

# Alesis Performance Pad

## Руководство пользователя

*Пэдовый перкуссионный контроллер и ритм-машина*

*Официальный и эксклюзивный дистрибьютор компании Alesis на территории России, стран Балтии и СНГ — компания A&T Trade.*

*Данное руководство предоставляется бесплатно. Если вы приобрели данный прибор не у официального дистрибьютора фирмы Alesis или авторизованного дилера компании A&T Trade, компания A&T Trade не несет ответственности за предоставление бесплатного перевода на русский язык руководства пользователя, а также за осуществление гарантийного сервисного обслуживания.*

© ® A&T Trade, Inc.

### **Гарантийное обслуживание**

По всем вопросам, связанным с ремонтом или сервисным обслуживанием пэдового перкуссионного контроллера / ритм-машины Performance Pad, обращайтесь к представителям фирмы Alesis — компании A&T Trade.

Телефон для справок (495) 796-9262; e-mail: synth@soundmanage.ru



# ALESIS

# Содержание

<b>Введение</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Добро пожаловать!</b> . . . . .	<b>4</b>
<b>Основные понятия</b> . . . . .	<b>4</b>
Способ записи паттерна/песни. Четыре различных типа паттерна. Простая запись в цикле. Понятие голоса. Начальные установки. Органы управления. Дисплей. Текстовые соглашения.	
<b>Пользовательский интерфейс</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>Начало работы</b> . . . . .	<b>7</b>
<b>Установки записи</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>PAGE 1: Выбор квантизации (QUANTIZE SELECT)</b> . . . . .	<b>8</b>
<b>PAGE 2: Выбор свинга (SWING SELECT)</b> . . . . .	<b>9</b>
<b>PAGE 3: Включение клика (метронома) и установка ритма (CLICK SELECT)</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>PAGE 4: Установка громкости клика (метронома) (CLICK VOL)</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>PAGE 5: Изменение конечной длины паттерна (LENGTH)</b> . . . . .	<b>10</b>
<b>PAGE 6: Изменение стартовой длины паттерна (START)</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>PAGE 7: Сдвиг паттерна или партии ударных (OFFSET)</b> . . . . .	<b>11</b>
<b>PAGE 8: Шаговый режим записи (STEP MODE)</b> . . . . .	<b>12</b>
Добавление нового ударного звука в шаг. Удаление ударного звука из шага. Смена громкости ударного звука в шаге. Выход из шагового режима.	
<b>PAGE 9: Наименование паттерна (NAME)</b> . . . . .	<b>13</b>
<b>Запись и воспроизведение паттернов</b> . . . . .	<b>13</b>
<b>Основные понятия</b> . . . . .	<b>13</b>
Двухцелевая кнопка FILL. Режимы Perform/Compose. Установка темпа паттерна. Выбор паттернов. Останов и перезапуск паттерна. Выбор нового паттерна в режиме Perform (воспроизведения). Выбор паттерна сбивки в режиме Perform (воспроизведения). Запись паттерна. Выбор новых паттернов и сбивок в режиме Compose (записи). Использование сбивки для создания барабанной дроби.	
<b>Функции стирания</b> . . . . .	<b>16</b>
Стирание ошибок записи. Стирание всего паттерна. Стирание всех событий, относящихся к одному пэду ударных.	
<b>Функции копирования</b> . . . . .	<b>17</b>
Копирование, присоединение и удваивание паттернов. Копирование одной партии пэда в другую. Копирование одной партии пэда в пэд другого паттерна.	
<b>Создание наборов ударных</b> . . . . .	<b>18</b>
<b>PAGE 1: Выбор набора ударных (DRUMSET SELECT)</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>PAGE 2: Назначение звуков на пэды</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>PAGE 3: Установка громкости (VOLUME)</b> . . . . .	<b>19</b>
<b>PAGE 4: Установка панорамы пэда (PANNING)</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>PAGE 5: Установка настройки пэда (TUNING)</b> . . . . .	<b>20</b>
<b>PAGE 6: Установка режима запуска (ASN MODE)</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>PAGE 7: Сохранение набора ударных (SAVE SET)</b> . . . . .	<b>21</b>
<b>PAGE 8: Ручная установка набора ударных (SET MODE)</b> . . . . .	<b>22</b>

<b>Режим песни</b> . . . . .	<b>22</b>
<b>Основные понятия</b> . . . . .	<b>22</b>
Выбор песен и вход/выход в режим песни. Установка темпа песни. Продолжение, рестарт или переход к следующему шагу песни. “Защелкивание” паттерна. Старт с середины песни. Наименование песни (NAME). Изменение темпа песни при воспроизведении Performance Pad.	
<b>Создание песни в реальном времени</b> . . . . .	<b>24</b>
<b>Создание песни вручную</b> . . . . .	<b>24</b>
Выбор паттерна. Добавление сбивки. Удаление сбивки. Вставка нового шага между двумя существующими шагами песни. Удаление шага. Замещение шага. Стирание всей песни. Копирование песни в саму себя (удвоение длины песни). Копирование песни в другую песню (или в конец другой песни, если та не пуста).	
<b>Установки MIDI</b> . . . . .	<b>26</b>
<b>PAGE 1: Передача данных паттерна по MIDI</b> . . . . .	<b>26</b>
<b>PAGE 2: Передача синхроданных в другие устройства (CLOCKOUT)</b> . . . . .	<b>26</b>
<b>PAGE 3: Передача данных удара по пэду по MIDI</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>Утилиты</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>Общие сведения</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>PAGE 1: Передача данных в качестве MIDI SYS EX во внешнее устройство (SEND OUT MIDI?)</b> . . . . .	<b>27</b>
<b>PAGE 2: Проверка доступной памяти (FREE MEM)</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>Приложения</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>MIDI-синхронизация</b> . . . . .	<b>28</b>
<b>Советы по созданию паттернов и песен</b> . . . . .	<b>29</b>
<b>Ритмическая нотация</b> . . . . .	<b>29</b>
<b>Карта MIDI-сообщений</b> . . . . .	<b>31</b>
<b>Список звуков</b> . . . . .	<b>32</b>
<b>Темп пресетных паттернов</b> . . . . .	<b>33</b>
<b>Основные характеристики</b> . . . . .	<b>34</b>
<b>Технические спецификации</b> . . . . .	<b>34</b>

# Введение

## Добро пожаловать!

Performance Pad содержит более 230 высококачественных звуков ударных/перкуссии и прост в работе. При ударах по 8 пэдам ударных (каждый из которых может назначаться на любой из доступных звуков), встроенный компьютер Performance Pad производит запись каждого удара с соответствующей динамикой. Вы можете сыграть партию и отредактировать ее. Данные сохраняются в памяти даже после отключения питания. Если память заполняется паттернами и песнями, эти данные можно сохранить на внешнее устройство MIDI.

Performance Pad также содержит библиотеку пресетных ритмических паттернов, созданную профессиональными барабанщиками, которую можно использовать при создании собственных произведений.

## Основные понятия

Performance Pad состоит из двух основных элементов:

- Собственно звуков ударных, записанных с разрешением 16 бит (аналогично качеству CD). Для повышения реализма, многие звуки используют “динамическую артикуляцию”, то есть изменяющийся в зависимости от силы удара тембр.
- Встроенного компьютера для управления и записи звуков, который имитирует обычный магнитофон.

Performance Pad работает в двух основных режимах, Perform (для воспроизведения) и Compose (для записи). Их можно переключать при воспроизведении Performance Pad, облегчая исследование различных звуков без их записи с последующим возвратом в режим записи.

## Способ записи паттерна/песни

При записи в ритм-машину, чаще всего бывает разделить песню на отдельные паттерны и работать с ними. Типовой паттерн может содержать 8, 16 или 32 доли, и обычно соответствует куплету, припеву, проигрышу, вступлению, и т.д. При записи таких паттернов, Performance Pad будет находиться в режиме Pattern. Performance Pad поддерживает 50 пресетных (нередактируемых) паттернов и 50 программируемых пользователем паттернов, каждый из которых может содержать от 1 до 128 долей.

Для создания песни предусмотрен режим Song, имеющий две разновидности:

- Программирование списка паттернов в порядке из воспроизведения.
- Выбор паттернов в реальном времени, и Performance Pad будет записывать ваше исполнение.

Performance Pad хранит до 100 программируемых пользователем песен.

Разбиение песни на паттерны экономит время, поскольку эти элементы часто повторяются. Например, второй куплет может иметь паттерн ударных, аналогичный первому куплету. Чтобы не записывать два раза один паттерн, просто запишите один из них и поместите в две позиции списка при создании песни. Это также экономит память (для паттернов и песен), поскольку метка об использовании паттерна в песне требует гораздо меньше памяти, чем запись паттерна.

## Четыре различных типа паттерна

Performance Pad предлагает принципиально новую технологию создания песни. Он также удобен для концертного исполнения. Для понимания этого, рассмотрим доступные типы паттернов.

- Пресетные (Preset) паттерны обеспечивают ритмы стилей рок, джаз, поп и другие, созданные профессиональными барабанщиками.
- Пользовательские (User) паттерны вы можете программировать, редактировать и сохранять. Кнопка Preset/User выбирает эти два основных банка пресетов. Для модификации паттерна Preset его необходимо скопировать в ячейку User и только затем редактировать.

Доступны 50 паттернов каждого типа, с номерами от 00 до 49. Однако, каждый номерной паттерн содержит 4 различных “суб-паттерна”:

- Пару независимых основных (Main) паттернов (A и B, выбираемых соответствующими кнопками).
- Пару ассоциированных паттернов сбивки (Fill) (A Fill и B Fill, выбираемых нажатием кнопки FILL после выбора паттерна A или B). Сбивки традиционно обеспечивают переходы между основными паттернами, повышая реализм исполнения. Паттерны сбивки имеют длину, набор ударных и имена аналогично соответствующим основным паттернам (т.е., если A равен 16 долям, A Fill также равен 16 долям). С другой стороны, они независимы.

Необходимость использования двух разных паттернов А и В объясняется удобством переключения между ними на концерте или при импровизации. Однако, паттерны А и В могут использоваться абсолютно независимо и иметь разную длину, наборы ударных, и т.д.

Всегда помните о том, что паттернам Main сопутствуют паттерны Fill. Например, при копировании паттерна Main в другой паттерн Main, его паттерн Fill также будет скопирован.

При общем количестве в 50 паттернов, вариации А и В удваивают это количество до 100 паттернов, а с учетом Fill общее количество паттернов достигает 200. Вместе с пресетными, всего доступно 400 паттернов.

## Простая запись в цикле

Для простой записи в режиме Compose, паттерн зацикливается бесконечное количество раз. Например, вам нужно записать 8-дольный паттерн. При записи, паттерн записывает все 8 долей, автоматически возвращается на начало и повторно продолжает записывать все 8 долей. Performance Pad остается в режиме записи и продолжает зацикливание до нажатия кнопки STOP или переключения в режим Perform. Вы будете слышать все ранее записанные партии при записи новых. Вы также можете удалять ноты ударных в цикле для исправления ошибок.

## Понятие голоса

Каждый из 8 больших пэдов запускает голос. Голос является элементом генерации звука с различными переменными параметрами: ударный звук, настройка, громкость, выходное назначение (аудиовыход) и номер MIDI-ноты.

Каждый пэд является динамическим (velocity-зависимым): чем сильнее удар по пэду, тем громче звук ударного, назначенного на пэд. Благодаря технологии динамической артикуляции, тембр часто меняется достаточно сильно, аналогично “живым” барабанам.

Имеется 8 уровней динамики пэдов, от тихого до громкого. Однако, при использовании Performance Pad в качестве звукового модуля и запуске нот по MIDI, они соответствуют всем 127 уровням MIDI.

## Начальные установки

Начальной является установка, автоматически принимаемая до ее изменения. Например, при включении магнитофона, он автоматически устанавливается в режим останова, а затем вы указываете режим воспроизведения или записи. Останов является начальной установкой для магнитофона после включения его питания.

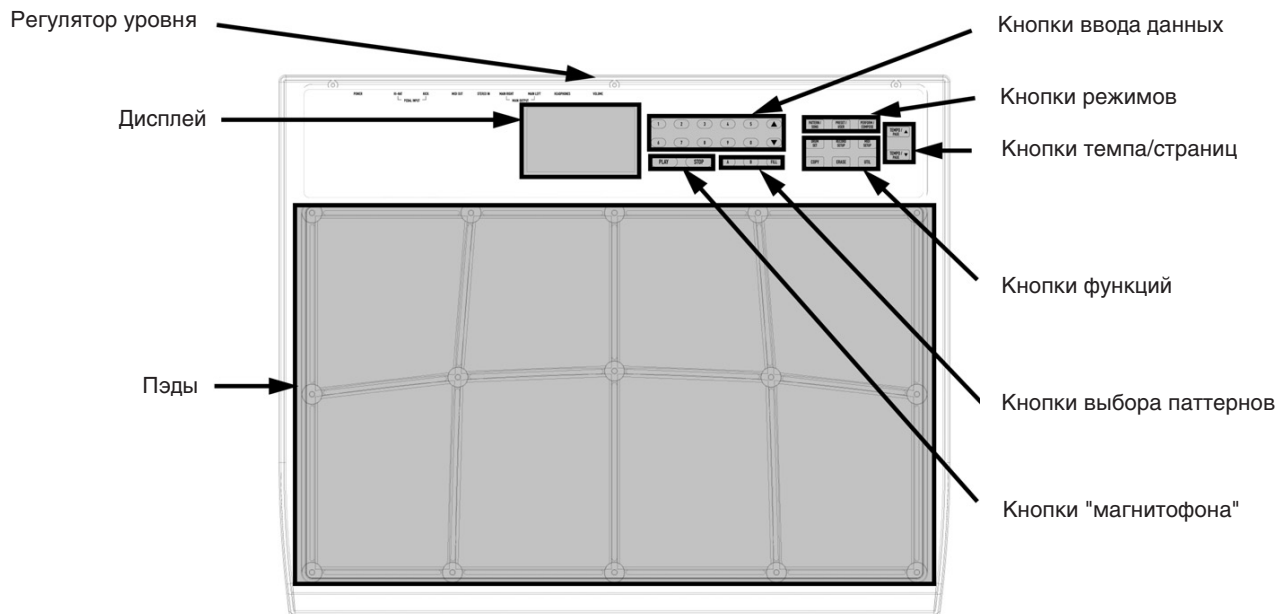
Performance Pad имеет начальные установки, назначающие определенные звуки ударных на определенные голоса (пэды) с определенными уровнями и панорамами. Однако, вы можете изменить начальные установки набора ударных. Начальные установки экономят время при подготовке к работе; иногда достаточно изменить только пару параметров под конкретные нужды.

