# Перезапись с врезкой (Punch-In/Out)

Если при записи были допущены ошибки исполнения или по каким-либо другим причинам, может потребоваться перезаписать только определенный регион трека.

В процессе воспроизведения трека можно “на ходу” включить врезку (punch-in) для переключения с воспроизведения на запись; затем отключить врезку (punch-out) для возврата к воспроизведению.

Punch-in соответствует моменту входа в режим перезаписи, а punch-out – моменту выхода из него.



BR-800 поддерживает режимы автоматической и ручной врезки.

## Ручная врезка

В данном случае врезкой можно управлять с помощью кнопки [REC] или ножной педали.

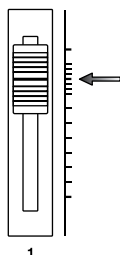
\* При ручной врезке между включением/отключением врезки должно пройти не менее одной секунды.

### ■ Использование кнопки [REC]

В качестве примера рассмотрим использование ручной врезки для перезаписи региона ранее записанного трека 1.

**1** Нажмите кнопку трека 1 [REC].  
Кнопка трека 1 [REC] загорится.

**2** Установите фейдер трека [1] в положение, указанное на рисунке.



**3** Запустите воспроизведение пьесы и регулятором [REC LEVEL] установите уровень записи.  
Прослушивая входной сигнал, регулятором [REC LEVEL] установите одинаковую громкость записанного и входного сигналов.

**4** Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи, и затем нажмите кнопку [PLAY] для запуска воспроизведения.

**5** В момент начала перезаписи нажмите кнопку [REC].  
Врезка включится, и прибор перейдет в режим записи.

**6** Чтобы остановить перезапись, повторно нажмите кнопку [REC] (или нажмите кнопку [PLAY]).  
При каждом нажатии кнопки [REC] врезка будет попеременно включаться/отключаться; эту процедуру можно повторять любое количество раз, требующееся для перезаписи всех необходимых регионов.

**7** Для прекращения записи нажмите кнопку [STOP].  
\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

**8** Прослушайте результат перезаписи.  
Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи и включите воспроизведение. Фейдером трека [1] установите громкость трека 1.

#### HINT

С помощью функции Undo (стр. 48) можно вернуться в состояние, предшествующее перезаписи.

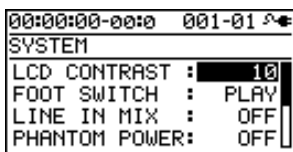
### ■ Использование ножной педали

При записи инструментальных партий, чтобы облегчить манипуляции с рекордером, для управления врезкой удобно использовать опциональную ножную педаль (например, BOSS FS-5U или Roland DP-2).

Подключите ножную педаль к разъему FOOT SW/EXP PEDAL и измените функцию разъема FOOT SW/EXP PEDAL, как описано ниже.

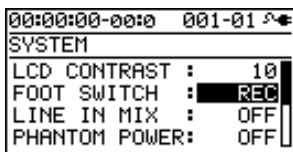
**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите "FOOT SWITCH".

**4** Колесом выберите "REC".



**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

#### МЕМО

В процессе воспроизведения пьесы первое нажатие на педаль будет включать врезку, а второе – отключать ее.

### Автоматическая врезка

Данная операция автоматически включает и отключает врезку в ранее заданных позициях.

Это удобно, когда требуется высокая точность операции или если требуется максимально сосредоточиться на исполнении, не отвлекаясь на манипуляции с рекордером.

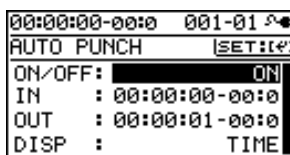
\* При автоматической врезке между включением/отключением врезки должно пройти не менее 1.0 секунды.

### ■ Определение точек врезки

Перед началом записи требуется определить точки входа в режим записи и выхода из него.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "AUTO PUNCH IN/OUT" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ON/OFF" и колесом выберите "ON".

Значение	Описание
ON	Автоматическая врезка включена.
OFF	Автоматическая врезка отключена.

- 4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "DISP" и колесом выберите единицы, в которых устанавливаются точки входа/выхода в режим врезки.

Значение	Описание
TIME	Единицы времени.
MEASURE	Единицы тактов.

### МЕМО

После определения значения этого параметра может отобразиться символ "+", говорящий о том, что наблюдается несоответствие между реальной позицией точки врезки и отображаемой. Если позиции заданы в тактах, с помощью колеса определите позиции на каждом экране, чтобы избежать расхождения.

- 5** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "IN" и колесом выберите позицию точки включения врезки.

### МЕМО

Перейти в текущую позицию можно нажав кнопку [ENTER].

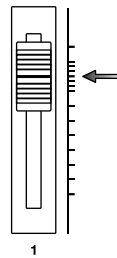
- 6** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "OUT" и колесом выберите позицию точки отключения врезки.

- 7** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.  
Дисплей отобразит "A. PUNCH", сообщая, что позиции врезки заданы.

## ■ Запись

Ниже рассмотрен пример, в котором объясняется как заранее определить положение точек врезки и перезаписать в автоматическом режиме соответствующий регион трека 1.

- 1** Нажмите кнопку трека 1 [REC].  
Кнопка трека 1 [REC] загорится.
- 2** Установите фейдер трека [1] в положение, указанное на рисунке.



- 3** Запустите воспроизведение пьесы и регулятором [REC LEVEL] установите уровень записи.  
Прослушивая входной сигнал, регулятором [REC LEVEL] установите одинаковую громкость записанного и входного сигналов.
- 4** Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи.
- 5** Нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи и затем нажмите кнопку [PLAY].  
В заданных ранее позициях автоматически будут произведены вход в режим записи и выход из него.

- 6** Для прекращения записи нажмите кнопку [STOP].  
\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

- 7** Прослушайте результат перезаписи.  
Установите локатор пьесы в позицию, предшествующую началу перезаписи, и включите воспроизведение.  
Фейдером трека [1] установите громкость трека 1.

# Отмена операции (UNDO/REDO)

Иногда требуется отменить результат операции в случае, если результат записи вас не устраивает, или была допущена ошибка в установках. В таких случаях можно выполнить операцию "Undo".

Undo означает возврат к состоянию, предшествующему выполнению последней операции. Чтобы отменить результат выполнения функции Undo, выполните операцию "Redo".

Допустим, при записи с врезкой один и тот же регион последовательно был записан дважды. Чтобы отменить второй дубль и вернуться к первому дублю, можно выполнить операцию Undo.

После выполнения Undo можно выполнить Redo, чтобы отменить результаты Undo и вернуться ко второму дублю.

## NOTE

- После выполнения Undo доступно выполнение только Redo.
- Undo воздействует на аудиоданные, записанные на трек.

## Возврат к предыдущему состоянию (UNDO)

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "UNDO/REDO" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран UNDO/REDO.



**3** Для выполнения Undo нажмите кнопку [ENTER].  
После нажатия кнопки [ENTER] последняя операция записи или редакции будет отменена.  
Для отказа нажмите кнопку [EXIT].

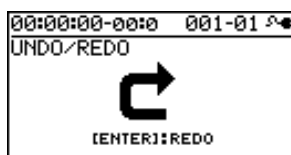
## Отмена Undo (REDO)

Чтобы отменить операцию Undo, можно выполнить Redo.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "UNDO/REDO" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран UNDO/REDO.



**3** Для выполнения Redo нажмите кнопку [ENTER].  
Предыдущая операция Undo будет отменена.  
Для отказа нажмите кнопку [EXIT].



# Просмотр информации о пьесе

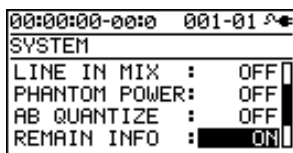
## Просмотр оставшегося времени записи

В процессе записи или в режиме готовности к записи можно просмотреть оставшееся для записи время.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "REMAIN INFO" и колесом выберите "ON".

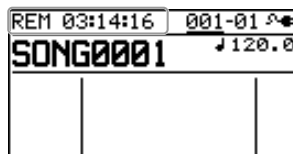


00:00:00-00:00 001-01
SYSTEM
LINE IN MIX : OFF
PHANTOM POWER: OFF
AB QUANTIZE : OFF
REMAIN INFO : ON

Значение	Описание
ON	Оставшееся время записи отображается в формате "часы : минуты : секунды".
OFF	Оставшееся время записи не отображается.

**4** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

Находясь на экране Play, нажмите кнопку [REC] для входа в режим готовности к записи (кнопка [REC] начнет мигать); в области TIME дисплея отобразится оставшееся время записи.



REM 03:14:16	001-01
SONG0001	120.0

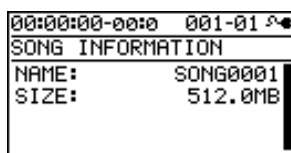
## Просмотр информации о пьесе

Ниже описано, как просмотреть информацию о пьесе.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "INFORMATION" и нажмите кнопку [ENTER].



00:00:00-00:00 001-01
SONG INFORMATION
NAME: SONG0001
SIZE: 512.0MB

Отобразится информация о пьесе.

SONG INFORMATION	Описание
NAME	Имя текущей пьесы
SIZE	Объем, занимаемый пьесой

\* Реальный объем пьесы указывается в мегабайтах; каждый мегабайт равен 1048576 байт. Отображаемое значение является приблизительным.

**4** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

# Быстрая запись (SONG SKETCH)

Если перевести BR-800 в режим Song Sketch, его можно использовать для записи/воспроизведения стереофайлов WAV. Этот подход упрощает запись музыкальных идей и фраз.

## Вход в режим Song Sketch

Нажмите кнопку [SONG SKETCH] для входа в режим Song Sketch. Отобразится экран SONG SKETCH.

Нажмите кнопку [EXIT] для возврата в обычный режим.

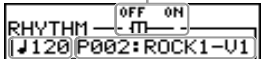
Экран SONG SKETCH отображает следующую информацию.

**T** При воспроизведении: длительность файла  
**R** При записи: оставшееся время записи

Имя файла  
 Текущее время  
 Ударные

При воспроизведении: выходной уровень  
 При записи: входной уровень

Можно редактировать эти установки, перемещая курсор в поля имени файла, текущего времени или ударных и вращая колесо.

Поле	Описание
Имя файла	Выбор файла для воспроизведения.
Текущее время	Изменение временной позиции.
Ударные	Включение/отключение ударных  Установка темпа      Выбор паттерна

### МЕМО

- Можно хранить/воспроизводить до 999 пес.
- С помощью функции Repeat (стр. 43) можно циклично воспроизводить заданный регион.
- Можно записывать сигнал с любого входа в файлы WAV. Данные файла WAV записываются в формате 44.1 кГц / 16 бит.
- Аудиосигнал записывается в стерео.
- При записи под ударные звук ударных также записывается.

## Запись

- 1 Нажмите кнопку [SONG SKETCH].  
Отобразится экран SONG SKETCH.



- 2 Нажмите кнопку [MENU].
- 3 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "INPUT SELECT" и нажмите кнопку [ENTER].
- 4 Колесом выберите входной источник для записи.

Значение	Описание
GUITAR/BASS	Запись гитары/баса, подключенных к разъему GUITAR/BASS.
MIC L/R	Запись с встроенного стереомикрофона.
INPUT 1 & 2	Запись с микрофонов или инструментов, подключенных к разъемам INPUT 1 и INPUT 2.
INPUT4	Запись с микрофона или инструмента, подключенных к разъему INPUT 4.
LINE IN	Запись с портативного аудиоплеера или другого устройства, подключенного к разъему LINE IN.

- 5 Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться к экрану SONG SKETCH.

**6** Нажмите кнопку [REC].

Начнется запись.

Кнопка [PLAY] загорится зеленым цветом, а кнопка [REC] – красным.



**7** По окончании записи нажмите кнопку [STOP].

Записанные данные сохраняются в папку SKETCH (стр. 118).

Записанные данные можно импортировать в трек.



“Импорт в трек данных Song Sketch” (стр. 106)

### МЕМО Имена файлов

При сохранении файла WAV ему автоматически назначается имя следующим способом.

(Пример)

\_BR\_001.WAV

:

\_BR\_999.WAV

Имя файла состоит из \_BR\_, порядкового номера и расширения .WAV.

## Воспроизведение

Ниже описано, как воспроизвести файл WAV, сохраненный в папку SKETCH.

**1** Нажмите кнопку [SONG SKETCH].

Отобразится экран SONG SKETCH.

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на имя файла и колесом выберите файл.

**3** Нажмите кнопку [PLAY].

Запустится воспроизведение.

**4** Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [STOP].

## Стирание файла WAV

Ниже описано, как стереть файл WAV.

**1** Нажмите кнопку [SONG SKETCH].

Отобразится экран SONG SKETCH.

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на имя файла и колесом выберите файл.

**3** Нажмите кнопку [MENU].

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “FILE” и нажмите кнопку [ENTER].

**5** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “ERASE” и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран FILE ERASE.



**6** Для стирания файла нажмите кнопку [ENTER].

Дисплей отобразит “Are you sure?”.


**7** Нажмите кнопку [ENTER]

Файл будет удален.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится “Keep power on!”. Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

## Определение имени файла WAV

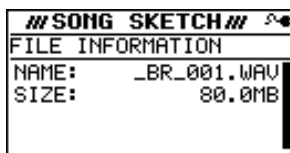
Ниже приводится процедура определения имени файла WAV.

- 1 Нажмите кнопку [SONG SKETCH].  
Отобразится экран SONG SKETCH.
  - 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на имя файла и колесом выберите файл.
  - 3 Нажмите кнопку [MENU].
  - 4 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "FILE" и нажмите кнопку [ENTER].
  - 5 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "NAME" и нажмите кнопку [ENTER].
  - 6 Нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран FILE NAME.
- 
- The screenshot shows a screen titled "#SONG SKETCH#" with a cursor on the "FILE NAME" field. The field contains "BR\_000" and a cursor is positioned under the second zero. Below the field is a numeric keypad with digits 0-9 and a cursor on the first zero.
- 7 Кнопками CURSOR [◀]/[▶] установите курсор на изменяемый символ.
  - 8 Колесом выберите новый символ.
  - 9 По окончании ввода имени нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться к экрану SONG SKETCH.

## Просмотр информации о файле WAV

Можно просмотреть информацию о файле WAV.

- 1 Нажмите кнопку [SONG SKETCH].  
Отобразится экран SONG SKETCH.
- 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на имя файла и колесом выберите файл.
- 3 Нажмите кнопку [MENU].
- 4 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "FILE" и нажмите кнопку [ENTER].
- 5 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "INFORMATION" и нажмите кнопку [ENTER].



Отобразится информация о файле.

FILE INFORMATION	Описание
NAME	Имя выбранного файла
SIZE	Размер файла

\* Реальный размер файла указывается в мегабайтах; каждый мегабайт равен 1048576 байт. Отображаемое значение является приблизительным.

- 6 Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться к экрану SONG SKETCH.

# **Работа с эффектами**

# Применение эффектов разрыва

BR-800 имеет независимые процессоры, которые реализуют работу эффектов 4 типов: эффекты разрыва, эффекты петли, эквалайзеры треков и эффекты мастеринга.

Их можно использовать одновременно и настраивать независимо друг от друга.

В данной главе описываются процедуры редакция эффектов разрыва и сохранения результатов редакции.



- “Пространственные эффекты” (стр. 83)
- “Настройка тембра трека” (стр. 86)

## МЕМО

Эффекты разрыва можно использовать как во время записи, так и в процессе микширования.

См. “Смена местоположения эффекта разрыва (LOCATION)” (стр. 58).

## Патчи и банки эффектов

С помощью “патчей эффектов” можно выбирать эффекты, используемые в качестве эффекта разрыва, а также определять установки каждого эффекта.

BR-800 предоставляет широкий набор патчей эффектов, подходящих для использования с вокалом и различными инструментами. Все патчи эффектов сгруппированы в шесть “банков”.

	Банк					
	GUITAR	MICROPHONE	LINE	SIMUL	4INPUT	8TRACK COMP
Пресетный патч →	P01 P80	P01 P30	P01 P25	P01 P15	P01 P05	P01 P05
Пользовательский патч →	U01 U80	U01 U30	U01 U25	U01 U15	U01 U05	U01 U05
Патч пьесы →	S01 S80	S01 S30	S01 S25	S01 S15	S01 S05	S01 S05

В рамках каждого банка имеются следующие типы патчей эффектов.

### Пресетные патчи

Эти патчи уже содержат данные. Хотя их параметры можно редактировать, сохранить модифицированные данные в пресетные патчи невозможно.

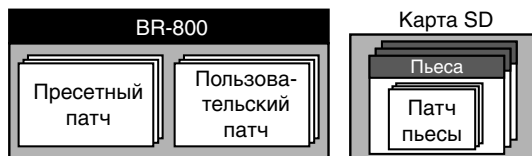
### Пользовательские патчи

Эти патчи можно перезаписывать, и их данные сохраняются в памяти BR-800. Чтобы использовать созданный патч в различных пьесах, его удобно сохранить в качестве пользовательского.

### Патчи пьесы

Эти патчи можно перезаписывать аналогично пользовательским, но данные патча сохраняются на карту SD вместе с данными пьесы.

Это удобно, если патч используется при записи исполнения. В этом случае его логично сохранять с пьесой.



## NOTE

Патчи пьес (S) недоступны, если карта SD не установлена.

## МЕМО

При поставке BR-800 с завода пользовательские патчи (U) и патчи пьес (S) каждого банка содержат те же данные, что и пресетные патчи (P).

## Включение/отключение эффекта разрыва

1

Нажмите кнопку [EFFECTS].

Кнопка [EFFECTS] загорится, и эффект разрыва включится.



Нажмите кнопку [EFFECTS] еще раз для отключения эффекта разрыва. Кнопка [EFFECTS] погаснет.

## Быстрое создание эффекта разрыва (EZ TONE)

Функция EZ Tone позволяет быстро создавать эффект, не углубляясь в детальную редакцию его параметров.

\* Функция EZ Tone недоступна, если в качестве банка эффектов выбрать 4INPUT или 8TRACK COMP (стр. 54).

1

Нажмите кнопку [EFFECTS].

Отобразится экран EFFECT.

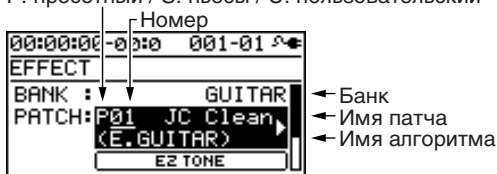


2

Выберите патч эффекта, максимально приближенный к необходимому.

Кнопками [CURSOR] и колесом выберите банк, тип патча и его номер.

P: пресетный / S: пьесы / U: пользовательский



3

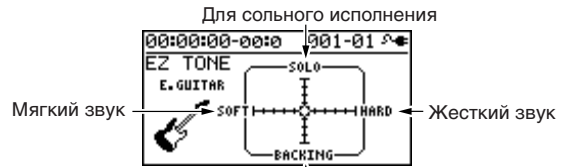
Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "EZ TONE" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран EZ TONE.

4

Кнопками [CURSOR] выберите на экране наиболее подходящий к конкретному звуку эффект.

Для банка GUITAR

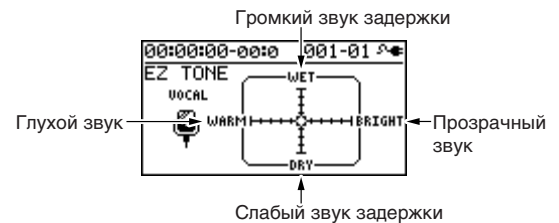


Для аккомпанемента

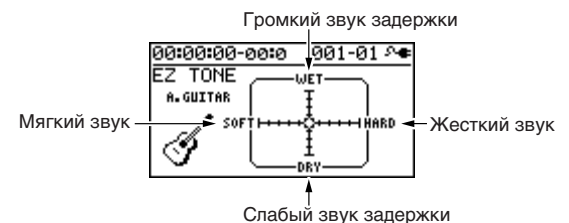
ИЛИ



Для банков MICROPHONE или LINE



Для банка SIMUL



- 5** Относительно сохранения текущих настроек эффекта см. параграф “Сохранение установок эффекта разрыва (Write)” (стр. 57).

**NOTE**

Отредактированные установки эффекта являются временными. Если выйти с экрана редакции эффекта без сохранения патча эффекта, перед именем патча отобразится символ “\*”. Если переключить патч при горящей звездочке, результаты редакции будут утеряны, и установки патча вернуться к первоначальным значениям.

## Редакция установок эффекта разрыва

Чтобы создать новый эффект выберите существующий патч с наиболее близким к задуманному звуком, отредактируйте его и сохраните в качестве пользовательского патча или патча пьесы.

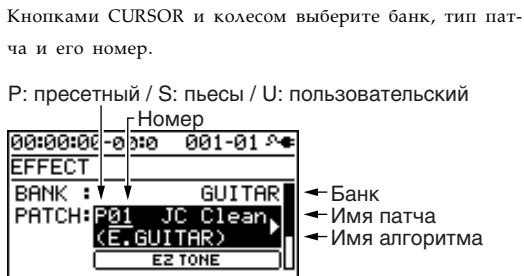
**MEMO**

Если требуется использовать определенный эффект, выбирайте патч, содержащий алгоритм этого эффекта.  
Доступные эффекты зависят от алгоритма. См. “Список алгоритмов” (стр. 59).

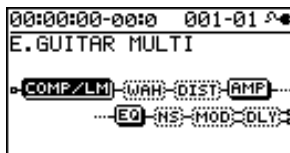
- 1** Нажмите кнопку [EFFECTS].  
Отобразится экран EFFECT.



- 2** Выберите патч эффекта.  
Кнопками CURSOR и колесом выберите банк, тип патча и его номер.



- 3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “PATCH” и нажмите кнопку [ENTER].  
На экране редакции эффекта отобразится алгоритм (доступные эффекты и порядок их коммутации).

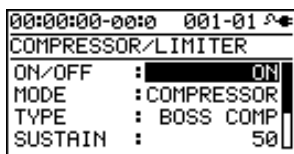




- 4** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] устанавливайте курсор на эффект и колесом включайте/отключайте его. Состояние эффектов отображается с помощью иконок.

Индикация	Описание
	Эффект включен (выбран)
	Эффект включен
	Эффект выключен (выбран)
	Эффект выключен

- 5** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] установите курсор на редактируемый эффект и нажмите кнопку [ENTER]. Отобразится экран редакции параметров эффекта.



- 6** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите параметр и колесом измените его значение.

- 7** Чтобы отредактировать другие эффекты, нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану и повторите шаги 5 – 6.

- 8** Относительно сохранения текущих настроек эффекта см. следующий параграф.

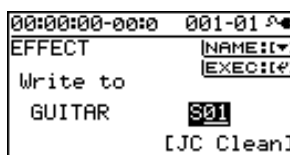
**NOTE**

Отредактированные установки эффекта являются временными. Если выйти с экрана редакции эффекта без сохранения патча эффекта, перед именем патча отобразится символ “\*”. Если переключить патч при горящей звездочке, результаты редакции будут утеряны, и установки патча вернуться к первоначальным значениям.

## Сохранение установок эффекта разрыва (Write)

Ниже описано, как задавать имя отредактированным установкам эффекта (имя патча) и сохранять их в качестве нового патча эффектов.

- 1** Нажмите кнопку [EFFECTS].
- 2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “NAME/WRITE” и нажмите кнопку [ENTER]. Отобразится следующий экран.



- 3** Чтобы задать имя патча, нажмите кнопку CURSOR [▼]. Чтобы сохранить имя патча, перейдите к шагу 6.



- 4** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом введите имя патча.

- 5** По окончании ввода имени патча нажмите кнопку CURSOR [▲].

- 6** Кнопками CURSOR и колесом выберите патч, в который производится запись.

- 7** После выбора патча для записи нажмите кнопку [ENTER]. Отобразится сообщение “Are you sure?”.

- 8** Для сохранения патча нажмите кнопку [ENTER], для отказа от сохранения нажмите – [EXIT].

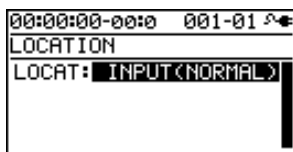
По окончании сохранения отобразится экран EFFECT. \* В процессе обновления данных на дисплей выводится “Keep power on!”. Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

## Смена местоположения эффекта разрыва (LOCATION)

BR-800 позволяет изменять местоположение эффекта разрыва, что может использоваться в различных целях.

1

На экране EFFECT кнопкой CURSOR [▼] установите курсор на "LOCATION" и нажмите кнопку [ENTER]. Отобразится экран LOCATION.



2

Колесом выберите местоположение эффекта разрыва.

