

**ALESIS**

# SR18

Профессиональная ритм-машина



**РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ**

# СОДЕРЖАНИЕ

<b>ВВЕДЕНИЕ</b> _____	<b>5</b>	<b>ПАТТЕРНА (РЕЖИМ STEP EDIT)</b> _____	<b>36</b>
КРАТКИЙ ОБЗОР РИТМ-МАШИНЫ SR18	5	ДОБАВЛЕНИЕ В ШАГ НОВОГО УДАРНОГО ИНСТРУМЕНТА	37
ПРАВИЛА ЗАЗЕМЛЕНИЯ	5	УДАЛЕНИЕ ЗВУКА УДАРНЫХ ИЗ ШАГА	37
<b>СХЕМА ПОДКЛЮЧЕНИЯ</b> _____	<b>8</b>	РЕДАКТИРОВАНИЕ ГРОМКОСТИ БАРАБАНА ВЫБРАННОГО ШАГА	37
<b>СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ РЕГУЛЯТОРОВ</b>		ВЫХОД ИЗ ПОШАГОВОГО РЕЖИМА	37
<b>НА ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ</b> _____	<b>9</b>	<b>РЕЖИМ ПЕСНИ</b> _____	<b>38</b>
ОБЩИЕ РЕГУЛЯТОРЫ	9	ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЕСНИ	38
НАВИГАЦИОННЫЕ КНОПКИ	10	ЗАПИСЬ ПЕСНИ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ	39
КНОПКИ РЕЖИМА	10	СОЗДАНИЕ ПЕСНИ В РУЧНОМ РЕЖИМЕ (РЕЖИМ ПОШАГОВОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ ПЕСНИ)	40
КНОПКИ SETUP	11	УСТАНОВКА ТЕМПА ПЕСНИ	42
КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ ТРАНСПОРТОМ	11	ВСТАВКА ИЗМЕНЕНИЯ ТЕМПА В ПЕСНЮ	42
<b>СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ РЕГУЛЯТОРОВ</b> _____	<b>12</b>	УПРАВЛЕНИЕ ПОЗИЦИЕЙ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ЗАЦИКЛИВАНИЕ ПАТТЕРНА	43
<b>НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ</b> _____	<b>12</b>	ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЕСНИ С СЕРЕДИНЫ	43
<b>РАСПОЛОЖЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ НА ДИСПЛЕЕ</b> _____	<b>13</b>	СТИРАНИЕ ВСЕЙ ПЕСНИ	44
<b>ОСНОВНЫЕ ОПЕРАЦИИ</b> _____	<b>14</b>	СОХРАНЕНИЕ ПЕСНИ	44
ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ УПРАВЛЕНИЯ SR 18	14	ДОБАВЛЕНИЕ ПЕСНИ	44
10 ШАГОВ ДЛЯ УСТАНОВКИ И ПРОВЕРКИ SR18	15	ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИМЕНИ ПЕСНИ (NAME)	44
ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ СЛОИ	16	<b>НАСТРОЙКА СИСТЕМЫ</b> _____	<b>45</b>
ОСНОВЫ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ/ЗАПИСИ	16	СТРАНИЦА 1 / MIDI CHANNEL (MIDI CH)	45
<b>ЗАПИСЬ ПАТТЕРНОВ</b> _____	<b>21</b>	СТРАНИЦА 2 / ПОЛУЧЕНИЕ HOT ПО MIDI (DRUM IN, PERC IN, BASS IN)	45
ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ШАГОВ ДЛЯ ЗАПИСИ ПАТТЕРНА	21	СТРАНИЦА 3 / ПЕРЕДАЧА HOT ПО MIDI (DRUM OUT, PERC OUT, BASS OUT)	46
РЕЖИМ РЕПЕТИЦИИ	21	СТРАНИЦА 4 / НАЗНАЧЕНИЕ MIDI-HOT НА БАРАБАНЫЕ КЛАВИШИ (NOTE)	46
ЗАПИСЬ ДРУГИХ ПАРТИЙ (ПЕРКУССИОННЫЕ И БАСОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ)	21	СТРАНИЦА 5 / ПРИЕМ синхронизирующих сообщений (CLOCK IN)	47
<b>РЕЖИМ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ПАТТЕРНА</b> _____	<b>22</b>	СТРАНИЦА 6 / ГЕНЕРИРОВАНИЕ синхронизирующих сообщений	47
ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ПАТТЕРНОВ С ПОМОЩЬЮ ПЭДОВ.	22	НА ДРУГИЕ УСТРОЙСТВА (CLOCKOUT)	47
ЗАПИСЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ПАТТЕРНОВ В ПЕСНЮ	22	СТРАНИЦА 7 / ПЕРЕДАЧА ДАННЫЕ СО ВХОДА MIDI IN НА ВЫХОД MIDI OUT (MIDITHRU)	48
НАЗНАЧЕНИЕ ПАТТЕРНОВ НА ПЭДЫ	22	СТРАНИЦА 8 / ВЫБОР НАБОРА УДАРНЫХ ПО MIDI (PRG CHNG)	48
<b>ВЫБОР, РЕДАКТИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ</b> _____	<b>23</b>	СТРАНИЦА 9 / ВЫБОР ТЕМПА (ТЕМПО)	49
ЧТО ТАКОЕ НАБОР УДАРНЫХ (DRUM SET)?	23	СТРАНИЦА 10 / НОТЫ БАРАБАННОЙ КАРТЫ (NOTE MAP)	49
ВЫБОР НАБОРА УДАРНЫХ	23	СТРАНИЦА 11 / НАЛОЖЕНИЕ НАБОРА УДАРНЫХ В РУЧНОМ РЕЖИМЕ (SET MODE)	51
СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ	23	СТРАНИЦА 12/ СВЕТОДИОДНЫЕ ИНДИКАТОРЫ (LEDS OFF)	51
ЭФФЕКТЫ	29	СТРАНИЦА 13 / ЯРКОСТЬ ФОНОВОЙ ПОДСВЕТКИ (BACKLITE)	51
СОХРАНЕНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ	29	СТРАНИЦА 14 / УРОВЕНЬ ЗАРЯДА БАТАРЕИ (BATT LVL)	51
<b>НАСТРОЙКА ЗАПИСИ</b> _____	<b>30</b>	СТРАНИЦА 15 / ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О НИЗКОМ ЗАРЯДЕ БАТАРЕИ (LO BATT)	52
СТР. 1 ВЫБОР ВЕЛИЧИНЫ КВАНТОВАНИЯ (QUANTIZE SELECT)	30	СТРАНИЦА 16 / ПРОВЕРКА ДОСТУПНОЙ ПАМЯТИ (MEM FREE)	52
СТР. 2 ГЕЙТ (GATE)	31	СТРАНИЦА 17 / ОТПРАВКА ДАННЫХ ПЕСЕН И ПАТТЕРНА НА MIDI-УСТРОЙСТВА	52
СТР. 3 ВЫБОР ВЕЛИЧИНЫ СВИНГОВАНИЯ (SWING SELECT)	31	ХРАНЕНИЯ SYS EX (SEND OUT MIDI?)	52
СТР. 4 УСТАНОВКА ТЕМПА МЕТРОНОМА (CLICK SELECT)	31	ЗАГРУЗКА ДАННЫХ ПАТТЕРНА И ПЕСНИ В ФОРМАТЕ SYSEX НА SR18.	53
СТР. 5 УСТАНОВКА ГРОМКОСТИ МЕТРОНОМА (CLICK VOL).	31	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ</b> _____	<b>54</b>
СТР. 6 РЕГУЛИРОВКА ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ ПЭДОВ (VELOCITY)	32	ПРИМЕРЫ синхронизации по MIDI	54
СТР. 7 ВЕЛИЧИНА ТАКТА	32	СОВЕТЫ ПО КОМПОНОВКЕ ПАТТЕРНОВ И ПЕСЕН	55
СТР. 8 ЗНАЧЕНИЕ НОТЫ	32	ОСНОВЫ МУЗЫКАЛЬНОЙ НОТАЦИИ	56
СТР. 9: ДЛИНА ПАТТЕРНА	33	<b>ТАБЛИЦЫ ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ</b> _____	<b>57</b>
СТР. 10 СМЕЩЕНИЕ ПАТТЕРНА ИЛИ ПАРТИИ УДАРНЫХ	33	<b>MIDI-СООБЩЕНИЙ</b> _____	<b>57</b>
СТР. 11 НАИМЕНОВАНИЕ ПАТТЕРНА (NAME)	33	<b>ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ</b> _____	<b>58</b>
<b>РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ – ФУНКЦИЯ СТИРАНИЯ</b> _____	<b>34</b>	<b>ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ</b> _____	<b>58</b>
УДАЛЕНИЕ ОШИБОК В ПРОЦЕССЕ ЗАПИСИ	34		
УДАЛЕНИЕ ЦЕЛОГО ПАТТЕРНА	34		
СТИРАНИЕ ВСЕХ СОБЫТИЙ, ВОСПРОИЗВОДИМЫХ КОНКРЕТНЫМ ПЭДОМ УДАРНЫХ	34		
СТИРАНИЕ ВСЕХ СОБЫТИЙ ИНСТРУМЕНТОВ В СУБПАТТЕРНЕ	34		
<b>РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ</b> _____	<b>35</b>		
<b>ФУНКЦИИ КОПИРОВАНИЯ/СОХРАНЕНИЯ</b> _____	<b>35</b>		
СОХРАНЕНИЕ ПАТТЕРНА	35		
КОПИРОВАНИЕ ПАТТЕРНА	35		
ДОБАВЛЕНИЕ ПАТТЕРНА	35		
<b>РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ - ТРАНСПОНИРОВАНИЕ</b> _____	<b>36</b>		
<b>ПОШАГОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ</b> _____	<b>36</b>		





## ВВЕДЕНИЕ

### КРАТКИЙ ОБЗОР РИТМ-МАШИНЫ SR18

SR 18 включает высококачественные наборы ударных, перкуссионные звуки и электронные барабаны. Барабанный модуль SR 18 очень прост в работе. Вы сможете легко переключаться между различными инструментами в режиме реального времени. С помощью 12 пэдов (каждый из которых может быть назначен на любые доступные звуки) встроенный в SR 18 секвенсер выполняет запись момента запуска звуков и динамики игры. Возможно воспроизведение секвенций и их редактирование различными способами.

Данные могут быть сохранены и оставаться в памяти даже после момента выключения питания. При заполнении памяти паттернами и песнями ударных, сохранение данных возможно с использованием специальных сообщений MIDI System Exclusive для передачи данных на устройства хранения.

SR18 также включает библиотеку паттернов, подготовленную профессиональными барабанщиками и музыкантами для тех, кто хочет начать создавать песни быстро и просто.

### ПРАВИЛА ЗАЗЕМЛЕНИЯ

SR 18 состоит из двух основных элементов.

- Сами звуки ударных, записанные в мульти-сэмплированном стереоформате с высоким разрешением. Для получения дополнительного реализма во многих звуках используется современная технология динамической артикуляции, то есть при более сильном ударе по барабану звучание несколько другое, чем при более мягком ударе.
- Встроенный секвенсер для управления и запуска звуков.