Часто начальной бывает “последняя выбранная” установка. Например, если Performance Pad в момент выключения его питания находился в режиме Pattern с выбранным паттерном 23, при следующем включении питания Performance Pad перейдет в режим Pattern с выбранным паттерном 23.

## Органы управления

Performance Pad имеет 7 основных типов органов управления и набор разъемов (на тыльной панели). Органы управления следующие (см. рисунок на следующей странице).

- **Пэды.** Удар по каждому пэду запускает голос.
- **Кнопки функций.** Эти 6 кнопок выбирают различные функции, некоторые из которых имеют по несколько “страниц” опций.
- **Кнопки темпа/страниц.** Изменяют темп и переключают “страницы” функций Drum Set, Record Setup, MIDI Setup и Util.
- **Кнопки выбора паттернов.** Выбирают вариации А, В и Fill для паттерна.
- **Кнопки режимов.** Переключают режимы Pattern и Song, Perform (воспроизведение) и Compose (запись), а также паттерны Preset и User.
- **Кнопки “магнитофона”.** Управляют воспроизведением и остановом, аналогично магнитофону.
- **Дисплей и кнопки ввода данных.** Дисплей отображает информацию о состоянии прибора и запросы. К кнопкам ввода данных относятся числовые кнопки (0-9), а также “стрелка вверх” (INC) и “стрелка вниз” (DEC). Последние две кнопки позволяют изменять значения параметров пошагово.
- **Регулятор уровня** (на тыльной панели). Устанавливает общую громкость прибора.



## Дисплей

Дисплей разделен на несколько секций. Каждая из них содержит информацию о состоянии Performance Pad и/или отображает тип вводимых данных.

Имя, "диалоговое" окно, информация о песне/паттерне, счетчик долей		Информация о песне/паттерне (включая набор и пэд ударных).	
Выбранная функция		Play/Record	Press Play
Quantize	Swing	Compose/Perform	Номер страницы и темп
	Click		

- **Имя, "диалоговое" окно, информация о песне/паттерне, счетчик долей.** Это — основная часть дисплея. Здесь отображаются имена паттернов и песен, счетчик долей при воспроизведении песни или паттерна, а также текущий воспроизводимый в режиме Song паттерн (включая метки A/B/Fill/Preset или User). При работе в качестве "диалогового окна", здесь отображаются редактируемые параметры и их значения (например, MIDI-канал и номер канала).
- **Информация о песне/паттерне (включая набор и пэд ударных).** Здесь отображаются номер текущих паттерна и песни с паттернами, а также метки A/B/Fill/Preset или User. Если редактируется набор ударных, на который назначен определенный паттерн, дисплей отображает DRUMSET EDITED. При операциях, требующих выбор пэда ударных, здесь отображается номер пэда.
- **Press Play.** При некоторых операциях необходимо нажать кнопку PLAY для подтверждения, например, при копировании или стирании. В таком случае, эта область дисплея высвечивает PRESS PLAY.
- **Номер страницы и темп.** При останове или работе, здесь отображается текущий темп и визуальный блок метронома, мигающий согласно долям. Для функций, содержащих несколько страниц параметров (Drum Set, Record Setup, MIDI Setup и Util), здесь отображается номер текущей страницы.
- **Compose/Perform.** Здесь отображается режим Compose или Perform.
- **Click.** В режиме Compose, здесь отображается текущий ритм клика в стандартной музыкальной нотации (или OFF при выключенном клике).
- **Quantize.** В режиме Compose, здесь отображается текущая квантизация ритма в стандартной музыкальной нотации (или OFF при выключенной квантизации).

- **Выбранная функция.** Здесь отображается текущая выбранная функция: Drum Set, Record Setup, MIDI Setup, Util или Step Edit.
- **Swing.** В режиме Compose, здесь отображается текущий свинг ритма, заданный в процентах (или OFF при выключенном свинге).
- **Play/Record.** Если Performance Pad воспроизводится в режиме Compose, здесь отображается RECORDING. Если Performance Pad воспроизводится в режиме Perform, здесь отображается PLAYING.

## Текстовые соглашения

С точки зрения текста, названия кнопок и текст на дисплее отображаются в ВЕРХНЕМ РЕГИСТРЕ. При нумерации шагов, номер шага заключается в скобки, например шаг (4), во избежание недоразумений при наименовании шагов песни или режима шаговой редакции.

## Пользовательский интерфейс

### Кнопки INC/DEC

Две кнопки со стрелками называются кнопками INC/DEC.

Нажатие кнопки INC увеличивает значение всего числа, указанного курсором (не только одной цифры), на единицу. Нажатие кнопки DEC уменьшает значение всего числа, указанного курсором (не только одной цифры), на единицу. Например, если дисплей отображает 00, и вам надо ввести 01, однократно нажмите кнопку INC.

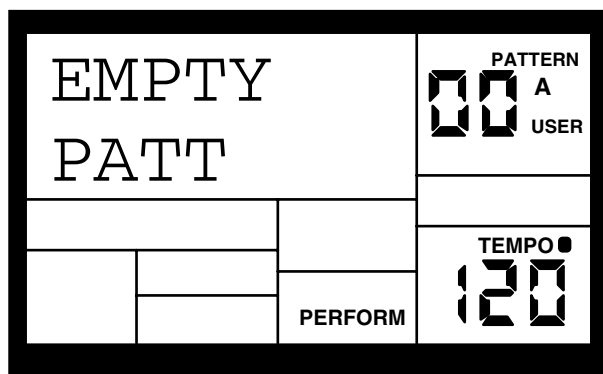
Эти кнопки, а также кнопки TEMPO/PAGE, также имеют функцию скроллинга. Если нажать и удерживать кнопку, через некоторое время дисплей будет менять значения с большой скоростью.

### Кнопки-переключатели

Кнопки режимов, кнопка FILL и несколько кнопок функций (DRUM SET, RECORD SETUP, MIDI SETUP и UTIL) переключаются между двумя состояниями. Каждое нажатие кнопки меняет ее состояние на противоположное. Например, однократное нажатие кнопки PATTERN/SONG переключает с паттерна на песню; следующее нажатие переключает с песни на паттерн. Например, нажатие RECORD SETUP вызывает меню Record Setup; следующее нажатие RECORD SETUP осуществляет выход из меню Record Setup.

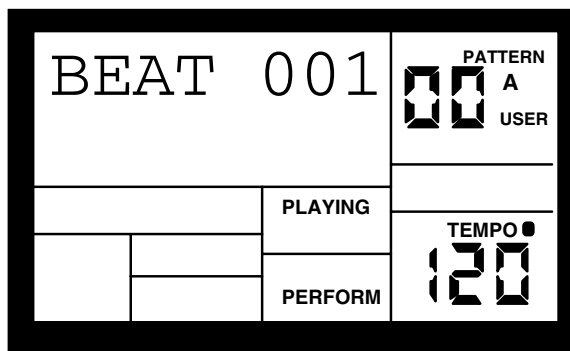
## Начало работы

1. Подключите выходы Main (левый или правый для моно системы мониторинга или оба для стерео) к высококачественному инструментальному усилителю, системе PA или подключите наушники к соответствующему выходу на тыльной панели Performance Pad. Регуляторы усиления звуковой системы и Performance Pad (на тыльной панели) должны быть полностью выведены (против часовой стрелки).
2. Не коммутируйте разъем MIDI OUT на тыльной панели.
3. Подключите блок питания Performance Pad к сети. Меньший разъем вставьте в гнездо 9V AC Power на тыльной панели.
4. Нажмите выключатель On/Off на тыльной панели, затем включите усилитель.
5. Дисплей отобразит стартовое сообщение. В верхней правой секции дисплея должно отображаться PATTERN, а не SONG; если отображается SONG, нажмите кнопку PATTERN/SONG, и дисплей отобразит PATTERN.



6. Начните ударять по пэдам палочками. Установите комфортную громкость прослушивания регулятором уровня и оцените звуки.

7. Для прослушивания встроенной демонстрации, удерживая нажатой кнопку PATTERN/SONG, нажмите PLAY. Для останова демонстрации, нажмите STOP. Для игры под демонстрацию, ударяйте по пэдам.
8. Нажмите PLAY и вы услышите пресетный паттерн. (Если Performance Pad уже воспроизводит его, убедитесь что дисплей отображает PERFORM и не отображает USER. Для выбора режима Perform, нажмите кнопку PERFORM/COMPOSE, чтобы в соответствующей секции дисплея отобразилось PERFORM). Чтобы выбрать пресетный паттерн, нажмите кнопку PRESET/USER, чтобы в соответствующей секции дисплея не отображалось USER. Если USER не отображается, значит выбран пресетный паттерн.



9. Произведите следующие манипуляции:
  - Введите двузначный номер между 00 и 49 цифровыми кнопками, затем нажмите PLAY.
  - Нажмите кнопку INC для выбора следующего по возрастанию пресетного паттерна. Воспроизведение будет продолжаться до конца выбранного паттерна.
  - Нажмите кнопку DEC для выбора следующего по убыванию пресетного паттерна.
  - Нажмите кнопку B для выбора вариации B выбранного паттерна.
  - Нажмите кнопку A для выбора вариации A выбранного паттерна.
  - Быстро нажмите кнопку FILL, когда воспроизводится паттерн A или B. Оцените, как основной паттерн переключается с A на B или с B на A при воспроизведении сбивки.
  - Нажмите FILL и удерживайте ее до и после момента окончания сбивки. Если кнопка FILL остается нажатой еще одну долю после окончания сбивки, ассоциированная с основным паттерном (A или B), продолжит звучать до переключения с A на B или с B на A.
  - Кнопками TEMPO/PAGE меняйте темп.

## Установки записи

Перед записью паттерна часто приходится выставлять ряд параметров, таких как метроном, длина паттерна, и т.д. Основная процедура следующая:

1. Нажмите кнопку RECORD SETUP.
2. Кнопками PAGE выбирайте разные страницы функций; страницы отображаются в нижней правой области дисплея. Они будут описаны далее.
3. На каждой странице установите нужные значения.
4. Снова нажмите RECORD SETUP для выхода или выбора другой страницы.

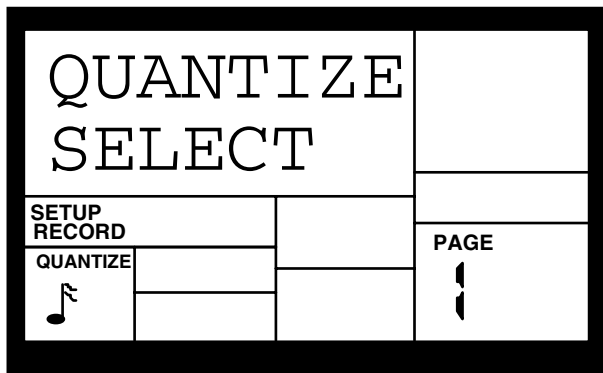
Страница Step Mode содержит несколько подстраниц.

### PAGE 1: Выбор квантизации (QUANTIZE SELECT)

Дисплей отображает QUANTIZE SELECT и символ ноты в нижней левой области Quantize.

Символ ноты отражает значение квантизации в стандартной ритмической нотации. Введите нужное значение кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками (1 = 1/4, 2 = 1/4 триоль, 3 = 1/8, 4 = 1/8 триоль, 5 = 1/16, 6 = 1/16 триоль, 7 = 1/32, 8 = 1/32 триоль, 9 и 0 = отключено, эквивалентно разрешению 1/384).

Квантизация сдвигает сыгранные ноты к выбранной доли, поэтому это значение надо выставлять перед началом исполнения. Также можно изменять квантизацию в процессе записи, например, если вы хотите записать малый барабан с квантизацией 1/8, а хай-хэт с 1/16.



КНОПКА		НОТА		ДИСПЛЕЙ		ИМЯ НОТЫ
1	=	1/4	=		=	1/4
2	=	1/6	=		=	1/4 триоль
3	=	1/8	=		=	1/8
4	=	1/12	=		=	1/8 триоль
5	=	1/16	=		=	1/16
6	=	1/24	=		=	1/16 триоль
7	=	1/32	=		=	1/32
8	=	1/48	=		=	1/32 триоль
9, 0	=	1/384	=	off	=	1/384

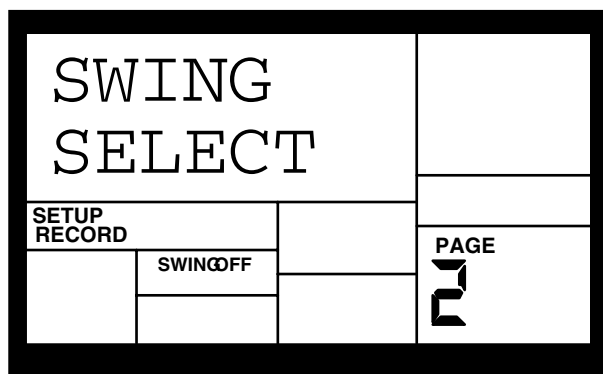
Значение квантизации также определяет шаг в режиме Step Edit.