3

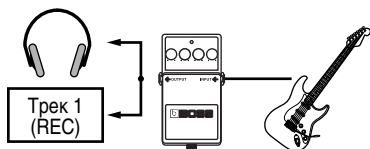
Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Пока на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

## Местоположение эффекта разрыва

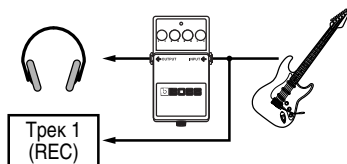
### ■ INPUT <NORMAL>

Эта установка позволяет прослушивать звук, прошедший через эффект разрыва. Этот сигнал будет также и записываться. Это — стандартная установка.



### ■ INPUT <REC DRY>

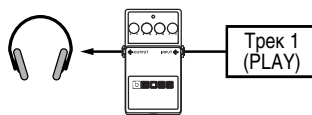
Эта установка позволяет прослушивать звук, прошедший через эффект разрыва, но записываться будет необработанный эффект сигнал (т.е., прямой сигнал). Это удобно при экспериментировании с эффектами после записи.



### ■ TRACK 1 – 8, 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, 1 – 4, 5 – 8, 1 – 8

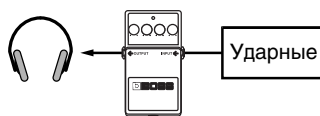
Эти установки позволяют обработать эффектом разрыва воспроизводимый сигнал треков. Это удобно для обработки эффектом после записи только выбранных треков.

\* В зависимости от выбранной комбинации эффекта и банка, эффект может не распространяться на все треки.



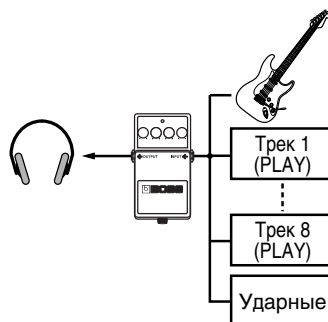
### ■ RHYTHM

Эта установка позволяет обработать эффектом разрыва звук ударных.



### ■ MASTER

Эта установка размещает эффект разрыва непосредственно перед эффектом мастеринга (стр. 112). Это удобно для обработки эффектом общего сигнала, например, при глобальной эквализации или добавлении спецэффекта.



## Список алгоритмов

Ниже приведены алгоритмы (доступные эффекты и порядок их коммутации), которые могут использоваться в качестве эффектов разрыва.

Доступные алгоритмы зависят от банка. Чтобы выбрать необходимый алгоритм, сначала выберите банк, содержащий данный алгоритм, а затем патч, использующий требуемый алгоритм.

Линия (или линии), соединяющие алгоритм, определяют тип сигнала на выходе эффекта: моно (одинарная линия) или стерео (двойная линия).

(Пример)

Выход: Моно

Выход: Стерео

-[COMP/LM]-[WAH]-

-[MOD]=[DLY]=

### Банк: GUITAR

#### 1. E.GUITAR MULTI

Это — мультиэффект для электрогитары.

Он моделирует звук с моделированием предусилителя и кабинета.

-[COMP/LM]-[WAH]-[DIST]-[AMP]-

-[EQ]-[NS]-[MOD]=[DLY]=

Compressor/Limiter

Wah

Distortion

Amp

Equalizer

Noise Suppressor

Modulation

- Enhancer

- Guitar Sim

- Slow Gear

- Sitar Sim

- Octave

- Pitch Shifter

- Phaser

- Flanger

- Tremolo

- Rotary

- Uni-v

- Pan

- Vibrato

- Ring Mod

- Chorus

- Doubling Delay

Delay

#### 2. ACOUSTIC SIM

Это — мультиэффект для электрогитары.

Он позволяет, играя на электрогитаре, производить звук акустической.

-[ASIM]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-

-[CHO]=[DLY]=

Acoustic Simulator

Compressor/Limiter

Equalizer

Noise Suppressor

Chorus

Delay

### 3. GUITAR TO BASS

Имитирует звучание бас-гитары при игре на электрогитаре.

\* Данный эффект не предусматривает игру аккордами.

**-[G->B]-[COMP/LM]-[WAH]-[DIST]**

**[AMP]-[EQ]-[NS]-[MOD]=**

**Guitar to Bass**

**Compressor/Limiter**

**Wah**

**Distortion**

**Amp**

**Equalizer**

**Noise Suppressor**

**Modulation**

- Enhancer
- Slow Gear
- Defretter
- Octave
- Pitch Shifter
- Phaser
- Flanger
- Tremolo
- Pan
- Vibrato
- Ring Mod
- Chorus
- Doubling Delay

### 4. A.GUITAR MULTI

Это — мультиэффект для акустической гитары.

Даже при подключении к линейному входу полуакустической гитары данный эффект обеспечивает мягкий звук, свойственный озвучиванию через микрофон.

**-[ACP]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-[CHO]=[DLY]=**

**Acoustic Processor**

**Compressor/Limiter**

**Equalizer**

**Noise Suppressor**

**Chorus**

**Delay**

### 5. BASS MULTI

Это — мультиэффект для бас-гитары.

Создает стандартный звук баса.

**-[COMP/LM]-[WAH]-[DIST]-[AMP]**

**[EQ]-[NS]-[MOD]=[DLY]=**

**Compressor/Limiter**

**Wah**

**Distortion**

**Amp**

**Equalizer**

**Noise Suppressor**

**Modulation**

- Enhancer
- Bass Sim
- Slow Gear
- Defretter
- Octave
- Pitch Shifter
- Phaser
- Flanger
- Tremolo
- Pan
- Vibrato
- Ring Mod
- Chorus
- Doubling Delay

**Delay**

## Банк: MICROPHONE

### 6. VOCAL MULTI

Это — мультиэффект для вокала. Он обеспечивает наиболее оптимальные для вокала эффекты.

-[PCR]-[DYN]-[SFX]-[EQ]-[NS]

[DB/HR]=[DLY]=

Pitch Correct

Dynamics

Tone/SFX

Equalizer

Noise Suppressor

Double/Harmony

Delay

### 7. MIC MULTI

Это — мультиэффект для микрофона. Он обеспечивает наиболее оптимальные для микрофона эффекты.

-[L. CUT]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]

[MOD]=[DLY]=

Low Cut

Compressor/Limiter

Equalizer

Noise Suppressor

Modulation

- Enhancer

- Pitch Shifter

- Phaser

- Flanger

- Tremolo

- Pan

- Vibrato

- Ring Mod

- Chorus

- Doubling Delay

Delay

## Банк: LINE

### 8. STEREO MULTI

Этот алгоритм объединяет в себе стереоэффекты 7 типов.

= [COMP/LM] = [LOFI] = [EQ] = [NS]

[MOD] = [CHO] = [DLY] =

Compressor/Limiter

Lo-fi

Equalizer

Noise Suppressor

Modulation

- Enhancer

- Slow Gear

- Pitch Shifter

- Phaser

- Flanger

- Tremolo

- Rotary

- Pan

- Vibrato

- Ring Mod

- Doubling Delay

Chorus

Delay

Банк: SIMUL

9. VO + GT.AMP

Этот алгоритм предназначен для одновременной записи вокала и электрогитары.

Для электрогитары предусмотрена имитация звука предусилителя и кабинета.

(GUITAR)

-[COMP/LM]-[AMP]-[EQ]-[NS]-[MOD]-[DLY]-

Compressor/Limiter

Amp

Equalizer

Noise Suppressor

Modulation

- Enhancer

- Guitar Sim

- Slow Gear

- Sitar Sim

- Octave

- Pitch Shifter

- Phaser

- Flanger

- Tremolo

- Rotary

- Uni-v

- Vibrato

- Ring Mod

- Chorus

- Doubling Delay

Delay

(MIC)

-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-[MOD]-[DLY]-

Compressor/Limiter

Equalizer

Noise Suppressor

Modulation

- Enhancer

- Pitch Shifter

- Phaser

- Flanger

- Tremolo

- Vibrato

- Ring Mod

- Chorus

- Doubling Delay

Delay

## 10. VO + AC.SIM

Этот алгоритм предназначен для одновременной записи вокала и электрогитары.

Для электрогитары предусмотрена имитация звука акустической гитары.

**(GUITAR)**

**-[ASIM]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-[CHO]-[DLY]-**

**Acoustic Simulator**  
**Compressor/Limiter**  
**Equalizer**  
**Noise Suppressor**  
**Chorus**  
**Delay**

**(MIC)**

**-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-[MOD]-[DLY]-**

**Compressor/Limiter**  
**Equalizer**  
**Noise Suppressor**  
**Modulation**  
 - Enhancer  
 - Pitch Shifter  
 - Phaser  
 - Flanger  
 - Tremolo  
 - Vibrato  
 - Ring Mod  
 - Chorus  
 - Doubling Delay  
**Delay**

## 11. VO + ACOUSTIC

Этот алгоритм предназначен для одновременной записи вокала и акустической гитары.

Для гитары предусмотрена имитация озвучивания через микрофон, даже при подключении полуакустической гитары к линейному входу.

**(GUITAR)**

**-[ACP]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-[CHO]-[DLY]-**

**Acoustic Processor**  
**Compressor/Limiter**  
**Equalizer**  
**Noise Suppressor**  
**Chorus**  
**Delay**

**(MIC)**

**-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-[DLY]-**

**Compressor/Limiter**  
**Equalizer**  
**Noise Suppressor**  
**Delay**

## Банк: 4INPUT

### 12. 4-INPUT MULTI

Этот алгоритм предназначен для 4-канальной записи с микрофонов.

Он предоставляет набор необходимых для микрофонной записи эффектов.

-[L.CUT]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-

-[L.CUT]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-

-[L.CUT]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-

-[L.CUT]-[COMP/LM]-[EQ]-[NS]-

Low Cut

Compressor/Limiter

Equalizer

Noise Suppressor

## Банк: 8TRACK COMP

### 13. 8-TRACK COMP/LIM

Этот алгоритм предоставляет независимые компрессор/лимитер на каждом треке.

Он позволяет выровнять уровни громкости сигналов каждого из треков.

-[COMP/LM]-

-[COMP/LM]-

-[COMP/LM]-

-[COMP/LM]-

= [COMP/LM] =

= [COMP/LM] =

Compressor/Limiter

## Список параметров

Торговые марки, упомянутые в данном документе, принадлежат своим законным владельцам и не имеют отношения к фирме BOSS. Эти компании не являются филиалами BOSS и не имеют лицензий на изготовление BOSS BR-800. Их торговые марки используются только для идентификации эмулируемого оборудования.

## COMPRESSOR/LIMITER

Данный эффект увеличивает длительность звучания сигнала. Кроме этого эффект компрессии можно использовать в качестве лимитера с целью предотвращения нежелательных искажений сигнала.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>ON/OFF</b>		
OFF, ON	Включает/отключает эффект.	
<b>MODE</b>		
Выбор типа COMPRESSOR/LIMITER.		
COMPRESSOR	Эффект компрессора.	
LIMITER	Эффект лимитера.	
<b>TYPE</b>		
COMPRESSOR	BOSS COMP	Моделирует BOSS CS-3.
	HI-BAND	Компрессор, воздействующий главным образом на сильные сигналы.
	LIGHT	Компрессор со слабым эффектом.
	D-COMP	Моделирует MXR DynaComp.
	ORANGE	Моделирует DAN ARMSTRONG ORANGE SQUEEZER.
	FAT	При интенсивном воздействии производит "жирный" тембр с подчеркнутыми средними частотами.
LIMITER	MILD	При интенсивном воздействии производит "мягкий" тембр со срезом в области высоких частот.
	BOSS LIM	Моделирует стереолимитер.
	RACK 160 D	Моделирует dbx 160X.
	VTG RACK U	Моделирует UREI 1178.
<b>SUSTAIN *1</b>		
0 - 100	Время, в течении которого усиливается затухающий сигнал. Чем больше значение, тем дольше сустейн.	



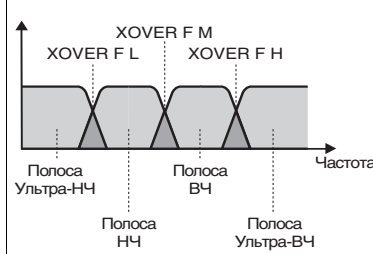
Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ATTACK</b>	
0 - 100	Атака сигнала. Чем больше значение, тем ярче атака звука, и более детализировано звучание.
<b>TONE *1</b>	
-50 - +50	Тембр звучания эффекта.
<b>THRESHOLD *2</b>	
0 - 100	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
<b>RATIO *2</b>	
1:1 - ∞:1	Коэффициент компрессии сигнала, превысившего пороговый уровень. Чем выше значение, тем сильнее компрессия.
<b>RELEASE *2</b>	
0 - 100	Время отключения эффекта после спада сигнала ниже уровня порога.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

\*1 Параметр доступен при установке MODE в COMPRESSOR.

\*2 Параметр доступен при установке MODE в LIMITER.

### Для алгоритмов "BASS MULTI"

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>ON/OFF</b>		
OFF, ON	Включает/отключает эффект.	
<b>TYPE</b>		
COMPRESSOR	BOSS COMP	Моделирует BOSS CS-3.
	D-COMP	Моделирует MXR DynaComp.
LIMITER	BOSS LIM	Моделирует стереолимитер.
	RACK 160 D	Моделирует dbx 160X.
	VTG RACK U	Моделирует UREI 1178.

Параметр/ Диапазон	Описание
LIMITER	<p>Лимитер, разделяющий входной сигнал на 4 полосы частот — ультра-НЧ, НЧ, ВЧ и ультра-ВЧ с независимой обработкой в диапазонах НЧ и ВЧ. Частоты раздела полос устанавливаются параметрами XOVER F L, M и H.</p>  <p>MEMO Диапазоны ультра-НЧ и ультра-ВЧ не обрабатываются, чтобы не исказить звук баса и нюансы атаки.</p>
	NATURAL
<b>SUSTAIN *1</b>	
0 - 100	Время, в течении которого усиливается затухающий сигнал. Чем больше значение, тем дольше сустейн.
<b>ATTACK *2</b>	
0 - 100	Атака сигнала. Чем больше значение, тем ярче атака звука, и более детализировано звучание.
<b>TONE</b>	
-50 - +50	Тембр звучания эффекта.
<b>THRESHOLD *3</b>	
0 - 100	Пороговое значение, выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
<b>RATIO *3</b>	
1:1 - ∞:1	Коэффициент компрессии сигнала, превысившего пороговый уровень. Чем выше значение, тем сильнее компрессия.

## Применение эффектов разрыва

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>RELEASE *3</b>	
0 - 100	Время отключения эффекта после спада сигнала ниже уровня порога.
<b>LO THRES *4</b>	
0 - 100	Пороговое значение (для диапазона НЧ), выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
<b>LO RATIO *4</b>	
1:1 - ∞:1	Коэффициент компрессии сигнала (для диапазона НЧ), превысившего пороговый уровень. Чем выше значение, тем сильнее компрессия.
<b>HI THRES *4</b>	
0 - 100	Пороговое значение (для диапазона ВЧ), выше которого начинается ограничение уровня сигнала.
<b>HI RATIO *4</b>	
1:1 - ∞:1	Коэффициент компрессии сигнала (для диапазона ВЧ), превысившего пороговый уровень. Чем выше значение, тем сильнее компрессия.
<b>XOVER F L (Crossover Frequency Low) *4</b>	
32Hz - 315Hz	Частота раздела диапазонов ультра-НЧ и НЧ.
<b>XOVER F M (Crossover Frequency Middle) *4</b>	
100Hz - 4.00kHz	Частота раздела диапазонов НЧ и ВЧ.
<b>XOVER F H (Crossover Frequency High) *4</b>	
2.50kHz - 10.0kHz	Частота раздела диапазонов ВЧ и ультра-ВЧ.
<b>DRIVE *5</b>	
0 - 100	Время, в течение которого усиливаются низкочастотные сигналы. Чем больше значение, тем длиннее сустейн.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в BOSS COMP или D-COMP.

\*2 Параметр доступен при установке TYPE в BOSS COMP, D-COMP, BOSS LIM, RACK 160 D или VTG RACK U.

\*3 Параметр доступен при установке TYPE в BOSS LIM, RACK 160 D или VTG RACK U.

\*4 Параметр доступен при установке TYPE в MULTI BAND.

\*5 Параметр доступен при установке TYPE в NATURAL.

## WAH

Создает уникальный эффект вау за счет изменения частотных характеристик фильтра.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>ON/OFF</b>		
ON, OFF	Включает/отключает эффект.	
<b>MODE</b>		
Выбор режима вау.		
TOUCH	Эффект вау, управляющий фильтром в зависимости от уровня сигнала гитары.	
PEDAL	Эффект вау, управляемый педалью, подключенной к разъему FOOT SW/EXP PEDAL.	
<b>TYPE</b>		
Выбор типа вау.		
TOUCH	LPF	Создает эффект вау в широком частотном диапазоне.
	BPF	Создает эффект вау в узком частотном диапазоне.
PEDAL	CRY WAH	Моделирует звук педали CRY BABY, популярной в 70-х.
	VO WAH	Моделирует звук VOX V846.
	FAT WAH	Звук вау с "жирным" тембром.
	LIGHT WAH	Чистый звук вау без неестественных призвуков.
	7STR WAH *1	Расширенный вариант вау с переменным диапазоном, совместимый с 7-струнными и баритоновыми гитарами.
	BASS WAH *2	Эффект вау, оптимизированный под частотный спектр бас-гитар. Он создает мощный и ярко выраженный эффект без посторонних призвуков и "растворения" звука.
RESO WAH	Полностью оригинальный эффект с расширенными резонансными характеристиками фильтров аналогового синтеза.	
<b>POLARITY *3</b>		
Выбор полярности направления срабатывания фильтра при подаче входного сигнала на эффект.		
DOWN	Частота фильтра уменьшается.	
UP	Частота фильтра увеличивается.	
<b>SENS (Sensitivity) *3</b>		
0 - 100	Чувствительность входа эффекта, при которой фильтр будет изменять направление, задаваемое установкой POLARITY. Чем выше значения, тем ярче выражен эффект вау. При установке 0 эффекта не будет даже при самом сильном звукоизвлечении.	

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>FREQUENCY *3</b>	
0 - 100	Центральная частота эффекта вау.
<b>PEAK *3</b>	
Определяет характер частотной кривой вблизи центральной частоты эффекта.	
0 - 100	Чем выше значение, тем ярче выражен эффект. При значении 50 производится стандартный звук эффекта вау.
<b>PEDAL POS (Pedal Position) *4</b>	
0 - 100	Положение педали вау.
<b>PEDAL MIN (Pedal Minimum) *4</b>	
0 - 100	Выбор тона при полном нажатии педали пятакой.
<b>PEDAL MAX (Pedal Maximum) *4</b>	
0 - 100	Выбор тона при полном нажатии педали носком.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость сигнала эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

\*1 Параметр доступен для алгоритмов GUITAR MULTI.

\*2 Параметр доступен для алгоритмов BASS MULTI или GUITAR TO BASS.

\*3 Параметр доступен при установке MODE в TOUCH.

\*4 Параметр доступен при установке MODE в PEDAL.

## DISTORTION

Данный эффект создает искажения сигнала для создания длительного сустейна.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>ON/OFF</b>		
OFF, ON	Включает/отключает эффект.	
<b>TYPE</b>		
Выбор типа дисторшна.		
BOOSTER	MID BOOST	Бустер с уникальными характеристиками в области средних частот. При включении его перед моделями COSM создается звук, подходящий для сольных партий.
	CLN BOOST	Функционирует не только как бустер, но и создает чистый тон, который способен "пробить" зал даже при сольной игре.
	TREB BOOST	Бустер с прозрачным звуком.

Параметр/ Диапазон	Описание	
BLUES	BLUES OD	Звук Crunch эффекта BOSS BD-2. Производит дисторшн, подчеркивающий все нюансы звукоизвлечения.
	CRUNCH	Яркий резкий звук с элементами дисторшна.
	NATURAL OD	Овердрайв с естественными искажениями.
OD	OD-1	Звук BOSS OD-1, обеспечивающий приятные на слух искажения.
	T-SCREAM	Моделирует Ibanez TS-808.
	TURBO OD	Звук овердрайва модели BOSS OD-2 с высоким коэффициентом усиления.
	WARM OD	Теплый овердрайв.
DIST	DISTORTION	Классический звук дисторшна.
	MILD DS	Мягкий дисторшн.
	MID DS	Дисторшн с ярко выраженным усилением в области средних частот.
CLASSIC	RAT	Моделирует Proco RAT.
	GUV DS	Моделирует Marshall GUV' NOR.
	DST+	Моделирует MXR DISTORTION+.
MODERN	MODERN DS	Глубокий дисторшн с высоким коэффициентом усиления.
	SOLID DS	Дисторшн с жестким призвуком.
	STACK	Мощный звук, характерный для дисторшна стека усилителей.
METAL	LOUD	Звук дисторшна, идеальный для игры тяжелыми рифами.
	METAL ZONE	Моделирует BOSS MT-2. Ориентирован на исполнение в стиле "металл" во всех его проявлениях.
	LEAD	Глубокий дисторшн с чистым призвуком овердрайва.
FUZZ	'60s FUZZ	Моделирует FUZZFACE, производя звук "жирного" фуза.
	OCT FUZZ	Моделирует ACETONE FUZZ.
	MUFF FUZZ	Моделирует Electro-Harmonix big Muff.
<b>DRIVE</b>		
0 - 120	Глубина эффекта дисторшн.	
<b>BOTTOM</b>		
-50 - +50	Выделяет низкочастотную компоненту из входного сигнала и микширует ее с сигналом эффекта.	
<b>STONE</b>		
-50 - +50	Тембр звучания эффекта.	
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>		
0 - 100	Громкость сигнала эффекта.	
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>		

## Применение эффектов разрыва

Параметр/ Диапазон	Описание
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

### Для алгоритмов "BASS MULTI" или "GUITAR TO BASS"

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа дисторшна.	
BOOSTER	Функционирует не только как бустер, но и создает чистый тон, который способен "пробить" зал даже при сольной игре.
NATURAL	Овердрайв с естественными искажениями.
BASS DRIVER	Моделирует TECH21 SANSAMP BASS DRIVER DI.
BASS OD	Овердрайв, ориентированный на бас-гитару.
BLUES OD	Звук Crunch эффекта BOSS BD-2. Производит дисторшн, подчеркивающий все нюансы звукоизвлечения.
BASS DS	Дисторшн, ориентированный на бас-гитару.
GUV DS	Моделирует Marshall GUV' NOR.
BASS MT	Жестко звучащий дисторшн.
METAL ZONE	Моделирует BOSS MT-2. Ориентирован на исполнение в стиле "металл" во всех его проявлениях.
BASS FUZZ	Фуз, ориентированный на бас-гитару.
MUFF FUZZ	Моделирует Electro-Harmonix big Muff.
HI BAND DRV	Дисторшн, воздействующий только на сигнал высокочастотной области и не затрагивающий диапазон низких частот.
<b>DRIVE</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.
<b>TONE</b>	
-50 - +50	Тембр звучания эффекта.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость сигнала эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.
<b>BOTTOM</b>	
0 - 100	Выделяет низкочастотную компоненту из входного сигнала и микширует ее с сигналом эффекта.

## AMP

Технология COSM эмулирует различные характеристики предусилителя, размеры динамиков и формы кабинетов.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>ON/OFF</b>		
OFF, ON	Включает/отключает эффект.	
<b>TYPE</b>		
Выбор типа предусилителя.		
JC CLEAN	BOSS CLEAN	Чистый, плавный и теплый звук.
	JC-120	Звук комбо Roland JC-120.
	JAZZ COMBO	Звук, оптимальный для джаза.
TW CLEAN	FULL RANGE	Звук с ровной частотной характеристикой, оптимальный для акустической гитары.
	CLEAN TWIN	Моделирует Fender TWIN REVERB.
	PRO CRNCH	Моделирует Fender PRO REVERB.
	TWEED	Моделирует комбо Fender Bassman 4 x 10".
CRUNCH	DELUX CRNCH	Моделирует Fender DELUXE REVERB.
	BOSS CRNCH	Жесткий звук, прекрасно передающий нюансы звукоизвлечения.
	BLUES	Звук, оптимальный для блюза.
	WILD CRNCH	Жесткий звук с сильными искажениями.
COMBO	STACK CRNCH	Жесткий звук с высоким усилением.
	VO DRIVE	Звук драйва VOX AC-30TB. Оптимален для Британского рока 60-х.
	VO LEAD	Моделирует сольный звук VOX AC-30TB.
	VO CLEAN	Моделирует чистый звук VOX AC-30TB.

