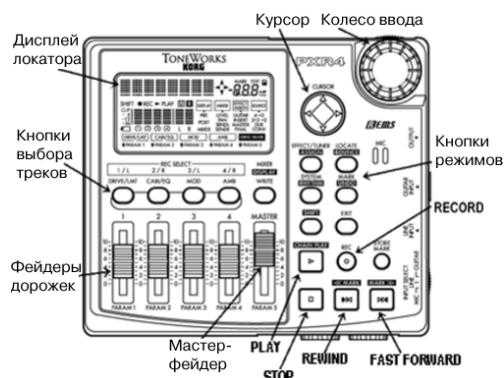


Korg Pandora PXR4. Руководство пользователя

Цифровая портастудия

Первые шаги

- Формат SmartMedia позволяет производить запись, воспроизведение и передачу данных в компьютер для воспроизведения и редакции.
- 8 виртуальных треков для каждой из 4 дорожек PXR4 дают 32 трека! Это позволяет записывать несколько дублей для последующего выбора.
- Эффекты созданы по технологии REMS и занимают 100 пресетных и 100 пользовательских программ. В их число входят модели усиления, кабинетов и микрофонов, а также стандартные эффекты, типа реверберации, задержки, флэнжера и так далее. Цепочка эффектов может состоять из пяти модулей. Для общей обработки служат мастер- и финальный эффекты.
- Встроенный тюнер, метроном и ритмические паттерны заметно облегчают процесс записи.



Содержание

Начало работы	1
Режимы PXR4	2
Передача данных PXR4 в компьютер	3
Основы записи	3
Работа с виртуальными треками	4
Запись с эффектами PXR4	4
Создание стереофайла MP2 для передачи в компьютер	5

Начало работы

PXR4 является цифровым многодорожечным рекордером, производящим запись на карту SmartMedia. Возможна запись с любых внешних источников, включая встроенный микрофон. Возможна передача записанного материала в компьютер (Mac или PC) для архивирования и редакции через интерфейс USB. Необходимо приобретение USB-кабеля и дополнительных карт SmartMedia (8 — 128 Мб). Прилагаемая карта содержит две демо-песни, которые после процесса ознакомления с прибором можно удалить и использовать карту для своих проектов.

Установка карты SmartMedia

— *Перед установкой или удалением SmartMedia выключите питание.*

— *При ознакомлении вы будете использовать прилагаемую 16 Мб демо-карту SmartMedia. При установке новой карты ее необходимо отформатировать в PXR4.*

1. Откройте крышку слота, а затем вставьте карту контактами в сторону нижней части PXR4.
2. Вставьте карту в слот до ее фиксации. Для удаления карты нажмите на нее для разблокировки, а затем выньте из слота.

Коммутация

1. Подключите прилагаемый блок питания к разъему на тыльной панели.
2. Подключите гитару к разъему GUITAR INPUT или подключите источник сигнала линейного уровня, типа синтезатора, к разъему LINE INPUT. Также возможно использование встроенного конденсаторного микрофона.
3. Установите переключатель INPUT в соответствующее положение [Mic, Line, Guitar].
4. Подключите наушники к миниджеку передней панели или систему звукоусиления к разъему OUTPUT.

Включение и прослушивание демо-песен

1. Закройте фейдер [MASTER], передвиньте переключатель [POWER] влево для включения питания и выберите режим подсветки дисплея.

В данном руководстве транспортные кнопки обозначены следующим образом:

[>] = воспроизведение, [■] = стоп, [◀] = перемотка назад, [▶] = перемотка вперед.

При работе от батарей отключите подсветку дисплея для увеличения срока службы батарей.