При записи паттерна, квантизация сдвигает все ударные события к ближайшей доли, что нивелирует временные расхождения. Например, при квантизации 1/16, все ударные события будут сдвинуты к ближайшей 1/16 ноте.

Квантизация наиболее эффективна при умеренном использовании. Например, если вы создаете партию, квантизуя бочку и малый барабан, но записывая хай-хэт в реальном времени (или квантизуете хай-хэт и записываете малый барабан в реальном времени). Также можно комбинировать квантизованные и неквантизованные партии. Например, квантизованные клэпы обычно звучат очень механически, их лучше записывать удвоенно с расхождением в несколько миллисекунд друг от друга. Для получения этого эффекта (даже в жестких ритмах рока) запишите квантованную партию клэпа, затем отключите квантизацию и попробуйте дублировать партию. Иногда наложение записи оживляет ритм, но порой этого не требуется.

## PAGE 2: Выбор свинга (SWING SELECT)

Дисплей отображает SWING SELECT; область Swing отображает значение свинга.



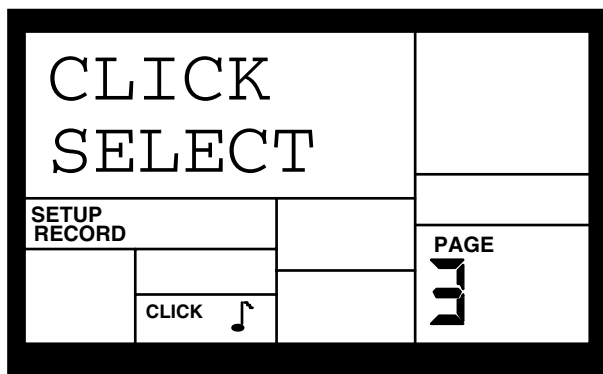
Введите нужный процент свинга кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками (1 = 54%, 2 = 58%, 3 = 62%, 4 и 0 = свинг отключен).

Свинг сдвигает ноты на указанное значение, поэтому это значение надо выставлять перед началом исполнения.

Свинг воздействует на временные характеристики пар нот с равными значениями. Каждая нота стандартно располагается в пределах 50% от общей длительности обеих нот; добавляя длительность свинга к первой ноте пары, и выдерживая общую длительность пары нот неизменной, сокращает длительность второй ноты пары. Это часто применяется в ритмах шафбла и джаза. Например, при значении свинга 62%, первая нота занимает 62% общей длительности пары нот, а на долю второй остается 38%.

## PAGE 3: Включение клика (метронома) и установка ритма (CLICK SELECT)

Дисплей отображает CLICK SELECT; область Click отображает ритмическое значение клика.

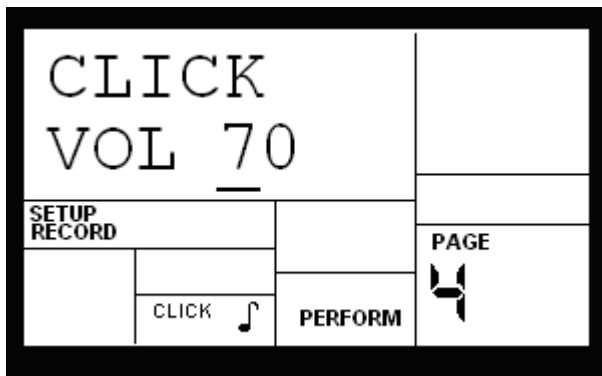


Введите значение клика кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками (1 = 1/4, 2 = 1/4 триоль, 3 = 1/8, 4 = 1/8 триоль, 5 = 1/16, 6 = 1/16 триоль, 7-0 = клик отключен).

Клик слышен только в режиме Compose.

## PAGE 4: Установка громкости клика (метронома) (CLICK VOL)

Дисплей отображает CLICK VOL и двузначное число, означающее громкость клика (00 = отсутствует, 99 = максимальное значение).



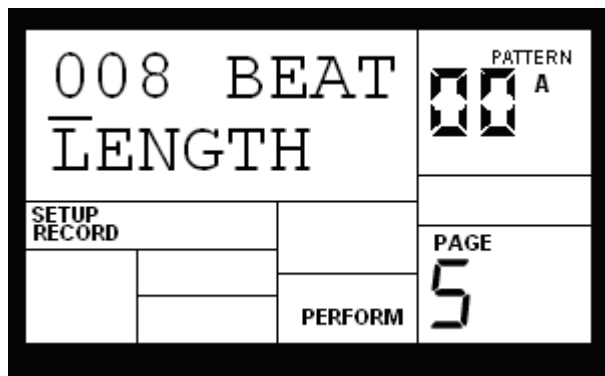
Введите значение громкости клика кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками.

## PAGE 5: Изменение конечной длины паттерна (LENGTH)

Данная опция добавляет или убавляет доли в конце паттерна. Длина паттерна может устанавливаться до или после записи. Сокращение длины паттерна удаляет все события, выходящие за пределы удаляемой части; увеличение длины паттерна добавляет тишину в конце паттерна. Имейте в виду, что изменение длины паттерна также меняет длину ассоциированного паттерна сбивки (Fill).

Дисплей отображает ### BEAT и LENGTH. Это индицирует длину паттерна в долях (1/4 нотах). Введите значение длины кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками (здесь должно быть трехзначное число с нулями при необходимости). Во избежание случайного изменения длины, необходимо подтвердить эту операцию нажатием кнопки PLAY. Дисплей отобразит CHANGED LENGTH при нажатии кнопки PLAY.

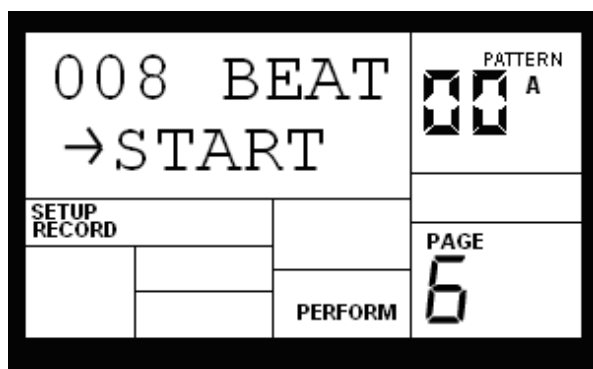
Нечетные размеры не являются проблемой, поскольку паттерны могут иметь любое количество долей (до 128). Например, для размеров 13/4 и 5/4 вы имеете 13-дольный и 5-дольный паттерны.



## PAGE 6: Изменение стартовой длины паттерна (START)

Данная опция добавляет или убавляет доли в начале паттерна. Длина паттерна может устанавливаться до или после записи. Сокращение длины паттерна удаляет все события, выходящие за пределы удаляемой части; увеличение длины паттерна добавляет тишину в начале паттерна.

Дисплей отображает ### BEAT и START. Это индицирует длину паттерна в долях (1/4 нотах). Введите значение длины кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками (здесь должно быть трехзначное число с нулями при необходимости). Меньшие значения удаляют доли из начала паттерна, большие — добавляют.



*Например, возьмем оригинальную длину 008 долей. Изменение START на 007 удалит одну долю из начала паттерна. Следовательно, доли 002-008 станут долями 001-007. Поскольку доля удалена, длина паттерна станет 7 долей.*

*Изменение START на 009 добавит одну долю к началу паттерна. Доли 001-008 станут долями 002-009. Следовательно, длина паттерна станет 9 долей.*

## PAGE 7: Сдвиг паттерна или партии ударных (OFFSET)

Параметр OFFSET сдвигает паттерн или отдельную партию ударных относительно общего ритма вперед или назад с шагом в 1/384 ноты. Это воздействует только на уже записанные партии.

1. Performance Pad должен находиться в режиме Pattern и быть остановлен. Дисплей отображает OFFSET и значение 00/384 (нет сдвига).
2. Нажмите сдвигаемый пэд (что подтверждается на дисплее). Если пэд не выбран, сдвиг действует на весь паттерн.
3. Введите двузначное значение сдвига кнопками INC/DEC или цифровыми кнопками. Положительные значения сдвигают события вперед, отрицательные — назад.

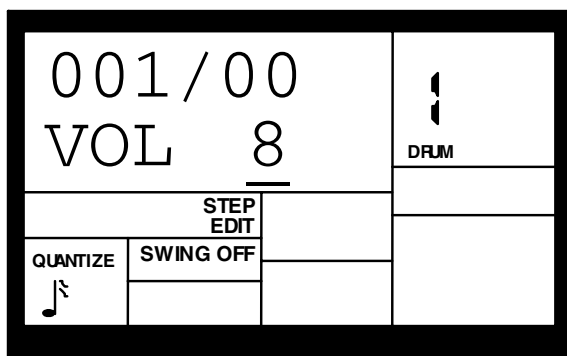
По умолчанию выбираются положительные значения; для ввода отрицательных, сначала нажмите DEC. Например, для сдвига партии на 1/16 назад, введите значение сдвига -24, поскольку 24 суб-долей равны 1/16 ноте.

Нажмите PLAY для ввода значения в Performance Pad. Для сдвига другой партии на то же значение, нажмите ее пэд и затем нажмите PLAY.

*После выхода из этой функции, дисплей счетчика сбрасывается. То есть, он не показывает общую величину сдвига, а только его изменения.*

## PAGE 8: Шаговый режим записи (STEP MODE)

Дисплей отображает STEP MODE? Это запрос на пошаговый режим, обеспечивающий детальную редакцию и запись паттерна. Для входа в шаговый редактор нажмите PLAY.



Дисплей отобразит долю и суб-долю. Если в этой точке существует ударное событие, дисплей также отобразит пэд, воспроизводящий это событие, и громкость события. Если в этой точке существуют несколько ударных событий, их можно переключать кнопками PAGE UP/DOWN.

Если в этой точке ударных событий не существуют, дисплей не отобразит номера пэда, и в области громкости отобразится EMPTY.

Для навигации по шагам с текущим разрешением квантизации, используйте кнопку PAGE UP для перемещения вперед или кнопку PAGE DOWN для перемещения назад. Если ударное событие существует между долями, попадающими в шаг квантизации, ударный сэмпл будет звучать при прохождении через него, но дисплей не будет отображать это событие.

Если включен свинг, шаговый режим будет использовать шаги с учетом свинга.

*Шаговый режим обеспечивает детальную редакцию паттерна. (Имейте в виду, что “шаг” здесь относится не к шагам песни, а к шагам паттерна, содержащего ударные события.) Вы можете перемещаться по паттерну пошагово, останавливаться на любом событии, удалять, добавлять события или менять их громкость. Режим Step Edit позволяет редактировать партии ударных под конкретные нужды исполнителя.*

Каждый шаг (также называемый суб-доля) равен 1/96 длительности доли, поэтому максимальное разрешение дает 96 шагов для “прохода” через четвертную ноту. В целях экономии времени, вы можете перемещаться по паттерну различными шагами, равными значению квантизации (поэтому удобно выбирать значение квантизации, с которым записывался паттерн). Например, 1/16 нота содержит 24 суб-доли, поэтому установка квантизации в 1/16 позволяет перемещаться по паттерну с шагом в 24 суб-доли. В таблице приведено соответствие количества суб-долей нотным значениям квантизации.

НОТА		ИМЯ НОТЫ	СУБ-ДОЛЯ
1/4	=	♩	= 96
1/6	=	♩ <sub>3</sub>	= 64
1/8	=	♪	= 48
1/12	=	♩ <sub>3</sub>	= 32
1/16	=	♩ <sub>6</sub>	= 24
1/24	=	♩ <sub>3</sub>	= 16
1/32	=	♩ <sub>6</sub>	= 12
1/48	=	♩ <sub>6</sub>	= 8

Ниже приведены возможности шаговой редакции.

### Добавление нового ударного звука в шаг

Кнопками PAGE выберите шаг. Нажмите пэд, соответствующий добавляемому звуку. Этот звук вместе с громкостью удара по пэду будет записан в отображаемый шаг.

Если ударить по пэду, звук которого уже записан в отображаемом шаге, вы будете редактировать его громкость. Это справедливо даже при существовании нескольких событий в отображаемом шаге, и отображении отличного от редактируемого события.

## Удаление ударного звука из шага

Кнопками PAGE выберите шаг. Удерживая кнопку ERASE, нажмите PLAY. Отображаемый звук будет удален.

## Смена громкости ударного звука в шаге

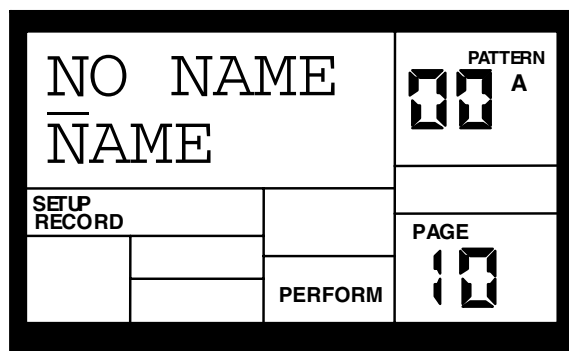
Кнопками PAGE выберите шаг. Установите громкость цифровыми кнопками от 1 до 8 (1 = самый тихий, 8 = самый громкий), кнопками INC/DEC, или ударьте по отображаемому пэду с нужной силой. Если для изменения уровня вы ударяете пэд, когда в одном шаге находится несколько событий, дисплей не обязательно должен отображать именно редактируемый звук.

## Выход из шагового режима

Для выхода из этого режима нажмите STOP, RECORD SETUP или PLAY.