Параметр/ Диапазон		Описание
MATCH	MATCH DRIVE	Моделирует звук левого входа Matchless D/C-30. Имитация лампового усилителя широко используется в различных стилях, от блюза до рока.
	FAT MATCH	Моделирует звук Matchless с модифицированным усилением.
	MATCH LEAD	Моделирует звук правого входа Matchless D/C-30.
BG LEAD	BG LEAD	Моделирует сольный звук комбо ME SA/Boogie. Звук лампового усилителя, характерного для поздних 70-х и 80-х.
	BG DRIVE	Моделирует MESA/Boogie с включенным тумблером TREBLE SHIFT SW.
	BG RHYTHM	Моделирует канал ритма MESA/Boogie.
MS CLASSIC	MS1959 I	Моделирует звук входа Input I в Marshall 1959. Оптimalен для хард-рока.
	MS1959 I+II	Звук параллельно соединенных входов I и II гитарного усилителя с усиленной басовой составляющей.
MS MODERN	MS HIGAIN	Моделирует звук Marshall с модифицированным усилением средних частот.
	MS SCOOP	Звук Marshall, модифицированный для стиля "металл".
R-FIER	R-FIER VNT	Звук Channel 2 VINTAGE Mode усилителя MESA/Boogie DUAL Rectifier.
	R-FIER MDN	Звук Channel 2 MODERN Mode усилителя MESA/Boogie DUAL Rectifier.
	R-FIER CLN	Звук Channel 1 CLEAN Mode усилителя MESA/Boogie DUAL Rectifier.
T-AMP	T-AMP LEAD	Моделирует Hughes & Kettner Triamp AMP3.
	T-AMP CRNCH	Моделирует Hughes & Kettner Triamp AMP2.
	T-AMP CLEAN	Моделирует Hughes & Kettner Triamp AMP1.
HI-GAIN	BOSS DRIVE	Драйвовый звук с ярко выраженными искажениями.
	SLDN	Моделирует Soldano SLO-100. Это — типовой звук 80-х.
	LEAD STACK	Сольный звук с высоким коэффициентом усиления.
	HEAVY LEAD	Мощный сольный звук с экстремальными искажениями.

Параметр/ Диапазон		Описание
METAL	BOSS METAL	"Металлический" звук для игры жесткими рифами.
	5150 DRIVE	Моделирует сольный канал Peavey EVH 5150.
	METAL LEAD	Сольный звук для "металла".
	EDGE LEAD	Жесткий звук для сольной игры.
<b>GAIN</b>		
0 - 120		Уровень искажений усилителя.
<b>BASS</b>		
0 - 100		Тембр звучания диапазона низких частот.
<b>MIDDLE</b>		
0 - 100		Тембр звучания диапазона средних частот.
<b>TREBLE</b>		
0 - 100		Тембр звучания диапазона высоких частот.
<b>PRESENCE</b>		
0 - 100		Тембр звучания диапазона ультра-высоких частот.
<b>LEVEL</b>		
0 - 100		Общая громкость предусилителя. * Будьте осторожны, не повышайте уровень слишком сильно.
<b>BRIGHT</b>		
		Включает/отключает установку "прозрачности". * Параметр BRIGHT доступен только при установке Preamp Type в JC CLEAN, TW CLEAN, CRUNCH или BG LEAD.
OFF		Прозрачность не используется.
ON		Прозрачность включается и создает более светлый и отчетливый тон.
<b>GAIN SW</b>		
LOW, MIDDLE, HIGH		Организует выбор трех уровней искажений: LOW, MIDDLE и HIGH. Глубина дисторшна возрастает от LOW, MIDDLE и к HIGH. * Звук моделируемого оборудования создается при Gain, установленном в MIDDLE, поэтому штатно выбирается MIDDLE.
<b>SP TYPE (Speaker Type)</b>		
		Выбор типа динамика.
OFF		Отключает эмулятор динамика.
ORIGINAL		Встроенный динамик комбо, выбранного в PREAMP TYPE.
1x8"		Компактный открытый кабинет с одним 8" динамиком.

## Применение эффектов разрыва

Параметр/ Диапазон	Описание
1x10"	Компактный открытый кабинет с одним 10" динамиком.
1x12"	Компактный открытый кабинет с одним 12" динамиком.
2x12"	Компактный открытый кабинет с двумя 12" динамиками.
4x10"	Оптимальный кабинет для большого закрытого усилителя с четырьмя 10" динамиками.
4x12"	Оптимальный кабинет для большого закрытого усилителя с четырьмя 12" динамиками.
8x12"	Двойной стек из двух кабинетов, с четырьмя 12" динамиками каждый.
<b>MIC TYPE</b>	
Выбор типа эмулируемого микрофона.	
DYN57	Звучание SHURE SM-57. Микрофон общего назначения для инструментов и вокала, оптимален для озвучивания гитары.
DYN421	Звучание SENNHEISER MD-421. Динамический микрофон с расширенным диапазоном в области низких частот.
CND451	Звучание AKG C451B. Небольшой конденсаторный микрофон для озвучивания инструментов.
CND87	Звучание NEUMANN U87. Конденсаторный микрофон с линейной характеристикой.
FLAT	Имитация классического микрофона с линейной характеристикой, который создает ощущения прослушивания звука непосредственно с динамиков.
<b>MIC DIS (Mic Distance)</b>	
Определяет расстояние между микрофоном и динамиком.	
OFF MIC	Микрофон расположен вдалеке от динамика.
ON MIC	Микрофон расположен вплотную к динамику.
<b>MIC POS (Mic Position)</b>	
Определяет местоположение микрофона.	
CENTER	Соответствует расположению микрофона на оси центра динамика.
1 - 10	Установки означают, что ось микрофона смещается относительно центра динамика.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>MIC LEV (Mic Level)</b>	
0 - 100	Уровень сигнала микрофона.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

## Для алгоритмов "BASS MULTI" или "GUITAR TO BASS"

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа предусилителя.	
SUPER FLAT	Усилитель с ровной частотной характеристикой.
FLIP TOP	Моделирует Ampeg B-15.
B MAN	Моделирует Fender Bassman 100.
CONCERT 810	Моделирует Ampeg SVT.
BASS 360	Моделирует acoustic 360.
T.E.	Моделирует Trace Elliot AH600SMX.
SESSION	Моделирует SWR SM-400.
AC BASS	Идеальная модель для акустического баса.
<b>GAIN</b>	
0 - 100	Уровень искажений усилителя.
<b>BASS</b>	
0 - 100	Тембр звучания диапазона низких частот.
<b>MIDDLE</b>	
0 - 100	Тембр звучания диапазона средних частот.
<b>MID FREQ (Middle Frequency) *1</b>	
220Hz, 800Hz, 3.0kHz	Центральная частота диапазона, регулируемого параметром MID FREQ.
<b>TREBLE</b>	
0 - 100	Тембр звучания диапазона высоких частот.
<b>PRESENCE *2</b>	
0 - 100	Тембр звучания диапазона ультра-высоких частот.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Общая громкость усилителя. * Будьте осторожны, не завышайте уровень слишком сильно.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>BRIGHT *3</b>	
Включает/отключает установку "прозрачности".	
OFF	Прозрачность не используется.
ON	Прозрачность включается и создает более светлый и отчетливый тон.
<b>DEEP *4</b>	
OFF, ON	Изменяет характер звука в области ультра-низких частот.
<b>ULTRA LO *5</b>	
-, 0, +	Управляет частотной характеристикой в области ультра-низких частот.
<b>ULTRA HI *5</b>	
OFF, ON	Управляет частотной характеристикой в области ультра-высоких частот.
<b>PRE SHAPE *6</b>	
OFF, 1, 2	Изменяет форму частотной характеристики и подчеркивает различные нюансы в области средних частот.
<b>ENHANCER *7</b>	
0 - 100	Управляет четкостью и разборчивостью звука.
<b>RESPONSE *1</b>	
BASS, FLAT	Устанавливает общие характеристики усилителя, соответствующие необходимой тембральной окраске звука.
<b>SP TYPE (Speaker Type)</b>	
Выбор типа динамика.	
OFF	Отключает эмулятор динамика.
ORIGINAL	Встроенный динамик комбо, выбранного в PREAMP TYPE.
1x15"	Компактный открытый кабинет с одним 15" динамиком.
1x18"	Компактный открытый кабинет с одним 18" динамиком.
2x15"	Стандартный открытый кабинет с двумя 15" динамиками.
4x10"	Оптимальный кабинет для большого закрытого усилителя с четырьмя 10" динамиками.
8x10"	Двойной стек из двух кабинетов, с четырьмя 10" динамиками каждый.
<b>MIC POS (Mic Position)</b>	
Определяет местоположение микрофона.	
CENTER	Соответствует расположению микрофона на оси центра динамика.
1 - 10	Установки означают, что ось микрофона смещается относительно центра динамика.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>MIC LEV (Mic Level)</b>	
0 - 100	Уровень сигнала микрофона.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

- \*1 Параметр доступен при установке TYPE в FLIP TOP, B MAN, CONCERT 810, T.E. или SESSION.
- \*2 Параметр доступен при установке TYPE в SUPER FLAT или AC BASS.
- \*3 Параметр доступен при установке TYPE в FLIP TOP, CONCERT 810 или BASS 360.
- \*4 Параметр доступен при установке TYPE в B MAN.
- \*5 Параметр доступен при установке TYPE в CONCERT 810.
- \*6 Параметр доступен при установке TYPE в T.E.
- \*7 Параметр доступен при установке TYPE в SESSION.

### EQUALIZER

Управляет тембром звука. Для диапазонов высокой и низкой середины реализована параметрическая эквалализация.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>LOW CUT (Low Cut Filter)</b>	
FLAT, 55Hz - 800Hz	Частота, с которой начинает действовать обрезной фильтр низких частот. При выборе "FLAT" данный фильтр отключен.
<b>LOW GAIN</b>	
-20 - +20dB	Усиление/ослабление низких частот.
<b>LOW-MID F (Low Middle Frequency)</b>	
20.0Hz - 10.0kHz	Центральная частота диапазона, на который воздействует параметр LO-MID G.
<b>LOW-MID Q (Low Middle Q)</b>	
0.5 - 16	Ширина полосы эквалазации с центром, определяемым параметром LO-MID F. Чем выше значение, тем уже полоса.
<b>LOW-MID G (Low Middle Gain)</b>	
-20 - +20dB	Усиление/ослабление низкой середины.
<b>HI-MID F (High Middle Frequency)</b>	
20.0Hz - 10.0kHz	Центральная частота диапазона, на который воздействует параметр HI-MID G.
<b>HI-MID Q (High Middle Q)</b>	
0.5 - 16	Ширина полосы эквалазации с центром, определяемым параметром HI-MID F. Чем выше значение, тем уже полоса.
<b>HI-MID G (High Middle Gain)</b>	
-20 - +20dB	Усиление/ослабление высокой середины.
<b>HIGH GAIN</b>	
-20 - +20dB	Усиление/ослабление высоких частот.
<b>HIGH CUT (High Cut Filter)</b>	
700Hz - 11.0kHz, FLAT	Частота, с которой начинает действовать обрезной фильтр высоких частот. При выборе "FLAT" данный фильтр отключен.
<b>LEVEL</b>	
-20 - +20dB	Общий уровень громкости эквалайзера.

### NOISE SUPPRESSOR

Данный эффект понижает шумы и фон, вырабатываемые датчиками гитары. Поскольку подавление шума синхронизировано с огибающей гитарного сигнала (его затуханием во времени), воздействие шумоподавителя на собственно звук практически отсутствует, что сохраняет естественность звучания в неискаженном виде.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>THRESHOLD</b>	
0 - 100	<p>Пороговый уровень шумоподавления. Если уровень шумов значителен, то подбираются более высокие значения, и наоборот. Используйте такие установки, при которых характер затухания гитарного сигнала остается естественным.</p> <p>* Высокие значения порога шумоподавления могут приводить к исчезновению основного сигнала при уменьшении громкости гитары с помощью ее регулятора.</p>
<b>RELEASE</b>	
0 - 100	Время от начала срабатывания эффекта шумоподавления до полного затухания сигнала шумов.



## MODULATION

С помощью TYPE выбирается эффект модуляции.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>ON/OFF</b>		
OFF, ON	Включает/отключает эффект.	
<b>MOD TYPE (Modulation Type)</b>		
Выбор типа модуляции.		
* Доступные типы зависят от алгоритма. См. "Список алгоритмов" (стр. 59).		
ENHANCER	Энхансер	стр. 73
GTR SIM	Имитация гитарного звука	стр. 73
BASS SIM	Имитация звука баса	стр. 74
SLOW GEAR	Имитация скрипичного звука	стр. 74
DEFRETTER	Имитация звука безладовой гитары	стр. 74
SITAR SIM	Имитация звука ситара	стр. 75
OCTAVE	Дублирование в октаву	стр. 75
P SHIFTER	Транспозиция	стр. 75
PHASER	Фазер	стр. 76
FLANGER	Флэнжер	стр. 76
TREMOLO	Тремоло	стр. 76
ROTARY	Имитация звука вращающихся динамиков	стр. 77
UNI-V	Имитация Uni-Vibe	стр. 77
PAN	Панорама	стр. 77
VIBRATO	Вибрато	стр. 77
RING MOD	Кольцевой модулятор	стр. 77
CHORUS	Хорус	стр. 78
DBL DELAY	Эффект дублирования звука	стр. 78

## ENHANCER

Данный эффект повышает разборчивость звука, изменяя атаку сигнала в зависимости от уровня входного сигнала.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>SENS (Sensitivity)</b>		
0 - 100	Чувствительность эффекта. Чем выше значение, тем при более слабом звукоизвлечении будет наблюдаться данный эффект.	
<b>LOW FREQ (Low Frequency)</b>		
31.5Hz - 125Hz	Низкочастотный диапазон эффекта.	

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>LOW LEVEL</b>	
0 - 100	Усиление в низкочастотном диапазоне.
<b>HIGH FREQ (High Frequency)</b>	
800Hz - 8.00kHz	Высокочастотный диапазон эффекта.
<b>HIGH LEVEL</b>	
0 - 100	Усиление в высокочастотном диапазоне.

## GTR SIM (Guitar Simulator)

Эффект эмуляции индивидуальных характеристик таких гитарных компонентов, как звукосниматели и типы конструкции корпуса. Это позволяет с помощью всего лишь одного инструмента имитировать звучание гитар различных типов.

Параметр/ Диапазон	Описание	
<b>TYPE</b>		
Выбор типа эмулятора гитары.		
S -> H	Смена звучания тембра сингла на тон хамбакера.	
H->S	Смена звучания тембра хамбакера на тон сингла.	
H -> HF	Смена звучания тембра хамбакера на тембр хамбакера с одной катушкой.	
S -> HOLLOW	Смена звучания тембра сингла на тембр акустической гитары с полым корпусом.	
H -> HOLLOW	Смена звучания тембра хамбакера на тембр акустической гитары с полым корпусом.	
<b>LOW</b>		
-50 - +50	Уровень низкочастотной составляющей.	
<b>HIGH</b>		
-50 - +50	Уровень высокочастотной составляющей.	
<b>BODY</b>		
0 - 100	Определяет характер звучания корпуса, когда параметр TYPE установлен в S -> HOLLOW или H -> HOLLOW. Влияние характера звучания корпуса на тембр увеличивается при увеличении значения; при уменьшении значения тембр приближается к звучанию пьезодатчика.	
<b>LEVEL</b>		
0 - 100	Уровень выходного сигнала.	

## BASS SIM (Bass Simulator)

Эффект эмуляции индивидуальных характеристик таких гитарных компонентов, как звукосниматели и типы конструкции корпуса. Это позволяет с помощью всего лишь одного инструмента имитировать звучание бас-гитар различных типов.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>TYPE</b>	
Выбор типа эмулятора бас-гитары.	
PAS -> ACT	Смена звучания пассивного датчика на тембр активного датчика.
ACT -> PAS	Смена звучания активного датчика на тембр пассивного датчика.
SGL -> HUM	Смена звучания сингла на тембр хамбакера.
HUM -> SGL	Смена звучания хамбакера на тембр сингла.
SLD -> HLW	Смена звучания сингла на тембр акустического баса с резонаторным корпусом.
SGL -> ACO	Смена звучания сингла на тембр акустического баса.
HUM -> ACO	Смена звучания хамбакера на тембр акустического баса.
<b>LOW</b>	
-50 - +50	Уровень низкочастотной составляющей.
<b>HIGH</b>	
-50 - +50	Уровень высокочастотной составляющей
<b>BODY</b>	
0 - 100	Определяет характер звучания корпуса, когда параметр Type установлен в SLD -> HLW, SGL -> ACO или HUM -> ACO. Влияние характера звучания корпуса на тембр увеличивается при повышении значения. При уменьшении значения звук приближается к звучанию пьезодатчика.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

## SLOW GEAR

Производит эффект “скрипичного” звучания.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>SENS (Sensitivity)</b>	
0 - 100	Входная чувствительность эффекта. При малых значениях эффект проявляется только при сильном звукоизвлечении. При больших значениях эффект проявляется даже при слабом звукоизвлечении.
<b>RISE TIME</b>	
0 - 100	Время, требуемое на достижение сигналом максимальной громкости с момента щипка струны.

## DEFRETTER

Эмулирует безладовый бас.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>STONE</b>	
-50 - +50	Степень “размытия” между нотами.
<b>SENS (Sensitivity)</b>	
0 - 100	Входная чувствительность эффекта.
<b>ATTACK</b>	
0 - 100	Уровень атаки звука щипка.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость эффекта.
<b>D.LEVEL (DIRECT Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

## SITAR SIM (Sitar Simulator)

Данный эффект имитирует звучание ситара.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ТОНЕ</b>	
-50 - +50	Тембр звучания эффекта. При увеличении значения высокие частоты усиливаются.
<b>SENS (Sensitivity)</b>	
0 - 100	Входная чувствительность эффекта. При малых значениях эффект при слабом звукоизвлечении не проявляется, а становится ощутимым только при энергичной игре на гитаре. Если используются большие значения, то звучание ситара будет имитироваться при любом звукоизвлечении.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.
<b>RESONANCE</b>	
0 - 100	Уровень характерных частотных резонансов.
<b>BUZZ</b>	
0 - 100	Количество характерных призвуков, создаваемых при контакте струн с подставкой струнодержателя ситара.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

## OCTAVE

Данный эффект смещает тон на одну октаву вниз и добавляет его к основному сигналу для увеличения плотности звука.



Поскольку требуется анализ высоты тона, игра аккордами (2 и более нот) невозможна.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>OCT LEVEL (Octave Level)</b>	
0 - 100	Уровень сигнала, звучащего на октаву ниже.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

## P SHIFTER

Этот эффект смещает высоту звучания оригинального тона вверх или вниз в диапазоне двух октав.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>TYPE</b>	
Определяет тип управления: ручной ("MANUAL") или от педали ("PEDAL").	
MANUAL	Штатный режим транспонирования тона.
PEDAL	Эффект сдвига тона управляется с помощью педали экспрессии. См. "Работа с педалью экспрессии" (стр. 129).
<b>MODE</b>	
Выбор режима сдвига тона.	
FAST, MEDIUM, SLOW	Реакция эффекта от FAST к MEDIUM и SLOW ускоряется, а модуляция напротив - ослабляется.
<b>PITCH</b>	
-24 - +24	Смещение высоты тона с шагом в полутон.
<b>FINE</b>	
-50 - +50	Точная подстройка высоты транспонированного тона. Значение 100 для FINE эквивалентно установке 1 для PITCH.
<b>PRE DELAY</b>	
0ms - 300ms	Время между началом звучания прямого сигнала и сигналом эффекта. Обычно, используется установка 0ms.
<b>FBK (Feedback)</b>	
0 - 100	Глубина обратной связи эффекта.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Громкость эффекта
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

### PHASER

Фазер добавляет сигнал с переменной фазой к прямому сигналу для получения "вращающегося" звука.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>TYPE</b>	
Выбор количества каскадов фазера.	
4 STAGE	4-каскадный фазер, дающий слабый эффект.
8 STAGE	8-каскадный фазер, дающий классическое звучание эффекта.
12 STAGE	12-каскадный фазер, дающий глубокий эффект.
BI-PHASE	Два фазера, схемы которых соединены последовательно.
<b>RATE</b>	
0 - 100	Частота эффекта.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.
<b>MANUAL</b>	
0 - 100	Центральная частота эффекта.
<b>RESONANCE</b>	
0 - 100	Уровень резонанса (глубина обратной связи) эффекта. При увеличении значения эффект становится более явным, делая звук более необычным.
<b>STEP RATE</b>	
OFF, 0 - 100	Шаг циклических изменений частоты и глубины эффекта. При больших значениях эти изменения будут более детальными. Чтобы отключить данный параметр, используйте установку "OFF".
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

### FLANGER

Флэнжер создает характерный эффект, напоминающий звук реактивного самолета.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>RATE</b>	
0 - 100	Частота эффекта.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.
<b>MANUAL</b>	
0 - 100	Центральная частота эффекта.
<b>RESONANCE</b>	
0 - 100	Уровень резонанса (глубина обратной связи) эффекта. При увеличении значения эффект становится более явным, делая звук более необычным.
<b>SEPARATION</b>	
0 - 100	Данный параметр определяет "рассеяние", или диффузию эффекта. Диффузия возрастает с увеличением значения.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

### TREMOLO

Тремолло - это эффект циклического изменения громкости.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>WAVE SHAPE</b>	
0 - 100	Характер циклического изменения уровня громкости сигнала. Чем больше значения, тем круче форма волны
<b>RATE</b>	
0 - 100	Частота (скорость) изменения эффекта.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.

## ROTARY

Данный эффект имитирует звучание вращающихся динамиков.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>SPEED SEL (Speed Select)</b>	
SLOW, FAST	Частота вращения динамиков: медленная (SLOW) или быстрая (FAST).
<b>RATE-SLOW</b>	
0 - 100	Частота вращения при установке SPEED SEL в "SLOW".
<b>RATE-FAST</b>	
0 - 100	Частота вращения при установке SPEED SEL в "FAST".
<b>RISE TIME</b>	
0 - 100	Время, в течении которого частота вращения динамиков изменяется при переключении режима из "SLOW" в "FAST".
<b>FALL TIME</b>	
0 - 100	Время, в течении которого частота вращения динамиков изменяется при переключении режима из "FAST" в "SLOW".
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.

## UNI-V (Uni-Vibe)

Эффект моделирует устройство Uni-Vibe. Он создает уникальное волнообразное звучание, напоминающее работу фазера, но невозможное для традиционного эффекта фазера.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>RATE</b>	
0 - 100	Частота изменения эффекта UNI-V.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

## PAN

Эффект изменяет баланс громкости левого и правого каналов стереопанорамы для перемещения звука между колонками.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>WAVE SHAPE</b>	
0 - 100	Характер циклического изменения уровня громкости сигнала. Чем больше значение, тем круче форма волны.
<b>RATE</b>	
0 - 100	Частота (скорость) изменения эффекта.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта.

## VIBRATO

Данный эффект создает вибрирующее звучание за счет легкой модуляции высоты тона.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>RATE</b>	
0 - 100	Частота (скорость) виврато.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта виврато.


## RING MOD (Ring Modulator)

Данный эффект создает металлический призыв, пропуская сигнал гитары через кольцевой модулятор. Звук приобретает не музыкальный, атональный характер.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>FREQUENCY</b>	
0 - 100	Частота внутреннего генератора.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.

### CHORUS

Хорус формирует слегка расстроенный сигнал и добавляет его к основному сигналу для придания ему глубины и объема.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>MODE</b>	
Выбор режима хоруса.	
MONO	Монофонический хорус. Сигнал эффекта одинаков для левого и правого каналов.
STEREO1	Сtereo хорус, при котором в левый и правый каналы подаются разные расстроенные сигналы.
STEREO2	Сtereo хорус, полученный за счет пространственного синтеза, в результате которого в левый канал подается прямой сигнал, в правый – обработанный.
<b>RATE</b>	
0 – 100	Частота эффекта хоруса.
<b>DEPTH</b>	
0 – 100	Глубина эффекта хоруса.  Для получения эффекта дублирования звука используйте установку 0.
<b>PRE DELAY</b>	
0.0ms – 40.0ms	Время задержки между возникновением прямого сигнала и сигнала эффекта. При высоких значениях звучание будет напоминать эффект дублирования звука.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 – 100	Громкость эффекта.

### DBL DELAY (Doubling Delay)

Добавляя немного задержанный по времени сигнал к прямому, данный эффект создает иллюзию совместного звучания нескольких источников сигнала (эффект дублирования). Наибольшая выразительность достигается при записи в стерео.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>DLY TME (Delay Time)</b>	
0.5 – 50.0 ms	Устанавливает время задержки (т.е., интервала между прямым и задержанным сигналами).
<b>SEPARATION</b>	
-50 – +50	Определяет диффузию (рассеяние) прямого и задержанного сигналов между правым и левым каналами. Эффект достигается при стереозаписи (использующей два трека).
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 – 120	Громкость эффекта.