#### Метод записи паттерна/песни

При записи с использованием ритм-машины гораздо легче разделить песню на более короткие отдельные паттерны и работать с ними, чем выполнять запись сразу целой песни. Типичный паттерн может иметь длительность 8, 16 или 32 бита и соответствовать куплету, припеву, связке, инструментальному вступлению и так далее. Во время записи паттернов SR18 будет находиться в режиме PATTERN. В SR 18 имеется 100 предустановленных (то есть таких, которые не могут быть отредактированы) паттернов и 100 программируемых пользовательских паттернов, каждый из которых может иметь длительность от 1 до 128 бит.

После завершения работы над паттернами режим SONG (песня) предлагает два способа для создания песни.

- Запрограммируйте список паттернов в той последовательности, в которой они должны быть воспроизведены.
- Выберите паттерны в режиме реального времени, и SR18 запомнит их очередность. SR18 сохраняет до 100 программируемых песен.

Разбивка песни на паттерны экономит время, поскольку элементы песни часто повторяются.

**Например:** Второй куплет может включать такой же паттерн ударных, как и первый куплет. И гораздо проще, вместо двойной записи одного и того же паттерна, записать только один паттерн и затем, во время сбора песни, включить его в список два раза. Это также позволит сохранить и память (оставляя, таким образом, дополнительное место для паттернов и песен), поскольку на перечисление песен требуется гораздо меньше памяти, чем на запись паттерна.

**Совет:** Для прослушивания демонстрационной песни удерживайте кнопку [PATTERN / SONG] и затем нажмите [PLAY].

## Два типа паттернов

В SR 18 используются новые технологии конструирования песни. SR 18 великолепно ведет себя на концертах – гораздо лучше, чем обычные ритм-машины. Для того чтобы использовать эти расширенные функции, необходимо разобраться с различными типами паттернов.

- Предустановленные (PRESET) паттерны предоставляют в Ваше распоряжение различные ритмы рока, джаза, поп-музыки и другие, запрограммированные профессиональными барабанщиками.
- Пользовательские (USER) паттерны – это паттерны, которые могут быть запрограммированы, отредактированы и сохранены. Кнопка PRESET/USER используется для переключения между этими двумя банками паттернов. Единственный способ модификации предустановленного паттерна, это его копирование в пользовательский паттерн, в котором он и может быть отредактирован.

## Четыре типа суб-паттернов

Имеется 100 паттернов каждого типа, пронумерованных от 00 до 99. Каждый из пронумерованных паттернов в действительности содержит четыре различных суб-паттерна.

- Пара независимых основных (MAIN) паттернов (A и B, выбираемых соответствующими кнопками).
- Пара связанных паттернов наполнения (FILL) (A Fill и B Fill; выбираются при нажатии кнопки FILL выбором либо кнопки A, либо кнопки B). Паттерны Fill в основном обеспечивают переходные паттерны между основными паттернами для создания более реалистичных партий ударных. Связанные паттерны Fill имеют одинаковую длину, набор ударных и такое же имя, как основные паттерны (например, если паттерн A состоит из 16 битов, то и паттерн A Fill состоит из 16 битов). В противном случае они являются самостоятельными.

Соединение двух различных паттернов A и B позволяет Вам быстро переключиться между ними во время концерта или во время импровизации. Обратите внимание, что паттерны A, B и суб-паттерны FILL имеют одинаковую длину и используют одинаковый набор ударных (собрание ударных, перкуSSIONных и барабанных звуков, а также параметры эффектов).

Обратите внимание, что несмотря на то, что имеется всего лишь 100 паттернов, наличие вариаций A и B удваивает это значение до 200 паттернов, а FILL еще раз удваивает общее количество паттернов до 400. В дополнение к предустановленным паттернам получается в общей сложности 800 паттернов.

## Каким образом «защелкивание» упрощает запись.

Для упрощения записи выполняется «защелкивание» паттерна.

**Например:** Предположим, что вы хотите выполнить запись 8-тактного паттерна. Во время записи паттерн будет записываться в течение всех 8 тактов, затем запись перескочит на начало и продолжит вновь запись всех 8 тактов. SR 18 остается в режиме записи и продолжает «защелкивание» до тех пор, пока не будет нажата кнопка STOP или выполнено переключение на режим воспроизведения паттерна. Во время записи новых частей вы сможете прослушать любые ранее воспроизводимые части. Во время защелкивания паттерна можно также удалять неправильно сыгранные барабанные ноты.

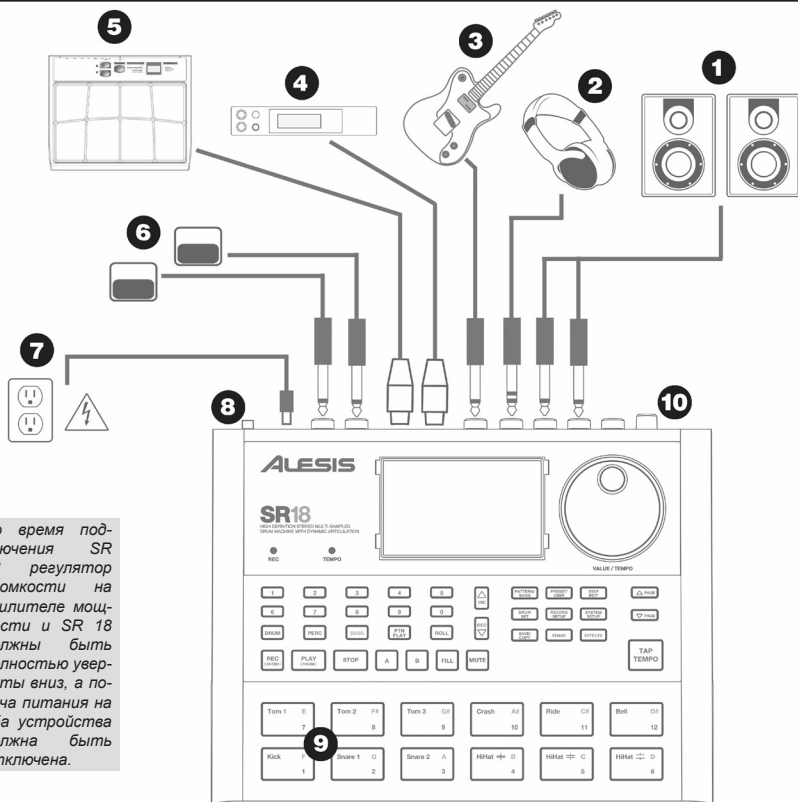
### Что такое голос (Voice)?

Каждая из 12 больших кнопок (пэдов) соответствует своему голосу. Голос – это совокупность генератора и множества параметров: звука ударных, складывающихся из высоты тона, громкости, назначения выхода (голос можно направлять на один из двух стереофонических выходов и более того - определять его место в общей стереофонической картине), номера MIDI-ноты.

Все пэды чувствительны к скорости нажатия: чем сильнее по ней удар, тем громче звучит связанный с ней голос. Кроме этого, благодаря технологии динамической артикуляции появляется возможность изменять тембр в зависимости от манеры исполнения.

Все имеется 8 уровней чувствительности, от тихой до громкой. Однако, при использовании SR 18 в качестве барабанного модуля по MIDI, он распознает 127 уровней.

## СХЕМА ПОДКЛЮЧЕНИЯ

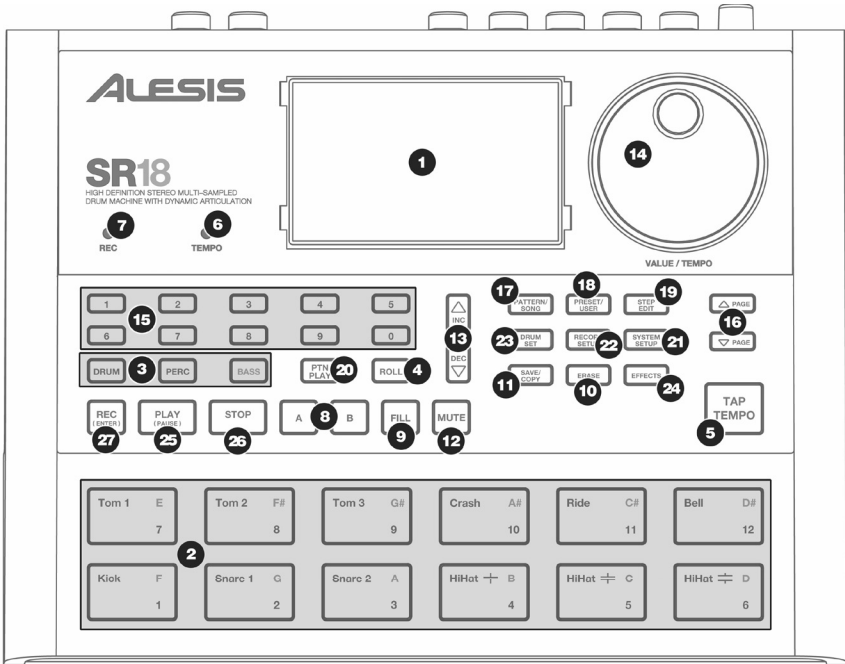


Во время подключения SR 18 регулятор громкости на усилителе мощности и SR 18 должны быть полностью повернуты вниз, а подача питания на оба устройства должна быть отключена.

1. Подключите кабели с разъемами TS к MAIN OUTPUTS на усилителе, микшере и акустической системе. Для получения монофонического звучания можно подключить только один выход.
2. Для проведения репетиций в тишине к аудио выходам (PHONES OUTPUT) можно подключить наушники с разъемом TRS.
3. Подключите инструмент к разъему с маркировкой «INSTRUMENT INPUT».
4. Подключите MIDI-устройство, например сэмплер или звуковой модуль, к разъему MIDI OUT на SR 18.
5. Подключите MIDI-устройство, например контролер перкуSSIONНЫХ звуков, к разъему MIDI IN на SR 18.
6. При наличии ножных переключателей с разъемом TS подключите их к джекам START / STOP и COUNT / A / B / FILL.
7. Подключите прилагаемый блок питания (12 В постоянного тока, 500 мА) к разъему питания, а блок питания подключите к источнику питания. Для питания устройства можно также установить 6 батареек размера AA в нижнее отделение.
8. Нажмите кнопку POWER для включения устройства.
9. Нажмите на пэды, чтобы услышать звуки. Можно выполнить переключение между тремя различными категориями звуков для пэдов. Для этого необходимо нажать на соответствующую кнопку (DRUMS, PERC, BASS).
10. Установите регулятор громкости на тыльной панели на нужный уровень.

Обратите внимание, что возможно подключение стереофонического AUX выхода к акустической системе или усилителю с помощью кабеля на разъеме TRS. SR-18 может быть настроен на вывод звуков через подключение Main или Aux (по умолчанию установлен выход Main)! См. раздел «Создание и редактирование наборов ударных» на стр. 12, «Выход» для получения дополнительной информации.

## СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ РЕГУЛЯТОРОВ НА ПЕРЕДНЕЙ ПАНЕЛИ



### ОБЩИЕ РЕГУЛЯТОРЫ

- ЖК дисплей** помогает следить за параметрами системы и настройками во время эксплуатации SR18.
- ПЭДЫ** – Эти 12 пэдов используются для переключения звуков на SR18. Пэды могут обращаться к трем различным типам звуков: ударные, перкуссионные звуки и барабанные. Для выбора звуков, управляемых пэдами, нажмите одну из трех кнопок воспроизведения пэда (DRUM, PERC, BASS). Кроме этого, эти пэды могут быть использованы для запуска всех паттернов в режиме воспроизведения паттерна (Pattern Play).
- КНОПКИ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ПЭДА (PAD PLAY)** – Эти три кнопки используются для выбора звуков, запускаемых при нажатии пэдов. Нажмите на соответствующую кнопку для управления следующими звуками с помощью пэдов.  
**BASS** – Выбор басовых звуков, связанных с текущей ударной установкой. Кроме того, удерживая эту кнопку в нажатом положении, нажмите кнопки INC/DEC или поверните ручку VALUE для транспонирования басовых звуков вверх или вниз на октаву.  
**DRUMS** – Выбор звуков ударников, связанных с текущей ударной установкой.  
**PERC** – Выбор перкуссионных звуков, связанных с текущей ударной установкой.
- ROLL** – Во время программирования паттернов, удерживая эту кнопку в нажатом положении, нажмите пэд для создания повтора. Повтор будет продолжаться в течение всего времени удерживания пэда. Это позволяет воспроизвести серии барабанных ударов без необходимости нажатия на пэды и обычно используется для создания постоянных 16-тактных хай-хэт партий, четвертных партий большого барабана, повтора малого барабана и др. Синхронизация повтора определяется настройками квантования и свингования в меню настройки записи.
- TAP TEMPO (ОТСТУКИВАНИЕ ТЕМПА)** – Эта кнопка используется для отстукивания темпа. SR18 усредняет время между последовательными отстукиваниями и определяет темп. Для изменения темпа нажмите и удерживайте кнопку TAP TEMPO и используйте ручку VALUE или кнопки INC/DEC.
- СВЕТОДИОДНЫЙ ИНДИКАТОР ТЕМПО** – Светодиодный индикатор будет мигать со скоростью, равной темпу, отображаемому на экране в нижнем правом углу.

7. **ИНДИКАТОР REC** - Во время выполнения записи на SR18 будет гореть индикатор. При необходимости подтверждения или отмены действия он будет мигать.
8. **A & B** – Каждый паттерн состоит из двух основных суб-паттернов – А и В. Для выбора каждого из этих субпаттернов нажмите на соответствующую кнопку. Эти субпаттерны позволяют запрограммировать вариации в ваших паттернах (то есть суб-паттерн А – это куплет, а субпаттерн В – припев).
9. **FILL** – Каждый паттерн включает две связки (вспомогательные паттерны), связанные с каждым из двух субпаттернов. Связки (вспомогательные паттерны) используются для перехода от одного субпаттерна к другому (то есть для перехода от куплета к припеву).
10. **ERASE (СТИРАНИЕ)** – Эта кнопка используется для стирания паттернов или песен. Удерживайте эту кнопку в нажатом положении. На экране появится предупреждение о том, действительно ли Вы хотите удалить выбранный элемент. Для удаления элемента, нажмите кнопку REC, удерживая в нажатом положении кнопку ERASE. Кроме этого, кнопка ERASE позволяет удалить конкретные события в режиме реального времени во время записи паттернов. Просто удерживайте в нажатом положении кнопку ERASE во время воспроизведения паттерна и нажмите пэд, соответствующий звуку, который Вы хотите удалить. Любые события, назначенные на этот пэд, будут удалены с момента нажатия пэда до тех пор, пока либо пэд, либо кнопка ERASE не будут отпущены.
11. **SAVE / COPY** – Кнопка доступа к различным функциям стирания/копирования/добавления.
12. **MUTE (ОТКЛЮЧЕНИЕ)** – Эта кнопка позволяет отключить звук выбранного инструментального слоя. Удерживая эту кнопку в нажатом положении, нажмите кнопки DRUM, PERC, BASS для отключения звука соответствующего инструментального слоя. Для включения слоя нажмите вновь соответствующую кнопку, удерживая при этом кнопку MUTE в нажатом состоянии.

## НАВИГАЦИОННЫЕ КНОПКИ

13. **INC/DEC** – Эти кнопки используются для уменьшения и увеличения значений настроек на SR18.
14. **Ручка VALUE** – Эта ручка может быть также использована для приращения и уменьшения значений и настроек.
15. **ПРОНУМЕРОВАННЫЕ КНОПКИ** – Для ввода значений также могут быть использованы и эти кнопки.
16. **PAGE UP/DOWN** – Эти две кнопки используются для перехода между страниц опций во время просмотра меню и настроек.

## КНОПКИ РЕЖИМА

17. **PATTERN / SONG** – Кнопка переключения между двумя различными режимами на SR18. В режиме паттерна можно выполнять воспроизведение, запись и редактирование отдельных паттернов. Паттерны – это короткие (8 тактов, 16 тактов и так далее) ритмические последовательности, собираемые вместе для создания песен. Песня – это последовательность паттернов. В режиме песни для создания песни можно либо выполнить, либо запрограммировать паттерны. На дисплее будет отображен выбранный текущий режим.
18. **PRESET/USER** – кнопка для переключения между предустановленными и пользовательскими паттернами. Выбранный режим будет показан в верхнем правом углу дисплея. Предустановленные паттерны предоставляют в ваше распоряжение различные ритмы рока, джаза, поп-музыки, запрограммированные профессиональными барабанщиками. Эти паттерны не могут быть переписаны или отредактированы (возможно только редактирование копии паттерна, записанной в пользовательский паттерн). Пользовательские (USER) паттерны – это паттерны, которые могут быть запрограммированы, отредактированы и сохранены.
19. **STEP EDIT** – Нажмите на эту кнопку для входа в режим **STEP EDIT** (пошаговое редактирование) для редактирования паттерна или песни в зависимости от выбранного режима. Этот режим позволяет выполнить пошаговый просмотр последовательности паттерна или песни для выявления и исправления ошибки. В режиме пошагового редактирования на дисплее будет показана индикация STEP EDIT и в верхней строке будет высвечен текущий шаг. Для перемещения между шагами в последовательности используйте кнопки PAGE UP/DOWN.
20. **PTN PLAY (ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПАТТЕРНА)** – Кнопка включения режима воспроизведения паттерна. В этом режиме можно воспроизвести предварительно выбранные паттерны в любой последовательности. Для этого используйте пэды для запуска паттернов в режиме реального времени. Смотрите раздел «Воспроизведение паттернов с помощью пэдов».

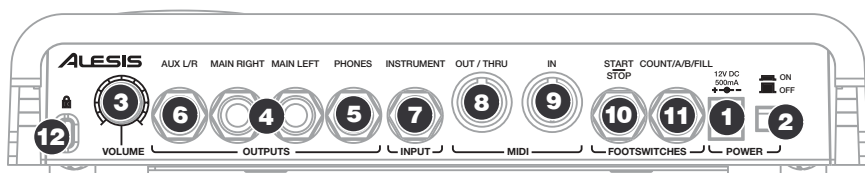
## КНОПКИ SETUP

21. **SYSTEM SETUP** – Нажмите на эту кнопку для вызова различных системных настроек и предпочтений, таких как MIDI-опции, назначения ноты, синхронизация, а также яркость дисплея и др. Во время нахождения в режиме настройки системы (System Setup) на дисплее будет выведена индикация **SYSTEM** и **SETUP**. Для перемещения между различными страницами настроек используйте кнопки PAGE UP/DOWN. Для изменения настроек на выбранной странице используйте ручку VALUE и кнопки INC/DEC. Для сохранения настроек и их последующего вызова при загрузке SR18 нажмите кнопку SAVE в этом меню и затем нажмите REC для подтверждения операции сохранения. Для выхода из режима настройки системы нажмите вновь на кнопку System Setup.
22. **RECORD SETUP (НАСТРОЙКА ЗАПИСИ)** – Нажмите на эту кнопку для вызова различных настроек записи, таких как квантование, свинговое, длина паттерна, тактовый размер и др. В режиме настройки записи на дисплее будет отображена индикация **RECORD** и **SETUP**. Для перемещения между различными страницами настроек используйте кнопки PAGE UP/DOWN. Для изменения настроек на выбранной странице используйте ручку VALUE и кнопки INC/DEC. Для выхода из режима настройки записи нажмите вновь на кнопку Record Setup.
23. **DRUM SET (УСТАНОВКА УДАРНЫХ)** – Эта кнопка используется для вызова опций режима ударной установки, в которой вы можете выбрать различные звуки ударных/перкуSSIONНЫХ инструментов, барабанов. Здесь же вы можете изменить звуки отдельного пэда и редактировать такие параметры, как уровень громкости, настройка, панорамирование и так далее. В режиме Drum Set на дисплее будет выведена индикация **DRUM SET**. Для перемещения между различными страницами настроек используйте кнопки PAGE UP/DOWN. Для изменения настроек на выбранной странице используйте ручку VALUE и кнопки INC/DEC. При модификации или изменении установки ударных необходимо удостовериться в ее сохранении (нажмите кнопку SAVE и затем нажмите кнопку REC для подтверждения). Это позволит Вам использовать эти установки в дальнейшем. Для выхода из режима Drum Set нажмите вновь на кнопку Drum Set.
24. **EFFECTS (ЭФФЕКТЫ)** – Эта кнопка используется для вызова меню эффектов, в котором можно выбрать эффекты, которые будут сохранены и вызваны с каждым набором ударных. Эти эффекты включают реверберацию, эквалайзер /компрессию и представляют собой готовые к использованию пресеты. Для перемещения между различными страницами меню эффектов используйте кнопки PAGE UP/DOWN. Для включения или выключения выбранного эффекта или для изменения отображенных настроек могут быть использованы ручка VALUE или кнопки INC/DEC.

## КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ ТРАНСПОРТОМ

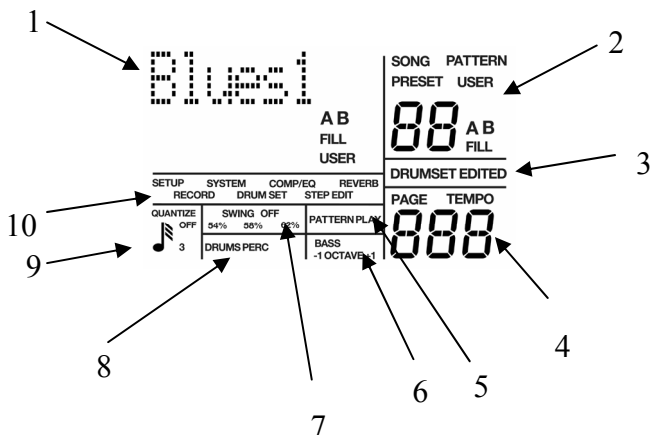
25. **PLAY (ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ)** – В режиме останова SR18 нажмите PLAY для воспроизведения последовательности с текущей позиции. Во время воспроизведения SR 18 нажмите PLAY для временной остановки воспроизведения последовательности. Для продолжения воспроизведения секвенции с момента остановки нажмите вновь на клавишу PLAY. Помимо этого, во время воспроизведения можно использовать кнопки PAGE UP/DOWN для перехода на следующий паттерн или запуска с начала текущего паттера (и отмены ранее воспроизводимого паттерна) соответственно.
26. **STOP (ОСТАНОВКА)** – Нажмите эту кнопку для остановки текущей последовательности и возврата к началу паттерна или песни. Двойное быстрое нажатие кнопки STOP приведет к посылу MIDI-сообщения Panic на внутренние голоса SR 18 и на внешние устройства, подключенные через MIDI. Сообщение Panic останавливает все звуки, которые могут быть воспроизведены. Это очень удобно при зависании конкретного звука.
27. **REC** – Нажмите и удерживайте эту кнопку перед нажатием PLAY для начала записи. Кнопка REC также работает как команда ENTER (выполнить) при выполнении подсказок дисплея (например, во время стирания песен).