2. Установите все четыре фейдера треков на 8.
3. На карте SmartMedia имеется две демо-песни. Нажмите кнопку [>] для старта воспроизведения и медленно откройте фейдер [MASTER] до необходимого уровня громкости. При работе с наушниками, установите в них необходимый уровень громкости регулятором лицевой панели.
4. Выберите первую демо-песню ("DUCK TEETH") последовательными нажатиями кнопки [◀] до отображения в верхнем правом углу дисплея символов "1.H".
5. Нажмите [>] для старта воспроизведения и установите фейдером [MASTER] необходимый уровень громкости.
6. По окончании прослушивания нажмите [■].

7. Нажмите [>>|] для перехода к началу второй песни (“2.H: SHINY METAL”), а затем нажмите [>] для старта воспроизведения. По окончании прослушивания нажмите [■].

При прослушивании демо-песен воспользуйтесь следующими функциями транспортных кнопок:

— При воспроизведении, удержание кнопки [|<<] “перематывает” аудиоданные к началу песни. Нажмите эту кнопку один раз при воспроизведении для возврата к началу песни.

— Нажмите [|<<] один раз при остановленной песне для выбора предыдущей песни.

— При воспроизведении, удержание кнопки [>>|] “перематывает” аудиоданные к концу песни.

— Нажмите [>>|] один раз при остановленной песне для выбора следующей песни.

Песни могут воспроизводиться последовательно при удержании кнопки SHIFT и нажатии [>].

Режимы PXR4

MIXER

В данном режиме вы можете установить громкость и панораму каждого трека.

1. Выберите демо-песню.

2. Нажмите [>]. При воспроизведении удерживайте SHIFT и нажимайте кнопку [MIXER-DISPLAY-WRITE] (над фейдером MASTER). При каждом нажатии циклично будет происходить смена режимов PRE, POST и MIXER на дисплее. (PRE: для установки входных уровней; POST: для установки уровней записи/воспроизведения треков; MIXER: для сравнения уровней, панорам и посылов на мастер-эффект треков).

3. Оставьте режим MIXER (отпустите кнопку SHIFT). Нажмите кнопку [MIXER-DISPLAY-WRITE] еще раз до появления на дисплее “Level 1”. Теперь громкость трека 1 можно изменять колесом ввода.

Если в режиме SYSTEM > MixerSys > FadrCtrl установлено в ON, вы можете использовать фейдеры треков для изменения треков, панорамы и посылы на мастер-эффект. Фейдеры изменяют громкость треков вне зависимости от этой установки.

4. Нажмите кнопку [▶ cursor] для просмотра и установки уровня трека 2. Каждое нажатие [▶ cursor] перемещает по четырем трекам.

5. Нажмите кнопку [▼ cursor] для просмотра и установки панорамы каждого трека колесом ввода, навигация между треками осуществляется [◀ и ▶ cursor].

Аналогично устанавливается уровень посылы на мастер-эффект для каждого трека.

6. Нажмите EXIT.

LOCATE

В данном режиме вы можете видеть текущую позицию песни и проверять время, соответствующее оставшейся емкости SmartMedia. При смене песни, несколько секунд отображается имя новой песни, а затем отображается счетчик.

Для перехода в режим Locate из любого другого несколько раз нажмите кнопку [EXIT].

1. При остановленном воспроизведении нажмите кнопку [LOCATE]. При каждом нажатии циклично будет происходить смена отображения: “Bar-Beat-Tick” (1/96 такта), “Minutes-Seconds-Milliseconds” и “Fr” (оставшееся время). Отображение можно менять кнопками [▲ или ▼ cursor].

2. При остановленном воспроизведении кнопкой [▶ cursor] можно подсветить одну из временных позиций (мигает), а затем колесом ввода установить нужное значение времени.

EFFECT

В данном режиме вы можете работать с бортовыми эффектами, а кнопки/фейдеры с оранжевыми надписями позволяют производить редакцию эффектов. Доступны 4 типа эффектов: GUITAR, INSERT, MASTER и FINAL.