## PAGE 9: Наименование паттерна (NAME)

Дисплей отображает NAME и текущее имя (или NO NAME, если паттерн не наименован).

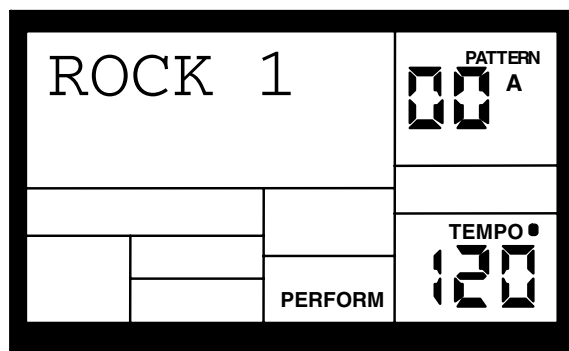


Кнопками PAGE UP/DOWN выбирайте изменяемый символ; изменяйте символ кнопками INC/DEC. Доступны буквы в верхнем и нижнем регистрах, цифры, знаки пунктуации и ряд специальных символов. Числа можно вводить цифровыми кнопками.

# Запись и воспроизведение паттернов

## Основные понятия

Кнопка PATTERN/SONG позволяет выбрать режимы паттерна или песни. Для всех последующих операций должен быть выбран режим паттерна, отображаемый на дисплее.



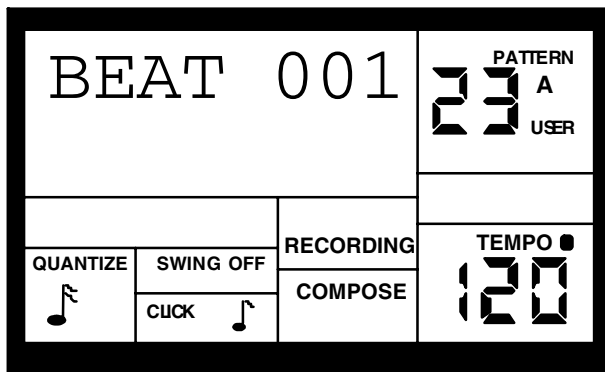
## Двухцелевая кнопка FILL

Кроме загрузки паттернов сбивки, как описано ранее, кнопка FILL также может использоваться при записи для создания последовательности нот с нужной квантизацией, как будет описано ниже.

## Режимы Perform/Compose

Performance Pad не имеет кнопки записи. Вместо этого, нажмите PLAY для запуска паттерна, затем выберите режим Perform или Compose кнопкой PERFORM/COMPOSE.

Для записи выберите режим Compose (как показано на дисплее). Это также включает клик.



Для прослушивания выберите режим Perform (это отключает клик). Эти режимы можно переключать при записи. В любом из этих режимов можно менять квантизацию и свинг паттерна, ритм и громкость клика, чувствительность пэдов, имя, набор ударных и его параметры, а также установки MIDI.

*Режим Compose нельзя выбрать при использовании пресетных паттернов, поскольку они не редактируются. Для модификации пресетного паттерна, сначала скопируйте его в пустой пользовательский паттерн.*

### Установка темпа паттерна

Темп можно установить в пределах от 20 до 255 ударов в минуту. Темп можно менять, когда Performance Pad остановлен или работает. Для установки темпа имеются два способа.

- Перед запуском паттерна, нажмите несколько раз кнопку STOP в нужном темпе. Performance Pad вычислит интервалы между нажатиями и установит темп; дисплей будет обновлять темп при каждом нажатии. Если к разъему Count/A/B/Fill подключить ножной переключатель, его нажатия будут эквивалентны нажатиям кнопки STOP. Такой способ применим только при остановленном Performance Pad.
- Используйте кнопки TEMPO/PAGE. Каждое нажатие увеличивает/уменьшает значение темпа на 1 BPM, или нажмите и удерживайте кнопку для быстрой прокрутки значений темпа.

*В режиме паттерна, темп применяется в виде общей установки, он не сохраняется в каждом паттерне. При переключении в режим песни и установке темпа для песни, Performance Pad будет использовать темп песни даже при переключении в режим паттерна до нового изменения темпа (вручную или посредством выбора новой песни).*

### Выбор паттернов

1. Переведите Performance Pad в режим Pattern.
2. Введите двузначный номер паттерна (при необходимости вводите первой цифрой 0).
3. Нажмите кнопку A для выбора паттерна A Main или B для выбора паттерна B Main. Для выбора паттерна Fill, сначала выберите нужный паттерн Main (A или B), а затем нажмите кнопку FILL.
4. Нажмите PRESET/USER для выбора пресетного или пользовательского паттерна.

Когда паттерн Main прозвучит до конца, он зациклится в начало и продолжит воспроизведение до момента выбора другого паттерна, выбора паттерна Fill или остановки паттерна.

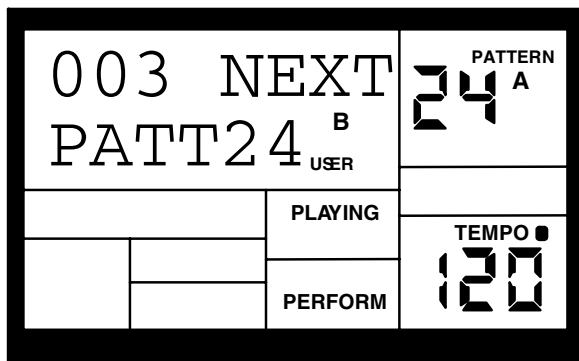
### Останов и перезапуск паттерна

1. Доля останова паттерна нажмите STOP.
2. Для перезапуска паттерна с начала нажмите PLAY. Нажатие PLAY всегда перезапускает паттерн с начала, вне зависимости от состояния паттерна — останова или воспроизведения.

### Выбор нового паттерна в режиме Perform (воспроизведения)

В режиме Perform вы можете выбрать другой номер паттерна (A или B) или переключить вариацию с A на B внутри того же номера паттерна в любое время. Новый выбранный паттерн запустится по окончании проигрывания предыдущего. Дисплей отобразит паттерн, воспроизводимый следующим.

Для выбора нового паттерна в режиме Perform, введите его двузначный номер. Если текущий паттерн воспроизводится в вариации A, новый паттерн также начнет воспроизводиться в вариации A. Если текущий паттерн воспроизводится в вариации B, новый паттерн также начнет воспроизводиться в вариации B.



Вы также можете ввести двузначный номер паттерна A, B или PRESET/USER для соответствующего выбора паттерна независимо от параметров текущего воспроизводящегося паттерна. Сбивки будут оговорены далее.

#### **Примечания**

- Если выбран ошибочный паттерн, можно выбрать новый в любой момент до начала воспроизведения следующего паттерна.
- Если нажать STOP до начала воспроизведения следующего паттерна, Performance Pad остановится и вернется к текущему паттерну.
- Для выбора следующего по возрастанию номера паттерна к отображенному на дисплее, нажмите кнопку INC (если текущий паттерн 49, нажатие INC загрузит паттерн 00). Для выбора следующего по убыванию номера паттерна к отображенному на дисплее, нажмите кнопку DEC (если текущий паттерн 00, нажатие DEC загрузит паттерн 49).
- Если выбрать новый паттерн и нажать PLAY, он моментально начнет воспроизводиться.

### **Выбор паттерна сбивки в режиме Perform (воспроизведения)**

Паттерны Fill повышают выразительность партий ударных. Однако, они являются сложным элементом, требующим дополнительного разъяснения.

Запомните, что сбивки (Fill) всегда имеют ту же длину и используют тот же набор ударных, что и ассоциированные основные паттерны (Main). Это позволяет вводить сбивку в любой момент. При нажатии кнопки FILL, сбивка заменяет собой основной паттерн, а он, в свою очередь продолжает воспроизводиться по окончании сбивки.

Обычно, сбивки отображают переходы. Например, воспроизводится 8-дольный паттерн A Main, и вы нажмете кнопку FILL на доле 4. Паттерн A Fill будет звучать последние 4 доли, а затем произойдет автоматический переход к паттерну B Main. Соответственно, если нажать FILL при воспроизведении паттерна B Main, после проигрывания паттерна B Fill, Performance Pad осуществит переход к паттерну A Main. Вы можете выбрать сбивку в любой момент воспроизведения основного паттерна.

Однако, сбивки не являются паттернами перехода. Если нажать кнопку FILL (или ножную педаль) до окончания воспроизведения сбивки и продолжать удерживать ее после окончания сбивки down (т.е., после запуска следующего паттерна), Performance Pad вернется к оригинальному паттерну Main. Например, воспроизводится 8-дольный паттерн A Main, вы нажмете кнопку FILL на доле 4 и будете удерживать ее после воспроизведения доли 8. Паттерн A Fill проиграет последние 4 доли, затем Performance Pad вернется к паттерну A Main.

Сбивка не может стартовать из сбивки, а только из основного паттерна. Однако, записанная сбивка может попадать на первую долю следующего паттерна. Это полезно для организации, например, в первой доле звука тарелки, который не должен повторяться вместе с паттерном. То есть, тарелка будет являться частью сбивки, а не паттерна.

Ножной переключатель, подключенный к разъему Count/A/B/Fill, дублирует функции кнопки FILL при воспроизведении паттерна в режиме Perform.

*Логическим объяснением паттернов A, B и Fill может быть следующее. В типовых попсовых мелодиях, A рассматривается куплетом, а B — припевом. A Fill обеспечивает сбивку-переход от куплета к припеву, а B Fill — от припева к куплету. То есть, при желании можно обойтись одним единственным паттерном.*

*Такая структура позволяет за несколько минут “собрать” песню из пресетных паттернов и облегчает концертное исполнение песни. Например, если в процессе воспроизведения паттерна A Main исполняется соло, вы можете повторять паттерн до его окончания, и затем выбрать сбивку для выхода из паттерна A Main.*

## Запись паттерна

Длина пустого паттерна по умолчанию равна 8 долям с квантизацией 1/16 и отключенным свингом (50%). Изменять длину удобнее перед началом записи. Остальные параметры можно изменять и в процессе записи.

Для записи, выберите необходимый паттерн User. Выберите режим Compose и нажмите PLAY. Помните, что в процессе записи можно переключать режимы Compose и Perform.

При записи, дисплей отображает номер текущей доли, а индикатор темпа мигает в текущем темпе. Вы услышите все звуки ударных, уже записанные в выбранный паттерн.

Для записи партий ударных в паттерн, ударяйте по пэдам или передавайте MIDI-данные в Performance Pad, которые будут запускать соответствующие ноты. При записи паттерн зацикливается, поэтому за каждый проход вы сможете накладывать разные звуки ударных.

Для выхода из записи нажмите STOP. Нажатие PLAY в режиме Compose перезапускает паттерн с начала; Performance Pad остается в режиме записи.

*При передаче MIDI-данных в Performance Pad, когда тот не находится в режиме записи (т.е., Performance Pad служит барабанным тон-генератором), звуки ударных воспринимают 127 уровней динамики. Однако, если MIDI используется для запуска нот в процессе записи, паттерн будет “квантовать” входящий уровень до ближайшего из 8 уровней, соответствующих ударам по пэдам.*

## Выбор новых паттернов и сбивок в режиме Compose (записи)

В режиме Compose, выбор паттерна Main осуществляется аналогично режиму Perform — выбирается номер паттерна (A или B), и новый паттерн начинает звучать по окончании воспроизведения текущего. Дисплей будет отображать следующий паттерн.

В режиме Perform, сбивки являются паттернами переходов. Если нажать FILL в режиме Compose, сбивка будет продолжать звучать без перехода к следующему паттерну по окончании своего воспроизведения, поэтому в нее можно производить запись, как в обычный паттерн. Запомните что сбивка также захватывает первую долю следующего паттерна.

Если к разъему Count/A/B/Fill подключен ножной переключатель, то при записи паттернов в режиме Compose, нажатие на него будет переключать основной паттерн на соответствующую сбивку. Сбивка будет звучать до следующего нажатия ножного переключателя, после этого Performance Pad вернется к соответствующему основному паттерну.

## Использование сбивки для создания барабанной дроби

Как указывалось ранее, кнопка FILL имеет две функции. Мы уже рассказывали, как использовать кнопку FILL для выбора паттернов, однако, она также может запускать звук ударного с текущим значением квантизации (т.е., 1/8, 16, и т.д.; если квантизация отключена, эта функция неактивна) и свинга. Это позволяет проигрывать барабанные дроби без необходимости повторных ударов по пэду. Это удобно для создания жестких 1/16-нотных партий хай-хэта, 1/4-нотных партий бочки, дробей малого барабана, и т.д.

1. Performance Pad должен находиться в режимах Compose и записи.
2. Нажмите пэд, соответствующий звуку ударного, генерирующего дробь, и удерживайте его.
3. Сразу после нажатия пэда, нажмите и удерживайте кнопку FILL. Звук будет перезапускаться с частотой квантизации в течение времени удержания пэда и кнопки FILL. Громкость всех нот будет одинакова и равна громкости первого нажатия пэда.

*Если сначала не нажать пэд, нажатие кнопки FILL загрузит паттерн сбивки.*

## Функции стирания

### Стирание ошибок записи

При записи в Performance Pad, вы можете стирать отдельные события или их последовательности для исправления ошибок. Стирание осуществляется с учетом текущих значений квантизации и свинга; отключение квантизации стирает все ударные события.

1. Performance Pad должен находиться в режимах Compose и записи.
2. Нажмите и удерживайте ERASE.
3. Удерживая ERASE, нажмите пэд, соответствующий стираемому звуку, перед началом первого стираемого события и отпустите его по прохождении последнего стираемого события. Для стирания одного события, ударьте по пэду на этом событии.