## СХЕМА РАСПОЛОЖЕНИЯ РЕГУЛЯТОРОВ НА ЗАДНЕЙ ПАНЕЛИ



- DC IN** – Для обеспечения питания устройства прилагаемый блок питания должен быть подключен к сетевой розетке. Также питание устройства может осуществляться от 6 батареек размера AA, установленных в нижнее отделение (для правильной установки батареек в соответствии с полярность смотрите иллюстрацию в отделении).
- ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЬ ON/OFF** – Включение/Выключение устройства.
- VOLUME** – Ручка регулировки общей громкости SR18.
- ЛЕВЫЙ/ПРАВЫЙ** выходы на ¼ дюймовых TS размах – разъемы для вывода аудио сигнала с SR18. Подключите эти выходы к усилителю или акустической системе. Для получения монофонического звучания можно подключить только один выход.
- PHONES** – Разъем для подключения наушников.
- AUX L / R** – Разъем для вывода инструментальных слоев с SR18. Например, это позволяет вывести треки ударных и перкуSSIONНЫХ инструментов на отдельные каналы, что может быть удобно во время записи.
- INSTRUMENT** – ¼ дюймовый разъем для подключения инструментов (гитара, бас-гитара и другие). Входной сигнал микшируется с аудиосигналом с устройства.
- MIDI OUT / THRU**– Для подключения разъема MIDI OUT SR18 к разъему MIDI IN внешнего MIDI-устройства используется 5-контактный MIDI-кабель.
- MIDI IN** – Для подключения разъема MIDI OUT внешнего MIDI-устройства к разъему MIDI IN SR 18 используется 5-контактный MIDI кабель.
- ПЕДАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЕР START / STOP** – Подключите TS-разъем педального контролера к этому входу для удаленного запуска и остановки воспроизведения на SR18.
- COUNT / A / B / FILL** – Подключите TS-разъем педального контролера к этому входу для удаленного управления воспроизведением паттерна на SR18.
- KENSINGTON LOCK** – Слот Kensington Lock используется для фиксации SR18 на столе или другой поверхности.

## РАСПОЛОЖЕНИЕ ИНФОРМАЦИИ НА ДИСПЛЕЕ



ЖК дисплей разделен на несколько «окошек». В окнах отображается информация о текущем состоянии SR18, а также тип данных, необходимых для ввода.

**1. Окно 1. Имя, диалоговое окно, данные песни/паттерна в режиме реального времени, счетчик долей.** Это наиболее используемая часть дисплея. В ней отображаются имена песен и паттернов, счетчик долей (при воспроизведении песни или паттерна), и паттерн (включая A/B/Fill/PreSet или пользовательские обозначения) воспроизводимый в текущий момент в режиме песни. При работе в режиме диалогового окна дается перечень параметров и редактируемое значения (например, MIDI-канал и номер канала).

**2. Данные паттерна/песни (а также редактирование набора ударных и данные пэдов ударных)** – В этом окне показывается номер выбранной песни или паттерна; паттерны, а также A/B/Fill/PreSet или пользовательские обозначения. При операциях, требующих выбора пэда ударных, в окне показывается номер пэда ударных.

**3. Индикатор редактируемого набора ударных** – При редактировании набора ударных, на который назначен конкретный паттерн, на дисплее высвечивается индикация DRUMSET EDITED. Это напоминание о необходимости сохранения изменений для возможности их последующего вызова.

**4. Номер страницы и индикация темпа** – При остановке или запуске, на этом дисплее отображается текущий темп. Если функция имеет несколько «страниц» параметров (настройка записи, настройка системы и т. д.), в этой части дисплея отображается номер текущей страницы.

**5. Индикатор воспроизведения паттерна** – Этот сегмент горит при нахождении устройства в режиме воспроизведения паттерна.

**6. Индикаторы баса и транспонирования октавы** – Индикатор BASS показывает, что в текущий момент пэды используются для управления басовыми звуками. Индикаторы OCTAVE (+1/-1) предоставляют информацию о транспонировании звуков вверх или вниз на октаву (при отсутствии транспонирования индикатор не горит).

**7. Свингование** – Показывает текущий ритм свингования, выраженный в процентах (или OFF при отсутствии свингования).

**8. Индикатор ударных/перкуSSIONНЫХ инструментов** – Индикаторы текущего режима воспроизведения пэда (то есть показывает, какие звуки находятся под контролем пэдов или какой инструментальный слой редактируется в настоящий момент).

**9. Квантование** – Показывает текущую настройку квантования в стандартной музыкальной нотации (или OFF при отключенном квантовании).

**10. Выбранная функция** – Показывает текущую выбранную функцию: Drum Set (набор ударных), System Setup (Настройка системы), Record Setup (настройка записи) и т.д.

Везде в тексте названия кнопок показаны ПРОПИСНЫМИ БУКВАМИ, слова, отображаемые на дисплее, показаны ЖИРНЫМ ШРИФТОМ. При ссылке на пронумерованный шаг в группе шагов, номер шага заключается в скобки, например: шаг (4). Это сделано для предотвращения путаницы между шагами песни или шагом режима редактирования.

## ОСНОВНЫЕ ОПЕРАЦИИ

### ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ УПРАВЛЕНИЯ SR 18

#### ■ Курсор

При вводе значения в диалоговом окне дисплей показывает ранее введенное значение (или значение по умолчанию). При этом первая цифра имеет подчеркивание, которое и называется курсором. Отсутствие курсора означает, что значение представлено только для справки. Ввод значения возможен только при наличии курсора.

#### ■ Кнопки INC / DEC

Это две небольшие кнопки со значками «стрелка вверх» и «стрелка вниз» соответственно (расположены рядом с цифровыми клавишами), называемые кнопками INC/DEC соответственно.

Однократное нажатие на кнопку INC увеличивает значение параметра, помеченного курсором, на 1 (необходимо отметить, что увеличивается не цифра, отмеченная курсором, а именно значение параметра). Однократное нажатие на кнопку DEC уменьшает значение параметра, помеченного курсором, на 1.

*Например: Если на дисплее показано значение 00, то для ввода значения 01, необходимо один раз нажать на кнопку INC.*

Эти кнопки, наряду с кнопками PAGE имеют функцию «прокрутки». Если удерживать нажатой одну из этих кнопок в течение небольшого промежутка времени, то значение параметра начнет изменяться с довольно большой скоростью.

#### ■ Ручка VALUE

Помимо кнопок INC/DEC, для быстрого уменьшения и увеличения значений и настроек можно использовать ручку VALUE. Поверните ручку по часовой стрелке для увеличения значения параметра или поверните против часовой стрелки для уменьшения значения параметра.

#### ■ Цифровые кнопки NUMBER

Цифровые кнопки (0-9) могут быть использованы для прямого ввода значений на SR18. Обратите внимание, что при использовании цифровых кнопок очень важно, при необходимости, ввести лидирующие нули. Если редактируемое значение является двузначным числом, то необходимо ввести двузначное значение. Если значение является трехзначным, то необходимо ввести трехзначное значение. При необходимости, введите лидирующий ноль (то есть ноль в начале значения) для заполнения необходимого количества цифр.

*Например: Длина такта является трехзначным номером. Для ввода длины такта 16, необходимо ввести значение 016.*

#### ■ Автоматический возврат к оригинальному значению

В первое время эта опция может показаться неудобной. Однако впоследствии, когда Вы поближе познакомитесь с SR18, эта функция позволит избежать многих проблем. Суть заключается в том, что если при вводе какой-либо величины в течение 2 секунд не нажимать ни на одну из цифровых кнопок, то параметр сбросится на прежнее значение, а курсор переместится в первую позицию цифрового поля. Это очень удобно, поскольку позволяет не запоминать первоначальное значение параметра при решении отказаться от его редактирования.

#### ■ Кнопки с двумя состояниями

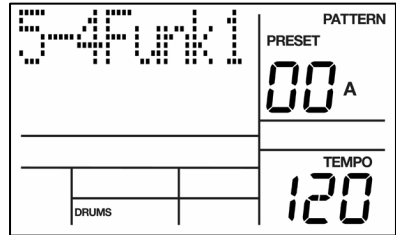
Некоторые кнопки (SYSTEM SETUP, RECORD SETUP, PATTERN/SONG, PRESET/USER, EFFECTS) могут переключаться между двумя состояниями. Каждое нажатие кнопки устанавливает переключатель в соответствующее состояние.

*Например: Нажмите один раз на кнопку PATTERN/SONG для переключения от паттернов к песне; нажмите еще раз для переключения от песни к паттерну.*

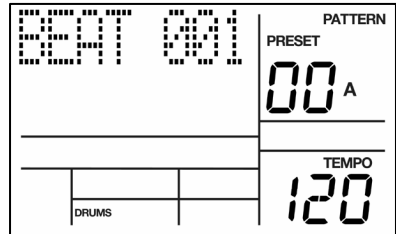
*Например: Нажмите RECORD SETUP для вызова меню настройки записи; нажмите вновь RECORD SETUP для выхода из меню настройки записи.*

## 10 ШАГОВ ДЛЯ УСТАНОВКИ И ПРОВЕРКИ SR18

- Скоммутируйте основные выходы (только левый или правый для получения моносигнала, или оба для стереофонической системы) с усилителем, PA, или подключите наушники к выходу наушников на задней панели SR18. Регулятор громкости усилителя и SR18 (на задней панели) необходимо убрать до минимального значения (повернуть против часовой стрелки).
- Разъем MIDI OUT (расположенный на задней панели) пока ни с чем не соединяйте.
- Подключите питание SR18. Меньшая вилка вставляется в разъем питания 12V DC, расположенный на задней панели.
- Включите переключатель ON/OFF на задней панели и затем включите усилитель.
- Загорится ЖК дисплей. В верхнем правом углу дисплея будет высвечена индикация **PATTERN**, а не **SONG**; если выводится индикация **SONG**, нажмите на кнопку **PATTERN/SONG** для переключения индикации дисплея на **PATTERN**.
- Нажмите на пэды. Установите необходимый уровень громкости и проверьте звук.
- Нажмите одну из кнопок пэдов в режиме воспроизведения (DRUMS, PERC, BASS) для получения доступа к различным инструментальным слоям.
- Для прослушивания демозаписи удерживайте кнопку **PATTERN / SONG** и затем нажмите **PLAY**. Для остановки демозаписи, нажмите **STOP**. Во время воспроизведения демозаписи можно играть на пэдах.
- Для воспроизведения пресетного паттерна остановите SR18 и нажмите кнопку **PRESET/USER** для выбора пресетных паттернов (на дисплее высветится индикация **PRESET**). Затем нажмите на клавишу **PLAY** для прослушивания пресетного паттерна.
- Попытайтесь сделать следующее:



- во время воспроизведения пресетного паттерна с помощью клавиш ввода цифр выберите значение на диапазоне 00 – 49 и нажмите на кнопку **PLAY**;
- для выбора следующего пресетного паттерна нажмите на кнопку **INC**; новый паттерн начинает играть только после того, как предыдущий завершится до конца;
- для выбора предыдущего пресетного паттерна нажмите на кнопку **DEC**;
- для перехода к вариации В выбранного паттерна нажмите на кнопку **B**;
- для перехода к вариации А выбранного паттерна нажмите на кнопку **A**;
- во время воспроизведения основного (А или В) паттерна нажмите коротко на кнопку **FILL** (обратите внимание, что по окончании вспомогательного паттерна (Fill) происходит переключение между вариациями основного паттерна А и В);
- для того чтобы при нажатии на кнопку **Fill** не происходило переключения между вариациями основных паттернов, необходимо удерживать ее нажатой до тех пор, пока не закончится проигрывание вспомогательного паттерна;
- для изменения темпа нажмите и удерживайте кнопку **TAP TEMPO** и используйте ручку **VALUE** (или кнопки **INC / DEC**).