PXR4 включает в себя 77 алгоритмов эффектов со 100 пресетными и 100 пользовательскими программами. При выборе GUITAR (для записи со входа; моно/только 1 трек) или INSERT (для записи стереоинструментов; стерео вход/выход), вы сможете использовать эффекты при записи. При выборе MASTER вы сможете направлять сигнал каждого трека на мастер-эффект. При выборе FINAL вы сможете обрабатывать финальным эффектом мастер-шину L/R и использовать данный эффект в качестве мастеринг-процессора. Вы можете записывать каждый трек с новым эффектом GUITAR или INSERT, а затем записью с суммированием освободить треки и использовать эффект-процессор для записи дополнительных треков или обработки. Вы можете даже записать несколько виртуальных треков (8 на дорожку), используя различные эффекты, а затем выбрать лучший дубль для микширования!

1. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз до появления на дисплее счетчика.

2. При остановленном воспроизведении, удерживая SHIFT, нажмите кнопку [EFFECT/TUNER] несколько раз для установки одного из 4 типов эффектов (отображается на дисплее под окном “EFFECT ASSIGN”).

3. Выберите “GUITAR” в качестве типа эффекта.

4. Нажмите кнопку [REC SELECT] трека 1. (В левом нижнем углу дисплея отобразится кружок вокруг цифры “1”).

5. Нажмите кнопку [EFFECT/TUNER]. Дисплей отобразит имя и номер назначенной программы эффекта. Вращайте колесо ввода для просмотра других программ эффектов (с номерами 00-49). По окончании, загрузите оригинальный эффект GUITAR демо-песни: “Duck Teeth: 30 B CLN DY” или “Shiny Metal: 28 B OVDRV”.

6. Нажмите кнопку [EXIT]. Удерживая SHIFT, нажмите кнопку [EFFECT/TUNER] для выбора типа эффекта “FINAL”.

7. Отпустите кнопку SHIFT, а затем нажмите кнопку [EFFECT/TUNER] еще раз.

8. Запустите воспроизведение, а затем вращайте колесо ввода для назначения и прослушивания различных программ финального эффекта (с номерами 50-99.) при записи можно использовать эффекты GUITAR или INSERT, а затем обрабатывать весь микс эффектами MASTER или FINAL.

9. Загрузите оригинальный эффект FINAL демо-песни: “Duck Teeth: 80 UltraLim” или “Shiny Metal: 78 SoftLim”, затем нажмите [■].

Пользовательские программы эффектов имеют аналогичные номера с буквой “U” в начале.

SYSTEM

В данном режиме вы можете создавать общие установки, определять функции редакции песни и треков, а также получать доступ к карте и USB.

1. Нажмите кнопку [SYSTEM]. Цикличное переключение страниц осуществляется последовательными нажатиями [SYSTEM] или кнопкой [▼ cursor]:

Страница 1: **Tempo**: Установка темпа, размера и ритма/метронома.

Страница 2: **EditSong**: Наименование, копирование и удаление песен.

Страница 3: **EditTrk**: Выбор виртуальных треков, копирование, вставка, стирание, удаление и сжатие/растяжение треков.

Страница 4: **CardUtil**: Просмотр информации о карте, загрузка, сохранение, форматирование карты.

Страница 5: **System**: Создание установок для микшера, записи и Undo.

Страница 6: **USB comm.**: Соединение с компьютером через USB.

После выбора страницы используйте [▶ cursor] для перехода к подстраницам.

MARK

В каждой песне возможна установка до 100 меток для быстрого перехода к выбранной позиции. В данном режиме метки могут редактироваться и удаляться.

1. Используйте курсор для перехода к временной позиции на счетчике, затем вращайте колесо ввода для установки необходимого времени метки.

2. Нажмите кнопку [STORE MARK]. Новая метка отобразится в верхнем правом углу дисплея.

3. Нажмите [I<<] для перехода к началу песни, а затем нажмите кнопку [MARK] (над кнопкой EXIT).