## Стирание всего паттерна

При стирании как основного паттерна, так и сбивки, ассоциированных с нумерованным паттерном, или при стирании основного паттерна или сбивки при пустом ассоциированном, назначение набора ударных (но не его параметры), имя и длина возвращаются в начальные значения (т.е., номер набора ударных совпадает с номером паттерна, имя становится EMPTY PATTERN, длина становится 8 долей). Однако, если основной паттерн и сбивка содержат заранее запрограммированные данные, нумерованный паттерн запомнит назначение набора ударных, имя и длину.

1. Performance Pad должен находиться в режиме Pattern и быть остановлен.
2. Введите двузначный номер стираемого паттерна цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC.
3. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE. Дисплей отобразит PATTERN ERASE?
4. Продолжая удерживать кнопку ERASE, нажмите PLAY. Дисплей отобразит PATTERN ERASED, а затем FILL ERASE?.
5. Продолжая удерживать кнопку ERASE, нажмите PLAY. Дисплей отобразит FILL ERASED.
6. Отпустите обе кнопки.

*Для сохранения назначения набора ударных, имени и длины паттерна после его стирания, удерживая ERASE, ударьте по каждому пэду. Это сотрет события ударных, но не затронет остальных параметров паттерна.*

## Стирание всех событий, относящихся к одному пэду ударных

Это стирает все события паттерна конкретного пэда. Параметры набора ударных не изменяются.

1. Performance Pad должен находиться в режиме Pattern и быть остановлен; выбор режима Perform или Compose не существен. Стирание в процессе записи обсуждалось ранее.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE.
3. Продолжая удерживать кнопку ERASE, ударьте по пэду для стирания всех его событий. Дисплей отобразит номер пэда, события которого стерты. Удерживая кнопку ERASE, вы можете продолжить стирание событий и других пэдов.

## Функции копирования

Данные функции копируют основной паттерн в основной же паттерн (это также копирует ассоциированные с ними сбивки). Для другие комбинаций имеются следующие правила.

- Копирование основного паттерна в не пустой паттерн или в самого себя присоединяет его к имеющимся данным, а также присоединяет сбивку к уже существующей.
- При копировании из основного паттерна в сбивку (или наоборот) в рамках одного нумерованного паттерна, назначение переписывается источником, поскольку паттерны Main и Fill должны иметь одинаковую длину. Это удобно, когда требуется, чтобы сбивка содержала вариацию основного паттерна — просто скопируйте Main в Fill и произведите необходимую редакцию.
- Копирование сбивки в сбивку следует тем же правилам, что и копирование основного паттерна в сбивку.
- Объединение данных источника и назначения происходит только в случае копирования основного паттерна в другой основной паттерн.

## Копирование, присоединение и удваивание паттернов

1. Performance Pad должен находиться в режиме Pattern и быть остановлен.
  2. Выберите копируемый паттерн.
  3. Нажмите и удерживайте кнопку COPY до шага (6). Дисплей отобразит COPY TO PATT.
  4. Введите номер паттерна-назначения цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC.
- Копирование паттерна в пустой паттерн-назначение заменяет его данными оригинального паттерна.
  - Копирование в паттерн, уже содержащий данные, добавляет к их концу данные оригинального паттерна. Если длина результирующего паттерна будет превышать 128 долей, дисплей отобразит TOO MANY BEATS.
  - Копирование паттерна в самого себя удваивает его длину.
  - Назначение набора ударных и имя паттерна копируются вместе с данными ударных только в случае пустого паттерна-назначения.

5. Нажмите PLAY. Дисплей отобразит COPY DONE.
6. Отпустите кнопки COPY и PLAY.

### **Копирование одной партии пэда в другую**

**Merge:** Когда пэд-назначение уже имеет паттерн, паттерн-источник будет присоединяться к нему. Если две партии содержат события одного пэда в одной доле, будет создано только одно событие с уровнем источника.

**Sound Stacking:** Когда пэд-назначение пусто (без записанного паттерна), паттерн-источник будет скопирован полностью, и все звуки ударных, назначенные на пэд-назначение, будут воспроизводить паттерн источника. Это позволяет объединять различные звуки ударных для создания сложных звуков.

1. Performance Pad должен находиться в режиме Pattern и быть остановлен.
2. Выберите паттерн, содержащий копируемую партию.
3. Нажмите и удерживайте кнопку COPY до шага (7). Дисплей отобразит COPY TO PATT.
4. Ударьте по копируемому пэду. Дисплей отобразит номер пэда (например, D8 если выбран пэд 8).
5. Ударьте по пэду-назначению, куда копируется партия. В процессе удержания кнопки COPY, пэд-назначение можно изменять выбором другого пэда.
6. Нажмите PLAY. Дисплей отобразит COPY DONE.
7. Отпустите кнопки COPY и PLAY.

### **Копирование одной партии пэда в пэд другого паттерна**

Эта операция объединяет ритм пэда-источника с ритмом пэда-назначения другого паттерна. Для замещения ритма-назначения ритмом-источником, сначала сотрите ритм пэда-назначения.

1. Performance Pad должен находиться в режиме Pattern и быть остановлен.
2. Выберите паттерн, содержащий копируемую партию.
3. Нажмите и удерживайте кнопку COPY до шага (8). Дисплей отобразит COPY TO PATT.
4. Введите номер паттерна-назначения.
5. Ударьте по пэду, содержащему копируемую партию. Дисплей отобразит номер ударного (например, D2 если выбран пэд 2).
6. Ударьте по пэду-назначению, куда копируется партия. Часто при копировании в другой паттерн, он совпадает с номером пэда, выбранного в шаге (5). В процессе удержания кнопки COPY, пэд-назначение можно изменять выбором другого пэда.
7. Нажмите PLAY. Дисплей отобразит COPY DONE.
8. Отпустите кнопки COPY и PLAY.

## **Создание наборов ударных**

Performance Pad содержит 8 пэдов, которые можно назначать на различные звуки ударных с различными уровнями, настройками, панорамами, режимами запуска, и выходными разъемами. Каждый набор таких параметров нумеруется и называется набором ударных (Drum Set); каждый пользовательский паттерн A и B может иметь собственный набор ударных. Имеются 50 пресетных наборов ударных и 50 пользовательских. Наборы ударных располагаются в отдельной части памяти и могут рассматриваться аналогично “программам” или “патчам” синтезаторов.

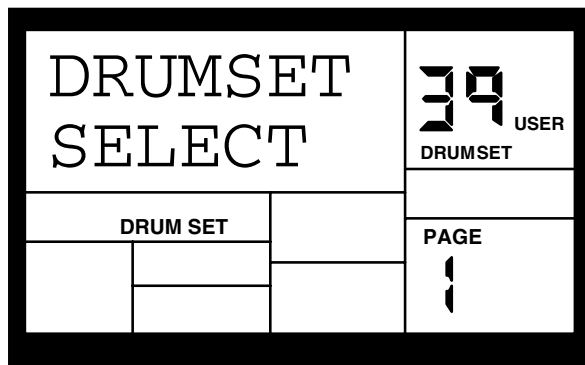
При редакции набора ударных, это воздействует на все паттерны, использующие этот набор ударных. Большинство назначений Performance Pad использует нумерическое соответствие между наборами ударных и паттернами, то есть Set 00 назначен на Pattern 00, Set 01 на Pattern 01, и так далее.

Основные правила создания наборов ударных следующие:

1. Нажмите кнопку DRUM SET.
2. Кнопками PAGE выбирайте различные “страницы” функций, отображаемые в нижнем правом углу дисплея.
3. На каждой странице установите значение соответствующего параметра.
4. По окончании модификаций, сохраните набор ударных (Page 8), затем снова нажмите DRUM SET для выхода (или выбора другой страницы).

## PAGE 1: Выбор набора ударных (DRUMSET SELECT)

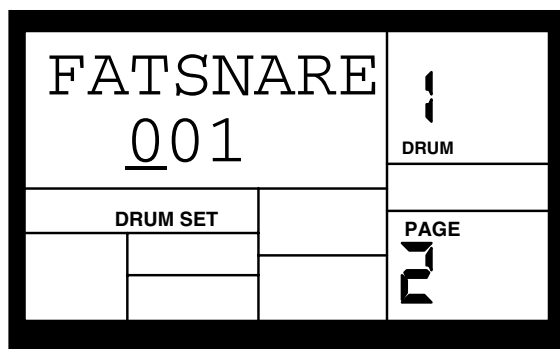
Дисплей отображает DRUMSET SELECT, номер текущего набора ударных и его банк Preset или User.



1. Нажмите кнопку PRESET/USER для выбора банка наборов ударных.
2. Введите номер набора ударных (от 00 до 49) цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC. Цифровыми кнопками, при необходимости, введите первую цифру 0.
3. Пользовательские паттерны запоминают назначения наборов ударных (пресетные паттерны имеют фиксированные назначения наборов ударных; если выйти из пресетного паттерна, Performance Pad забудет все ваши переназначения).

## PAGE 2: Назначение звуков на пэды

Дисплей отображает номер выбранного пэда и назначенный на него звук.



Вы можете назначать любые звуки Performance Pad на любые пэды, и даже на несколько. Каждый набор ударных имеет собственное назначение звуков.

Для назначения звука на пэд:

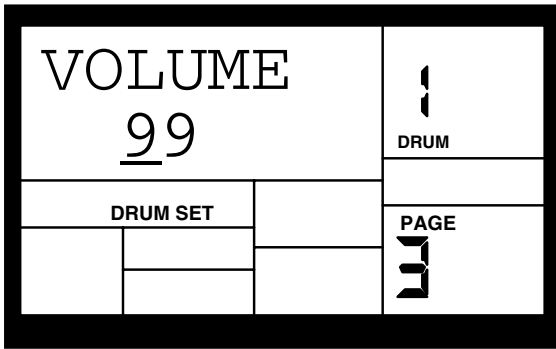
1. Ударьте по пэду.
2. Введите номер нужного звука цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC.
3. Когда дисплей подтвердит ваш выбор, сохраните отредактированный набор ударных или продолжайте назначение звуков на другие пэды.

## PAGE 3: Установка громкости (VOLUME)

Дисплей отображает VOLUME, номер текущего набора ударных и громкость назначенного на пэд звука.

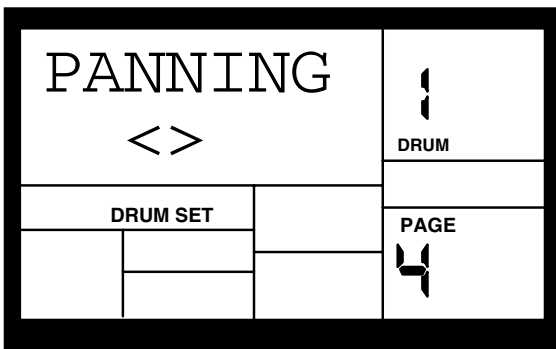
Для изменения громкости:

1. Нажмите пэд (дисплей отобразит его номер).
2. Введите нужное значение от 00 (нет звука) до 99 (максимум) цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC.
3. Когда дисплей подтвердит ваш выбор, сохраните отредактированный набор ударных или продолжайте установку громкостей других пэдов.



## PAGE 4: Установка панорамы пэда (PANNING)

Дисплей отображает PANNING, номер текущего набора ударных и панораму назначенного на пэд звука. Маленькие стрелки означают положение звука в стереопанораме; они перемещаются согласно изменению панорамы.



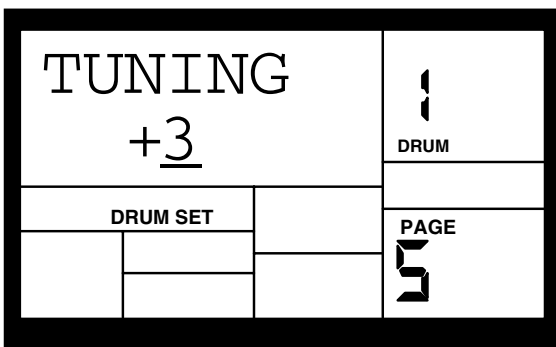
Для изменения панорамы:

1. Нажмите пэд (дисплей отобразит его номер).
2. Введите нужное значение панорамы, от крайней левой до крайней правой цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC. Семь доступных позиций, соответствующие цифровым кнопкам, указаны в скобках: полностью влево (1), не полностью влево (2), влево от центра (3), центр (4), вправо от центра (5), не полностью вправо (6) и полностью вправо (7).
3. Когда дисплей подтвердит ваш выбор, сохраните отредактированный набор ударных или продолжайте установку панорам других пэдов.

*Performance Pad имеет две пары стереовыходов. Звуки ударных можно назначать на любую из них (Page 7) и размещать в любом месте стереопанорамы.*

## PAGE 5: Установка настройки пэда (TUNING)

Дисплей отображает TUNING, номер текущего набора ударных и настройку назначенного на пэд звука.



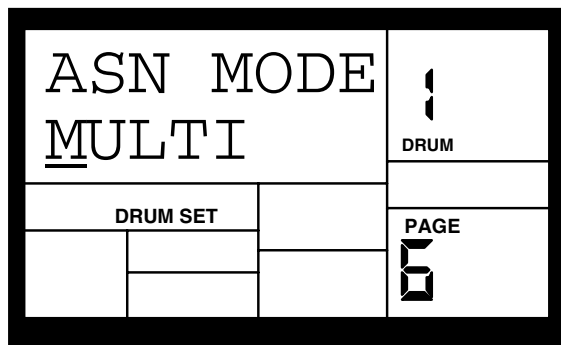
Для изменения настройки:

1. Нажмите пэд (дисплей отобразит его номер).

2. Введите нужное значение настройки кнопками INC/DEC. Диапазон настройки: от +3 (максимально вверх) к 0 (нормальная высота) до -4 (максимально вниз).
3. Когда дисплей подтвердит ваш выбор, сохраните отредактированный набор ударных или продолжайте установку настроек других пэдов.