## ИНСТРУМЕНТАЛЬНЫЕ СЛОИ

SR18 позволяет воспроизводить с помощью пэдов три различных вида звуков. Эти звуки доступны в трех различных режимах воспроизведения или банках. Для воспроизведения DRUM, PERC и BASS достаточно нажать соответствующую кнопку на верхней панели.



**DRUM** – Этот режим воспроизведения пэда позволяет воспроизвести с помощью пэдов до двенадцати звуков ударных.



**PERC** – Этот режим воспроизведения пэда позволяет воспроизвести с помощью пэдов до двенадцати перкуSSIONНЫХ звуков.



**BASS** – Этот режим воспроизведения пэда позволяет воспроизвести на пэдах до 3 октав басовых сэмплов. Для транспонирования басовых звуков нажмите и удерживайте кнопку BASS, а затем используйте кнопки INC/DEC или ручки VALUE для транспонирования звука вверх или вниз на октаву.

## ОСНОВЫ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ/ЗАПИСИ

### ■ Регуляторы транспорта

Для остановки воспроизведения или для возврата к началу текущего паттерна или песни, нажмите кнопку STOP.

Нажмите PLAY для воспроизведения паттерна или песни с текущего положения. Нажмите вновь PLAY для временной остановки воспроизведения паттерна или песни. Нажмите PLAY для продолжения воспроизведения паттерна или песни с позиции, в которой была установлена пауза.

### ■ Пресетные и пользовательские паттерны

В SR18 имеется два типа паттернов.

- *Пресетные* паттерны предоставляют в ваше распоряжение большое количество разнообразных стилей и ритмы с использованием ударных, перкуSSIONНЫХ инструментов, а также басовый аккомпанемент. Единственный способ модификации пресетного паттерна, это его копирование в пользовательский паттерн, в котором он и может быть отредактирован.
- *Пользовательские (USER)* паттерны – это паттерны, которые могут быть запрограммированы, отредактированы и сохранены.

Кнопка PRESET/USER используется для переключения между этими двумя банками паттернов.

### ■ Воспроизведение паттернов

1. Для воспроизведения паттернов необходимо, чтобы SR18 находился в режиме паттерна. Для этого необходимо нажать кнопку PATTERN/SONG для переключения между двумя режимами. В режиме паттерна на дисплее, в верхнем правом углу, высветится индикация PATTERN.
2. Выберите нужный паттерн для воспроизведения с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
3. Для воспроизведения выбранного паттерна нажмите кнопку PLAY.

### ■ **Выбор следующего паттерна для воспроизведения**

Во время воспроизведения паттерна для перехода к другому паттерну имеется несколько способов.

1. Нажмите на кнопки INC DEC или используйте ручку VALUE для выбора следующего паттерна. Воспроизведение нового выбранного паттерна начнется сразу после завершения текущего паттерна. На дисплее будет показан следующий воспроизводимый паттерн.
2. Введите двузначный номер паттерна с помощью цифровых кнопок. Если в текущий момент воспроизводится паттерн А, то новый паттерн будет также иметь вариацию А. Если в текущий момент воспроизводится паттерн В, то новый паттерн будет также иметь вариацию В. Можно также ввести после двузначного номера паттерна букву А или В или использовать кнопку PRESET/USER для вызова А или В или пресетного, или пользовательского паттерна – независимо от того, какой паттерн воспроизводится в текущий момент.

### ■ **Выбор отдельных паттернов**

1. Удостоверьтесь, что SR18 находится в режиме паттерна.
2. Введите двузначный номер паттерна (помните о необходимости ввода лидирующего нуля).
3. Нажмите кнопку А для выбора основного паттерна А или В – для выбора основного паттерна В. Для выбора дополнительного (Fill) паттерна вначале выберите нужный основной паттерн (А или В) и затем нажмите кнопку FILL.
4. Нажмите PRESET/USER для выбора либо пресетного, либо пользовательского паттерна.
5. Текущий основной паттерн будет воспроизводиться в циклическом режиме до тех пор, пока он не будет остановлен, не загрузится новый или не инициируется вспомогательный (Fill) паттерн.

При попытке загрузить пустой пользовательский паттерн на дисплей выводится сообщение EMPTY PATTERN. Если же пользовательский паттерн содержит какие-либо данные, но не имеет имени, на дисплей выводится сообщение NO NAME.

#### **Примечания**

- При изменении своего решения или при выборе неправильного паттерна в любой момент можно выбрать новый номер паттерна до начала следующего паттерна.
- При нажатии кнопки STOP до начала воспроизведения следующего паттерна SR18 будет остановлен и останется на текущем выбранном паттерне.
- Для немедленного перехода на следующий паттерн в этой последовательности нажмите кнопку PAGE UP.
- Для немедленного возврата и начала воспроизведения с начала текущего паттерна нажмите PAGE DOWN.

## ■ Изменение темпа паттерна

Диапазон темпа составляет от 30 до 300 тактов в минуту. Изменение темпа выполняется как при остановленном SR18, так и при работающем. Имеется два способа установки темпа.

1. Перед началом воспроизведения паттерна нажмите несколько раз кнопку TAP TEMPO с нужным темпом. SR18 усреднит время между отстукиванием и определит темп. При каждом нажатии на дисплее будет обновляться темп. При подключении педального контролера к разъему Count/A/B/Fill нажатие на педаль с нужной скоростью аналогично нажатию на кнопку TAP TEMPO.
2. Удерживая в нажатом положении кнопку TAP TEMPO, поверните ручку VALUE для выбора нового темпа. Аналогично можно использовать кнопки INC / DEC при удерживаемой кнопке TAP TEMPO для увеличения или уменьшения количества тактов в минуту на 1. При удерживании этих кнопок выполняется прокрутка значений темпа.

Обратите внимание на то, что можно задать порядок выбора темпа на SR18. На страницах настройки системы (стр. 9) можно указать, будет ли SR18 следовать темпу, соответствующему каждому паттерну, или устройство будет следовать общей настройке темпа, игнорируя все данные темпа, связанные с конкретным паттерном.

## ■ Выбор вспомогательных паттернов

Вспомогательные паттерны – это ключ к созданию выразительных партий ударных. Однако это достаточно сложная проблема, требующая подробных разъяснений.

- Необходимо помнить, что вспомогательные паттерны имеют ту же длину и используют тот же набор данных (Drum Set), что и связанные с ними основные. Это обеспечивает возможность их использования в любой момент. При нажатии на кнопку FILL происходит немедленный переход от исполнения основного паттерна к воспроизведению соответствующего ему вспомогательного с той доли, на которой был прерван основной.
- Обычно вспомогательные паттерны используются в качестве переходных.

**Например:** Допустим, воспроизводилась вариация A основного паттерна длиной 8 бит (четвертей), и кнопка FILL была нажата на четвертой четверти. В этом случае оставшиеся 4 бита будут доиграны вариацией вспомогательного паттерна, а затем произойдет автоматический переход к воспроизведению вариации B основного паттерна.

- Переход от вариации B основного паттерна к вариации A происходит аналогичным образом. Выбор вспомогательного паттерна возможен в любой момент воспроизведения основного паттерна. Вспомогательные паттерны не всегда нужны для постепенного перехода между паттернами. При нажатии кнопки FILL (или ногожного контролера) до момента завершения воспроизведения вспомогательного паттерна и удерживании после воспроизведения вспомогательного паттерна (то есть последний бит следующего паттерна) SR18 вернется к оригинальному основному паттерну.

**Например:** Допустим, воспроизводилась вариация A основного паттерна длиной 8 бит (четвертей), и кнопка FILL была нажата на четвертой четверти. Если держать эту кнопку нажатой более 4 бит (до тех пор, пока не закончится вспомогательный паттерн), то SR18 перейдет к исполнению вариации A основного паттерна.

- По определению, воспроизведение вспомогательного паттерна ни при каких условиях не может начаться с сильной доли. Тем не менее, то, что записано в первой доле вспомогательного паттерна, воспроизводится в первой доле следующего за ним основного. Чтобы продемонстрировать, насколько полезна эта функция, предположим, что при выходе из вспомогательного паттерна захочется ввести что-то наподобие удара тарелок на сильной доле следующего паттерна, но при этом нет желания повторять этот удар тарелок при каждом воспроизведении паттерна. Таким образом, вспомогательные паттерны позволяют ввести сильную долю удара тарелок в качестве вспомогательного паттерна вместо основного.
- Ножной контролер, подключенный к разъему Count/A/B/Fill, дублирует функцию кнопки FILL во время воспроизведения паттернов в режиме исполнения.

***Примечание:** Этот способ работы с паттернами объясняет логику A, B и вспомогательных паттернов. В обычной поп-музыке A – это куплет, а B – припев. Вспомогательный паттерн A Fill обеспечивает переход от куплета к припеву, а паттерн B Fill обеспечивает переход от припева к куплету. Таким образом, для сбора песни может потребоваться один из пронумерованных паттернов. Данная структура позволяет быстро собрать песню с помощью пресетных паттернов. Она также облегчает воспроизведение партии ударных на концерте. Например, при наличии солирующей партии в рамках основного паттерна A можно установить повтор паттерна до момента завершения солирующей партии, после чего выбирается вспомогательный паттерн для вывода основного паттерна A.*

#### ■ **Использование педального контролера для запуска/останова паттерна**

Если SR16 находится в состоянии останова, то нажатие на педальный переключатель, скоммутированный с гнездом Start/Stop, эквивалентно нажатию на кнопку PLAY. Если же нажать на этот переключатель в момент воспроизведения паттерна, то будет достигнут эффект, эквивалентный нажатию на кнопку STOP.

***Примечание:** Расположенное на задней панели гнездо Start/Stop предназначено для подключения стандартной педали моментального срабатывания (открытого или закрытого типа) и удаленного управления функциями останова и записи. Тип педали определяется автоматически при включении питания. Поэтому необходимо скоммутировать ножной переключатель с SR18 до этого момента.*

#### ■ **Кнопка ROLL**

При воспроизведении и записи паттернов, кнопка Roll используется для создания последовательности нот с нужной частотой квантования (см. описание в разделе «Настройка записи»). Повторы могут быть воспроизведены вживую, а также могут быть записаны в паттерн при воспроизведении в режиме реального времени.