4. Медленно вращайте колесо ввода вправо и смотрите на дисплей. При каждом “щелчке” колеса ввода будет вызываться и отображаться следующая метка. При вызове метки вы можете нажать [>] для старта воспроизведения с выбранной точки. Вы можете нажать кнопку [▶ cursor] дважды для удаления выбранной метки.

Вы также можете сохранить метки “на ходу” при записи или воспроизведении песни. Для этого нажмите кнопку [STORE MARK] в нужный момент.

TUNER

PXR4 имеет встроенный хроматический тюнер, распознающий сигнал с любого входа или со встроенного микрофона.

1. При остановленном воспроизведении нажимайте кнопку [EFFECT/TUNER] до появления на дисплее слова “Tuner”.

2. Выберите вход переключателем [INPUT SELECT] правой панели.

3. Возьмите ноту и оцените разницу в центах от распознанной ноты. При точной настройке дисплей отобразит “000”.

4. Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из режима тюнера.

Передача данных PXR4 в компьютер

Если у вас имеется только демо-карта SmartMedia, сперва произведите следующие шаги:

(При наличии дополнительных карт SmartMedia можете перейти к следующей главе)

Передача заводских демо-песен в компьютер

1. Соедините USB-кабелем (опциональным) порт [USB] тыльной панели PXR4 с USB-портом компьютера (PC или Mac).

2. Нажмите кнопку [SYSTEM/RHYTHM], а затем нажимайте кнопку [▼ cursor] до тех пор, пока дисплей не отобразит “USB comm” (P6).

Вы также можете перемещаться по страницам последовательными нажатиями кнопки [SYSTEM/RHYTHM].

3. Нажмите кнопку [▶ cursor]. Когда дисплей отобразит “Ready?”, вращайте колесо ввода для выбора “YES” и нажмите кнопку [>cursor] еще раз. Дисплей отобразит “CrdReady”.

4. В системе Windows в ‘My Computer’ отобразится привод “Removable Disk”. В системе Mac на рабочем столе отобразится привод “Unnamed”.

5. В появившемся приводе должны появиться две директории с демо-песнями. Не открывайте их, а “перетащите” на рабочий стол или в созданную директорию на диске компьютера.

6. Для отключения от компьютера:

a. Windows: Выберите иконку “Eject/Unplug” в панели задач. После выбора привода отобразится предупреждение: “It is safe to disconnect the USB mass storage device”. Затем можно отключить USB-кабель.

b. Mac: Перетащите “Unnamed Drive” в корзину, или выберите подсвеченный привод на рабочем столе, а затем выберите “Eject” в меню “Special”. После смены отображения дисплея PXR4 с “CardLock” на “CdNotRdy” нажмите кнопку [▶ cursor]. Дисплей отобразит “Complete” и мигающее слово “NO”. Смените его колесом ввода на “YES” и нажмите кнопку [▶ cursor]. Дисплей вернется в режим Locate, и вы можете отключить USB-кабель.

Основы записи

Удаление демо-песен с карты SmartMedia

Прилагаемые демо-песни занимают всю емкость карты. Для производства новой записи их необходимо удалить.

1. Нажмите кнопку [EXIT] для выбора начальной страницы песни.

2. Выберите удаляемую песню, а затем нажмите кнопку [SYSTEM/RHYTHM] дважды, чтобы дисплей отобразил “EditSong” (P2).

3. Нажмите кнопку [▶ cursor] для выбора “NameSong” (P21).

4. Нажмите кнопку [▼ cursor] дважды для выбора “DelSong” (P23).

5. Нажмите кнопку [▶ cursor] дважды для выбора “Del OK?” (будет мигать “YES”).

6. Нажмите кнопку [▶ cursor]: дисплей отобразит “Sure?” и вращайте колесо ввода для выбора “YES”.

7. Нажмите кнопку [▶ cursor]: дисплей отобразит “Working”, затем “Finish!”. Используйте данную процедуру для удаления любой песни.