## PAGE 6: Установка режима запуска (ASN MODE)

Дисплей отображает ASN MODE, номер текущего набора ударных и режим запуска назначенного на пэд звука.



Для изменения режима запуска:

1. Нажмите пэд (дисплей отобразит его номер).
2. Введите нужный режим цифровыми кнопками 1-4 или кнопками INC/DEC
3. Когда дисплей подтвердит ваш выбор, сохраните отредактированный набор ударных или продолжайте установку режима назначения других пэдов.

Каждый режим действует на запуск по-разному:

**Multi:** При последовательных ударах по пэду, каждый удар производит звук с естественным затуханием. Это подходит для тарелок, поскольку их затухание не должно зависеть от других ударов.

**Single:** При последовательных ударах по пэду, каждый новый удар автоматически прерывает затухание предыдущего звука. Это удобно при использовании большого количества перкуSSIONНЫХ инструментов (тамбуринов, агого, и т.д.).

**Group 1 и 2:** При последовательных ударах, пэды, назначенные в одну группу (1 или 2), будут прерывать звук друг друга. Это классическая установка для хай-хэтов; закрытый хай-хэт прерывает звук открытого хай-хэта, и наоборот.

*Performance Pad может одновременно воспроизводить до 16 голосов одновременно, поэтому имейте это в виду при использовании большого количества звуков в режиме Multi. Если при звучании 16 звуков “заставить” Performance Pad воспроизвести еще один, звук с самым коротким циклом затухания будет “остановлен”, и включится новый звук. Практически, достаточно трудно (и не артистично!) создавать настолько сложные ударные партии, чтобы получить вышеописанную проблему. Однако, если такое произошло, попробуйте назначить все томы в одну группу, чтобы они одновременно задействовали только один голос.*

## PAGE 7: Сохранение набора ударных (SAVE SET)

Дисплей отображает SAVE SET?, номер текущего набора ударных (позицию) и двузначный номер, аналогичный номеру выбранного набора ударных.



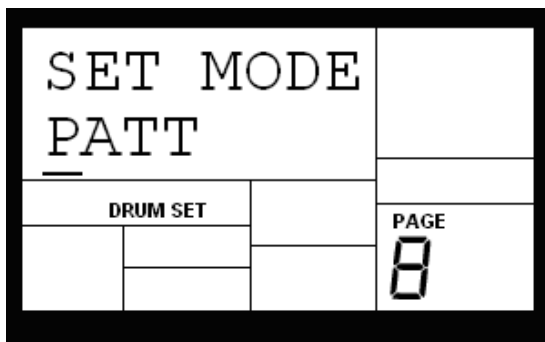
Для сохранения набора ударных в существующую позицию, нажмите PLAY. Дисплей отобразит DRUMSET SAVED на время удержания кнопки PLAY.

Для сохранения набора ударных в другую позицию, введите новый номер набора ударных цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC (в диапазоне 00-49) и затем нажмите PLAY. Дисплей отобразит DRUMSET SAVED на время удержания кнопки PLAY.

Для сохранения пресетного набора ударных, его надо сперва сохранить в пользовательский банк, поскольку перезапись пресетного набора ударных невозможна. Этот подход также позволяет копировать один набор ударных в другой. Запомните, если вы редактируете паттерны до сохранения набора ударных, все ваши изменения будут утеряны.

## PAGE 8: Ручная установка набора ударных (SET MODE)

Дисплей отображает SET MODE. Кнопками INC/DEC выберите PATT (каждый паттерн использует свой назначенный набор ударных) или MANUAL (Performance Pad использует текущие назначения ударных, вне зависимости от выбора паттерна).



Если смена паттернов не должна загружать различные наборы ударных, этот параметр лучше установить в MANUAL, а не в PATT.

Каждый паттерн имеет назначение на набор ударных. Однако, вы можете проинструктировать Performance Pad игнорировать эти сохраненные назначения и оставить рабочим только выбранный набор ударных при любых сменах паттернов. Это полезно для оценки звучания одного паттерна на различных наборах ударных (переключаемых вручную).

## Режим песни

### Основные понятия

После создания паттернов можно приступать к компиляции из них песни. Можно использовать пресетные паттерны или комбинировать их с пользовательскими. Для создания песни имеются три способа:

- **В реальном времени.** При воспроизведении Performance Pad в режиме песни (при выбранном режиме Compose), он запоминает выбранные вами паттерны и сбивки.
- **Вручную.** Выбирается режим песни и список паттернов/сбивок в порядке их воспроизведения в песне. Можно задать долю и суб-долю, в которых будет начинаться сбивка, ассоциированная с основным паттерном.
- **Комбинация двух вышеназванных способов.** Создавайте песню в реальном времени, затем редактируйте ее вручную для добавления/удаления шагов песни, и т.д.

Performance Pad поддерживает до 100 песен, а каждая песня может содержать до 254 шагов. Каждому шагу соответствует номер паттерна или сбивка. В каждой песне запоминается темп последнего ее воспроизведения.

### Выбор песен и вход/выход в режим песни

1. Performance Pad должен находиться в режиме Song.
2. Выберите режим PERFORM.
3. Введите двузначный номер песни (при необходимости вводите первой цифрой 0) цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC
4. Нажмите PLAY для старта воспроизведения. Нажмите STOP для останова воспроизведения.

- Для выхода из режима Song и возврата в режим Pattern, сперва остановите воспроизведение песни кнопкой STOP, а затем нажмите кнопку PATTERN/SONG.

### **Установка темпа песни**

Темп можно задавать в диапазоне от 20 до 255 ударов в минуту. Темп песни можно изменять при останове или воспроизведении Performance Pad, и в песне запоминается последний выбранный темп. Для установки темпа имеются два способа.

- Перед запуском песни, нажмите несколько раз кнопку STOP в нужном темпе. Performance Pad вычислит интервалы между нажатиями и установит темп; дисплей будет обновлять темп при каждом нажатии. Если к разъему Count/A/B/Fill подключить ножной переключатель, его нажатия будут эквивалентны нажатиям кнопки STOP. Такой способ применим только при остановленном Performance Pad.
- Используйте кнопки TEMPO/PAGE. Каждое нажатие увеличивает/уменьшает значение темпа на 1 BPM, или нажмите и удерживайте кнопку для быстрой прокрутки значений темпа.

*В режиме паттерна, темп применяется в виде общей установки, он не сохраняется в каждом паттерне. При переключении в режим песни и установке темпа для песни, Performance Pad будет использовать темп песни даже при переключении в режим паттерна до нового изменения темпа (вручную или посредством выбора новой песни).*

### **Продолжение, рестарт или переход к следующему шагу песни**

- В режиме Compose, если остановить песню, а потом нажать PLAY, песня продолжит воспроизводиться с первой доли паттерна, который проигрывался в момент нажатия кнопки STOP.
- В режиме Perform, если остановить песню, а потом нажать PLAY, песня перезапустится с начала.
- В обоих режимах, Compose или Perform, нажатие PLAY при воспроизводящейся песне моментально переключает на следующий шаг песни. Соответствующий паттерн начнет проигрываться со своей первой доли. Это стандартный способ “перемотки вперед” через различные части песни.

### **“Защикливание” паттерна**

В режиме Song Perform, нажатие и удержание кнопки FILL до конца шага песни приводит к защикливанию этого шага. Ножной переключатель, подключенный к разъему Count/A/B/Fill, выполняет ту же функцию.

*Примеры:* Используйте эту функцию в репетиционных целях. Или если две песни используют один темп. После первой песни установите пустой паттерн, затем подсоедините вторую песню. Между песнями, удерживайте нажатым ножной переключатель на шаге пустого паттерна, затем отпустите его для запуска второй песни.

### **Старт с середины песни**

В режиме Compose, песню можно запустить с любого шага.

- Performance Pad должен находиться в режиме Compose, даже если не планируется производить запись.
- Кнопками INC/DEC выберите шаг песни, с которого необходимо запустить воспроизведение.
- Нажмите PLAY. Performance Pad начнет воспроизведение с первой доли выбранного шага песни.
- Если вам не требуется увеличить длину песни, перейдите в режим Perform до окончания песни. В противном случае, оставайтесь в режиме Compose.

### **Наименование песни (NAME)**

- Performance Pad должен находиться в режиме Compose или Perform.
- Нажмите RECORD SETUP. Если песня имеет имя, оно отобразится в верхней линии. Если имя еще не присвоено, дисплей отобразит NO NAME.
- Введите имя, кнопками PAGE UP/DOWN выбирая изменяемый символ и кнопками INC/DEC выбирая новый символ. Доступны буквы верхнего и нижнего регистра, числа, знаки пунктуации и различные спецсимволы. Числа можно вводить с цифровых кнопок.

### **Изменение темпа песни при воспроизведении Performance Pad**

Для смена темпа песни при ее воспроизведении, нажимайте кнопку TEMPO/PAGE UP для увеличения темпа и кнопку TEMPO/PAGE DOWN для уменьшения темпа.

## Создание песни в реальном времени

Для создания песни в реальном времени (если она изначально пустая):

1. (Опционально) В режиме Pattern выберите паттерн, который должен быть первым шагом песни.
2. Выберите режим Song и нужный номер песни.
3. Выберите режим Compose. Дисплей отобразит STEP 01 и содержимое шага, который в настоящий момент будет соответствовать END (если для первого шага отображено END, это индицирует, что песня пустая, то есть не содержит данных. Если первый шаг отображает номер паттерна PATT, значит песня содержит данные).
4. Если пропустить шаг (1), введите номер паттерна для шага 1 (Preset или User, A или B, A Fill или B Fill).
5. Нажмите PLAY. Если шаг (1) выполнен, выбранный паттерн начнет звучать. В другом случае, начнет звучать паттерн, выбранный в шаге (4).
6. Если ввести новый номер паттерна (Preset или User, A или B), когда звучит первый паттерн, по окончании звучания первого паттерна начнет воспроизводиться новый паттерн, и последний сохранится в качестве следующего шага песни. Если позволить звучать оригинальному паттерну, это будет добавлять по новому шагу песни с этим же паттерном при каждом его повторе.
7. Кроме выбора различных паттернов, вы можете в любой момент нажать FILL. Performance Pad запомнит точку нажатия кнопки FILL.

Как и в режиме Pattern, нажатие FILL автоматически произведет переход между паттернами B и A (и наоборот), или будет продолжено воспроизведение той же вариации паттерна, если кнопка FILL удерживается после окончания сбивки.

Сбивка может служить переходом к любому номеру паттерна, A или B, заданием паттерна до окончания сбивки и отпуская кнопку FILL до окончания воспроизведения сбивки. Если удерживать FILL после окончания сбивки, продолжит воспроизведение ассоциированный паттерн Main, и ранее выбранный для следующего шага паттерн будет отменен.

При записи песни в режиме Compose, ножной переключатель, подключенный к разъему Count/A/B/Fill, дублирует функцию кнопки FILL.

## Редакция песни в реальном времени

Если песня содержит ранее записанный материал, нажатие PLAY в режиме Compose не производит записи до момента прохождения последнего шага песни (это индицируется на дисплее переключением с PLAYING на RECORDING). Однако, вы можете в любой момент произвести наложение сбивок, и они будут записаны в песню при ее воспроизведении. При этих условиях, удерживание FILL после первой доли не производит модификаций; используемые в шагах песни паттерны не изменяются.

## Создание песни вручную

### Выбор паттерна

1. Выберите режим Song и нужный номер песни.
2. Выберите режим Compose. Дисплей отобразит STEP 01 и содержимое шага, который в настоящий момент будет соответствовать END (если для первого шага отображено END, значит песня пустая, то есть не содержит данных. Если первый шаг отображает номер паттерна PATT, значит песня содержит данные).
3. Введите двузначный номер паттерна цифровыми кнопками. При необходимости сделайте выбор между вариациями A/B и банками Preset/User.
4. Для ввода другого паттерна нажмите кнопку INC для перехода к следующему шагу или нажмите кнопку DEC для перехода к предыдущему шагу и изменения паттерна в нем.

### Добавление сбивки

1. Когда Performance Pad находится в режимах Song и Compose, выберите шаг для добавления сбивки.
2. Нажмите и удерживайте кнопку FILL.
3. Введите количество долей и суб-долей после старта текущего шага, в который помещается сбивка, цифровыми кнопками и кнопками INC/DEC соответственно. Здесь не требуется нажимать PLAY; шаг запоминает местоположение сбивки.
4. При проигрывании шага со сбивкой, дисплей отображает FILL при начале воспроизведения сбивки.

## Удаление сбивки

В режиме Compose имеются два способа удаления сбивки из песни:

- Когда звучит шаг со сбивкой, нажмите кнопку A для паттерна A или нажмите кнопку B для паттерна B, и сбивка будет удалена.
- Когда звучит шаг со сбивкой, удерживая кнопку FILL, нажмите ERASE.

## Вставка нового шага между двумя существующими шагами песни

1. Performance Pad должен находиться в режимах Song и Compose.
2. Кнопками INC/DEC выберите номер шага, перед которым будет вставлен новый шаг. Например, для вставки шага после 04, выберите шаг 05.
3. Нажмите и удерживайте кнопку COPY до шага (6). Дисплей отобразит INSERT.
4. Введите двузначный номер вставляемого паттерна.
5. Нажмите PLAY. Новый шаг будет вставлен, и все последующие шаги автоматически соответственно перенумеруются (то есть, бывший шаг 05 станет шагом 06, бывший шаг 06 станет шагом 07, и т.д.).
6. Отпустите кнопки INSERT и PLAY.