#### ■ **Выполнение повторов**

Функция повтора (Roll) запускает звук ударных с текущим значением свинга и частотой квантования (например, восьмые ноты, 16-ые ноты и т. д.; при выключенном квантовании, эта функция неактивна). Это позволяет воспроизводить серии барабанных ударов без повторного нажатия на пэд и обычно используется для создания 16-тактных хай-хэт партий, четвертных партий «бочки», повторов малых барабанов и т. д.

Нажмите на пэд на первом такте серии ударов и удерживайте его в нажатом положении.

Сразу после нажатия на пэд нажмите и удерживайте кнопку ROLL. Ударные будут перезапушены на текущей частоте квантования в течение времени удерживания пэда и кнопки ROLL. Все удары будут воспроизводиться с той же громкостью, что и удар первого пэда.

## ■ Кнопка MUTE

Кнопка MUTE может быть использована для отключения различных инструментальных слоев во время воспроизведения SR18.

Для отключения партий:

1. начните воспроизведение паттерна;
2. нажмите и удерживайте кнопку MUTE;
3. нажмите на одну из инструментальных кнопок (DRUM, PERC или BASS), звучание выбранного инструмента будет отключено.
4. Для включения инструментального слоя нажмите вновь соответствующую кнопку (DRUM, PERC, BASS), удерживая при этом кнопку MUTE в нажатом состоянии.

## ■ Воспроизведение песен

1. Для воспроизведения песни жмите на кнопку PATTERN / SONG до тех пор, пока на дисплее в верхнем углу не высветится индикация SONG.
2. Выберите нужную песню для воспроизведения с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
3. После выбора песни нажмите кнопку PLAY.
4. Для остановки воспроизведения нажмите на клавишу STOP.

## ЗАПИСЬ ПАТТЕРНОВ

**Примечание:** По умолчанию, пустой паттерн имеет следующие параметры: длина – 8 бит (четвертей), величина квантования – шестнадцатая нота, свингование – отключено. (50%). При необходимости изменения длины паттерна лучше всего это сделать до начала записи. Остальные параметры можно менять во время записи.

### ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ШАГОВ ДЛЯ ЗАПИСИ ПАТТЕРНА

1. Вначале выберите пользовательские паттерны (на дисплее должна появиться индикация **PATTERN** и **USER**).
2. Затем выберите пустой пользовательский паттерн с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE (на дисплее должна появиться индикация **EMPTY PATT**).
3. Нажмите одновременно на кнопки RECORD и PLAY. SR18 начнет запись.
4. Сыграйте звуки на пэдах. По мере записи, на дисплее будет отображаться текущий номер такта.
5. Во время процедуры записи паттерн будет «зациклен», что позволяет выполнить наложение записи различных ударных на различные пассажи.
6. Для остановки записи нажмите на клавишу STOP.
7. Нажмите PLAY для прослушивания паттерна с начала.

Во время записи паттерна неплохо найти нужный набор ударных для паттерна заранее. Впоследствии его можно изменить. Инструкцию по выбору набора ударных смотрите в разделе «ВЫБОР, РЕДАКТИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ». Обратите внимание, что набор ударных – это собрание звуков ударных, перкуSSIONНЫХ и басовых инструментов. Таким образом, для изменения басового звука в паттерне необходимо изменить набор ударных и заменить его набором ударных с басовых инструментов.

**Примечание 1.** Вместо игры на пэдах можно также выполнить запись удаленно с помощью отправки MIDI нот на SR18. Удостоверьтесь, что используемое MIDI-устройство имеет настройки, соответствующие звукам SR18 (MIDI-канал и номера ноты).

**Примечание 2.** При посыле MIDI-данных на ударные в момент, когда SR18 не находится в режиме записи (то есть SR18 работает как барабанный модуль), звуки ударных откликаются на 127 различных уровней динамики. Тем не менее, при использовании MIDI в качестве триггера во время процесса записи, паттерн будет «квантовать» входящий уровень до ближайших восьми уровней – те же восемь уровней получаются при нажатии пэдов на различных уровнях.

### РЕЖИМ РЕПЕТИЦИИ

Для репетиций с использованием метронома (SR18 воспроизводит метроном только во время записи) можно использовать режим репетиции. В режиме паттерна (необходимо выбрать пользовательские паттерны) нажмите кнопку REC для прослушивания звука метронома, но SR не будет выполнять запись того, что вы играете на пэдах.

### ЗАПИСЬ ДРУГИХ ПАРТИЙ (ПЕРКУSSIONНЫЕ И БАСОВЫЕ ИНСТРУМЕНТЫ)

После записи партии ударных (или при желании можно начать с другой партии) можно добавить большее количество инструментов к аранжировке паттерна.

Для записи линии перкуSSIONНЫХ или басовых инструментов в паттерн:

1. нажмите кнопку PERC или BASS и сыграйте звуки на пэдах так же, как и в режиме DRUM; режим BASS будет иметь измененный сэмпл, который будет играть вместе с пэдами (ноты, соответствующие каждому пэду, показаны в верхнем правом углу пэда);
2. нажмите кнопки REC и PLAY (начнется запись паттерна), сыграйте партию перкуSSIONНЫХ или басовых инструментов;
3. после завершения нажмите STOP.

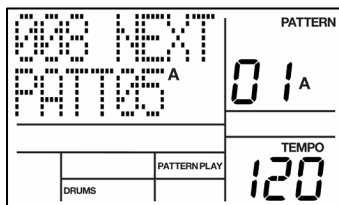
## РЕЖИМ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ ПАТТЕРНА

PTN  
PLAY

Режим воспроизведения паттерна позволяет воспроизвести последовательности паттернов. Для запуска паттернов используются пэды. Для входа в режим воспроизведения паттерна нажмите кнопку PTN PLAY.

### ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ПАТТЕРНОВ С ПОМОЩЬЮ ПЭДОВ.

1. Нажмите на кнопку PTN PLAY.
2. Нажмите пэд, и начнется воспроизведение паттерна, связанного с этим пэдом. После завершения паттерна, начнется его повторное воспроизведение (зацикливание).
3. Теперь нажмите другой пэд. Начнется воспроизведение соответствующего паттерна, связанного с этим пэдом, сразу после завершения ранее выбранного паттерна.



### ЗАПИСЬ ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТИ ПАТТЕРНОВ В ПЕСНЮ

1. Нажмите кнопку PATTERN/SONG для входа в режим песни (в верхнем правом углу дисплея появится индикация **SONG**).
2. Нажмите на кнопку PTN PLAY.
3. Нажмите одновременно кнопки REC и PLAY для начала записи.
4. Нажмите пэды для запуска последовательности паттернов, которую вы хотите записать. Можно также запустить партии A, B или Fill выбранного паттерна.
5. Нажмите STOP после завершения.

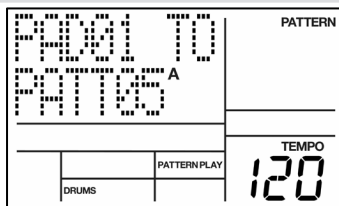
*Обратите внимание, что запись последовательности воспроизведения паттерна может быть сделана только на пустую ячейку песни. Убедитесь в том, что выбрана пустая ячейка песни или сотрите существующую песню перед началом записи.*

**Для прослушивания секвенции, записанной в режиме воспроизведения Паттерна:**

1. нажмите кнопку PATTERN/SONG для входа в режим песни (в верхнем правом углу дисплея появится индикация **SONG**);
2. нажмите PLAY для воспроизведения записанной секвенции.

### НАЗНАЧЕНИЕ ПАТТЕРНОВ НА ПЭДЫ

1. Нажмите на кнопку PTNAY – Вы войдете в режим Pattern Play (воспроизведение паттерна).
2. Нажмите на кнопку PAGE UP. На дисплее будет показан последний нажатый пэд и номер паттерна, на который он назначен.
3. Нажмите на пэд, который хотите модифицировать. В верхней строке будет показан номер пэда.
4. Используйте кнопки INC/DEC и ручку VALUE или цифровые кнопки для выбора назначения паттерна на выбранный пэд. В нижней строке будет показан назначенный паттерн.
5. Можно также нажать A или B для выбора воспроизведения части паттерна A или B при его запуске.
6. Нажмите другой пэд для выбора и измените назначение паттерна аналогичным способом.
7. После назначения пэдов нажмите на кнопку PTN PLAY для выхода из режима назначения.



# ВЫБОР, РЕДАКТИРОВАНИЕ И СОЗДАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ

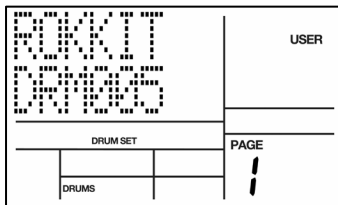
## ЧТО ТАКОЕ НАБОР УДАРНЫХ (DRUM SET)?

В SR18 имеются различные «наборы» звуков, которые можно использовать в паттернах и звуках. Набор ударных – это коллекция настроек, изменяющая звуки ударных, перкуSSIONных и басовых инструментов, а так же параметры микса и настройку эффектов. SR18 включает 100 пресетных и 100 пользовательских наборов ударных. Обратите внимание, что редактируемые пресетные наборы ударных могут быть сохранены только в пользовательской ячейке памяти набора ударных. Каждый набор ударных включает следующее:

- **ЗВУКИ УДАРНЫХ/ПЕРКУССИОННЫХ ИНСТРУМЕНТОВ** - это звуки ударных и перкуSSIONных инструментов, загружаемых при вызове набора ударных;
- **ЗВУКИ БАСОВЫХ** – это звуки басовых инструментов, загружаемые при вызове набора ударных;
- **ПАРАМЕТРЫ ПЭДА** – пэд и настройки параметра, связанные с набором ударных (эти настройки включают громкость, панорамирование, настройку, фильтр и т.д.);
- **НАСТРОЙКИ ЭФФЕКТОВ** – настройки эффектов, вызываемые при выборе набора ударных и включающие реверберацию, эквалайзер и компрессию.

## ВЫБОР НАБОРА УДАРНЫХ

1. Нажмите на кнопку DRUM SET.
2. В верхней строке дисплея высветится имя текущего набора ударных, в нижней строке будет показан номер набора. Для выбора звуков ударных и перкуSSIONных инструментов, используемых с этим набором, нажмите кнопку DRUMS или PERC. Для выбора звуков басовых инструментов, используемых с этим набором, нажмите кнопку BASS.
3. Введите нужный номер набора ударных (от 00 до 99) с помощью цифровых кнопок, кнопку INC/DEC или ручки VALUE (с помощью цифровых кнопок, при необходимости введите лидирующий ноль).



**Примечание:** Пользовательские паттерны запоминают выбранные назначения набора ударных. Пресетные паттерны имеют фиксированные назначения набора ударных. При выходе из пресетного паттерна, SR18 забывает все сделанные назначения.

## СОЗДАНИЕ И РЕДАКТИРОВАНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ

12 пэдов SR18 могут быть назначены на различные звуки ударных с различными уровнями, настройкой, панорамированием, режимом запуска, назначением разъема выхода и т. д. Каждой группе параметров пэда присваивается номер, и все вместе эти параметры называются набором ударных. Назначения набора ударных имеют собственные специализированные ячейки памяти и могут рассматриваться как эквивалент программ и патчей, используемых в синтезаторах. Обратите внимание, что А и В пользовательского паттерна используют одинаковое назначение набора ударных. Далее приводятся общие инструкции по созданию набора ударных.