Создание новой песни

1. Если песни на карте отсутствуют, дисплей будет отображать “Make New!”.
2. Если на карте имеется хотя бы одна песня, выберите последнюю, а затем нажмите кнопку [FF]. Сообщение “Make New” сменится на “SngGrade”. Вращайте колесо ввода для выбора режима записи (при прилагаемой карте 16 Мб):
Eco: Экономичный (максимальное время при 16 Мб, 1 трек: 33’50”)
Std: Стандартный (максимальное время при 16 Мб, 1 трек: 16’50”)
HiQ: Высококачественный (максимальное время при 16 Мб, 1 трек: 11’15”).
3. Для примера выберите “Std”.
4. Нажмите кнопку [▶ cursor], и дисплей отобразит “NEW SONG”, а потом счетчик “00.00.00”.

Переименование песни

1. Нажмите кнопку [SYSTEM/RHYTHM] дважды. Дисплей отобразит “EditSong” (P2).
2. Нажмите кнопку [▶ cursor] для выбора “NameSong” (P21), а затем нажмите кнопку [▶ cursor] для перемещения по символам и вращайте колесо ввода для их смены (максимум 16 символов).
3. По окончании нажмите кнопку [▼ cursor]. Дисплей отобразит “NameOK?” Нажмите кнопку [▶ cursor] один раз для окончания процедуры.

Установка темпа и ритма для новой песни

1. Нажмите кнопку [SYSTEM/RHYTHM] для отображения “Tempo” (P1).
2. Нажмите кнопку [▶ cursor] для отображения “BPM”. Вращайте колесо ввода для установки темпа (диапазон: 40-240).
3. Нажмите кнопку [▶ cursor] для отображения “Beat”. Вращайте колесо ввода для установки размера (1-8/4, 1-8/8).

Например, выберите 3/4, 4/4 или 6/8.

1. Нажмите кнопку [▶ cursor] для выбора “Rhythm”, и медленно вращайте колесо ввода для появления надписи “ON”.
2. Вы услышите звук метронома и ритмический паттерн при вращении колеса ввода. Выберите нужный метроном или ритмический паттерн.
3. Нажмите кнопку [▶ cursor] для установки громкости ритма. Нажмите кнопку [EXIT] после выбора паттерна. Воспроизведение ритма при этом остановится.

Установка предварительного отсчета

1. Нажмите кнопку [SYSTEM/RHYTHM], а затем нажмите кнопку [▼ cursor] для выбора “System” (P5).
2. Нажмите кнопку [▶ cursor] один раз, а затем нажмите кнопку [▼ cursor] один раз для выбора “Record” (P52).
3. Нажмите кнопку [▶ cursor]: дисплей отобразит “Count-In”. Вращайте колесо ввода для выбора нужного количества событий (0-8).
4. Нажмите кнопку [EXIT] 3 раза для возврата на начальную страницу песни.

Запись первого трека

1. Выберите вход записи переключателем [INPUT SELECT].
2. Подготовьте дорожку записи: Для записи гитары или бас-гитары нажмите кнопку [REC SELECT] трека 1. Для записи синтезатора или другого стереоисточника нажмите пару кнопок [REC SELECT]: [1-2] или [3-4]. Вокруг номера соответствующего трека на дисплее появится символ “O”.
3. Установите входной уровень: Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIXER] до отображения на дисплее “PRE”. Регулятором лицевой панели [INPUT TRIM] установите максимально возможный уровень без загорания отметки “CLIP”.
4. Установите уровень записи: Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MIXER], чтобы дисплей отобразил “POST”. Фейдером дорожки записи установите максимально возможный уровень без загорания отметки “CLIP”.
5. Нажмите кнопку [REC]. Иконка “• REC” на дисплее начнет мигать, и вы услышите ранее выбранный ритмический паттерн; прибор перейдет в режим готовности к записи. Подайте сигнал с источника, затем...
6. Нажмите кнопку [>] для начала записи, и после прохода предварительного отсчета (отображаемого на счетчике в виде негативных цифр) начнется запись. При записи отображаются две иконки — “• REC” и “PLAY”.
7. Нажмите кнопку [■] для окончания записи.
8. Нажмите кнопки [REC SELECT] для отключения записанных дорожек, а затем нажмите кнопку [I<<] для перехода к началу песни.
9. Нажмите кнопку [>] для воспроизведения песни, после ее окончания нажмите кнопку [■].