## DELAY

Данный эффект добавляет к прямому сигналу задержанный, создавая пространственное звучание или спецэффекты.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа задержки.	
STANDARD	Обычная задержка.
PAN	<p>Задержка для стереовыхода, позволяющая организовать повторы, распределенные между левым (L) и правым (R) каналами.</p>
<b>DLY TIME (Delay Time)</b>	
1ms - 3400ms	Время задержки.
<b>FEEDBACK</b>	
0 - 100	<p>Уровень возвращенного на вход эффекта сигнала.</p> <p>Чем выше значения, тем больше число повторов задержанного сигнала.</p> <p><b>?</b></p> <p>Feedback - это обратная связь между выходом и входом эффекта.</p>
<b>HIGH CUT (High Cut Filter)</b>	
700Hz - 11kHz, FLAT	Частота среза обрезающего фильтра высоких частот. При установке "FLAT" обрезающий фильтр высоких частот отключен.
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 120	Громкость эффекта.
<b>D.LEVEL (Direct Level)</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.
<b>TAP TIME</b>	
0 - 100%	Устанавливает время задержки сигнала левого канала относительно времени задержки сигнала правого канала (выражается в %).

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в PAN.

## ACOUSTIC SIMULATOR

Эффект эмуляции индивидуальных характеристик таких гитарных компонентов, как звукосниматели и типы конструкции корпуса. Это позволяет с помощью всего лишь одного инструмента имитировать звучание акустических гитар различных типов.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа эмуляции акустической гитары.	
S -> AC	Смена звучания сингла на тембр акустической гитары.
H -> AC	Смена звучания хамбакера на тембр акустической гитары.
<b>LOW</b>	
-50 - +50	Уровень низкочастотной составляющей.
<b>HIGH</b>	
-50 - +50	Уровень высокочастотной составляющей
<b>BODY</b>	
0 - 100	<p>Определяет характер звучания корпуса, когда параметр Type установлен в S -&gt; AC или H -&gt; AC.</p> <p>Влияние характера звучания корпуса на тембр увеличивается при повышении значения. При уменьшении значения звук приближается к звучанию пьезодатчика.</p>
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

## GUITAR TO BASS

Эффект эмуляции звука бас-гитары при игре на электрогитаре.



При использовании данного эффекта следует избегать игры аккордами.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.

## Применение эффектов разрыва

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>TYPE</b>	
Выбор типа эффекта GUITAR TO BASS.	
JV	Звучание Fender Jazz Bass.
PV	Звучание Fender Precision Bass.
<b>REAR VOL (Rear Volume) *1</b>	
0 - 100	Громкость заднего датчика. При значении 0 звук будет отсутствовать.
<b>FRONT VOL (Front Volume) *1</b>	
0 - 100	Громкость переднего датчика. При значении 0 звук будет отсутствовать.
<b>TOPE</b>	
0 - 100	Тембр звучания эффекта.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в JV.

## ACOUSTIC PROCESSOR

Данный эффект позволяет обогатить звучание датчиков электроакустической гитары посредством создания звука, аналогичного получаемому при озвучивании гитары микрофоном.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа модели.	
BRIGHT	Яркий звук с подчеркнутым резонансом струн.
WARM	Теплый звук с подчеркнутым резонансом корпуса.
<b>BODY</b>	
0 - 100	Добавляет тембральный оттенок, свойственный резонансу корпуса акустической гитары.
<b>LEVEL</b>	
0 - 100	Уровень выходного сигнала.

## PITCH CORRECT

Эффект корректирует высоту тона вокала. При определенных установках эффект может создавать роботизированный призывок голоса посредством "ступенчатого изменения высоты тона.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа эффекта PITCH CORRECT.	
SOFT	Плавная коррекция высоты тона.
HARD	Ускоренная коррекция высоты тона.
ELECTRIC	Ступенчатая коррекция высоты тона.
ROBOT	Коррекция высоты тона к заданной ноте.
<b>SCALE *1</b>	
CHROMATIC	Высота тона подтягивается к ближайшему хроматическому полутону.
MAJ (MIN)	Высота тона корректируется согласно установке Key.
<b>KEY *2</b>	
C - B, Cm - Bm	Тоника исполняемой пьесы.
<b>NOTE *3</b>	
C - B	Фиксированная высота тона.
<b>GENDER</b>	
-10 - 0 - +10	Изменение голоса с мужского на женский и наоборот.
<b>OCTAVE</b>	
-1OCT, 0, +1OCT	Пределы изменения высоты тона.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в SOFT, HARD или ELECTRIC.

\*2 Параметр доступен при установке SCALE в MAJ (MIN).

\*3 Параметр доступен при установке TYPE в ROBOT.

## DYNAMICS

Выравнивает колебания громкости звука.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>DEPTH</b>	
0 - 100	Глубина эффекта DYNAMICS.
<b>ENHANCE</b>	
0 - 10	Глубина эффекта Enhance. Чем выше значение, тем отчетливее звук.



## ТОНЕ/SFX

Эффект изменяет тембральный характер или создает спецэффекты.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
DISTORTION	Производит искаженный голос.
RADIO	Производит голос, как по радио.
STROBE	“Нарезает” звук голоса.
CHORUS	Обогащает звук голоса.
FLANGER	Добавляет “свистящую” модуляцию.
<b>DRIVE *1</b>	
0 - 100	Степень искажений.
<b>ТОНЕ *1</b>	
-50 - 0 - +50	Тембральный характер.
<b>SPEED *2</b>	
0 - 100	Скорость эффекта.
<b>DEPTH *3</b>	
0 - 100	Глубина эффекта CHORUS.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в DISTORTION.

\*2 Параметр доступен при установке TYPE в STROBE или FLANGER.

\*3 Параметр доступен при установке TYPE в CHORUS.

## DOUBLE/HARMONY

Производит эффект “дабл-трека” или гармонизации. Доступно наложение двух партий (PART 1 и PART 2).



Понятие дабл-трека

Это – широко применяемая техника студийной записи, при которой вокалист дважды исполняет одну и ту же мелодию, а каждый дубль записывается на отдельный трек. При совместном их воспроизведении создается эффект “обогащения” голоса.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>PART1TYPE</b>	
DOUBLE	Производит эффект дабл-трека.

Параметр/ Диапазон	Описание
-10СТ - +10СТ	Если задана тоника пьесы, голос гармонизируется с определенным здесь интервалом.
UNISON	За счет изменения характера вокала, будет производиться эффект исполнения мелодии двумя вокалистами в унисон.
<b>PART1DBL (Part 1 Double) *1</b>	
LIGHT, NORMAL, DEEP	Три уровня интенсивности эффекта Double (LIGHT / NORMAL / DEEP).
<b>PART1LEVEL *2</b>	
0 - 100	Громкость партии.
<b>PART1GENDER *2</b>	
-10 - 0 - +10	Изменение голоса с мужского на женский и наоборот.
<b>PART1PAN</b>	
L50 - CENTER - R50	Панорама (положение в стереополе) звука.
<b>PART2TYPE</b>	
DOUBLE	Производит эффект дабл-трека.
-10СТ - +10СТ	Если задана тоника пьесы, голос гармонизируется с определенным здесь интервалом.
UNISON	За счет изменения характера вокала, будет производиться эффект исполнения мелодии двумя вокалистами в унисон.
<b>PART2DBL (Part 2 Double) *1</b>	
LIGHT, NORMAL, DEEP	Три уровня интенсивности эффекта Double (LIGHT / NORMAL / DEEP).
<b>PART2LEVEL *2</b>	
0 - 100	Громкость партии.
<b>PART2GENDER *2</b>	
-10 - 0 - +10	Изменение голоса с мужского на женский и наоборот.
<b>PART2PAN</b>	
L50 - CENTER - R50	Панорама (положение в стереополе) звука.
<b>KEY *2</b>	
C - B, Cm - Bm	Тоника исполняемой пьесы.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в DOUBLE.

\*2 Параметр доступен при установке TYPE в -10СТ - +10СТ или UNISON.

## Применение эффектов разрыва

### LOW CUT

Обрезной фильтр, удаляющий низкочастотные помехи.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>DEPTH</b>	
20 - 2000 Hz	Частота среза, ниже которой отфильтруются низкочастотные помехи.

### LO-FI

Эффект, производящий "низкокачественный" звук.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>TYPE</b>	
Выбор типа эффекта.	
RADIO	Производит звук радиоприемника АМ. Параметром "TUNING" можно имитировать колебания звука, происходящие при уходе частоты настройки.
VINYL	Производит звук грамофона. Также имитируются шумы иглы от царапин и пыли на пластинке.
DIGITAL	Производит звук lo-fi за счет понижения частоты дискретизации и разрешения звука. Набор включенных последовательно частотных фильтров позволяет изменять звук в широких пределах.
<b>TUNING *1</b>	
0 - 100	Данный параметр используется с установкой RADIO. Он имитирует колебания звука, происходящие при уходе частоты настройки в радиоприемнике АМ.
<b>WOW FLUTTER *2</b>	
0 - 100	Данный параметр используется с установкой VINYL. Он имитирует флуктуации звука, связанные с нестабильностью частоты вращения пластинки.
<b>NOISE *3</b>	
0 - 100	Данный параметр имитирует шум.
<b>FILTER *3</b>	
0 - 100	Данный параметр управляет фильтром.
<b>D:E *3</b>	
100:0 - 0:100	Баланс громкостей прямого сигнала и сигнала эффекта.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>PRE FILTER *4</b>	
OFF, ON	Фильтр, снижающий уровень цифровых искажений. При его отключении можно добиться максимального эффекта lo-fi с учетом цифровых искажений.
<b>SAMPLE RATE *4</b>	
OFF, 1/2 - 1/32	Данный параметр изменяет частоту дискретизации.
<b>BIT *4</b>	
OFF, 15 - 1	Данный параметр изменяет разрешение цифровых данных (в битах). При его отключении оригинальное разрешение не изменяется. При выборе крайне малых значений возможно появление на входе громкого шума даже при отсутствии источника сигнала. В таком случае увеличьте порог шумоподавителя.
<b>POST FILTER *4</b>	
OFF, ON	Фильтр, снижающий цифровые искажения после применения эффекта lo-fi. При его отключении эффект lo-fi будет максимальным.
<b>E.LEVEL (Effect Level) *4</b>	
0 - 100	Общая громкость эффекта lo-fi.
<b>D.LEVEL (Direct Level) *4</b>	
0 - 100	Громкость прямого сигнала.
<b>MODIFY FIL (Modify Filter) *4</b>	
Выбор частотного фильтра.	
OFF	Фильтр отключен.
LPF	Фильтр низких частот.
BPF	Полосовой фильтр.
HPF	Фильтр высоких частот.
<b>CUTOFF F *4</b>	
0 - 100	Частота среза.
<b>RESONANCE *4</b>	
0 - 100	Уровень резонанса.
<b>GAIN *4</b>	
0 - +24 dB	Громкость сигнала на выходе фильтра.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в RADIO.

\*2 Параметр доступен при установке TYPE в VINYL.

\*3 Параметр доступен при установке TYPE в RADIO или VINYL.

\*4 Параметр доступен при установке TYPE в DIGITAL.

# Пространственные эффекты

С помощью встроенных в BR-800 “эффектов петли” можно добавить звуку пространственность и глубину.

Глубину эффекта петли можно устанавливать независимо для каждого трека или входа, регулируя уровень посыла на эффект.

Поскольку каждый вход и трек имеют свои уровни посыла, установку эффектов можно осуществлять независимо; например, можно подать глубокую реверберацию на вокал и в то же время обработать легкой реверберацией партию ударных.

## Установка глубины эффекта петли

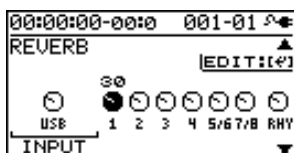
Ниже описано, как установить уровень посыла на эффект петли независимо для каждого трека.

**1** Нажмите кнопку [TRACK].

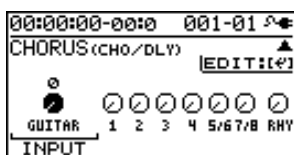
**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “REVERB” или “CHO/DLY” и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран установки уровня посыла.

**Для REVERB**



**Для CHO/DLY**



**3** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом установите уровень посыла для каждого трека.

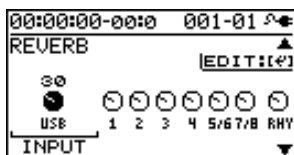
\* Установить курсор на трек можно, нажав кнопку [REC] соответствующего трека.

Чтобы установить уровень посыла для входного источника установите курсор на “INPUT”. Чтобы установить уровень посыла для ударных установите курсор на “RHY”. Затем колесом измените значение.

**4** По окончании регулировок нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

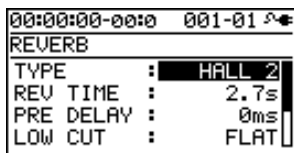
## Редакция эффекта петли

- 1 Нажмите кнопку [TRACK].
- 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "REVERB" или "CHO/DLY" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран установки уровня сигнала.

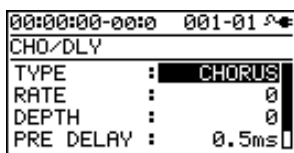


- 3 Нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран редакции параметров эффекта.

### Для REVERB



### Для CHO/DLY



- 4 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите параметр и колесом измените значение.



См. "Список параметров" (стр. 84).

- 5 По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### МЕМО

Эффект петли не имеет "патчей". Его установки сохраняются вместе с данными пьесы.

## Список параметров

### REVERB

Добавляет к сигналу реверберационные отражения.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>TYPE</b>	
Выбор типа реверберации. Доступны различные пространственные модели.	
AMBIENCE	Имитирует отражения, снятые микрофоном на удалении от источника звука, для применения при записи и т.д. В отличие от традиционной реверберации, данный тип дает ощущение открытого и глубокого звучания.
ROOM	Имитация реверберации малой комнаты с мягким звучанием отраженного сигнала.
HALL 1	Имитация реверберации концертного зала с чистым объемным звуком.
HALL 2	Имитация реверберации концертного зала с мягким звучанием отраженного сигнала.
PLATE	Имитация реверберации, полученной при отражении звука от металлической пластины. Этот тип имеет характерный окрас тембра высоких частот отраженного сигнала.
SPRING	Имитация звучания пружинного ревербератора, применяемого в гитарных комбо.
MODULATE	Данный тип имеет призвук модулированных колебаний, которые придают звуку эффекта приятный для слуха волнообразный оттенок.
<b>REV TIME (Reverb Time)</b>	
0.1s - 10.0s	Время (длительность) реверберации.
<b>PRE DELAY</b>	
0ms - 500ms	Задержка от момента появления прямого сигнала до момента появления реверберации.
<b>LOW CUT (Low Cut Filter)</b>	
FLAT, 55Hz - 800Hz	Частота среза обрезающего фильтра низких частот. При установке "FLAT" обрезающий фильтр низких частот отключен.
<b>HIGH CUT (High Cut Filter)</b>	
700Hz - 1kHz, FLAT	Частота среза обрезающего фильтра высоких частот. При установке "FLAT" обрезающий фильтр высоких частот отключен.
<b>DENSITY</b>	
0 - 10	Плотность отражений в сигнале реверберации.

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>E.LEVEL (Effect Level)</b>	
0 - 100	Громкость эффекта.
<b>SPRG SENS (Spring Sensitivity) *1</b>	
0 - 100	Чувствительность эффекта пружинной реверберации. Чем выше значение, тем выразительнее эффект даже при слабом звукоизвлечении.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в SPRING.

## CHORUS/DELAY

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>TYPE</b>	
Выбор типа эффекта.	
CHORUS	Хорус слегка расстраивает прямой сигнал и добавляет его к основному сигналу для придания ему глубины и объема.
DELAY	Данный эффект добавляет к прямому сигналу задержанный, создавая пространственное звучание.
<b>RATE *1</b>	
0 - 100	Частота эффекта хоруса.
<b>DEPTH *1</b>	
0 - 100	Глубина эффекта хоруса.
<b>PRE DLY (Pre Delay) *1</b>	
0.5 - 50.0ms	Время задержки между прямым сигналом и сигналом эффекта.
<b>E.LEVEL (Effect Level) *1</b>	
0 - 100	Громкость эффекта хоруса.
<b>DLY TME (Delay Time) *2</b>	
10 - 1000ms	Время задержки (т.е., интервал между повторами звука).
<b>FEEDBACK *2</b>	
0 - 100	Уровень возвращенного на вход эффекта сигнала. Чем выше значения, тем больше число повторов задержанного сигнала.
<b>E.LEVEL (Effect Level) *2</b>	
0 - 100	Громкость эффекта задержки.
<b>REV SEND (Reverb SEND) *2</b>	
0 - 100	Уровень реверберации, которой обрабатывается задержанный сигнал.

\*1 Параметр доступен при установке TYPE в CHORUS.

\*2 Параметр доступен при установке TYPE в DELAY.

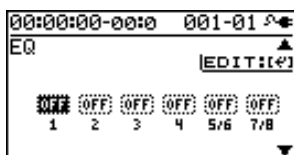
# Настройка тембра трека

Каждый трек BR-800 содержит независимый трехполосный эквалайзер, позволяющий произвести коррекцию тембра.

## Редакция эквалайзера трека

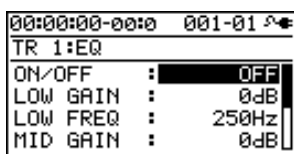
**1** Нажмите кнопку [TRACK].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "EQ" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран редакции эквалайзера.



**3** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом включите/отключите эквалайзер трека.  
*\* Установить курсор на трек можно, нажав кнопку [REC] соответствующего трека.*

**4** Нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран редакции параметров эквалайзера.



**5** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите параметр и колесом установите его значение.



См. "Список параметров" (стр. 86).

**6** По окончании редакции нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### МЕМО

Эквалайзер трека не имеет "патчей". Его установки сохраняются вместе с данными пьесы.

## Список параметров

Параметр/ Диапазон	Описание
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Включает/отключает эффект.
<b>LOW GAIN</b>	
-12 - +12dB	Усиление/ослабление низких частот.
<b>LOW FREQ (Low Frequency)</b>	
40Hz - 1.6kHz	Центральная частота диапазона, на которую воздействует параметр LOW GAIN.
<b>MID GAIN (Middle Gain)</b>	
-12 - +12dB	Усиление/ослабление средних частот.
<b>MID FREQ (Middle Frequency)</b>	
20Hz - 10kHz	Центральная частота диапазона, на которую воздействует параметр MID GAIN.
<b>MID Q (Middle Q)</b>	
0.5 - 16	Ширина полосы эквализации с центром, определяемым параметром MID FREQ. Чем выше значение, тем уже полоса.
<b>HIGH GAIN</b>	
-12 - +12dB	Усиление/ослабление высоких частот.
<b>HIGH FREQ (High Frequency)</b>	
400Hz - 16kHz	Центральная частота диапазона, на которую воздействует параметр HIGH GAIN.

### NOTE

Если настраивать эквалайзер при запущенном воспроизведении возможно возникновение щелчков. Это не является неисправностью. Если этот шум вызывает раздражение, производите регулировки при отключенном звуке.

# **Работа с ударными**

# Обзор ритм-секции

BR-800 имеет ритм-секцию, работающую независимо от аудиотреков 1 – 7/8.

Ритм можно использовать в качестве метронома при записи или же создавать свои аккомпанементы ударных из встро-енных ритмов согласно структуре песни.

## Паттерны и аранжировки

Ритмы (партии ударных) в BR-800 состоят из “паттернов” и “аранжировок”.

### ■ Паттерны

Как правило, партия ударных представляет собой повторяющуюся ритмическую фразу длительностью в один или два такта.

Такие ритмические фразы в рамках BR-800 называются “паттернами”.

#### Пример паттерна

Ниже приведен 4-дольный паттерн, данные исполнения которого циклично повторяются.



### Паттерны пьес (S001 – S100)

Для каждой песни на карту SD можно сохранить до 100 паттернов.

### Пресетные паттерны (P001 – P327)

BR-800 содержит 327 “пресетных паттерна” (P001 – P327), которые соответствуют различным музыкальным стилям.

\* Пресетные паттерны отредактировать и перезаписать невозможно.



См. “Воспроизведение паттернов” (стр. 91).

#### МЕМО

К пресетным относятся паттерны, соответствующие вступлению, куплету, сбивке и коде. Определить предназначение того или иного паттерна можно по буквенному обозначению после его имени.

(Пример)

ROCK1-IN (Intro — вступление)

ROCK1-V1 (Verse 1 — первый куплет)

ROCK1-V2 (Verse2 — второй куплет)

ROCK1-F1 (Fill 1 — первая сбивка)

ROCK1-F2 (Fill 2 — вторая сбивка)

ROCK1-E (Ending — код)



“Список пресетных паттернов” (стр. 145)

#### IN (intro)

Паттерны, находящиеся в начале песни (во вступлении).

#### V (verse) 1, 2

Паттерны, составляющие основу песни.

1 — основной паттерн, 2 — вариация паттерна 1.

#### F (fill) 1, 2

Паттерны, связывающие фразы песни. Выбор сбивки 1 или 2 зависит от паттерна, следующего за ней.

#### E (ending)

Паттерны, находящиеся в конце песни.

\* Пресетные паттерны редактировать и перезаписывать невозможно.

#### Использование “BR-800 Rhythm Editor”

С помощью программы “BR-800 Rhythm Editor” можно создавать паттерны, аранжировки и наборы ударных в компьютере.

“BR-800 Rhythm Editor” находится на “BR-800 DVD-ROM”. См. файл “ReadmeEN.txt” на “BR-800 DVD-ROM”.

\* В рамках BR-800 создавать паттерны или наборы ударных невозможно.

\* Перед подключением BR-800 к компьютеру необходимо установить драйвер USB (стр. 118).



## ■ Аранжировки

Паттерн можно использовать автономно, в качестве метронома, но при этом ритм не будет меняться в течение всей пьесы. Чтобы создать пьесу с музыкальными вариациями, необходимо располагать паттерны в определенном порядке, например, вступление -> припев -> сбивка -> кода.

В рамках BR-800 последовательность размещения паттернов в заданном порядке называется "аранжировкой".

Вступление Темп: 120.0	Куплет Темп: 110.0	Сбивка Темп: 130.0	• • •
---------------------------	-----------------------	-----------------------	-------

## Пресетные аранжировки (P01 – P50)

BR-800 содержит 50 "пресетных аранжировок" (P01 – P50), предназначенных для различных музыкальных стилей, например, рока или джаза.

\* Пресетные аранжировки редактировать и перезаписывать невозможно.

В пресетных аранжировках (кроме Metro 4/4) после E (кода) следует 3-тактная пауза (BREAK) и затем повтор с V1 (куплет 1).



"Список пресетных аранжировок" (стр. 144)

## Аранжировки пьес (S01 – S05)

Для каждой пьесы на карту SD можно сохранить 5 аранжировок.



Для воспроизведения аранжировки BR-800 должен находиться в режиме Arrangement.

См. "Воспроизведение аранжировок" (стр. 93).

## Звуки ударных (наборы ударных)

Обычно партия ударных использует набор, включающий в себя совокупность перкуссионных инструментов (например, барабан, бочку, и т.д.), подходящий под конкретный музыкальный стиль.

BR-800 предлагает 9 наборов ударных (drum kit), подходящих для различных стилей.

## Включение/отключение ритма

1

Нажмите кнопку [RHYTHM].

Кнопка [RHYTHM] загорится, и зазвучит партия ударных.



При повторном нажатии кнопки [RHYTHM] кнопка [RHYTHM] погаснет, и партия ударных остановится.

## Переключение режимов Pattern и Arrangement

BR-800 имеет два режима работы ритм-секции: режим паттернов (Pattern) и режим аранжировки (Arrangement).

### Режим Pattern

Выбранный паттерн повторяется в течение всей пьесы.

### Режим Arrangement

В течение пьесы паттерны переключаются автоматически в последовательности, определенной аранжировкой.

1

Нажмите кнопку [RHYTHM].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TYPE".

#### В режиме Pattern

```
00:00:00-00:00  001-01
RHYTHM
TYPE : PATTERN
PATRN:P002  ROCK1-U1
KIT :P4      HARD
TEMPO:      ↓120.0
```

#### В режиме Arrangement

```
00:00:00-00:00  001-01
RHYTHM
TYPE : ARRANGE
ARRNG:S01  EMPTY001
KIT :P1    STD 1
EDIT
```

3

Колесом выберите режим.

Установка	Описание
PATTERN	Выбор режима Pattern.
ARRANGE	Выбор режима Arrangement.

4

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

# Воспроизведение паттернов

Ниже описаны выбор и цикличное воспроизведение одного из встроенных паттернов.