1. Нажмите на кнопку DRUM SET.
2. Используйте кнопки PAGE (UP и DOWN) для выбора различных «страниц» функций; в нижнем правом углу дисплея будет показан номер страницы. Ниже дается описание страниц набора ударных.
3. Выберите инструментальный слой для редактирования (ударные, перкуSSIONные, басовые). Нажмите для этого на соответствующую кнопку.
4. При необходимости отрегулируйте значения на страницах в соответствии с описанием для каждой страницы.
5. После выполнения всех необходимых изменений сохраните набор ударных, если это требуется (см. раздел «Сохранение наборов ударных»). Затем вновь нажмите DRUM SET для редактирования.

*Обратите внимание, что при редактировании набора ударных будет изменен каждый паттерн, использующий данный набор ударных.*

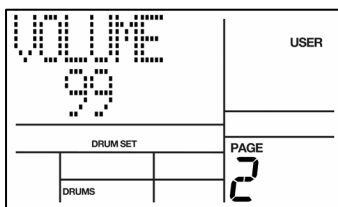
**Примечание:** Для выбора звуков для секции перкуSSION или басов нажмите соответствующую кнопку для этих секций и затем выполните редактирование параметров так же, как делали это для ударных.

## ■ Стр. 2 ГРОМКОСТЬ ИНСТРУМЕНТАЛЬНОГО СЛОЯ

Эта страница позволяет выполнить регулировку громкости каждого инструментального слоя (ударные, перкуссии, басы). Регулировка уровня громкости будет оказывать влияние на все звуки в выбранном слое.

Для регулировки громкости инструментального слоя:

1. выберите нужный инструментальный слой нажатием на кнопку DRUM, PERC или BASS;
2. отрегулируйте общую громкость с помощью кнопок INC/DEC, ручки VALUE или цифровых кнопок (99 = максимальная громкость, 0 = выключено).

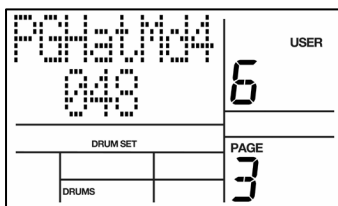


## ■ Стр. 3 НАЗНАЧЕНИЕ ЗВУКОВ НА ПЭДЫ

Любой из звуков SR18 можно назначить на любой из пэдов или на более чем один пэд. Каждый отдельный набор ударных имеет назначение собственного звука ударных. Однако обратите внимание, что басовые звуки могут быть выбраны только в качестве группы (то есть невозможно назначить различные басовые звуки на различные пэды).

Для назначения звука на пэд:

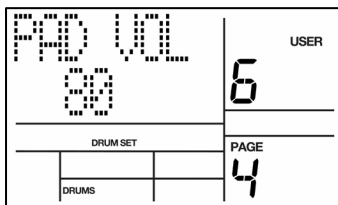
1. выберите нужный инструментальный слой нажатием на кнопку DRUM, PERC или BASS (обратите внимание, что басовые звуки могут быть модифицированы только как группы);
2. нажмите на пэд (на дисплее будет показан номер пэда в верхнем правом углу и имя звука, назначенного на пэд в верхней строке);
3. введите номер нужной песни с помощью цифровых кнопок, кнопку INC/DEC или с помощью ручки VALUE (при использовании цифровых кнопок при необходимости введите лидирующий ноль).



## ■ Стр. 4 ГРОМКОСТЬ ПЭДА

На этой странице может быть отрегулирована громкость каждого пэда. Для изменения громкости пэда:

1. выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC; обратите внимание, что этот параметр недоступен для басовых звуков, громкость басовых звуков может быть отрегулирована только как для группы (см. раздел «Громкость инструментального слоя» выше);
2. нажмите на пэд (на дисплее будет показан номер пэда в верхнем правом углу и настройка громкости пэда в верхней строке);
3. введите нужное значение громкости (от 00 до 99) с помощью цифровых кнопок, кнопку INC/DEC или ручки VALUE.

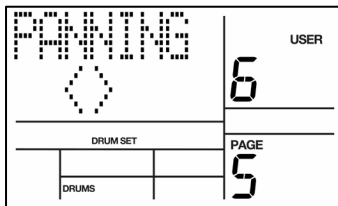


## ■ Стр. 5 Панорамирование

Каждый пэд может быть также назначен на одну из семи позиций в спектре стерео поля.

Для изменения позиции панорамирования пэда:

1. выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC; обратите внимание, что настройка панорамирования будет влиять на все басовые звуки точно так же (другими словами, изменение настройки панорамирования одного басового пэда окажет воздействие на все другие басовые звуки в наборе ударных);
2. нажмите пэд (на дисплее высветится номер пэда и позиция панорамирования пэда в верхней строке);
3. введите нужную позицию панорамирования (от полностью влево до полностью вправо) с помощью цифровых кнопок, кнопок INC/DEC или ручки VALUE (семь доступных позиций панорамирования соответствуют цифровым кнопкам, показанным в скобках; полностью влево (1), немного влево (2), слева от центра (3), центр (4), справа от центра (5), немного вправо (6), и полностью вправо (7)); при выборе панорамирования в центре на дисплее высветится индикация <>.



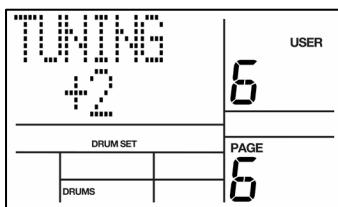
**Примечание:** SR18 имеет два стерео выхода. Звуки ударных могут быть назначены на любой из стерео выходов (см. стр. 11 меню набора ударных) и с помощью функции панорамирования могут быть размещены в любом месте стереополя назначенных выходов.

## ■ Стр. 6 НАСТРОЙКА

Настройка каждого пэда может быть отрегулирована с приращением в +/- 1 полутоном (+/- 12 полутонов максимум).

Для изменения настройки пэда:

1. выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC (обратите внимание, что басовые звуки могут быть транспонированы только как группы – другими словами, транспонирование одной басовой ноты приведет к транспонированию всех остальных басовых звуков на то же значение);
2. нажмите пэд (дисплей будет показывать номер выбранного пэда в верхнем правом углу);
3. введите нужную настройку с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE; диапазон составляет от +12 (наибольший диес) до 0 (нормальная высота тона) до -12 (максимальный бемоль).



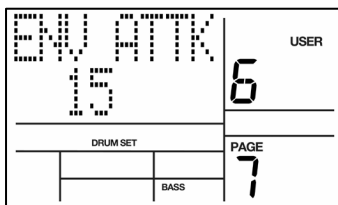
## ■ Стр. 7 ОГИБАЮЩАЯ АТАКИ (ТОЛЬКО БАСОВЫЕ)

Огибающая атаки (только басовые) оказывает влияние на то, как басовые звуки будут воспроизводиться после удара по пэду. Атака определяет количество времени, необходимое для поднятия басовых звуков после их запуска. При более длинных временах атаки требуется больше времени для того, чтобы звук достиг полной громкости после его запуска.

*Обратите внимание, что настройка атаки не может быть установлена индивидуально на пэд. Другими словами, изменение настройки атаки будет влиять на настройку атаки для всех пэдов в басовой группе.*

Для изменения огибающей атаки басовых:

1. нажмите на BASS для выбора группы басовых инструментов;
2. введите нужную настройку атаки с помощью цифровых кнопок, кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.

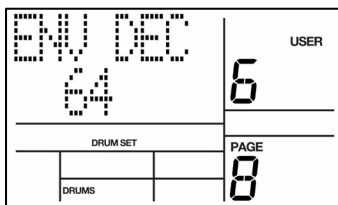


## ■ Стр. 8 ОГИБАЮЩАЯ ЗАТУХАНИЯ

Огибающая затухания доступна для всех режимов воспроизведения пэда (ударные, перкуссии, басовые) и оказывает воздействие на величину времени до момента прекращения звучания. Это позволяет получить эффект глубокого звука ударных, который будет затухать в течение указанного периода или получить эффект короткого стаккато при малом времени затухания.

Для изменения громкости огибающей затухания пэда:

1. выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC;
2. нажмите на пэд (на дисплее будет показан номер пэда);
3. введите нужную величину затухания с помощью цифровых кнопок, кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.



**Примечание:** Установка огибающей затухания на значение 0 позволяет выполнять удержание выбранного сэмпла в течение времени удержания в нажатом положении соответствующего пэда.

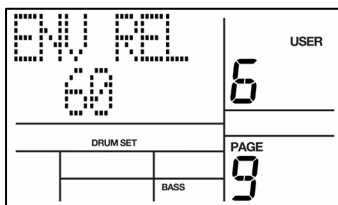
## ■ Стр. 9 ОГИБАЮЩАЯ ВОССТАНОВЛЕНИЯ (ТОЛЬКО БАСОВЫЕ)

Параметр огибающей восстановления (только басовые) – это величина времени, которое требуется басовому звуку для затухания после отпущания пэда.

*Обратите внимание, что настройка восстановления не может быть установлена индивидуально на пэд. Другими словами, изменение настройки восстановления будет влиять на все пэды.*

Для изменения огибающей восстановления басового пэда:

1. нажмите на пэд (на дисплее будет показан номер пэда);
2. введите нужную величину восстановления с помощью цифровых кнопок, кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.

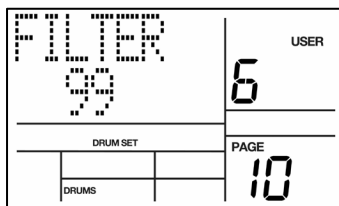


## ■ Стр. 10 ФИЛЬТР

Пэд фильтра позволяет выполнить изменение тональных характеристик звука путем удаления из него более высоких частот. Это позволяет сделать конкретный звук ударного инструмента более темным, с более разборчивыми басами. Чем выше значение этого параметра, тем больше остается в звуке высокие частот. Более низкие значения будут обрезать из звука высокие частоты, что приведет к получению более приглушенного звучания.

Для изменения настройки фильтра, назначенного на данный пэд:

- 1 выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC;
- 2 нажмите на пэд (на дисплее будет показан номер пэда);
- 3 введите нужную величину фильтра с помощью цифровых кнопок, кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE (помните о том, что более низкие значения дадут более тусклый и приглушенный звук).



## ■ Стр. 11 РЕЖИМ ПЕРЕКЛЮЧЕНИЯ (РЕЖИМ ASN)

**Примечание:** Каждый режим влияет на запуск следующим способом.

*Multi.* Каждый удар по пэду генерирует звук, который воспроизводится до его полного затухания. Это очень удобно использовать с цимбалами, поскольку более ранние удары будут продолжать затухать в то время, когда вы уже делаете следующие удары.

*Single.* Этот режим характерен тем, что при повторном ударе по пэду звучание прерывается. Обычно он используется для перкуSSIONНЫХ инструментов, например тамбурина.