Работа с виртуальными треками

PXR4 имеет 8 виртуальных треков для каждой дорожки — 32 трека на песню! Виртуальные треки дают возможность записи нескольких дублей без их стирания, выбора наилучшего и сведения.

1. Нажмите кнопку [SYSTEM/RHYTHM] 3 раза для выбора “EditTrk” (P3).
2. Нажмите кнопку [▼ cursor] для выбора “V-track” (P31).
3. Нажмите кнопку [◀ или ▶ cursor] для выбора номера виртуального трека.
4. Выберите виртуальный трек “A-N” колесом ввода.

Виртуальные треки, содержащие аудиоданные, отмечаются дефисом (“-“) перед буквой виртуального трека.

Запись с эффектами PXR4

Имеются 4 типа программ эффектов: гитарные, разрыв, мастер и финальный. Следующий пример показывает запись с гитарным эффектом в разрыве:

1. Выберите новую песню, как было описано ранее.
2. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [EFFECT/TUNER] для выбора типа эффекта “GUITAR” (под “EFFECT ASSIGN”).

3. Подключите гитару или любой моноисточник сигнала, установите входной уровень, а затем нажмите кнопку [REC SELECT] для выбранного трека записи. Вокруг номера соответствующего трека на дисплее появится символ "0".
4. Нажмите кнопку [EFFECT/TUNER] для входа в режим эффекта, а затем вращайте колесо ввода для выбора нужной программы эффекта.
5. Затем произведите запись, как было описано ранее.

Запись других треков

1. Выберите новый трек для записи, как было описано ранее, и произведите на него запись. Вы можете использовать новый эффект.
2. По окончании записи нажмите кнопку [■], а затем нажмите кнопку [I<<] для перехода к началу песни.
3. Нажмите кнопки [REC SELECT] для отключения записанных дорожек.

Создание стереофайла MP2 для передачи в компьютер

При наличии двух записанных треков их можно смикшировать и преобразовать в формат, совместимый с компьютерными программами, типа Windows Media Player или QuickTime.

При отсутствии данных программ их можно скачать с сайтов microsoft.com (Media Player) или apple.com (QuickTime). В данный момент аудиоданные, переданные из PXR4 в компьютер, совместимы с операционными системами Windows 2000, Windows 98 и Mac OS 9.0. в ближайшем будущем будет организована поддержка Mac OS X.

Приведенный пример предусматривает наличие данного программного обеспечения. Для воспроизведения необходимо преобразовать данные PXR4 в стереоформат MP2.

При наличии одного записанного трека его также можно передать в компьютер для воспроизведения. Для этого преобразование не требуется. Данный пример предусматривает наличие двух записанных треков.

1. Выберите песню и переведите ее к началу.
2. Удерживая кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [LOCATE], дисплей отобразит "CONV".
3. Нажмите кнопки [REC ВЫБЕРИТЕ] для треков 1 и 2.
4. Установите уровни воспроизведения/записи. Еще раз переведите песню к началу и проверьте уровни воспроизведения.
5. Начните запись с суммированием: Нажмите кнопки [REC] и [>].
6. По окончании воспроизведения нажмите кнопку [■].
7. Будет создана новая песня, имеющая то же название, но преобразованная в стереофайл MP2.

Передача новой песни в компьютер для воспроизведения

1. Выполните процедуру передачи данных в компьютер, как было описано ранее.
2. Запустите программу "плеера" в компьютере, а затем откройте файл переданной песни для воспроизведения.