**1** Нажмите кнопку [RHYTHM].

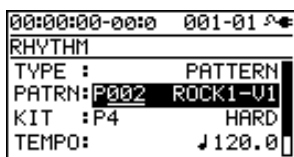
Кнопка [RHYTHM] загорится, сигнализируя о включении ритм-секции.

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TYPE".

**3** Колесом выберите "PATTERN".

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PATRN".

**5** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите паттерн для воспроизведения.



Значение	Описание
P001 - P327	Пресетные паттерны 1 - 327
S001 - S100	Паттерны пьес 1 - 100 *1

\*1 С помощью программы "BR-800 Rhythm Editor" в компьютере можно создавать свои собственные паттерны.



"Использование "BR-800 Rhythm Editor"" (стр. 88)

**6** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

**7** Нажмите кнопку [PLAY].

Запустится воспроизведение пьесы и паттерна ударных.

**8** Фейдерами [RHYTHM] и [MASTER] установите требуемый уровень громкости.

**9** Чтобы остановить воспроизведение, нажмите кнопку [STOP].

## NOTE

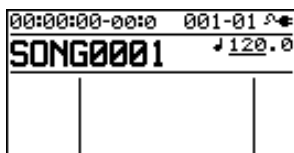
- При поставке BR-800 с завода паттерны пьес (S001 - S100) не содержат данных, поэтому при их выборе звук ударных будет отсутствовать.
- Паттерн "P327: BREAK" содержит только паузы. При его выборе звук ударных будет отсутствовать.

### Изменение темпа

Находясь на экране Play, можно изменять темп воспроизведения паттерна.

1

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на индикатор темпа.



2

Колесом измените темп.

Темп воспроизведения паттерна изменится.

### Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO]

Можно изменить темп воспроизведения паттерна, нажимая на кнопку [TAP TEMPO] с нужными интервалами.

Нажмите кнопку [TAP TEMPO] не менее 4 раз подряд; темп будет вычислен в соответствии с частотой нажатия кнопки.



#### NOTE

- Темп паттерна сохраняется по окончании записи или при сохранении пьесы (стр. 109). В каждой пьесе сохраняется одна установка темпа.
- Темп является общим для всех паттернов. Задать разным паттернам различный темп невозможно.
- Темп устанавливается в диапазоне 25.0 - 250.0.

# Воспроизведение аранжировок

Ниже описаны выбор и воспроизведение одной из встроенных аранжировок.

**1** Нажмите кнопку [RHYTHM].  
Кнопка [RHYTHM] загорится, сигнализируя о включении ритм-секции.

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TYPE".

**3** Колесом выберите "ARRANGE".

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ARRNG".

**5** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите аранжировку для воспроизведения.



Значение	Описание
P01 - P50	Пресетные аранжировки 1 - 50
S01 - S05	Аранжировки пьес 1 - 5

**6** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

**7** Нажмите кнопку [ZERO].  
Локатор установится в начало пьесы.

**8** Нажмите кнопку [PLAY].  
Запустится воспроизведение пьесы и выбранной аранжировки.

**9** Фейдерами [RHYTHM] и [MASTER] установите требуемый уровень громкости.

**10** Чтобы остановить воспроизведение нажмите кнопку [STOP].

## NOTE

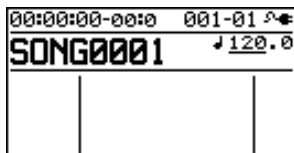
При поставке BR-800 с завода аранжировки пьес (S01 - S05) не содержат данных, поэтому при их выборе звук ударных будет отсутствовать.

### ИЗМЕНЕНИЕ ТЕМПА

Находясь на экране Play, можно изменять темп воспроизведения аранжировки.

1

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на индикатор темпа.



2

Колесом измените темп.

Темп воспроизведения аранжировки изменится.

### Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO]

Можно изменить темп воспроизведения аранжировки, нажимая на кнопку [TAP TEMPO] с нужными интервалами.

Нажмите кнопку [TAP TEMPO] не менее 4 раз подряд; темп будет вычислен в соответствии с частотой нажатия на кнопку.



#### NOTE

- Заданный для аранжировки темп будет временно игнорироваться.
- Изменения темпа являются временными. Относительно сохранения темпа аранжировки см. "Создание аранжировки" (стр. 96).
- Темп устанавливается в диапазоне 25.0 – 250.0.

# Смена наборов ударных (Drum Kit)

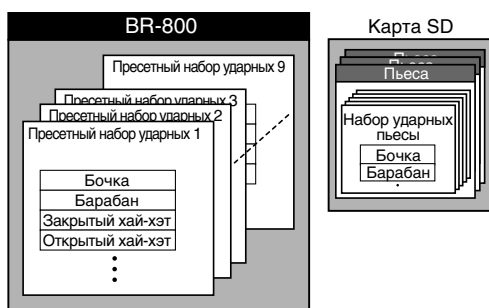
Набор ударных представляет собой совокупность ударных инструментов. BR-800 содержит 9 “пресетных наборов ударных”.

С помощью “BR-800 Rhythm Editor” можно создать 5 пользовательских наборов ударных. Наборы ударных сохраняются на карту SD вместе с каждой песней.



“Использование “BR-800 Rhythm Editor”” (стр. 88)

При воспроизведении аранжировок и паттернов используются звуки инструментов набора ударных.



- Набор ударных сохраняется в каждой аранжировке.
- Набор ударных изменить невозможно, если в режиме Arrangement выбрана пресетная аранжировка.

## Выбор набора ударных

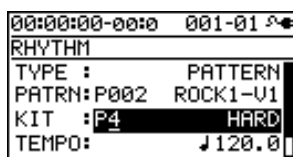
1

Нажмите кнопку [RHYTHM].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “KIT”.

В режиме Pattern



В режиме Arrangement



3

Колесом выберите набор ударных.

Установка		Описание
P1	STD 1	Стандартный набор ударных
P2	STD 2	
P3	ROOM	Набор ударных с призвуком реверберации
P4	HARD	Набор ударных для хард-рока
P5	JAZZ	Набор ударных для джаза
P6	HIP-HOP	Набор ударных для танцевальной музыки
P7	HOUSE	
P8	REGGAE	Набор ударных для регги
P9	808	Набор ударных, содержащий звуки классической драм-машины Roland TR-808
S1	SongKit1	Оригинальные наборы ударных, хранящиеся в каждой песне
S2	SongKit2	
S3	SongKit3	
S4	SongKit4	
S5	SongKit5	

4

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

# Создание аранжировки

BR-800 позволяет размещать паттерны в нужном порядке для создания аранжировки, то есть структуры всей пьесы от вступления до коды. После создания аранжировки ее можно сохранить в качестве аранжировки пьесы.

Аранжировка может содержать до 999 тактов.

## МЕМО Шаги

Аранжировка пьесы формируется из “шагов”. Каждый шаг содержит номер паттерна и номер такта, в котором этот шаг запускается.

Например, создадим пьесу со следующей структурой:

Секция	Длительность	Паттерн
Intro	2 такта	P001
	↓	
Melody A	16 тактов	S002
	↓	
Melody B	8 тактов	S003
	↓	
Break	8 тактов	S099
	↓	
Ending	2 такта	P006

Чтобы соответствовать описанной выше структуре, аранжировка должна содержать следующие шаги.

Номер шага	Начальный такт	Номер паттерна
Шаг 1	1	P001: ROCK-1 IN
	↓	
Шаг 2	3	S002: OriginalA
	↓	
Шаг 3	19	S003: OriginalB
	↓	
Шаг 4	27	S099: OriginalC
	↓	
Шаг 5	35	P006: ROCK-1 E
	↓	
Шаг 6	37	P327: BREAK

Секции для пьесы практически любой длительности можно задать с помощью небольшого количества шагов. В рамках BR-800 доступно до 50 шагов.

Ниже описана процедура создания аранжировки.

**1**

Нажмите кнопку [RHYTHM].

Кнопка [RHYTHM] загорится.

**2**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “TYPE”.

**3**

Колесом выберите “ARRANGE”.

**4**

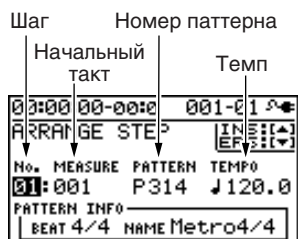
Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “EDIT” и нажмите кнопку [ENTER].

\* Если выбрана пресетная аранжировка, продолжение данной процедуры будет невозможно.

**5**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “STEP” и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран ARRANGE STEP.



**6**

Кнопками CURSOR [◀]/[▶] установите курсор в позицию “шага” и колесом выберите шаг для редактирования.

К предыдущему шагу можно перейти, нажав кнопку [REW], к следующему — кнопку [FF].



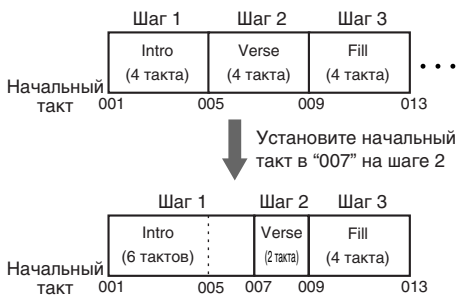
7

Кнопками CURSOR [◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом измените значение.

Нажав кнопку [PLAY], можно прослушать паттерн текущего шага (текущий паттерн).

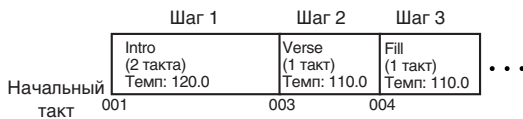
### Начальный такт

Задаёт такт начала воспроизведения текущего паттерна.



### Номер паттерна

Выбирает паттерн. Как показано на рисунке ниже, паттерн задается для каждого шага.



### Размер

Отображает размер текущего паттерна.

### Темп

Задаёт темп текущего паттерна.

**Диапазон:** 25.0 – 250.0

8

По окончании создания аранжировки нажмите кнопку [EXIT] несколько раз.

Отобразится экран Play, и созданная аранжировка будет сохранена.

\* В процессе обновления данных дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

### NOTE

- Начальный такт для шага 1 всегда равен "001". Его изменить невозможно.
- Начальный такт не может совпадать с начальным тактом предыдущего шага или любым более ранним тактом.
- Установки, выходящие за рамки начального такта следующего шага, осуществить невозможно.
- Если на экране Play воспроизвести аранжировку до конца, назначенный на последний шаг паттерн будет циклично повторяться.

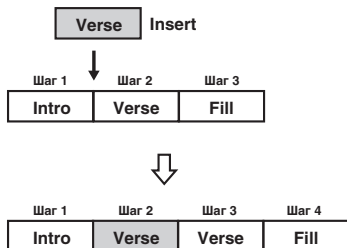
Чтобы на последнем шаге воспроизведение аранжировки остановилось, назначьте на последний шаг пресетный паттерн "P327 BREAK" (пауза). При его цикличном повторении создается ощущение прекращения воспроизведения аранжировки.

(Пример)



## Вставка шага

В текущий шаг можно вставить новый.



- 1 Перейдите на экран ARRANGE STEP, как описано в пунктах 1 – 5 раздела “Создание аранжировки” (стр. 96).

- 2 Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите позицию (номер шага), в которую вставляется новый шаг.

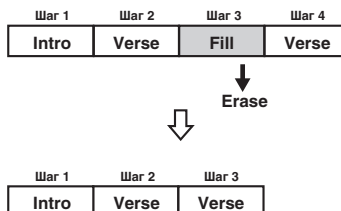


- 3 Нажмите кнопку CURSOR [▲].  
Отобразится сообщение “Insert?”.

- 4 Нажмите кнопку [ENTER].  
Выбранный шаг будет скопирован и вставлен. По окончании операции отобразится экран ARRANGE STEP.

## Стирание шага

Ниже описана процедура стирания выбранного шага. После стирания шага его номер присваивается следующему шагу.



- 1 Перейдите на экран ARRANGE STEP, как описано в пунктах 1 – 5 раздела “Создание аранжировки” (стр. 96).

- 2 Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите стираемый шаг.



- 3 Нажмите кнопку CURSOR [▼].  
Отобразится сообщение “Erase?”.

- 4 Нажмите кнопку [ENTER].  
Данные будут стерты. По окончании операции отобразится экран ARRANGE STEP.

## Определение имени аранжировки

Аранжировке пьесы можно назначить имя, состоящее максимум из 8 символов.

**1** Нажмите кнопку [RHYTHM].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TYPE".

**3** Колесом выберите "ARRANGE".

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ARRNG".



**5** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите аранжировку пьесы (S01 – 05).

**6** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] установите курсор на "EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].

**7** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "NAME" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран ARRANGE NAME.



**8** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом редактируйте символы.

**9** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

Экран отобразит "Keep power on!", и отредактированное имя аранжировки будет сохранено.

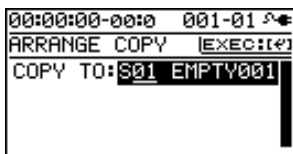
### NOTE

Переименовать пресетную аранжировку невозможно.

### Копирование аранжировки

Чтобы отредактировать пресетную аранжировку или создать вариацию уже существующей, необходимо сначала скопировать модифицируемую аранжировку, а затем операции редакции производить уже над ее копией.

- 1 Нажмите кнопку [RHYTHM].
- 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TYPE".
- 3 Колесом выберите "ARRANGE".
- 4 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ARRNG".
- 5 Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите копируемую аранжировку пьесы (P01 – P50, S01 – 05).
- 6 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].
- 7 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "COPY" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран ARRANGE COPY.



- 8 Колесом выберите аранжировку пьесы (S01 – S05), в которую производится копирование.

- 9 Нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится запрос на подтверждение.



- 10 Нажмите кнопку [ENTER] еще раз.  
Экран отобразит "Keep power on!", и копирование будет выполнено.
- 11 Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

#### NOTE

Копирование в пресетную аранжировку невозможно.

## Стирание аранжировки

Ниже описана процедура стирания шага 2 и всех последующих шагов из аранжировки пьесы.

Шаг 1 не стирается, он устанавливается в "Metro" (метроном).

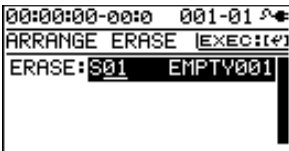
**1** Нажмите кнопку [RHYTHM].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TYPE".

**3** Колесом выберите "ARRANGE".

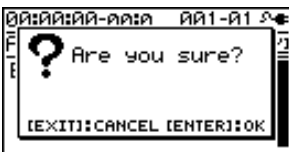
**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].

**5** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ERASE" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран ARRANGE ERASE.



**6** Колесом выберите стираемую аранжировку пьесы (S01 – S05).

**7** Нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится запрос на подтверждение.



**8** Для выполнения операции стирания нажмите кнопку [ENTER].

Для отмены нажмите кнопку [EXIT].

\* Экран отобразит "Keep power on!", и данные аранжировки будут стерты.

**9** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### NOTE

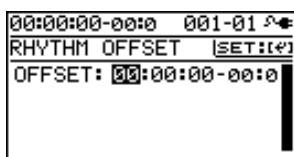
Стирание пресетной аранжировки невозможно.

# Задержка воспроизведения паттерна/аранжировки (OFFSET)

Можно задать временной сдвиг, на который будет задержано воспроизведение паттерна или аранжировки относительно воспроизведения аудиотреков.

**1** Нажмите кнопку [RHYTHM].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "OFFSET" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом задайте время задержки.

**Диапазон:** 00:00:00-00:0 - 23:59:59-29:9

Например, чтобы паттерн или аранжировка запускались в момент, когда локатор аудиотрека достигнет "00h00m30s00", установите значение "00:00:30:00".

## МЕМО

При нажатии на кнопку [ENTER] в качестве задержки будет выбрано текущее время.

**4** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## МЕМО

Задержка запоминается для каждой песни.

# Редакция

# Нахождение позиции начала или окончания звука (Scrub/Preview)

## Функция Scrub

В процессе редакции пьесы может потребоваться точное определение позиции начала звука или региона для записи с автоврезкой.

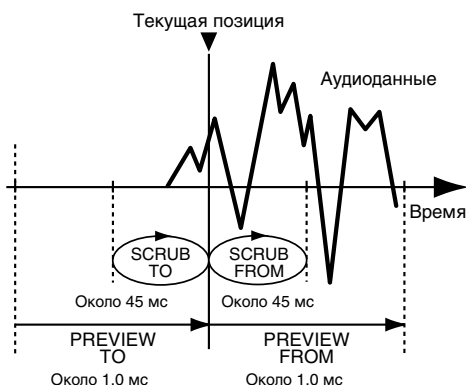
BR-800 предоставляет функцию "Scrub", являющуюся стандартным инструментом для выполнения такого рода задач.

Функция Scrub циклично воспроизводит очень малый регион (приблизительно 45 мс) до или после текущей позиции.

## Функция Preview

Функция Preview воспроизводит регион приблизительно в 1 секунду до или после текущей позиции.

С помощью функций Preview и Scrub можно точно установить текущую позицию для определения границ между фразами.

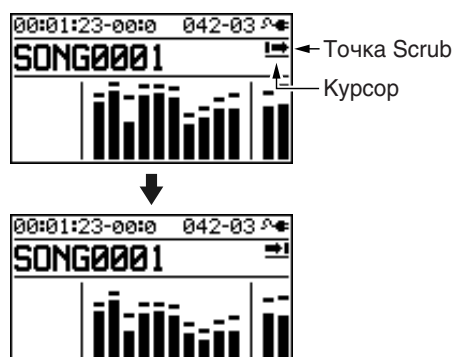


1

Удерживая кнопку [STOP], нажмите кнопку [PLAY]. Кнопка [PLAY] начнет мигать, и начнется воспроизведение с помощью функции Scrub.

В области отображения темпа отобразится "▣➡" (SCRUB FROM) или "➡▣" (SCRUB TO), показывая точку функции Scrub для текущей позиции.

Когда курсор находится в точке Scrub, можно колесом изменять положение точки Scrub.



2

Перемещая колесом текущую позицию малыми шагами, найдите точку начала следующей фразы (т.е., момент начала звука).

3

Когда точная позиция будет найдена, нажмите кнопку [STOP] для останова воспроизведения с помощью функции Scrub.

### Использование функции Preview

- Если нажать кнопку [PLAY] в процессе работы функции Scrub, можно прослушать звук в регионе текущей точки Scrub.

▣➡ : PREVIEW FROM

➡▣ : PREVIEW TO

- В процессе работы функции Scrub для прослушивания звука доступны следующие операции.

Нажатие кнопки [FF]: PREVIEW FROM

Нажатие кнопки [REW]: PREVIEW TO



# Редакция

## Редакция трека

Доступно копирование и стирание треков, а также импорт данных Song Sketch.

### МЕМО

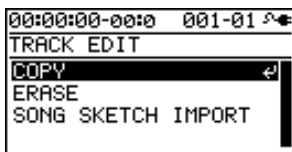
Результаты редакции трека после перехода на экран Play сохраняются в песю.

### ■ Копирование данных трека

Можно скопировать все данные из выбранного трека в другой трек.

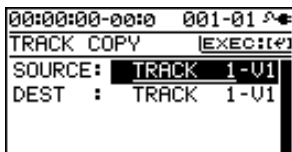
**1** Нажмите кнопку [TRACK].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TRACK EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "COPY" и нажмите кнопку [ENTER].

**4** Кнопками CURSOR и колесом выберите копируемый трек/V-трек и трек/V-трек, на который копируются данные.



**5** Для копирования данных нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится сообщение "Are you sure?".

**6** Нажмите кнопку [ENTER].  
Копирование будет выполнено.

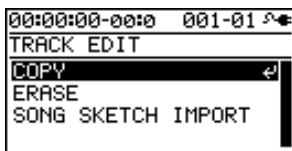
\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

**7** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## ■ Стирание данных трека

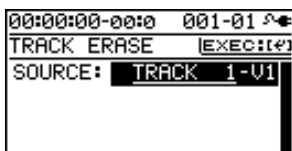
**1** Нажмите кнопку [TRACK].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TRACK EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ERASE" и нажмите кнопку [ENTER].

**4** Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите стираемый трек/V-трек.



**5** Для стирания нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится сообщение "Are you sure?".

**6** Нажмите кнопку [ENTER].  
Данные будут стерты.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

**7** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## ■ Импорт в трек данных Song Sketch

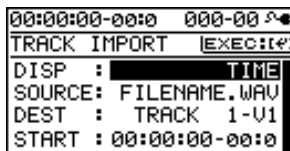
**1** Нажмите кнопку [TRACK].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TRACK EDIT" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG SKETCH IMPORT" и нажмите кнопку [ENTER].

**4** Кнопками CURSOR и колесом выберите параметры импорта данных.



Параметр	Описание
DISP	Единица измерений для параметра START: TIME (время) или MEASURE (такт).
SOURCE	Импортируемые данные Song Sketch
DEST	Трек для импорта данных
START	Позиция вставки импортируемых данных на выбранный трек

**5** Для импорта данных нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится сообщение "Are you sure?".

**6** Нажмите кнопку [ENTER].  
Данные будут импортированы.

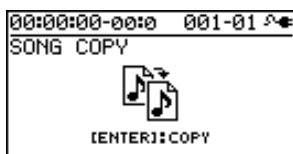
\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

**7** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## Копирование пьесы (SONG COPY)

Ниже описана процедура копирования текущей пьесы.

- 1** Нажмите кнопку [MENU].
- 2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].
- 3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "COPY" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SONG COPY.



- 4** Для копирования пьесы нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится сообщение "Are you sure?".
- 5** Нажмите кнопку [ENTER].  
Копирование будет произведено.  
По окончании копирования отобразится экран Play.

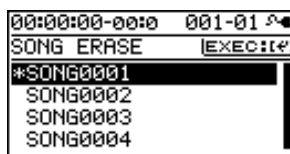
### **NOTE** Если на экран отображено "Card full!"

Если перед копированием отобразится данное сообщение, значит на карте SD недостаточно места. Удалите с карты SD лишние данные.

## Удаление пьесы (SONG ERASE)

Ниже описана процедура удаления пьесы с карты SD.

- 1** Нажмите кнопку [MENU].
- 2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].
- 3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "ERASE" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SONG ERASE.



- 4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите удаляемую пьесу.
- 5** Для удаления пьесы нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится сообщение "Are you sure?".
- 6** Нажмите кнопку [ENTER].  
Пьеса будет удалена.  
*\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.*
- 7** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### **NOTE**

Если удаляется текущая пьеса, автоматически выбирается пьеса с карты SD. Если пьес нет, будет создана новая.

## Определение имени пьесы (SONG NAME)

При создании новой пьесы она автоматически получает имя, например "SONG 0001". По окончании создания пьесы рекомендуется задать ей информационно емкое имя в целях упрощения поиска.

- 1 Нажмите кнопку [MENU].
- 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].
- 3 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "NAME" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SONG NAME.



- 4 Кнопками CURSOR [◀]/[▶] установите курсор на редактируемый символ.
- 5 Колесом выберите требуемый символ.
- 6 По окончании ввода имени нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

## Защита пьесы (SONG PROTECT)

Созданная пьеса может быть случайно перезаписана или удалена. Чтобы предотвратить такого рода ситуации можно установить защиту пьесы от перезаписи (Song Protect). Когда защита включена, следующие операции недоступны.

- Запись
- Редакция трека
- Переименование пьесы
- Удаление пьесы
- Редакция ударных
- Запись в патчи эффектов пьесы
- Undo/Redo
- Восстановление заводских настроек (SONG EFFECT/RHYTHM/ALL)

- 1 Нажмите кнопку [MENU].
- 2 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].
- 3 Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PROTECT" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SONG PROTECT.



- 4 Колесом выберите установку "ON".
- 5 Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

Если пьеса защищена, на экране отображается соответствующий символ.



\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

## Сохранение пьесы (SAVE CURRENT STATE)

В качестве данных пьесы BR-800 сохраняются следующие установки.

- Записанные данные
- Состояние микшера (панорама, эквалазация треков и т.д.)
- Патчи пьес для эффекта разрыва
- Патчи пьес для эффекта мастеринга
- Аранжировка/паттерн
- Эффект петли
- Утилиты

Приведенные выше данные сохраняются автоматически при останове записи или при возврате на экран Play.

На экран выводится сообщение, подтверждающее, что операция сохранения выполнена. Поэтому самостоятельно сохранять данные не нужно. Однако, чтобы сохранить пьесу в ее текущем состоянии, выполните следующую процедуру.

**1**

Нажмите кнопку [MENU].

**2**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SONG" и нажмите кнопку [ENTER].

**3**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SAVE CURRENT STATE" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран SAVE CURRENT STATE.

**4**

Для сохранения пьесы нажмите кнопку [ENTER].