## Удаление шага

1. Performance Pad должен находиться в режимах Song и Compose.
2. Кнопками INC/DEC выберите номер удаляемого шага.
3. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE. Дисплей отобразит ERASE STEP?
4. Продолжая удерживать ERASE, нажмите PLAY. Шаг будет удален, и все последующие шаги автоматически соответственно перенумеруются (то есть, бывший шаг 06 станет шагом 05, бывший шаг 07 станет шагом 06, и т.д.). пока нажаты кнопки ERASE и PLAY, дисплей будет отображать STEP ERASED.
5. Отпустите кнопки ERASE и PLAY.

## Замещение шага

1. Performance Pad должен находиться в режимах Song и Compose.
2. Кнопками INC/DEC выберите номер замещаемого шага.
3. Введите номер нового паттерна (с соответствующими опциями A или B, Fill или User/Preset). В данном случае, остальные шаги не перенумеруются.

## Стирание всей песни

1. Performance Pad должен находиться в режимах Song и Perform.
2. Цифровыми кнопками введите номер стираемой песни.
3. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE. Дисплей отобразит SONG ERASE?
4. Продолжая удерживать кнопку ERASE, нажмите PLAY. Дисплей отобразит SONG ERASED, и произойдет стирание.
5. Отпустите кнопки ERASE и PLAY.

## Копирование песни в саму себя (удвоение длины песни)

Копирование песни в саму себя удваивает ее длину.

1. Performance Pad должен находиться в режимах Song и Perform.
2. Цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC введите номер копируемой песни.
3. Нажмите и удерживайте кнопку COPY. Дисплей отобразит COPY TO SONG.
4. Продолжая удерживать кнопку COPY, введите тот же номер песни, что в шаге (2), и нажмите PLAY. Копирование выполнится, и дисплей отобразит COPY DONE.
5. Отпустите кнопки COPY и PLAY.

## Копирование песни в другую песню (или в конец другой песни, если та не пуста)

1. Performance Pad должен находиться в режимах Song и Perform.
2. Цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC введите номер копируемой песни.
3. Нажмите и удерживайте кнопку COPY до шага (6). Дисплей отобразит COPY TO SONG с номером текущей выбранной песни.
4. Продолжая удерживать кнопку COPY, цифровыми кнопками или кнопками INC/DEC введите номер песни-назначения.
5. Продолжая удерживать кнопку COPY, и нажмите PLAY. Копирование выполнится, и дисплей отобразит COPY DONE.
6. Отпустите кнопки COPY и PLAY.

### Примечания

- Если песня-назначение пуста, копия будет идентична оригиналу.
- Если песня-назначение не пуста, песня-источник будет присоединена к концу песни-назначения. Это увеличит длину результата на длину песни-источника; если общая длина результата превысит 254 шагов, копирование будет отменено, и дисплей отобразит SONG TOO LONG.

## Установки MIDI

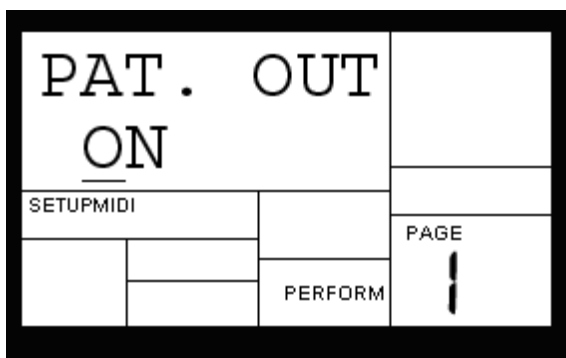
Данное меню дает доступ к важнейшим функциям MIDI. Основные правила следующие:

1. Нажмите кнопку MIDI SETUP.
2. Кнопками PAGE выбирайте различные “страницы” функций; в нижнем правом углу дисплея будут отображаться номера страниц, описанные ниже.
3. Установите значения на страницах, как описано далее.
4. После окончания модификаций, снова нажмите MIDI SETUP для выхода или перехода на другую страницу.

Все параметры следующих страниц хранятся в виде набора, даже после отключения питания, до следующей их редакции.

### PAGE 1: Передача данных паттерна по MIDI

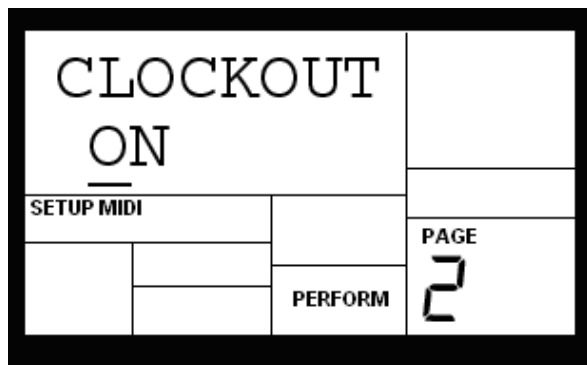
Дисплей отображает PAT. OUT. Чтобы Performance Pad передал MIDI-данные паттерна при воспроизведении паттерна/песни, кнопками INC/DEC выберите ON. Для отказа выберите OFF.



*Выбор ON посылает данные паттерна в секвенсор для записи или в другой звуковой модуль. Если Performance Pad работает в качестве ритм-машины и обеспечивает мастер-синхронизацию для всей MIDI-системы, выберите OFF, чтобы другие приборы не реагировали на нотные данные MIDI.*

### PAGE 2: Передача синхроданных в другие устройства (CLOCKOUT)

Дисплей отображает CLOCKOUT. Чтобы Performance Pad передавал синхроданные на MIDI-выходе, кнопками INC/DEC выберите ON. Для отказа выберите OFF.

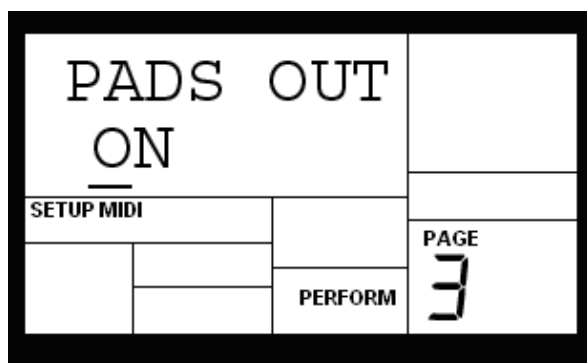


Performance Pad может генерировать тайм-код для синхронизации внешних устройств, если:

- Внешнее устройство (секвенсор, ритм-машина, и т.д.) распознает сигналы MIDI тайм-кода.
- Данные сигналы передаются с выхода MIDI в Performance Pad на вход MIDI внешнего устройства.
- Параметр CLOCKOUT установлен в ON.

### PAGE 3: Передача данных удара по пэду по MIDI

Дисплей отображает PADS OUT. Чтобы Performance Pad передавал нотные MIDI-данные, генерирующиеся при ударе по пэдам, кнопками INC/DEC выберите ON. Для отказа выберите OFF.



## УТИЛИТЫ

### Общие сведения

Меню Utility позволяет сохранять данные паттернов, песен и наборов ударных Performance Pad в качестве сообщений MIDI System Exclusive во внешнее устройство и отображать объем доступной памяти. Основные правила следующие:

1. Нажмите кнопку UTILITY.
2. Кнопками PAGE выбирайте различные “страницы” функций; в нижнем правом углу дисплея будут отображаться номера страниц, описанные ниже.
3. Установите значения на страницах, как описано далее.
4. После окончания модификаций, снова нажмите UTILITY для выхода или перехода на другую страницу.

### PAGE 1: Передача данных в качестве MIDI SYS EX во внешнее устройство (SEND OUT MIDI?)

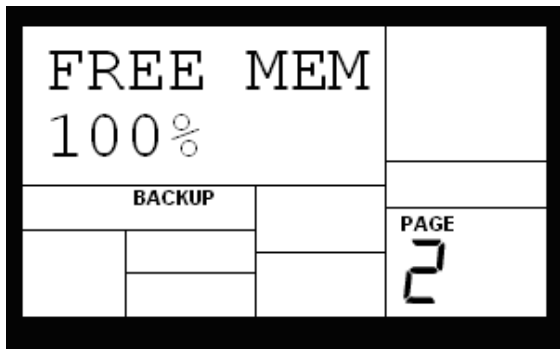
Дисплей отображает SEND OUT MIDI? Для преобразования информации паттернов и песен Performance Pad в данные MIDI System Exclusive и передачи их через выход MIDI, нажмите кнопку PLAY. Дисплей отобразит SENDING MIDI... для подтверждения передачи данных. Обычно, выход MIDI соединяется с входом MIDI другого прибора. Данные Performance Pad занимают около 35 кБ, помещаясь практически в любом устройстве хранения информации.

По окончании передачи, дисплей Performance Pad возвращается в предыдущее состояние.

Имейте в виду, что iED04 не имеет порта MIDI IN, но данные могут считываться ритм-машиной Alesis SR16.

## PAGE 2: Проверка доступной памяти (FREE MEM)

При выборе Page 2, дисплей отображает объем доступной памяти (в процентах от общей емкости памяти).



Обязательно периодически проверяйте объем свободной памяти, поскольку Performance Pad требует некоторое ее количество для выполнения операций. Если объем свободной памяти падает до 15% и ниже, сразу же сохраните данные Performance Pad, как описано ранее.

Некоторые операции при малом объеме свободной памяти становятся невыполнимы, поскольку Performance Pad дублирует паттерн перед его модификацией. Если редактировать паттерн, объем которого не умещается в оставшейся памяти, дисплей отобразит сообщение о нехватке памяти.

Для высвобождения памяти немедленно сохраните данные Performance Pad и удалите из памяти ненужные песни и паттерны.

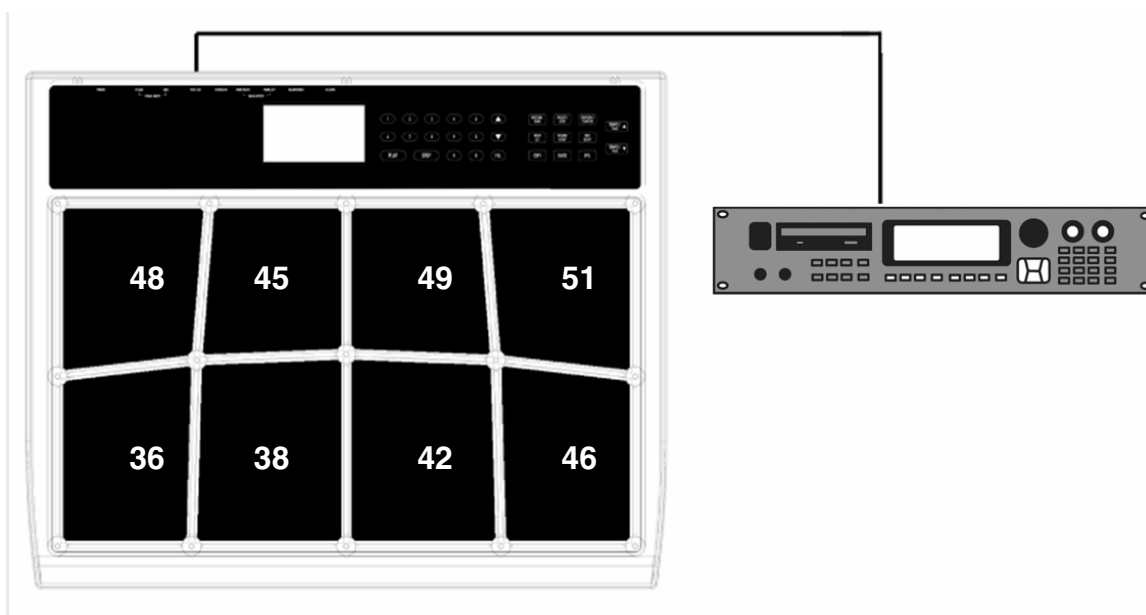
## Приложения

### MIDI-синхронизация

#### Синхронизация по MIDI от Performance Pad

Performance Pad может управлять внешними секвенсорами или ритм-машинами посредством передачи MIDI Clock.

1. Включите вывод MIDI Clock (CLOCKOUT).
2. Запрограммируйте приемные устройства для работы от внешних MIDI Clock и данных Start/Stop, согласно их руководствам. При возможности, включите параметр Song Position Pointer.
3. Нажмите PLAY на Performance Pad. Одновременно должны стартовать ведомые устройства и работать с тем же темпом. Если они принимают Song Position Pointer, можно запустить Performance Pad Song в любой точке, и после захвата синхронизации, ведомые устройства стартуют с той же точки.



На рисунке показано действие Performance Pad в качестве MIDI-синхронизатора для другого устройства. Для коммутации используйте 5-контактный MIDI-кабель, соединяющий MIDI OUT на Performance Pad с MIDI IN другого устройства.

## **Советы по созданию паттернов и песен**

Идеальный вариант, когда ваши музыкальные идеи можно перевести в “цифровую” форму с минимумом усилий. Нижеизложенные советы помогут вам ускорить процесс создания паттернов и песен.

### **Быстрое создание сбивок посредством копирования**

Сбивки являются вариациями другого паттерна, но имеется несколько различий добавления вариаций в различных музыкальных целях. Для экономии времени, используйте функцию Copy для копирования основного паттерна в сбивку, а затем модифицируйте ее в реальном времени или в шаговом режиме.

### **Сборка коротких паттернов в длинные посредством копирования**

Быстрее работать с короткими паттернами, поскольку не нужно ожидать завершения длинного цикла для записи или стирания ряда событий. После создания нескольких коротких паттернов, используйте копирование для присоединения их к более длинному паттерну. Например, создайте четыре 8-дольных паттерна, а затем скопируйте их в один 32-дольный паттерн.

### **Экономия памяти посредством шагов песни**

При любой возможности повторяйте паттерны используя шаги песни, а не удлинение паттернов. Например, в наличии имеется 16-тактовая структура, где первые три группы по 4 такта идентичны, и только последняя являет собой вариацию. Запись ее в виде одного 16-тактового паттерна займет явно больше памяти, чем запись двух паттернов (один общий для первых трех групп и один для последней), а в режиме песни вы просто три раза повторите первую группу и один раз последнюю группу.