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

**5**

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

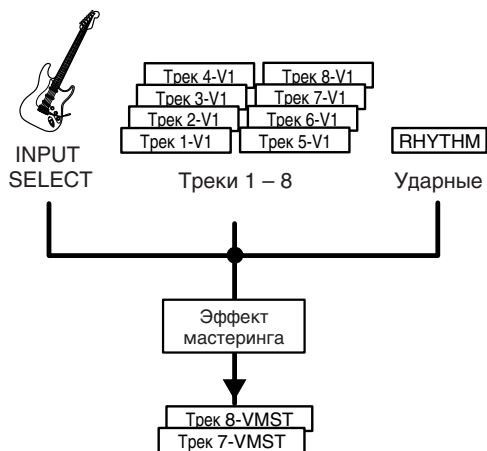
Для заметок

# Мастеринг

# Использование эффектов мастеринга

В данной главе изложен процесс микширования записанных треков на два трека и применение “эффекта мастеринга” для создания законченной композиции с оптимальным уровнем громкости.

В микс также можно добавлять звуки ударных и сигнал входного источника, выбранного с помощью INPUT SELECT (стр. 37).



Треки для записи результатов мастеринга

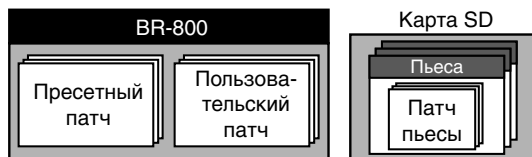
## Понятие эффекта мастеринга

При создании CD из записанных пьес крайне важно поддерживать общий уровень громкости таким, чтобы он не выходил за рамки диапазона, предусмотренного спецификацией CD. Однако, если занижить общий уровень громкости, музыка будет звучать неоправданно тихо.

Кроме того, слишком высокий уровень низких частот, которые слабо воспринимаются человеческим ухом, может привести к тому, что измеритель уровня будет показывать максимум, хотя сигнал на самом деле будет тихим.

Используя эффект мастеринга, можно добиться более равномерного уровня громкости пьесы, а также скорректировать баланс низких частот. Поэтому на финальной стадии создания композиции рекомендуется использовать эффект мастеринга.

\* Эффект мастеринга имеет 19 “пресетных патчей” (P01 – P16), 19 перезаписываемых “пользовательских патчей” (U01 – U19) и 19 “патчей пьесы” (S01 – S19), которые сохраняются вместе с соответствующей пьесой.



### МЕМО

Эффект мастеринга можно также использовать и не находясь в режиме Mastering.

Если эффект мастеринга используется в процессе обычной записи, результат воздействия этого эффекта будет слышен во время записи.



**1**

Нажмите кнопку [MENU].

**2**

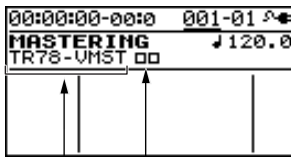
Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "MASTERING" и нажмите кнопку [ENTER].

**3**

Колесом установите MASTERING "ON".  
Прибор перейдет в режим Mastering.

**4**

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз.  
Отобразится экран MASTERING.



■ : V-треки, содержащие данные  
□ : V-треки, не содержащие данные

Треки для записи

В качестве треков для записи будут выбраны V-треки 7/8 VMST.

Чтобы выбрать другие треки для записи используйте кнопки CURSOR и колесо.

**5**

Запустите воспроизведение пьесы и фейдерами треков установите баланс их громкостей.

Фейдером [MASTER] установите общий уровень. Устанавливайте максимально высокий уровень без возникновения искажений.

Чтобы исключить из микса какие-либо треки, закройте их фейдеры.

\* Чтобы ввести в микс партию ударных, откройте фейдер [RHYTHM].

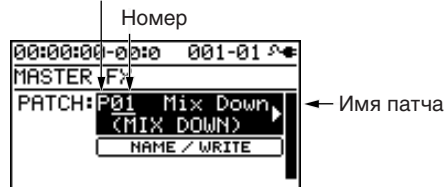
**6**

Нажмите кнопку [MASTER FX].

Кнопка [MASTER FX] загорится, и эффект мастеринга включится.

Отобразится экран MASTER FX.

P: пресетный / S: пьесы / U: пользовательский



**7**

Выберите эффект мастеринга.

Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите пресетный, пользовательский патч или патч пьесы, а также его номер.

**8**

Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к экрану Play.

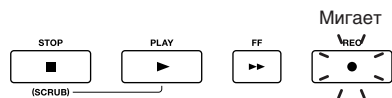
**9**

Нажмите кнопку [ZERO] для установки локатора в позицию 00:00:00-00:0.

**10**

Нажмите кнопку [REC].

Кнопка [REC] начнет мигать красным цветом, и BR-800 перейдет в режим готовности к записи.

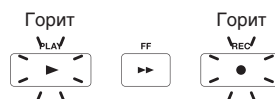


**11**

Нажмите кнопку [PLAY].

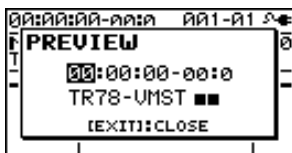
Начнется запись.

Кнопка [PLAY] загорится зеленым цветом, а кнопка [REC] загорится красным.



12

По окончании мастеринга нажмите кнопку [STOP].  
Результат сохранится на выбранный для записи трек, и отобразится экран PREVIEW.



Если нажать кнопку [PLAY], будет воспроизведен результат мастеринга.

Фейдером [MASTER] установите громкость.

Нажмите кнопку [EXIT] для возврата на экран MASTERING.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

13

Для выхода из режима MASTERING установите MASTERING в "OFF".

## Редакция установок эффекта мастеринга

Выберите патч с наиболее близким к задуманному звуком и отредактируйте его установки.

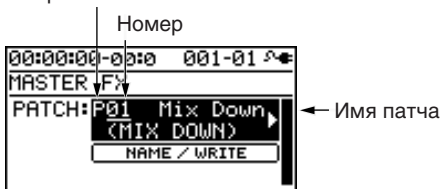
Чтобы использовать отредактированные установки в дальнейшем, сохраните их в качестве пользовательского патча или патча пьесы.

1

Нажмите кнопку [MASTER FX].

Отобразится экран MASTER FX.

P: пресетный / S: пьесы / U: пользовательский



2

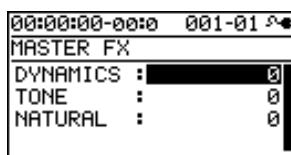
Выберите эффект мастеринга.

Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите пресетный, пользовательский патч или патч пьесы, а также его номер.

3

Нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран редакции эффекта.



4

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] выберите параметр и колесом измените его значение.

Относительно установок эффекта см. "Список параметров" (стр. 115).

5

Относительно сохранения текущих настроек эффекта см. параграф "Сохранение установок эффекта мастеринга (Write)" (стр. 115).

### NOTE

Отредактированные установки эффекта являются временными. Если выйти с экрана редакции эффекта без сохранения патча эффекта, перед именем патча отобразится символ "\*". Если при горящей звездочке переключить патч, результаты редакции будут утеряны, и установки патча вернуться к первоначальным значениям.

## Сохранение установок эффекта мастеринга (Write)

Ниже описано, как определить имя созданного патча и сохранить его в качестве нового патча.

**1**

На экране выбора эффекта мастеринга кнопкой CURSOR [▼] установите курсор на "NAME/WRITE" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится следующий экран.



**2**

Чтобы задать имя патча, нажмите кнопку CURSOR [▼].

Если имя патча менять не надо, перейдите к шагу 5.



**3**

Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом введите имя патча.

**4**

По окончании ввода имени патча нажмите кнопку CURSOR [▲].

**5**

Кнопками CURSOR [◀]/[▶] и колесом выберите эффект, в который производится запись.

**6**

После выбора патча для записи нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится сообщение "Are you sure?".

**7**

Для сохранения патча нажмите кнопку [ENTER], для отказа от сохранения нажмите кнопку [EXIT].

По окончании сохранения отобразится экран выбора эффекта мастеринга.

\* В процессе обновления данных на дисплей выводится "Keep power on!". Если на дисплее отображается данное сообщение, отключать питание запрещается.

## Список параметров

Параметр/ Значение	Описание
<b>DYNAMICS</b>	
-20 - +20	Устанавливает разность уровней между громкими и тихими пассажами. Чем больше значение параметра, тем меньше разброс громкости. Хотя это является удобным способом повышения общей громкости пьесы, завышение данного значения может привести к излишнему сужению динамического диапазона, в результате чего пьеса будет звучать неестественно. Уменьшение этой установки увеличивает разность уровней; это затрудняет повышение общей громкости пьесы, однако, звучание музыки будет более естественным. При значении 0 патч будет производить стандартный эффект.
<b>STONE</b>	
-6 - +6	При повышении этого значения будут усиливаться низко- и высокочастотный диапазоны, производя более агрессивный тембр. При снижении этого значения низко- и высокочастотный диапазоны усилятся не будут, и тембр будет более мягким. При значении 0 патч будет производить стандартный эффект.
<b>NATURAL</b>	
-50 - +50	При повышении этого значения степень воздействия эффекта мастеринга будет слабой, производя более естественный звук. Поскольку пиковые уровни громкости ослабляются практически не будут, добиться повышения общей громкости будет проблематично. При снижении этого значения эффект мастеринга будет ослаблять пики сигнала, но ощущение естественности будет скрадываться. При значении 0 патч будет производить стандартный эффект.

# Использование пьес после мастеринга

## Перевод пьесы в формат, распознаваемый компьютером

Созданные в BR-800 пьесы можно преобразовать в файлы WAV/AIFF с помощью "BOSS BR Series Wave Converter".

После такого преобразования становятся доступными следующие процедуры.

- Воспроизведение пьес с помощью программ компьютера
  - Создание оригинальных CD
  - Прослушивание пьес в портативном аудиоплеере после их импорта в него
- \* См. документацию, прилагаемую к программе.



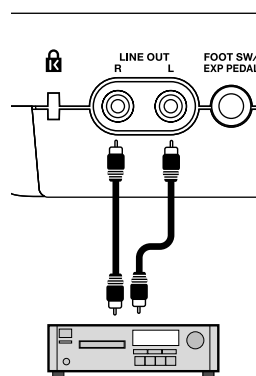
"Использование BOSS BR Series Wave Converter"  
(стр. 121)

## Запись обработанной эффектом мастеринга пьесы на внешнее устройство

Ниже описано, как записать обработанную эффектом мастеринга пьесу на CD-рекордер или на другое устройство.

**1**

Подключите на BR-800 разъемы LINE OUT к входам рекордера.



CD-рекордер и т.д.

**2**

Переведите рекордер в режим записи.

**3**

Нажмите на BR-800 кнопку [PLAY] для воспроизведения записанных данных.

**4**

По окончании воспроизведения остановите запись в рекордере и на BR-800 нажмите кнопку [STOP].

# **Использова- ние USB**

# Подготовка к работе с USB

BR-800 оборудован интерфейсом USB. При подключении его к компьютеру становятся доступными следующие операции.

- **Использование BR-800 в качестве аудиоинтерфейса или панели управления (стр. 119, стр. 120).**
- **Обмен данными между BR-800 и компьютером (стр. 121).**
- **Создание партий и наборов ударных для использования в BR-800 (стр. 88).**
- **Архивирование данных BR-800 (стр. 123).**

## МЕМО

Относительно системных требований см. сайт Roland (<http://www.roland.com/>).

## Сведения о "BR-800 DVD-ROM"

В комплект поставки BR-800 входит DVD-ROM, содержащий драйверы для компьютера, а также сопутствующее программное обеспечение.

Относительно содержимого "BR-800 DVD-ROM" см. файл "ReadmeEN.txt" на "BR-800 DVD-ROM".

## Установка драйвера USB

Перед подключением BR-800 к компьютеру по USB в последний требуется установить драйвер USB.

Драйвер USB находится на прилагаемом "BR-800 DVD-ROM". См. файл "ReadmeEN.txt" на "BR-800 DVD-ROM".

Также внимательно прочтите файл "Readme.htm", находящийся в папке с драйвером для соответствующей операционной системы.

## Структура данных на карте SD

Папки и файлы, создающиеся на карте SD, имеют следующую структуру.

\* Не удаляйте и не переименовывайте папки и файлы, находящиеся на карте SD.



### Папка ROLAND

Данные BR-800 хранятся в подпапках этой папки.

### Папка BR0

Папка пьесы, содержащая данные пьесы.

### Папка SKETCH

Эта папка содержит файлы WAV, используемые в режиме Song Sketch.

Если поместить в эту папку файл WAV из компьютера, его можно будет воспроизвести посредством BR-800.

Файлы WAV, созданные в BR-800, можно скопировать из папки SKETCH в компьютер.

См. "Передача файлов WAV" (стр. 121).

# Работа BR-800 в качестве аудиоинтерфейса



Перед подключением BR-800 к компьютеру необходимо установить драйвер USB (стр. 118).

## Запись аудиосигналов из BR-800 в компьютер

С помощью USB аудиосигналы с входов или воспроизводимых треков BR-800 можно записать в программное приложение компьютера.

Также можно произвести установки для выходного сигнала BR-800.



“OUT POSITION (Output position)” (стр. 126)

**1** Кабелем USB подключите BR-800 к компьютеру.

**2** В программе записи компьютера выберите BR-800 в качестве аудиовхода.  
См. документацию на используемую программу.

## Прослушивание аудиосигналов компьютера с помощью BR-800

Воспроизводимые в компьютере аудиосигналы можно передать по USB в BR-800 и прослушать через звуковую систему, подключенную к выходам BR-800.

**1** Кабелем USB подключите BR-800 к компьютеру.

**2** В программе воспроизведения компьютера выберите BR-800 в качестве аудиовыхода.  
См. документацию на используемую программу.

## Запись в BR-800 аудиосигналов компьютера

Воспроизводимые в компьютере аудиосигналы можно передать по USB в BR-800 и записать их на треки BR-800.

**1** Кабелем USB подключите BR-800 к компьютеру.

**2** В программе воспроизведения компьютера выберите BR-800 в качестве аудиовыхода.  
См. документацию на используемую программу.

**3** Нажмите кнопку [MENU].  
Отобразится экран MENU.

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “INPUT SELECT” и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран INPUT SELECT.

**5** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на “INPUT” и колесом выберите USB.



**6** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

**7** Произведите запись; см. “Запись” (стр. 36).

# Работа BR-800 в качестве панели управления



Перед подключением BR-800 к компьютеру необходимо установить драйвер USB (стр. 118).

BR-800 с помощью USB может работать в качестве панели управления для программ многоканальной записи компьютера (DAW).

- \* Даже находясь в режиме Control Surface, BR-800 может работать в качестве аудиоинтерфейса.
- \* Переключайте BR-800 в режим Control Surface до запуска программы DAW. В противном случае состояние различных индикаторов может отображаться некорректным.

**1**

Кабелем USB подключите BR-800 к компьютеру.

**2**

Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран MENU.

**3**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "USB" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран USB.

**4**

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "CONTROL SURFACE" и нажмите кнопку [ENTER].

BR-800 переключится в режим Control Surface.

**5**

Запустите программу DAW.

**6**

Произведите необходимые установки в программе DAW.

В качестве панели управления выберите "Mackie control".

См. документацию на используемую программу.

**7**

Для выхода из режима Control Surface нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## Работа с SONAR LE

SONAR LE находится на "BR-800 DVD-ROM". См. файл "ReadmeEN.txt" на "BR-800 DVD-ROM".

Также см. документацию на SONAR LE, находящуюся на "BR-800 DVD-ROM".

- \* Прилагаемая программа SONAR LE предназначена для Windows. Не пытайтесь использовать ее в среде Mac OS.

## Контроллеры, доступные в режиме Control Surface

Для управления программами DAW доступны следующие контроллеры.

Контроллер	Функция
Фейдеры треков	Управление фейдером выбранного трека
Фейдер [MASTER]	Управление фейдером MASTER
Кнопки треков [PLAY]	Мьют выбранного трека
Кнопки треков [REC]	Перевод выбранного трека в режим готовности к записи
Кнопка [TAP TEMPO]	Сдвиг группы треков (-)
Кнопка [MASTER FX]	Сдвиг группы треков (+)
Кнопка [ENTER]	Подтверждение выбора или ввод
Колесо	Редакция значения
Кнопки [CURSOR]	Перемещение курсора
Кнопка [REW]	Перемотка назад
Кнопка [STOP]	Останов записи/воспроизведения
Кнопка [PLAY]	Воспроизведение
Кнопка [FF]	Перемотка вперед
Кнопка [REC]	Запись

- \* Фейдеры треков 1 – 7/8, кнопки треков [PLAY] и [REC] соответствуют группам треков 1 – 6 программы DAW. Для управления другими треками кнопками [TAP TEMPO] и [MASTER FX] выберите другую группу треков.

- \* Контроллеры, не действующие в режиме Control Surface:

- Фейдер [RHYTHM]
- Кнопка [RHYTHM]
- Кнопка [SONG SKETCH]
- Кнопка [EZ REC]
- Кнопка [TRACK]
- Кнопка [RETRY]
- Кнопка [REPEAT]
- Кнопка [ZERO]



# Обмен данными с компьютером

## NOTE

- Перед подключением BR-800 к компьютеру необходимо установить драйвер USB (стр. 118).
- BR-800 не поддерживает длинные имена файлов. Длинные имена отображаются некорректно. Имя файла не должно превышать 8 символов, без учета расширения.

(Пример)

123MUSIC.WAV (8 символов)

BR-800 поддерживает следующие символы.

A - Z (Латинские буквы в верхнем регистре)

0 - 9 (Цифры)

\_ (Подчерк)

## Использование BOSS BR Series Wave Converter

С помощью программы "BOSS BR Series Wave Converter" можно преобразовывать аудиоданные BR-800 в файлы WAV/AIFF, а также преобразовывать файлы WAV/AIFF из компьютера в аудиоданные BR-800.

"BOSS BR Series Wave Converter" находится на "BR-800 DVD-ROM". См. файл "ReadmeEN.txt" на "BR-800 DVD-ROM".

## Передача файлов WAV

### NOTE

BR-800 поддерживает работу с файлами WAV, имеющими следующий формат.

Файлы других форматов не поддерживаются.

- Стерео
- Частота дискретизации: 44.1 кГц
- Разрешение: 16 бит

1

Кабелем USB подключите BR-800 к компьютеру.

2

Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран MENU.

3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "USB" и нажмите кнопку [ENTER].

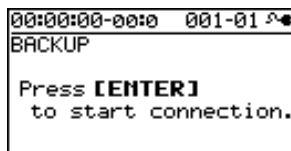
Отобразится экран USB.



4

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "BACKUP" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран BACKUP.



**5**

Нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран Idling.



В компьютере отобразится иконка "BOSS\_BR-800" (или иконка "removable disk (\*)").

\* Если экран Idling не отображается, продолжение выполнения процедуры невозможно. Проверьте коммутацию.

**6**

Передайте файл WAV.

**Копирование файла WAV из BR-800 в компьютер**

1. Дважды нажмите иконку "BOSS\_BR-800" (или "removable disk (\*)"); отобразится папка "ROLAND".

Сохраненные аудиофайлы находятся в папке "SKETCH", вложенной в папку "ROLAND".

2. Из папки SKETCH перетащите мышью нужные файлы WAV в выбранную папку компьютера (скопируйте их).

По окончании операции вновь отобразится экран Idling.

**Копирование файла WAV из компьютера в BR-800**

1. Дважды нажмите иконку "BOSS\_BR-800" (или "removable disk (\*)"); отобразится папка "ROLAND".

Сохраненные аудиофайлы находятся в папке "SKETCH", вложенной в папку "ROLAND".

Отобразится папка "SKETCH", находящаяся внутри папки "ROLAND".

2. Перетащите мышью нужные файлы WAV из папки компьютера в папку SKETCH.

По окончании операции вновь отобразится экран Idling.

**7**

Отключите BR-800 от компьютера.

**Windows**

В "My Computer" правой кнопкой мыши нажмите иконку "BOSS\_BR-800" (или "removable disk (\*)") и выберите "Eject".

**Mac OS**

Перетащите иконку "BR-800" на иконку "Eject".

**8**

Нажмите кнопку [EXIT].

Отобразится экран Play.

\* Когда отобразится следующий экран, нажмите кнопку [ENTER].



**NOTE**

Если прервать связь BR-800 с компьютером в обход изложенной выше процедуры, карта SD может быть повреждена.

# Сохранение данных в компьютер (Backup/Recover)



Перед подключением BR-800 к компьютеру необходимо установить драйвер USB (стр. 118).

Когда карта SD заполнена или требуется сохранить важные данные в компьютер, можно создать архив данных. Рекомендуется периодически создавать архивы, поскольку это поможет восстановить данные в случае случайного выхода из строя карты SD.

Архивируются следующие данные пьесы следующих типов.

- Записанные данные
- Состояние микшера (панорама, эквалаизация треков, и т.д.)
- Патчи пьес эффекта разрыва
- Патчи пьес эффекта мастеринга
- Паттерны пьесы
- Аранжировки пьесы
- Эффекты петли

1

Кабелем USB подключите BR-800 к компьютеру.

2

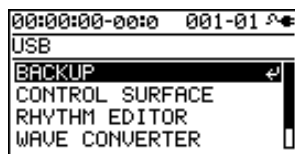
Нажмите кнопку [MENU].

Отобразится экран MENU.

3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "USB" и нажмите кнопку [ENTER].

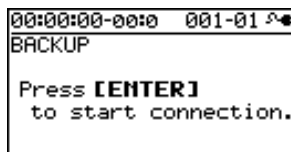
Отобразится экран USB.



4

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "BACKUP" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран BACKUP.



5

Нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран Idling.



В компьютере отобразится иконка "BOSS\_BR-800" (или иконка "removable disk (\*)").

\* Если экран Idling не отображается, продолжение выполнения процедуры невозможно. Проверьте коммутацию.

6

Архивируйте или восстановите данные.

## Архивирование

- 1) Дважды нажмите иконку "BOSS\_BR-800" (или "removable disk (\*)").
- 2) Перетащите мышью папку "ROLAND" в выбранную папку в компьютере.

По окончании операции архивирования отобразится экран Idling.

## Восстановление

Перетащите мышью папку "ROLAND" на иконку "BOSS\_BR-800" (или "removable disk (\*)").

По окончании операции восстановления отобразится экран Idling.

### NOTE

- При архивировании/восстановление необходимо перетаскивать мышью всю папку "ROLAND". Если скопировать только часть этой папки, использование данных в BR-800 будет невозможно.
- В процессе операции восстановления экран компьютера может отобразить запрос на перезапись. Обязательно выбирайте "Yes". При выборе "No" восстановление будет неполным, и работа с BR-800 будет происходить со сбоями.
- После выполнения операции восстановления данных содержимое карты SD будет переписано.

### 7

Отключите BR-800 от компьютера.

#### Windows

В My Computer правой кнопкой мыши нажмите иконку "BOSS\_BR-800" (или "removable disk (\*)") и выберите "Eject".

#### Mac OS

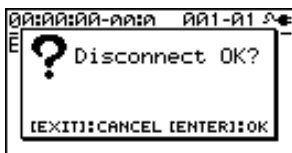
Перетащите иконку "BR-800" на иконку "Eject".

### 8

Нажмите кнопку [EXIT].

Отобразится экран Play.

\* Когда отобразится следующий экран, нажмите кнопку [ENTER].



### NOTE

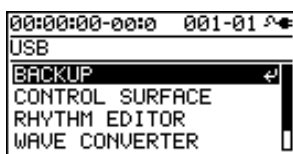
Если прервать связь BR-800 с компьютером в обход изложенной выше процедуры, карта SD может быть повреждена.

# Установки USB

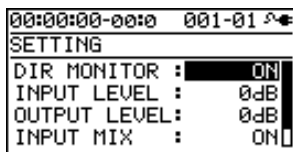
Ниже описаны установки BR-800, относящиеся к USB. Произведите эти установки согласно конкретной ситуации.

**1** Нажмите кнопку [MENU].  
Отобразится экран MENU.

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "USB" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран USB.



**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SETTING" и нажмите кнопку [ENTER].  
Отобразится экран SETTING.



**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на редактируемый параметр и колесом измените его значение.  
См. "Список параметров" (стр. 125).

**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## Список параметров

Параметр/ Значение	Описание
<b>DIR MONITOR (Direct monitor)</b>	
<p>Определяет, будут или нет аудиосигналы BR-800 подаваться на разъемы PHONES и LINE OUT.</p>	
OFF	<p>Выбирайте OFF, если аудиоданные проходят "через" компьютер. При этом звук будет слышен только после активации функции Thru в компьютере.</p>
ON	<p>Выбирайте ON, если BR-800 используется автономно, без коммутации с компьютером. При установке OFF на выходе будет присутствовать только аудиосигнал с USB IN.</p>
<b>INPUT LEVEL</b>	
-20 - +20 dB	Определяет уровень сигнала, приходящего с USB.
<b>OUTPUT LEVEL</b>	
-20 - +20 dB	Определяет уровень сигнала, выходящего по USB.
<b>INPUT MIX</b>	
<p>Определяет, будет или нет вход USB микшироваться с выходом BR-800.</p> <p>* Если INPUT SELECT (стр. 37) установить в "USB", установка INPUT MIX игнорируется.</p>	
OFF	Входной сигнал с USB не микшируется с выходом BR-800.
ON	Входной сигнал с USB микшируется с выходом BR-800.

Параметр/ Значение	Описание
<b>OUT POSITION (Output position)</b>	
Определяет выводимый через USB сигнал BR-800. * В режиме <i>Control Surface</i> сигнал выводится после регулятора [REC LEVEL].	
MASTER	Выводится сигнал после фейдера [MASTER].
REC LEV	Выводится сигнал после регулятора [REC LEVEL] (т.е., записываемый в BR-800 сигнал). * Если в качестве <i>INPUT SELECT</i> (стр. 37) выбрано "INPUT 1 - 4", выводиться будет только сигнал для INPUT 1, 2.

# **Дополни- тельные функции**

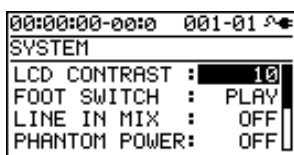
# Настройка контрастности дисплея

В зависимости от места расположения BR-800 и условий работы изображение на дисплее может стать трудно различимым. Если это произошло, отрегулируйте контрастность дисплея с помощью следующей процедуры.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "LCD CONTRAST" и колесом отрегулируйте контрастность.



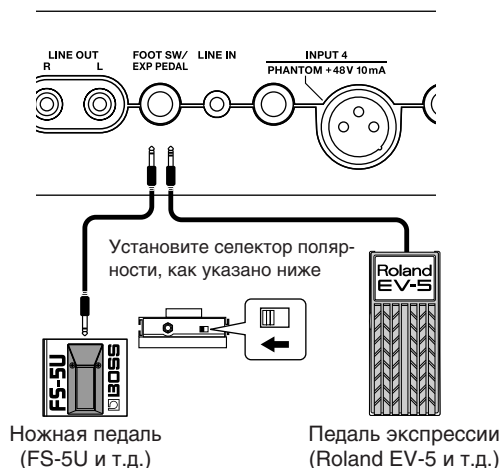
Диапазон: 1 - 16

**4** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.



# Работа с ножной педалью/педалью экспрессии

Если подключить ножную педаль (опциональную BOSS FS-5U или Roland DP-2) к разъему FOOT SW/EXP PEDAL тыльной панели, с ее помощью можно будет управлять различными функциями.



## NOTE

- Используйте только рекомендуемые педали экспрессии (Roland EV-5, BOSS FV-500L/FV-500H; приобретаются отдельно).  
В противном случае можно повредить прибор.
- При использовании педали экспрессии установите для педали значение MIN в "0".

## Работа с педалью экспрессии

Педаль экспрессии можно использовать при включенном эффекте разрыва.

В зависимости от установок эффекта, она будет функционировать следующим образом.

- Если WAN (стр. 66) TYPE установить в "PEDAL", педаль экспрессии будет функционировать как педаль вау.
- Если PITCH SHIFTER (стр. 75) TYPE установить в "PEDAL", педаль экспрессии будет управлять сдвигом высоты тона.
- Если WAN и PITCH SHIFTER отключены, педаль экспрессии будет управлять громкостью.

## Работа с ножной педалью

Ниже описано, как назначать на ножную педаль различные функции.

1

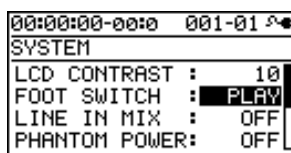
Нажмите кнопку [MENU].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "FOOT SWITCH" и колесом выберите функцию ножной педали.



Функция	Описание
PLAY	При каждом нажатии на педаль воспроизведение пьесы будет попеременно запускаться/останавливаться.
REC	Педаль функционирует аналогично кнопке [REC].

4

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

# Настройка инструмента (TUNER)

BR-800 имеет хроматический тюнер для настройки гитар и бас-гитар.

Ниже описана процедура настройки гитары.

\* При использовании тюнера воспроизведение или запись недоступны.

## Перед началом настройки:

- Подключите гитару к разьему GUITAR/BASS INPUT
- Установите для INPUT SELECT (стр. 37) параметр INPUT в "GUITAR/BASS"

## Включение тюнера

1

Нажмите кнопку [MENU].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TUNER" и нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится экран TUNER.



3

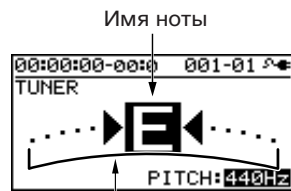
Для отключения тюнера нажмите кнопку [EXIT].

### МЕМО

Чтобы заглушить звук в процессе настройки, закройте фейдер [MASTER].

## ■ Индикация при настройке

Встроенный в BR-800 тюнер отображает опорный тон, имя ноты и шкалу настройки.



Шкала настройки Опорный тон

Шкала настройки отображает разницу между входной высотой и отображаемым именем ноты. Если эта разница находится в пределах  $\pm 50$  центов, шкала настройки отображает ее величину.

## Настройка

1

Щипните настраиваемую открытую струну.

Дисплей отобразит имя ноты, наиболее близкое к высоте входного сигнала.

\* Необходимо настраивать только одну струну, заглушая остальные.

2

Настраивайте гитару так, чтобы дисплей отображал корректное имя ноты для настраиваемой струны.

Стандартная настройка струн

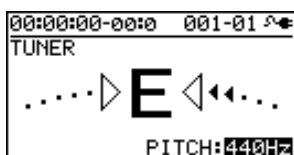
	7-я	6-я	5-я	4-я	3-я	2-я	1-я
Гитара	B	E	A	D	G	B	E
Бас	-	-	B	E	A	D	G

### 3

Используя шкалу настройки, настраивайте гитару так, чтобы загорелся центральный индикатор.

Если высота тона находится в рамках  $\pm 50$  центов от корректного значения, шкала настройки будет отображать эту разницу.

#### Настройка завьшена



#### Точная настройка



#### Настройка занижена



### 4

Повторите шаги 1 – 3 для всех струн.

#### МЕМО

При настройке гитары с каподастром настройка одной струны может приводить к расстройке соседних. Поэтому сначала настройте струны приблизительно, чтобы отображалось корректное имя ноты, а затем последовательно подстраивайте струны до получения нужного результата.

## Установка опорного тона

Опорный тон для настройки гитары задается относительно частоты ноты А4 (центральное А на клавиатуре фортепиано).

Можно изменять опорный тон в диапазоне 435 – 445 Гц.

На экране TUNER опорный тон можно изменять с помощью колеса.

Заводская установка равна 440 Гц.

#### МЕМО

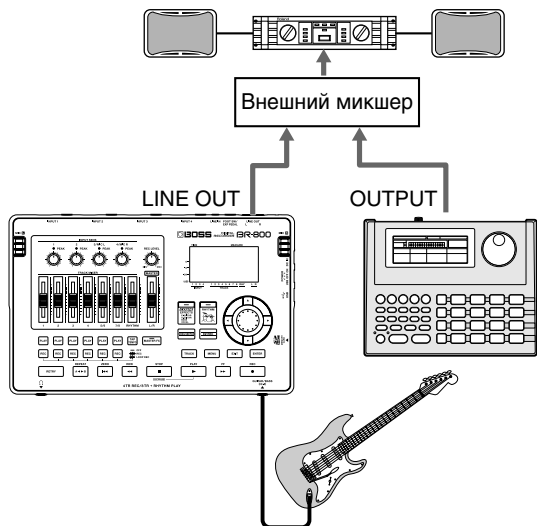
Установка опорного тона сохраняется в BR-800.

# Микширование сигнала с аудиоустройства (LINE IN MIX)

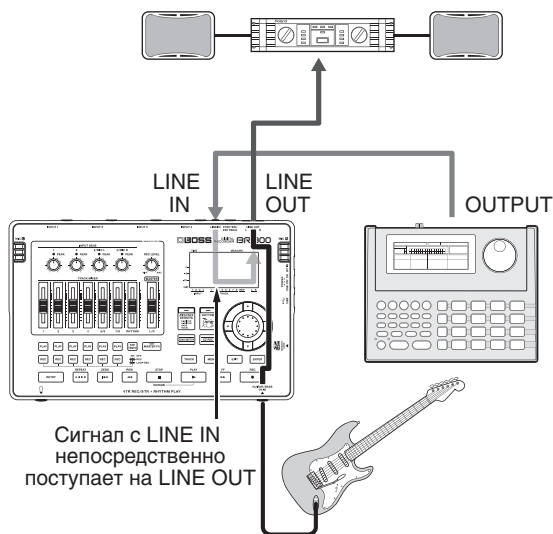
Функция "Line In Mix" позволяет микшировать сигнал входа LINE IN с сигналом выхода LINE OUT.

Функция "Line In Mix" позволяет избежать использования внешнего микшера. Сигнал внешнего аудиоустройства микшируется с сигналом BR-800 внутри BR-800.

LINE IN MIX: OFF



LINE IN MIX: ON



1

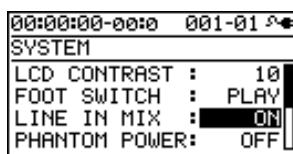
Нажмите кнопку [MENU].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "LINE IN MIX" и колесом установите "ON".



Значение	Описание
OFF	Функция Line In Mix отключена.
ON	Функция Line In Mix включена.

4

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## NOTE

Если INPUT SELECT (стр. 37) INPUT установить в "LINE IN", функция Line In Mix не действует, даже при установке LINE IN MIX в "ON".

# Выходные установки (OUTPUT)

## Установки для LINE OUT и PHONES (OUTPUT MODE)

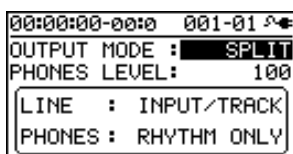
Аудиосигналы треков и ударных можно распределить между выходами LINE OUT и PHONES.

Это удобно, когда требуется воспроизводить сигналы треков через выходы LINE OUT, осуществляя мониторинг звука ударных в наушниках.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "OUTPUT" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "OUTPUT MODE" и колесом выберите "SPLIT".



Значение	Описание
NORMAL	Сигналы треков и ударных присутствуют на обоих выходах, LINE OUT и PHONES.
SPLIT	Сигналы треков воспроизводятся через выход LINE OUT, а звук ударных воспроизводится через выход PHONES.

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PHONES" и колесом установите громкость в наушниках.

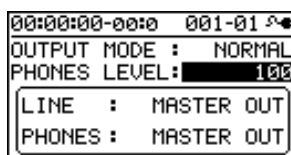
**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

## Установка громкости в наушниках (PHONES LEVEL)

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "OUTPUT" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PHONES LEVEL" и колесом установите громкость в наушниках.



**4** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

### NOTE

При включении питания BR-800 установка "PHONES LEVEL" принимает значение "100".

# Разучивание фраз (PHRASE TRAINER)

BR-800 имеет функцию Phrase Trainer, позволяющую понизить скорость воспроизведения (Time Stretch) или ослабить сигнал вокала или соло-гитары, расположенный в центре стереопанорамы (Center Cancel), что упрощает разучивание различных пассажей.

\* *Phrase Trainer* можно использовать только с треками 5/6.

## Снижение скорости воспроизведения (TIME STRETCH)

Ниже описано, как понизить скорость воспроизведения в два раза без изменения тональности.

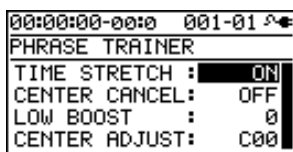
\* *Time Stretch* можно использовать только с треками 5/6.

**1** Запишите на треки 5/6 разучиваемую фразу.

**2** Нажмите кнопку [MENU].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PHRASE TRAINER" и нажмите кнопку [ENTER].

**4** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "TIME STRETCH" и колесом выберите "ON".



Установка	Описание
ON	Скорость воспроизведения уменьшается вдвое без воздействия на тональность.
OFF	Скорость воспроизведения остается стандартной.

**5** Кнопкой [PLAY] запустите воспроизведение.

Записанная на треки 5/6 фраза будет воспроизводиться с вдвое меньшей скоростью.

### NOTE

- При включенной функции Phrase Trainer (Time Stretch или Center Cancel) запись невозможна.
- При включенной функции Phrase Trainer ударные не звучат.

## Ослабление центрального сигнала (CENTER CANCEL)

Данная функция позволяет ослабить сигнал в центре стереопанорамы (например, вокал или гитарное соло). Это удобно при использовании какой-либо пьесы в качестве аккомпанемента.

\* Center Cancel можно использовать только с треками 5/6.

1

Нажмите кнопку [MENU].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PHRASE TRAINER" и нажмите кнопку [ENTER].

3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "CENTER CANCEL" и колесом установите "ON".



Установка	Описание
ON	Сигнал в центре стереопанорамы будет ослаблен.
OFF	Фонограмма звучит без изменений.

Если степень ослабления недостаточна или требуется усилить низкие частоты, выполните следующую процедуру.

4

Чтобы усилить низкочастотную составляющую, кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "LOW BOOST" и колесом установите необходимый уровень низких частот.



5

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "CENTER ADJUST" и колесом откорректируйте установку, добиваясь максимального ослабления центрального сигнала.



6

Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран Play.

### NOTE

- В зависимости от фразы полное ослабление центрального сигнала может оказаться невозможным.
- Звук воспроизводится в моно.

### MEMO

Функции Time Stretch и Center Cancel можно использовать одновременно.

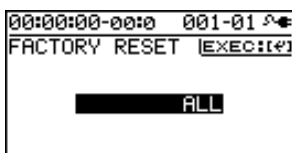
# Восстановление заводских настроек (FACTORY RESET)

Операция "Factory Reset" восстанавливает заводские настройки BR-800.

Также можно выбрать типы восстанавливаемых настроек.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "FACTORY RESET" и нажмите кнопку [ENTER].



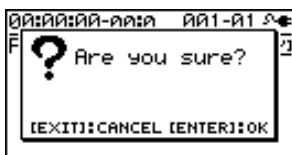
**3** Колесом выберите тип восстанавливаемых настроек.

Параметр	Восстанавливаемые настройки
ALL	<ul style="list-style-type: none"><li>• Системные параметры</li><li>• Ударные (аранжировки/паттерны/наборы ударных) *1</li><li>• Пользовательские патчи эффектов</li><li>• Патчи эффектов пьесы *1</li></ul>
SYSTEM	Системные параметры
RHYTHM	Ударные (аранжировки/паттерны/наборы ударных) *1
USER EFFECT	Пользовательские патчи эффектов
SONG EFFECT	Патчи эффектов пьесы *1

\*1 Установки для текущей пьесы будут инициализированы.

**4** Нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится сообщение "Are you sure?".



**5** Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции Factory Reset или нажмите кнопку [EXIT] для отмены.

После нажатия кнопки [ENTER] операция Factory Reset будет выполнена, затем отобразится экран Play.



# Инициализация карты SD (FORMAT)

## NOTE

- При форматировании все данные на карте уничтожаются. Обязательно архивируйте важные данные перед форматированием (стр. 123).
- После форматирования прилагаемой к BR-800 карты SD данные демо-пес будут утеряны.
- Перед использованием новой карты SD ее необходимо отформатировать в BR-800.
- Перед установкой/удалением карты SD не забывайте отключать питание BR-800.

В противном случае можно повредить данные на карте SD или саму карту SD.

- В зависимости от емкости карты SD форматирование может занять несколько минут. Это не является неисправностью. Не отключайте питание до окончания форматирования.

- Не удаляйте карту SD и не отключайте питание, если на экране отображается сообщение "Keep power on!".

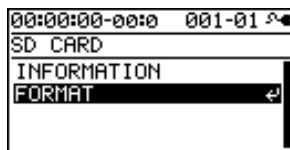
В противном случае можно повредить данные на карте SD или саму карту SD.

1

Нажмите кнопку [MENU].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SD CARD" и нажмите кнопку [ENTER].



3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "FORMAT" и нажмите кнопку [ENTER].



4

Нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится сообщение "Are you sure?".



5

Нажмите кнопку [ENTER] для форматирования карты или кнопку [EXIT] для отмены.

После нажатия кнопки [ENTER] форматирование будет выполнено, и затем отобразится экран Play.

Затем на дисплей выведется сообщение "Keep power on! Song creating..", и автоматически будет создана новая песня.

После создания новой песни отобразится экран Play.

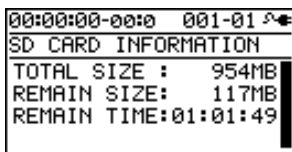
# Просмотр информации о карте SD (SD CARD INFORMATION)

Можно просмотреть информацию о карте SD.

**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SD CARD" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "INFORMATION" и нажмите кнопку [ENTER].



```
00:00:00-00:00 001-01 3-4
SD CARD INFORMATION
TOTAL SIZE : 954MB
REMAIN SIZE: 117MB
REMAIN TIME:01:01:49
```

Отобразится информация о карте SD.

SD CARD INFORMATION	Описание
TOTAL SIZE	Общая емкость карты SD
REMAIN SIZE	Свободное пространство на карте SD
REMAIN TIME	Оставшееся время записи

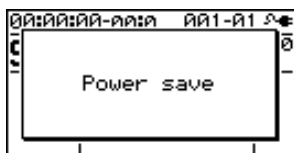
\* Реальный объем данных указывается в мегабайтах; каждый мегабайт равен 1048576 байт. Отображаемое значение является приблизительным.

**4** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

# Функция энергосбережения (POWER SAVE)

Данная функция приглушает свечение подсветки дисплея и кнопок в целях экономии энергопотребления, если в течение заданного интервала времени манипуляций с кнопками и колесом не производится.

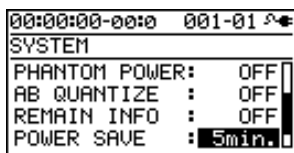
Когда функция Power Save включена, дисплей отображает следующее.



**1** Нажмите кнопку [MENU].

**2** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

**3** Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "POWER SAVE" и колесом задайте время (в минутах), через которое включается функция Power Save.



**Значения:** OFF, 1min, 3min, 5min, 10min

**4** Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран Play.

## ■ Выход из состояния Power Save

При любых манипуляциях с кнопками или колесом прибор выходит из состояния Power Save.

Функция Power Save не включается в процессе записи или воспроизведения пьесы.

# Работа с конденсаторным микрофоном (PHANTOM POWER)

При использовании конденсаторного микрофона, требующего фантомного питания, включите фантомное питание, как описано ниже.

BR-800 обеспечивает фантомное питание +48 В для конденсаторного микрофона, подключенного к разъему XLR входа INPUT 4.

## NOTE

- Если конденсаторный микрофон, требующий фантомного питания не используется, фантомное питание должно быть отключено. Подача фантомного питания на динамический микрофон или аудиоустройство может привести к неисправностям. Обращайтесь к документации на используемый конденсаторный микрофон. BR-800 обеспечивает фантомное питание с постоянным напряжением 48 В, 10 мА максимум.
- Перед включением/отключением фантомного питания закройте на BR-800 фейдер [MASTER], а также регуляторы INPUT SENS [4/MIC R] и [REC LEVEL]. В противном случае сопровождающий включение/отключение фантомного питания громкий щелчок может повредить систему звукоусиления.
- Поскольку включение фантомного питания повышает энергопотребление, рекомендуется использовать сетевой адаптер.
- При включении питания BR-800 фантомное питание всегда отключено ("OFF"). Для его включения используйте установку "ON".
- Если используется внешний микрофонный предусилитель или отдельный источник фантомного питания, включать фантомное питание в BR-800 не требуется. В таком случае используйте установку "OFF".

1

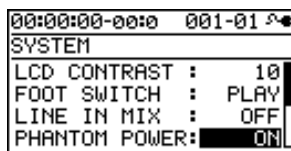
Нажмите кнопку [MENU].

2

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "SYSTEM" и нажмите кнопку [ENTER].

3

Кнопками CURSOR [▲]/[▼] установите курсор на "PHANTOM POWER" и колесом выберите установку "ON".



Установка	Описание
ON	Фантомное питание подается на разъем XLR для INPUT 4.
OFF	Фантомное питание не подается.

4

Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы вернуться на экран Play.

# Приложение

# Карты SD, поддерживаемые BR-800

Для записи и воспроизведения аудиоматериала в BR-800 используются карты SD.

## ■ Поддерживаемые карты SD

При использовании карт SD, отличных от прилагаемой, обратитесь на сайт Roland (<http://www.roland.com/>) за информацией о совместимости различных моделей карт с BR-800.

### NOTE

- BR-800 поддерживает карты SD/SDHC емкостью до 32 Гб.
- Некоторые карты SD ряда производителей могут не поддерживаться BR-800.

## ■ Время записи

В таблице приведено время записи, доступное при использовании одной карты.

Емкость карты SD	Время записи	
	Обычная запись (для 1 трека)	Режим Song Sketch
1 Гб	около 520 мин	около 90 мин
2 Гб	около 17 часов	около 3 часов
4 Гб	около 34 часов	около 6 часов
8 Гб	около 68 часов	около 12 часов
16 Гб	около 136 часов	около 24 часов
32 Гб	около 272 часов	около 48 часов

### NOTE

- Указанное время записи является приблизительным. Оно зависит от количества созданных песен.
- В таблице приведено время записи при использовании только одного трека. Например, если для записи используются все 8 треков, доступное время записи для каждого трека будет равно 1/8 от значения, указанного в таблице.
- Частота дискретизации равна 44.1 кГц. Ее изменение не предусмотрено.

## ■ Форматирование карты SD

Перед использованием новой карты SD ее требуется отформатировать.

См. "Инициализация карты SD (FORMAT)" (стр. 137).

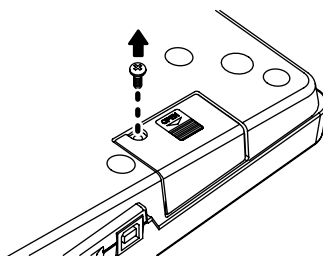
## ■ Снятие крышки слота карты

При поставке BR-800 с завода крышка слота карты закреплена винтом, что предотвращает случайное ее соскальзывание.

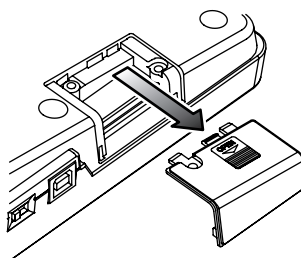
Для снятия крышки выполните следующую процедуру.

**1** Переверните BR-800.

**2** Крестовой отверткой Phillips (+) извлеките винт из крышки нижней панели.

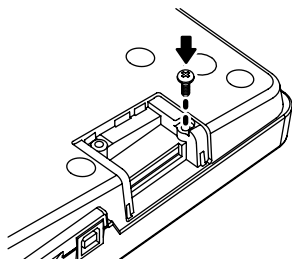


**3** Сдвиньте крышку в направлении, указанном стрелкой на рисунке.



4

Чтобы не потерять винт, заверните его на место крестовой отверткой Phillips (+), как показано на рисунке.

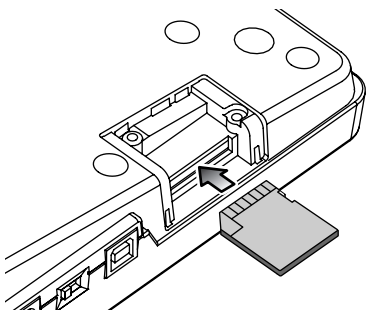


**NOTE**

- Переворачивая прибор, подкладывайте под его углы газеты или журналы, чтобы не повредить кнопки и контроллеры.
- Переворачивая прибор, обращайтесь с ним аккуратно, чтобы не допустить падения и опрокидывания.
- Храните винты, крышку слота карты и карту SD, входящие в комплект поставки, вне зоны досягаемости детей, чтобы они случайно не проглотили их.

**■ Установка карты SD**

Установите карту SD контактами вверх.



**■ Извлечение карты SD**

Аккуратно нажмите на карту SD и затем отпустите палец.

Карта SD немного выйдет из слота, после этого вытащите ее.

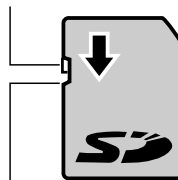
**NOTE**

- Аккуратно устанавливайте карту SD, пока она не встанет точно в слот.
- Не прикасайтесь к контактам карты SD. Избегайте загрязнения контактов.
- Не устанавливайте и не извлекайте карту SD при включенном питании прибора. Это может повредить данные на карте и саму карту SD.

**■ Защита карты SD от записи (LOCK)**

Карту SD можно защитить от записи. Для этого переместите блокировочный лепесток на боку карты SD в положение "LOCK". Чтобы удалить данные с карты SD снимите блокировку.