### **Нечетные размеры**

Для размеров, основанных на 1/4 нотах, изменение количества долей в паттерне может также изменить размер. Например, программирование паттерна длиной 7 долей дает размер 7/4. Программирование паттерна длиной 14 долей долей дает два размера 7/4. Размеры, типа 2/4, 3/4, 5/4, 9/4 и т.д. проще для представления.

Для размеров, основанных на 1/8 нотах, проще удваивать темп и использовать 1/4 ноты. Однако, не забывайте при этом правильно корректировать квантизацию и метроном, если дисплей отображает четвертную ноту, помните о том, что реально она восьмая.

Будьте аккуратны при микшировании нечетных размеров в одних паттернах. Если одни паттерны имеют размеры в 1/4 нотах, а другие в 1/8, вам нужно удвоить темп для 1/4-нотных паттернов для их согласования с 1/4-нотными паттернами.

## **Ритмическая нотация**

### **Такты**

Интервал музыки, разделенный на малые единицы, называемые тактами, где каждый такт делится на доли. В Performance Pad, каждая доля подразделяется на 96 суб-долей.

### **Ритмические значения нот**

Если такт имеет размер 4/4, значит в нем имеются 4 доли, и каждая доля равна 1/4 ноте. То есть, 4 четвертные ноты приходятся на такт размера 4/4. В размере 3/4 “числитель” индицирует 3 доли на такт, а “знаменатель” указывает, что каждая доля является четвертной нотой (1/4).

На четвертную ноту приходится две восьмых ноты. То есть, на такт размера 4/4 приходится 8 восьмых нот.

На четвертную ноту приходится четыре 1/16 ноты. То есть, на такт размера 4/4 приходится шестнадцать 1/16 нот.

На четвертную ноту приходится восемь 1/32 нот. То есть, на такт размера 4/4 приходится тридцать две 1/32 ноты.

Также есть более “крупные” ноты. Половинная нота равна двум четвертным. То есть, на такт размера 4/4 приходится две половинных ноты. Целая нота равна 4 четвертным. То есть, на такт размера 4/4 приходится одна целая нота. (Размер 4/4 взят как наиболее часто употребляемый в современной музыке.)

## **Триоли**

Вышеназванные ноты при делении такта кратны двум. Однако, иногда долю надо разделить на три ноты. Деление  $1/4$  ноты на три дает восьмые триоли. Этот термин используется, поскольку восьмые ноты наиболее близки к реальному ритмическому отсчету. Деление восьмой ноты на три дает  $1/16$  триоли. Деление  $1/16$  ноты на три дает  $1/32$  триоли.

## **Паузы**

Можно задать интервал, в котором нота не звучит; это индицируется паузой, которая имеет ту же длину, что и значение ритма, использующееся для нот.

## **Ноты и паузы с точками**

Добавление точки после ноты или паузы означает, что она звучит в полтора раза дольше ее нумерического значения. Это не распространяется на перкуссионные партии. Например, восьмая нота с точкой будет звучать столько же, сколько три  $1/16$  нот (поскольку  $1/8$  равна двум  $1/16$  нотам).

## **Нестандартные размеры**

Размер  $4/4$  (и несколько реже  $3/4$ ) является наиболее часто употребляемым размером при написании современной музыки, но существует и ряд других. В джазе используются размеры  $5/4$  и  $7/4$ . Практически, сложные размеры звучат, как комбинация упрощенных; например, структуру  $7/4$  можно рассматривать не как последовательность 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, а как 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3. Часто бывает проще рассматривать размер  $7/4$  как сумму тактов  $4/4$  и  $3/4$  (или по-другому, в зависимости от музыкальной фразы), поскольку  $4/4$  и  $3/4$  являются стандартными размерами.

## Карта MIDI-сообщений

Функция		Передача	Прием	Дополнительно
Basic Channel	Default	1-16	X	
	Changed	1-16	X	
Note Number:		0-127	X	
	True Voice	0-127	X	
Velocity	Note On	1-127	X	
	Note Off	0	X	
After Touch	Ch's	X	X	
		X	X	
Pitch Bend		X	X	
Program Change	True #	0-127	X	
System Exclusive		O	X	
System Common	Song Pos	0	X	Только MIDI-выход
	Song Sel	0	X	
	Tune	X	X	
System Realtime	Clock Commands	X X	X X	
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
	GM On	X	X	

O: YES

X: NO

## СПИСОК ЗВУКОВ

1 Honst Kik	50 Hi Honest	100 Lo Chrome	150 Hi Room Tm	200 Hi Timbli
2 Honst A	51 Honst Sur	101 Dyno Hi Sn	151 Md Room Tm	201 Md Timbli
3 Stab Kik	52 Lo Honst	102 Shot Room	152 Lo Room Tm	202, Lo Timbli
4 Stab A	53 Hi Honst 2	103 Brt pic Rm	153 Flr Rm Tom	203 Hi Agogo
5 Lo Honst	54 Hnst Sur 2	104 Very Nsty	154 Lo Flr Rm	204 Lo Agogo
6 Lo Honst	55 Lo Hust 2	105Side Stik	155 Hi Hall Tm	205 Hi Clave
7 Lo Stab	56 Room Sur	106 Wet Side	156 Md Hall Tm	206 Lo Clave
8 Lo Stab A	57 Room Sul A	107 lo Wet Sid	157 Lo Hall Tm	207 Wet Clave
9 Dynam Kik	58 Hall Sur	108 Pop Side	158 Flr HI Tom	208 Hi Cow BI
10 Old Wood	59 Room Sur 2	109 Closd Hat	159 Lo Flr HI	209 Md Cow BI
11 Low Wood	60 Lo Room 2	110 Hard Hat	160 Hi Big HI	210 Lo Cow BI
12 Ambi Kik	61 Super Pic	111 Edge Hat	161 Md Big HI	211 Hi Rap Cow
13 Room Kiki	62 Spr pic Rm	112 Thiu Hat	162 Lo Big HI	212 Md Rap Cow
14 Lo Room K	63 Hi Picolo	113 Tight Hat	163 Flr Big HI	213 Lo Rap Cow
15 Room Kik 2	64 Hi Pic Rm	114 Small Hat	164 Lo FI Bg HI	214 Hi Block
16 Lo Room 2	65 Lo Picolo	115 Dynmc Hat	165 Hi Cannon	215 Md Block
17 Hi Fixd KK	66 Lo Pic Rm	116 Wet Hat 1	166 Md Cannon	216 Lo Block
18 Fixd Kiki 1	67 Med Pic Rm	117 Wet Hat 2	167 Lo Cannon	217 Fngr Snap
19 Fixd Kiki 2	68 Nasty Sur	118 Randm Hat	168 Xtr Lo Can	218 Wide Fngr
20 Lo Fixd 1	69 Nsty Sn Rm	119 Wet Randm	169 Hi Cn Hall	219 Fish Stk
21 Lo Fixd 2	70 Trshy Snr	120 Sweet Hat	170 Md Cn Hall	220 Lo Fsh Stk
22 Garage Kk	71 Frnge Snr	121 Open Hat 1	171Lo Cn Hall	221 Wide Fish
23 House Kik	72 Flange Su	122 Half Hat	172 X Lo Can HI	222 Hi Claps
24 Wrap Kik	73 Dry Finge	123 Open Hat 2	173 Hi Elec Tm	223 Lo Claps
25 Hi Wrap KK	74 Alloy Sur	124 Bakwz Hat	174 Md Elec Tm	224 Triangle
26 Dbl Head	75 Plate Snr	125 L 2 R Bk Hat	175 Lo Elec Tm	225 Cabasa
27 Titer Dbl	76 Plate Sn 2	126 Lo Bkwz Ht	176 Hi EI Rm Tm	226 Hi Sticks
28 Head Puch	77 Plate Sn 3	127 Back N 4th	177 Md EI Rm Tm	227 Lo Sticks
29 Brite Rm	78 Hammr Snr	128 Soft Ride	178 Lo EI Rm Tm	228 Bamboo
30 Loose Kik	79 Rim 2 Cntr	129 Hard Ride	179 XL EI Rm Tm	229 Bmbo Cmbo
31 Foot Stuk	80 Cntr 2 Rim	130 Dynm Ride	180 Hi Flat Tm	230 Cold Blok
32 Hi Elect	81 Hi Rad Snr	131 Dyn Ride 2	181 Md Flat Tm	231 Rand Ryth
33 Electruc	82 R ap Snaare	132 Ride Bell	182 Lo Flat Tm	232 Fire Crkr
34 Amb Elect	83 Lo Rap Snr	133 Finge Ride	183 Hi FI Rm Tm	233 Impact
35 Lo Elect	84 Hi Tite Sn	134 Crash 1	184 Md FI Rm Tm	
36 Punch Rm	85 Tight Snr	135 Crash 2	185 Lo FI Rm Tm	
37 Flab Rm	86 Lo Tite Sn	136 Crash 3	186 Hi FI HI Tm	
38 Mush Kik	87 Dyno Rim 1	137 Cmbo Crsh	187 Md FI HI Tm	
39 Brt Hall	88 Dyno Rim 2	138 Chin Trsh	188 Lo FI HI Tm	
40 Stuk Hall	89 Lo Dyno 2	139 Fing Crsh	189 Hi Fing Tm	
41 Lo Fxd H1	90 Hi Pop Sht	140 Hi Tom Dry	190 Md Fing Tm	
42 Lo Fxd H12	91 Pop Shot	141 Md Tom Dry	191 Lo Fing Tm	
43 Head Hall	92 Lo Pop Sht	142 Lo Tom Dry	192 Tamborin	
44 Dbl Hd Rm	93 Tech Gate	143 Flr Tom Dry	193 Shaker	
45 Lo Dbl H Rm	94 Pop Room	144 Lo Flr Dry	194, Cnga + Slp	
46 Solid H1	95 Battr Rm	145 hi Amb Tom	195 Lo Cng + Slp	
47 Wet Fing	96 Brush Hit	146 Md Amb Tom	196 Hi Conga	
48 Brt Pnch	97 Med Ballad	147 Lo Amb Tom	197 Lo Conga	
49 Dry Plug	98 Big Ballad	148 Flr Amb Tm	198 Hi Cga Slp	
	99 Chrome Rm	149 Lo Flr Amb	199 Lo Cga Slp	

## Темп пресетных паттернов

00	120	(110-130)
01	095	(80-90)
02	130	(125-135)
03	105	(100-110)
04	140	(135-145)
05	095	(90-95)
06	130	(125-135)
07	140	(135-150)
08	120	(115-125)
09	115	(110-120)
10	105	(100-115)
11	125	(120-130)
12	110	(100-120)
13	110	(105-115)
14	110	(100-120)
15	060	(55-70)
16	100	(95-115)
17	110	(100-115)
18	140	(130-145)
19	095	(90-100)
20	120	(110-130)
21	140	(135-150)
22	120	(120-130)
23	125	(120-130)
24	135	(130-140)
25	130	(120-140)
26	100	(95-110)
27	130	(120-140)
28	125	(115-135)
29	075	(70-90)
30	080	(70-90)
31	115	(105-130)
32	130	(115-140)
33	120	(115-135)
34	130	(120-140)
35	100	(95-110)
36	125	(115-130)
37	110	(110-120)
38	100	(90-110)
39	135	(130-140)
40	100	(90-110)
41	105	(95-120)
42	130	(120-140)
43	120	(115-130)
44	130	(120-135)
45	095	(80-110)
46	090	(85-100)
47	085	(80-100)
48	120	(100-130)
49	100	(90-110)

## Основные характеристики

- 8 динамических пэдов ударных
- Встроенная профессиональная ритм-машина для записи и воспроизведения пользовательских ритмов
- 50 пресетных / 50 пользовательских наборов ударных с 233 звуками, назначаемыми на любой пэд
- Встроенные ритмические паттерны для удобства работы
- Большой жидкокристаллический дисплей с дружелюбным интерфейсом
- Стересэмплы с динамической артикуляцией и реверберационно-пространственными эффектами для естественности звучания
- 2 входа для внешних педалей бочки и хай-хэта (приобретаются отдельно)
- Стереовход для игры под фонограмму с внешних аудиисточников, типа CD или MP3
- MIDI-выход для связи с внешними MIDI-устройствами
- Высококачественные 24-битные стерео выход и выход на наушники
- Прочная портативная конструкция

## Технические спецификации

**Аудиовыходы:** 2 (стерео)

**Пэды:** 8 динамических (с функцией динамической артикуляции)

**Разрешение сэмплов/ЦАП:** 16/18 бит

**Звуки:** 233

**Доступность звуков с пэдов:** 8

**Доступность звуков по MIDI:** 120

**Полифония:** 16 голосов

**Панорамирование:** 7 позиций, пользовательское

**Уровни Velocity:** 8 через пэды, 127 по MIDI

**Временное разрешение:** 96 ppq

**Диапазон размеров:** 1 — 128 долей на паттерн

**Диапазон темпа:** 20 — 255 BPM

**Ноты/паттерны/песни:** 12000/400 (200 пользовательских, 200 пресетных)/100

**Наборы ударных:** 50 пользовательских, 50 пресетных

**Управление от MIDI Prog Change:** Набор ударных

**Синхронизация:** MIDI Clock/Song Position Pointer

**Функции разъема ножного переключателя:** Хай-хэт, бочка

**Вход Aux:** TRS 1/8"

**Другие характеристики:** Наложение звуков, шаговая редакция, стереосэмплы с реверберационными и пространственными эффектами

**Динамическая артикуляция:** Модуляция тона

**Питание:** Сетевой адаптер 9 В