Запись возможна



Защита от записи (LOCK)

# Список аранжировок/паттернов

## Список пресетных аранжировок

В пресетных аранжировках (кроме Metro 4/4) после E (кода) следует 3-тактная пауза (BREAK) и затем повтор с V1 (куплет).

#	Имя аранжировки	Начальный темп	Размер	Начальный такт								BREAK	V1	Набор ударных
				IN	V1	F1	V2	F2	V2	END				
P01	ROCK1	130	4/4	1	2	4	6	8	10	12	16	19	ROOM	
P02	ROCK2	130	4/4	1	3	5	7	9	11	13	17	20	ROOM	
P03	ROCK3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	15	17	20	ROOM	
P04	ROCK4	118	4/4	1	5	8	9	12	13	15	19	22	ROOM	
P05	ROCK5	104	4/4	1	5	8	9	12	13	15	17	20	ROOM	
P06	ROCK6	86	4/4	1	2	9	10	17	18	22	24	27	STD 2	
P07	HdRck1	130	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	ROOM	
P08	HdRck2	98	4/4	1	3	10	11	18	19	23	25	28	HARD	
P09	HdRck3	126	4/4	1	5	8	9	12	13	15	20	23	ROOM	
P10	HdRck4	120	4/4	1	4	7	8	11	12	15	18	21	ROOM	
P11	HdRck5	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	13	16	ROOM	
P12	HEAVY1	210	4/4	1	5	11	13	19	21	25	29	32	HARD	
P13	HEAVY2	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	23	26	HARD	
P14	HEAVY3	120	4/4	1	3	9	11	17	19	21	24	27	HARD	
P15	HEAVY4	162	4/4	1	3	9	11	17	19	21	24	27	ROOM	
P16	HEAVY5	109	4/4	1	5	8	9	12	13	15	16	19	ROOM	
P17	POP1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	17	20	ROOM	
P18	POP2	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	STD1	
P19	POP3	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	ROOM	
P20	POP4	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	17	20	ROOM	
P21	POP5	140	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	ROOM	
P22	POP6	96	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	STD 1	
P23	POP7	66	4/4	1	4	7	8	11	12	14	16	19	STD 2	
P24	POP8	151	4/4	1	5	8	9	16	17	21	24	27	STD 1	
P25	BALLAD1	70	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	ROOM	
P26	BALLAD2	89	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	STD 2	
P27	BLUES1	124	4/4	1	2	5	6	9	10	13	16	19	STD 2	
P28	BLUES2	192	4/4	1	5	12	13	20	21	25	29	32	STD 1	
P29	BLUES3	124	4/4	1	3	10	11	18	19	23	26	29	STD 2	
P30	BLUES4	148	4/4	1	5	8	9	12	13	15	17	20	STD 1	
P31	R&B1	110	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	STD 1	
P32	R&B2	154	4/4	1	3	6	7	10	11	13	18	21	STD 1	
P33	R&B3	108	4/4	1	5	8	9	12	13	15	18	21	STD 2	
P34	R&B4	96	4/4	1	5	12	13	20	21	25	26	29	STD 1	
P35	R&B5	94	4/4	1	5	8	9	12	13	15	19	22	STD 1	
P36	JAZZ1	140	4/4	1	3	5	7	9	11	13	15	18	JAZZ	
P37	JAZZ2	140	4/4	1	5	7	9	11	13	15	17	20	JAZZ	
P38	JAZZ3	140	4/4	1	5	12	13	20	21	25	30	33	JAZZ	
P39	FUSION1	120	4/4	1	5	12	13	20	21	25	29	32	STD2	
P40	FUSION2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	15	18	ROOM	
P41	HipHop1	93	4/4	1	2	9	10	17	18	22	23	26	HIP-HOP	
P42	HipHop2	102	4/4	1	3	10	11	18	19	23	25	28	808	
P43	FUNK	110	4/4	1	2	4	6	8	10	12	13	16	HIP-HOP	
P44	HOUSE	114	4/4	1	3	6	7	10	11	13	15	18	HOUSE	
P45	Cntry1	118	4/4	1	3	6	7	10	11	13	14	17	JAZZ	
P46	Cntry2	118	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	JAZZ	
P47	Other1	96	4/4	1	2	9	10	17	18	22	24	27	REGGAE	
P48	Other2	118	4/4	1	5	7	9	11	13	15	19	22	STD 2	
P49	Other3	125	4/4	1	2	5	6	9	10	12	14	17	ROOM	
P50	Metro4/4	120	4/4	1	-	-	-	-	-	-	-	-	STD 1	



## Список пресетных паттернов

Имя паттерна (Аббревиатура на дисплее)	Началь- ный темп	Размер	Такт					
			IN	V1	F1	V2	F2	E
ROCK1	130	4/4	1	2	2	2	2	4
ROCK2	130	4/4	2	2	2	2	2	4
ROCK3	118	4/4	2	2	1	2	1	2
ROCK4	118	4/4	4	2	1	2	1	4
ROCK5	104	4/4	4	2	1	2	1	2
ROCK6	86	4/4	1	4	1	4	1	2
Hard Rock 1(HdRc1)	130	4/4	4	2	1	2	1	3
Hard Rock 1(HdRc2)	98	4/4	2	4	1	4	1	2
Hard Rock 1(HdRc3)	126	4/4	4	2	1	2	1	5
Hard Rock 1(HdRc4)	120	4/4	3	2	1	2	1	3
Hard Rock 1(HdRc5)	118	4/4	1	1	1	1	1	1
HEAVY1 (HEVY1)	210	4/4	4	4	2	4	2	4
HEAVY2 (HEVY2)	120	4/4	2	2	2	2	2	2
HEAVY3 (HEVY3)	120	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY4 (HEVY4)	162	4/4	2	2	2	2	2	3
HEAVY5 (HEVY5)	109	4/4	4	2	1	2	1	1
POP1	118	4/4	2	2	1	2	1	4
POP2	118	4/4	2	2	1	2	1	2
POP3	118	4/4	2	2	1	2	1	2
POP4	118	4/4	2	1	1	1	1	4
POP5	140	4/4	2	1	1	1	1	2
POP6	96	4/4	2	2	1	2	1	2
POP7	66	4/4	3	2	1	2	1	2
POP8	151	4/4	4	2	1	4	1	3
BALLAD1 (BALD1)	70	4/4	4	2	1	2	1	3
BALLAD2 (BALD2)	89	4/4	1	2	1	2	1	2
BLUES1 (BLUS1)	124	4/4	1	4	1	4	1	3
BLUES2 (BLUS2)	192	4/4	4	4	1	4	1	4
BLUES3 (BLUS3)	124	4/4	2	2	1	2	1	3
BLUES4 (BLUS4)	148	4/4	4	2	1	2	1	2
R&B1	110	4/4	4	2	1	2	1	3
R&B2	154	4/4	2	2	1	2	1	5
R&B3	108	4/4	4	2	1	2	1	3
R&B4	96	4/4	4	4	1	4	1	1
R&B5	94	4/4	4	2	1	2	1	4
JAZZ1	140	4/4	2	2	2	2	2	2
JAZZ2	140	4/4	4	2	2	2	2	2
JAZZ3	140	4/4	4	4	1	4	1	5
FUSION1 (FUSN1)	120	4/4	4	4	1	4	1	4
FUSION2 (FUSN2)	118	4/4	1	2	1	2	1	3
HipHop1 (H.Hp1)	93	4/4	1	4	1	4	1	1
HipHop2 (H.Hp2)	102	4/4	2	4	1	4	1	2
FUNK	110	4/4	1	2	2	2	2	1
HOUSE	114	4/4	2	2	1	2	1	2
Cntry1 (Cnty1)	118	4/4	2	1	1	1	1	1
Cntry2 (Cnty2)	118	4/4	1	2	1	2	1	2
OTHER1 (Othr1)	96	4/4	1	4	1	2	1	2
OTHER2 (Othr1)	118	4/4	4	2	2	2	2	4
OTHER3 (Othr1)	125	4/4	1	2	1	2	1	2
Metro	-	-	-	-	-	-	-	-
BREAK	-	-	-	-	-	-	-	-

# Неисправности

В данной главе перечислены типовые проблемы и способы их решения.

Если проблему самостоятельно решить не удалось, обратитесь в сервисный центр.

## Проблемы с питанием

Проблема	Описание	Стр.
Питание не включается	Корректно ли установлен селектор питания BR-800? Установите селектор питания BR-800 в "USB" при питании от шины USB или в "ON" при работе от сетевого адаптера или батарей.	18
	Достаточна ли мощность компьютера или хаба USB? При нехватке мощности питание BR-800 будет неустойчивым, поэтому старайтесь избегать следующих ситуаций. <ul style="list-style-type: none"><li>• Если используется ноутбук с работой от собственных аккумуляторов, питание может быть нестабильным. Предпочтительно использовать питание компьютера от сетевого адаптера.</li><li>• Установки управления питанием компьютера могут ограничивать мощность, выделяемую для USB. Проверьте установки компьютера.</li><li>• В ряде случаев BR-800 не согласуется с хабами, имеющими шинное питание (хабы USB, не имеющими собственного питания). Используйте хабы с собственным источником питания.</li></ul>	-

## Проблемы со звуком

Проблема	Описание	Стр.
Отсутствует звук	Включено ли питание BR-800 и внешнего оборудования?	34
	Не установлен ли параметр PHONES LEVEL в 0?	133
	Корректно ли подключены аудиокабели?	32
	Не поврежден ли аудиокабель?	-
	Не установлена ли в минимум громкость системы звукоусиления?	-
	Не закрыт ли фейдер [MASTER]?	-
	Установлена ли карта SD?	142
	Поддерживается ли BR-800 установленная карта SD?	142
Не воспроизводится файл WAV	Не имеет ли воспроизводимая фраза длительность менее 1.0 секунды? Фразы короче 1.0 секунды не воспроизводятся.	-
	Возможно выбранный файл WAV имеет неподдерживаемый формат?	121
Мала громкость сигнала с устройства, подключенного к разъему GUITAR/BASS или LINE IN	Не используется ли коммутационный кабель с резистором? Используйте коммутационный кабель без резистора.	-
	Корректно ли установлена громкость на внешнем устройстве?	-
Выбранный трек не звучит	Не установлена ли в минимум громкость трека?	38
	Корректно ли выбран V-трек?	39
	Не замьюжирован ли трек?	13
Не слышен звук входного источника	Корректна ли установка INPUT SELECT?	37
	Корректна ли установка регулятора INPUT SENS?	37
	Корректна ли установка регулятора [REC LEVEL]?	38
	Не установлен ли параметр DIR MONITOR в "OFF"?	125

Проблема	Описание	Стр.
<b>Запись не производится</b>	Не защищена ли пьеса от записи?	108
	Установлена ли карта SD?	142
	Достаточно ли свободного места на карте SD?	138
	Не заблокирована ли карта SD?	143
	Не используется ли функция Phrase Trainer?	134
	Не используется ли функция Scrub?	104
<b>Не отключается реверберация</b>	Не используется ли режим Control Surface? В данном режиме запись невозможна.	120
	Проверьте уровень посыла на реверберацию для эффекта петли. Реверберация в BR-800 организована посредством эффекта петли. Реверберация по умолчанию включена. Чтобы отключить ее, установите для всех треков уровень посыла в "0".	83
<b>Записанный звук содержит шумы или искажения</b>	Корректна ли установка входной чувствительности? Если входная чувствительность завышена, звук будет искажен, если входная чувствительность занижена, будет наблюдаться избыточный шум. Установите входную чувствительность так, чтобы индикатор PEAK вспыхивал только на самых громких пиках сигнала.	37
	Корректны ли установки выходных уровней треков? Если искажения возникают после мастеринга, выходные уровни треков завышены.	-
	Не подключен ли непосредственно к BR-800 микрофон с высоким выходным сопротивлением? Поскольку входы INPUT 1 – 4 рассчитаны на подключение источников с низким выходным сопротивлением, в зависимости от характеристик микрофона уровень записи может быть занижен. В таком случае перед входом используйте дополнительный микрофонный предусилитель.	-
<b>Возникновение самовозбуждения</b>	Не установлен ли параметр INPUT SELECT в "USB"? Если INPUT SELECT установить в "USB", при определенных установках программы может образоваться петля аудиосигнала. В таком случае выполните одно из следующих действий. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Остановите воспроизведение в программе или отключите функцию Soft Thru.</li> <li>• Отключите аудиовход программы.</li> <li>• Установите INPUT SELECT в значение, отличное от "USB".</li> </ul>	37

## Проблемы с картой SD

Проблема	Описание	Стр.
<b>Данные на карте SD недоступны</b>	Данные на карте SD могут быть повреждены в следующих случаях. Отформатируйте карту SD. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Питание прибора отключено в процессе работы рекордера.</li> <li>• Карта SD подверглась сильной физической нагрузке.</li> <li>• Питание прибора отключено в процессе доступа к карте SD.</li> <li>• Карта SD отформатирована посредством компьютера или цифровой камеры.</li> </ul>	137

## Проблемы с USB

Проблема	Описание	Стр.
Не отображается экран Idling	Корректно ли подключен кабель USB?	32
	Поддерживает ли операционная система компьютера работу с BR-800?	118
Не слышен входной сигнал с USB	Не установлен ли параметр INPUT MIX в "OFF"?	125
Панель управления работает некорректно	Не запускалась ли программа DAW до перевода BR-800 в режим Control Surface?	120
	Корректны ли установки в программе DAW? В качестве шаблона панели управления в программе DAW должно быть выбрано "Mackie control". См. документацию на программу DAW.	-

## Проблемы с кнопками

В BR-800 используются сенсорные кнопки. Они реагируют на касание непосредственно пальцем.

Проблема	Описание	Стр.
Кнопки не реагируют или нечетко реагируют на прикосновение	Не работаете ли вы в перчатках?	-
	Не касаетесь ли вы кнопок отличным от пальца предметом, например, авторучкой?	-
	Не присутствуют ли на BR-800 капли влаги? Отключите питание, вытрите влагу и вновь включите питание.	-
	Не находится ли на BR-800 какой-либо предмет? Отключите питание, удалите предмет с BR-800 и вновь включите питание.	-
	Не нажимаются ли одновременно несколько кнопок? BR-800 поддерживает одновременное нажатие двух кнопок только для активации функции Scrub (удержание кнопки [STOP] и нажатие кнопки [PLAY]). В других случаях одновременное нажатие нескольких кнопок обрабатывается некорректно.	-

# Сообщения об ошибках

При попытке выполнения ошибочной операции или сбое при выполнении операции на дисплее отображается сообщение об ошибке.

При появлении сообщения об ошибке выполните соответствующее действие.

Сообщение	Причина	Действие	Стр.
<b>Already exists!</b>	Файл под таким именем уже существует.	Сохраните файл под другим именем.	-
<b>Battery low!</b>	Заряд батарей мал.	При первой же возможности замените батареи.	19
<b>Cannot change file name!</b>	Имя файла содержит неподдерживаемые BR-800 символы или имеет длину, превышающую 8 символов (не считая расширения).	Измените имя файла с помощью компьютера.	123
<b>Cannot erase!</b>	Попытка стирания шага из аранжировки, содержащей только один шаг.	Перед стиранием добавьте один или более шагов.	96
	Попытка стирания шага из аранжировки, не содержащей данных.	Стирайте шаг, содержащий данные.	96
<b>Cannot insert!</b>	Количество шагов в аранжировке превышает 50.	Аранжировка не может содержать более 50 шагов.	96
	Количество тактов в аранжировке превышает 999.	Аранжировка не может содержать более 999 тактов.	96
<b>Cannot undo/redo!</b>	Отсутствует история Undo/Redo.	Undo/Redo доступно только непосредственно после выполнения операции.	-
<b>Card full!</b>	Запись или копирование недоступны вследствие недостатка свободного места на карте SD.	Сохраните архив важных данных в компьютер и удалите ненужные данные с карты.	125
<b>Card locked!</b>	Запись или стирание недоступны вследствие блокировки карты SD.	Отключите питание, выньте карту SD и разблокируйте ее.	143
<b>Card read error!</b>	Чтение данных с карты SD происходит некорректно.	Отключите питание, переустановите карту SD и снова включите питание. Если данное сообщение осталось, возможно карта SD повреждена.	142
		Отформатируйте карту SD. Если данное сообщение осталось, возможно карта SD повреждена.	137
<b>Card write error!</b>	Ошибка записи данных на карту SD.	Отформатируйте карту SD. Данные сохраняемой пьесы будут утеряны. Если данное сообщение осталось, возможно карта SD повреждена.	137
<b>Data too short!</b>	Попытка импорта файла WAV длительностью менее 1 секунды.	Длительность импортируемого файла WAV должна превышать 1 секунду.	-
<b>Drive busy!</b>	Скорость чтения/записи снижена вследствие сильной фрагментации данных на карте SD. Также возможно используется карта SD с недостаточно быстрой скоростью обмена данными.	Уменьшите количество одновременно воспроизводящихся треков. С помощью функции Mastering объедините треки и затем сотрите лишние. Затем повторите воспроизведение.	112
	Эта проблема чаще всего наблюдается при соединении фраз (данных записи) с малой длительностью, например, при записи с врезкой.	Уменьшите количество одновременно записываемых треков.	38

## Сообщения об ошибках

Сообщение	Причина	Действие	Стр.
<b>Event full!</b>	Достигнуто максимальное количество событий для одной пьесы BR-800.	Сотрите ненужные треки.	105
	<p><b>? Понятие события</b></p> <p>“Событие” представляет собой минимальную единицу, используемую BR-800 для обработки данных, записанных на карту SD.</p> <p>Для каждой созданной пьесы доступно приблизительно 30000 событий.</p> <p>Для каждого трека каждая операция записи использует два события. Операции, наподобие врезки или копирования треков, также используют события.</p> <p>Общее количество используемых событий зависит от каждой конкретной ситуации.</p> <p>Например, даже при наличии достаточного свободного пространства на карте SD, дальнейшие запись или редакция треков могут быть невозможны из-за отсутствия доступных событий. В таком случае отображается сообщение “Event Full!”.</p>		
<b>No card!</b>	Попытка выполнения операции в отсутствие карты SD или при ее некорректной установке.	Отключите питание, переустановите карту SD и снова включите питание.	142
	Карта SD удалена после выбора с нее данных.		
<b>No file!</b>	Импортируемый файл WAV отсутствует.	Подготовьте файл для импорта.	–
<b>No song!</b>	Карта SD не содержит пьес.	Создайте новую пьесу.	36
	Папка с пьесами содержит некорректные данные или не содержит необходимых данных.	Скачайте архивные данные из компьютера в BR-800. * Восстанавливайте всю папку “ROLAND”.	123
<b>Not available!</b>	Попытка выполнения операции в некорректном режиме.	Для режима Song Sketch: Нажмите кнопку [SONG SKETCH] для выхода из режима Song Sketch и повторите операцию.	50
		Для режима Mastering: Установите MASTERING в “OFF” для выхода из режима Mastering и повторите операцию.	112
		Для режима Control Surface: Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для выхода из режима Control Surface и повторите операцию.	120
<b>Power down!</b>	Напряжение питания слишком мало для корректной работы прибора.	При работе от сетевого адаптера: Возможно повреждение кабеля или самого адаптера. Обратитесь в сервисный центр Roland или к местному дилеру.	–
		При работе от батарей: Замените батареи.	19
<b>Protected!</b>	Попытка записи данных в защищенную от записи пьесу.	Установите Song Protect в “OFF”.	108
<b>Stop P.Trainer!</b>	Попытка выполнения операции при работе Phrase Trainer (стр. 134).	Отключите функции Time Stretch и Center Cancel.	134
<b>Stop recorder!</b>	Попытка выполнения операции при работе рекордера (т.е., при записи или воспроизведении).	Нажмите кнопку [STOP] для остановки записи или воспроизведения.	–
<b>System error!</b>	Ошибка обращения к памяти BR-800.	Возможно BR-800 неисправен. Обратитесь в сервисный центр Roland или к местному дилеру.	–
<b>Too many files!</b>	Попытка создания более 1000 файлов в режиме Song Sketch.	Удалите лишние файлы.	51
<b>Too many songs!</b>	Попытка создания более 100 пьес.	Удалите лишние пьесы.	107
<b>Unformatted card!</b>	Работа с картами SD данного типа BR-800 не поддерживается.	Отключите питание, переустановите карту SD и снова включите питание.	–
		Отформатируйте карту в BR-800.	137

<b>Сообщение</b>	<b>Причина</b>	<b>Действие</b>	<b>Стр.</b>
<b>Unsupported card!</b>	BR-800 работу с данной картой SD не поддерживает.	Используйте карту SD, совместимую с BR-800.	142
<b>Unsupported format!</b>	Формат карты SD не поддерживается BR-800.	Отформатируйте карту в BR-800.	137
	Попытка импорта файла WAV, не поддерживаемого BR-800.	Проверьте формат файла WAV.	121
<b>USB buffer full!</b>	По USB передается слишком плотный поток MIDI-данных.	Уменьшите объем MIDI-данных, передаваемых в BR-800.	-
<b>Memory full!</b>	Объем пьесы достиг 1 Гб.	Сотрите ненужные треки.	106
	Количество шагов в аранжировке пьесы достигло 50.	Аранжировка пьесы не может содержать более 50 шагов.	96

# Технические характеристики

## BR-800: Цифровой рекордер

<b>Треки</b>	Количество треков: 8 Треки одновременной записи: 4 Количество V-треков: 64 (8 V-треков на каждый трек)
<b>Частота дискретизации</b>	44.1 кГц
<b>Частотный диапазон</b>	От 20 Гц до 20 кГц (+1/-3 дБ)
<b>АЦП</b>	24 бит 24 бит + AF-AD (GUITAR/BASS)
<b>ЦАП</b>	24 бит
<b>Номинальный входной уровень</b>	Вход GUITAR/BASS: -10 dBu Входы INPUT 1 - 4: -50 - -20 dBu (XLR) -26 - +4 dBu (1/4" TRS) Вход LINE IN: -10 dBu
<b>Входное сопротивление</b>	Вход GUITAR/BASS: 1 МОм Входы INPUT 1 - 4: 3 кОм (XLR) 47 кОм (1/4" TRS) Вход LINE IN: 10 кОм
<b>Номинальный выходной уровень</b>	Выходы LINE OUT: -10 dBu
<b>Выходное сопротивление</b>	Выходы LINE OUT: 1 кОм
<b>Рекомендуемое сопротивление нагрузки</b>	Выходы LINE OUT: 20 кОм и выше Выход PHONES: 32 - 100 Ом
<b>Уровень шумов</b>	Выходы LINE OUT: -85 dBu и менее (IHF-A Тур.)
<b>Дисплей</b>	128 x 64 точек (ЖК с подсветкой)
<b>Разъемы</b>	GUITAR/BASS (1/4") INPUT 1 - 4 (XLR / 1/4" TRS) LINE IN (стерео миниджек) FOOT SW/EXP PEDAL (1/4" TRS) LINE OUT (RCA) PHONES (стерео 1/4") USB DC IN
<b>Питание</b>	9 В постоянного тока: сетевой адаптер, 6 сухих батарей габарита AA (щелочные рекомендуются), шина USB
<b>Потребляемый ток</b>	280 мА (DC IN), 480 мА (шина USB) Срок службы сухих щелочных батарей: около 5.5 часов <i>* Зависит от условий эксплуатации, использования фантомного питания и типа карты SD.</i>
<b>Габариты</b>	289 (Ш) x 184 (Г) x 58 (В) мм
<b>Вес</b>	890 г (без учета батарей)
<b>Комплектация</b>	Карта SD (1 Тб) Сетевой адаптер Кабель USB BR-800 DVD-ROM Руководство пользователя
<b>Опции</b>	Ножная педаль: FS-5U Педальный переключатель: DP-2 (Roland) Педаль экспрессии: EV-5 (Roland), FV-500L/FV-500H Транспортировочный кейс: BA-CB1

\* В интересах совершенствования продукта, технические характеристики и/или внешний вид устройства могут быть изменены без отдельного уведомления.

\* 0 dBu = 0.775 В rms

\* Метод AF (Adaptive Focus)

Adaptive Focus является уникальной технологией Roland/BOSS, значительно увеличивающей соотношение сигнал/шум (S/N) в преобразователях АЦ и ЦА.





Данный символ означает, что отмеченное им изделие должно утилизироваться отдельно от домашних отходов, согласно принятому в конкретной стране законодательству.



Данное изделие соответствует требованиям директивы EMC от 2004/108/ЕС.

Для стран Европы

# Информация

При необходимости ремонта обращайтесь в ближайший техцентр Roland по адресу:

**Roland**

**Roland Music**

Дорожная ул., д. 3, корп.6

117 545 Москва, Россия

Тел: (495) 981-4967