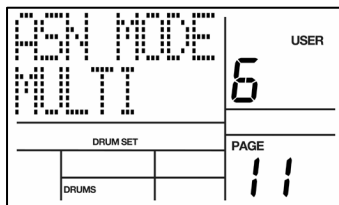
*Group 1 through 8.* В групповом режиме звуки, принадлежащие одной группе, прерываются после начала звучания предыдущего инструмента. Классический пример – звуки открытого и закрытого хэта. Они не могут звучать одновременно и прерывают друг друга.

Sr 18 может воспроизводить до 32 голосов одновременно. Если воспроизводится насыщенная партия ударных, и много пэдов работает в режиме Multi, то возникает вероятность, что количество одновременно воспроизводимых голосов выйдет за рамки полифонии барабанного модуля. В этом случае, для того, чтобы воспроизвести новый звук, происходит прерывание самой близкой к полному затуханию ноты. Практически, полифонии 32 вполне достаточно для создания самой сложной партии. Тем не менее, если эта проблема все же возникнет, используйте групповой режим, например, все томы можно внести в одну группу.

На дисплее будет показана индикация **ASN MODE** и номер текущего пэда, а также режим, назначенный на этот пэд.

Для изменения режима, связанного с данным пэдом:

- 1 выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC;
- 2 нажмите пэд (дисплей будет показывать номер выбранного пэда в верхнем правом углу);
- 3 введите нужный режим с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.



## ■ Стр. 12 ВЫХОД

**Примечание:** SR18 оборудован двумя независимыми стереовыходами (основной и AUX). Можно направить любой пэд на любой стереовыход и панорамировать звук в выбранном стереополе выхода (см. стр. 4 меню набора ударных). Возможно несколько опций назначения выхода.

**Моно.** Скомутируйте только одно из гнезд стереофонической пары. В этом случае SR18 автоматически начинает работать в монофоническом режиме. При этом установки панорамы игнорируются. Не выполняйте коммутацию к обоим выходам, поскольку в данном случае будет активирован стереорежим.

**Сtereo с фиксированной позицией.** Скомутируйте левый основной выход с левым каналом усилителя (или микшера), а основной правый выход с правым каналом. Микс по умолчанию для текущего набора ударных панорамировает ударные инструменты между основными выходами, что хорошо подходит для большинства приложений.

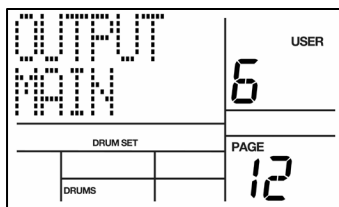
**Сtereo с изменяемой позицией.** Скомутируйте левый основной выход с левым каналом усилителя (или микшера), а основной правый выход с правым каналом. При использовании пользовательского набора ударных можно выполнить панорамирование ударных инструментов между основными выходами так, как это необходимо.

**Раздельные выходы для барабанов и перкуссий.** Стандартный набор ударных можно направить на основной стереовыход, а перкуSSIONные звуки – на дополнительные выходы. Скомутировав основные и дополнительные выходы с каналами микшерной консоли или компьютерного аудиоинтерфейса, можно рассматривать обычные ударные и перкуSSION как отдельные субмиксы. Эта технология может быть удобна при записи партии на DAW или дисковое записывающее устройство, сбросе ударных на два трека, а перкуSSION – на два других трека. Отрегулируйте баланс между двумя треками в миксе или уменьшите и увеличьте перкуSSION независимо от ударных. Или обработайте обе группы по отдельности.

По умолчанию звуки пэда выводятся через основные разъемы на задней панели устройства. Тем не менее, имеется опция вывода отдельных пэдов через разъем Aux. Обратите внимание, что звуки басовых инструментов могут выводиться только как группа; другими словами, все звуки басовых инструментов будут выводиться либо через основной, либо через вспомогательный разъем.

Для изменения назначения выхода пэда:

- 1) выберите нужный набор звука нажатием на кнопку DRUM или PERC;
- 2) нажмите на пэд (на дисплее будет показан номер пэда);
- 3) используйте кнопки INC/DEC, ручку VALUE или цифровые кнопки (1 – выбор основного выхода, 2 – выбор дополнительного выхода).

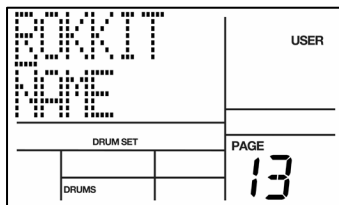


## ■ Стр. 13 НАИМЕНОВАНИЕ НАБОРА УДАРНЫХ

На этой странице можно назначить имя набору ударных. Обратите внимание, что возможно наименование, переименование и сохранение только пользовательских наборов ударных. Для редактирования и переименования одного из пресетных наборов ударных необходимо вначале выполнить его копирование в пользовательскую ячейку памяти.

Для переименования выбранного набора ударных:

- 1) под текущей выбранной буквой расположен курсор, используйте кнопки INC DEC или ручку VALUE для изменения буквы над курсором;
- 2) для перемещения курсора используйте кнопки PAGE UP/PAGE DOWN. PAGE UP перемещает курсор вперед, а PAGE DOWN перемещает курсор назад (если была выбрана первая буква, то происходит перемещение на предыдущую страницу меню).



## ЭФФЕКТЫ

Настройки эффектов сохраняются для набора. Каждый набор имеет отдельные настройки реверберации, компрессии/эквалайзера, определенные для данного набора. Для изменения настроек эффектов нажмите кнопку EFFECTS в режиме паттерна. Настройки эффекта могут быть изменены только на пользовательских паттернах. Для запоминания настроек эффектов необходимо сохранить набор ударных после выполнения настроек.

**Примечание:** Все эффекты выводятся на основных выходах. При наличии звука с установленным выводом на дополнительный выход к этому звуку эффекты применяться не будут.

Выбор и настройка эффектов одинаковы в режимах настройки записи и набора ударных. После нажатия кнопки EFFECTS будет выполнен переход на первую страницу. Для перемещения между различными страницами и параметрами используйте кнопки PAGE UP/DOWN. Значение текущего параметра может быть изменено кнопками INC/DEC, клавишами цифровой клавиатуры или ручкой VALUE. Обратите внимание, что возможно включение и выключение эффекта на основном пэде.

### ■ Стр 1 / Тип реверберации

На этой странице имеется возможность выбора из нескольких типов реверберации. Можно выбрать тип реверберации для выбранного набора ударных нажатием кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.

### ■ Стр. 2 / Величина посылы реверберации

Можно определить величину посылы нажатием на кнопки INC/DEC или с помощью ручки VALUE. Эта операция влияет на количество обработанного (влажного) сигнала, смикшированного с оригинальным (сухим) сигналом. Чем больше количество «влажного» сигнала, тем более заметным будет эффект реверберации. Нажмите на пэд для выбора типа реверберации, затем выберите количество реверберации, добавляемого в соответствующий звук.

### ■ Стр. 3 / Тип эквалайзера и компрессии

Имеется несколько типов кривых эквалайзера и компрессии. Эти настройки будут оказывать воздействие на звук набора ударных и выделять конкретные частоты. Также они используются для настройки компенсации громкости. Выберите кривые эквалайзера и компрессии с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.

**Примечание:** Для эквалайзера и компрессии нет параметра посылы.

### ■ Стр. 4 / Вкл/выкл эквалайзера и компрессии

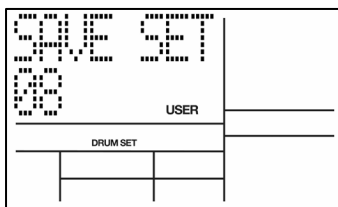
Страница для включения и выключения эквалайзера из траектории сигнала. Нажмите на пэд для выбора страницы и с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE включите или отключите эквалайзер и компрессию.

REVERB TYPES	COMPRESSION AND EQ TYPES
Off	Off
AmbBrite	Master 1
BdSpring	Radio 1
BigGate	Radio 2
CloseMic	SoftType
FxGate	Bright
HugeSpac	Country
LgSpacy	Crunch
Md80sRm	Dance
MdHardRm	Hip Hop
MdSoftRm	Jazz
MetalCav	Lo Boost
RmSmlDrk	Roc1
RoomGate	Roc2
SeaWolf	Roc3
Slapper	
SmBathRm	
SmPlate	
SmlBrite	
Studio	
Warehouse	
WoodRM	
WrmStudio	

## СОХРАНЕНИЕ НАБОРОВ УДАРНЫХ

После изменения настроек параметра необходимо заполнить сохранение набора ударных для возможности последующего его вызова.

- Для сохранения набора нажмите и удерживайте COPY / SAVE. На дисплее выводится сообщение **SAVE SET?** и номер выбранного набора ударных (ячейка памяти), начинает мигать индикатор REC.
- Для сохранения набора ударных в текущую ячейку памяти, нажмите кнопку REC.
- Для сохранения набора ударных в другую ячейку памяти введите с помощью кнопок INC/DEC, цифровых кнопок (доступный диапазон 00 – 99) или ручки DATA новый номер набора ударных.
- Для сохранения в выбранной ячейке памяти нажмите REC.



Для сохранения отредактированного набора ударных будет предложена возможность сохранить его в пользовательскую ячейку памяти набора ударных, поскольку перезапись пресетного набора ударных невозможна. Эта методика также позволяет скопировать один набор ударных в другой. Помните, что при изменении паттернов перед сохранением набора ударных все редактирования будут потеряны.

## НАСТРОЙКА ЗАПИСИ

Перед началом записи паттерна необходимо определить значения таких параметров, как квантование, свингование, темп метронома, длина паттерна. Ниже приведены общие рекомендации по подготовке SR18 к записи.

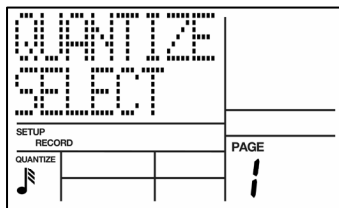
1. Нажмите на кнопку RECORD SETUP.
2. Используйте кнопки PAGE (UP и DOWN) для выбора различных «страниц» функций; в нижнем правом углу дисплея будет показан номер страницы. Ниже дается их описание.
3. При необходимости отрегулируйте значения на страницах в соответствии с описанием для каждой страницы.
4. После выполнения всех необходимых изменений нажмите вновь на кнопку RECORD SETUP для выхода или для выбора другой страницы.

### СТР. 1 ВЫБОР ВЕЛИЧИНЫ КВАНТОВАНИЯ (QUANTIZE SELECT)

**Примечание:** Во время записи паттерна параметр квантования смещает все ударные к ближайшему выбранному ритмическому значению, что позволяет уменьшить небольшие ошибки синхронизации. Например, при установке величины квантования 1/16, все воспроизводимые ударные будут смещены к ближайшей 16-ой ноте.

Квантование смещает ваше воспроизведение на конкретный бит во время воспроизведения, поэтому выберите нужное значение перед началом воспроизведения ритмов. Помните, что можно также изменить величину квантования во время записи, если вы, например, захотите записать малые барабанные с квантованием на 1/8, а хай-хэты – с квантованием на 1/16.

Иконка ноты отображает значение квантования в стандартной ритмической нотации. Смотрите таблицу ниже.



Введите нужное значение квантования с помощью кнопок INC/DEC. Ручки VALUE или цифровых кнопок (1 = четвертная нота, 2 = четвертная триоль, 3 = восьмая, 4 = восьмерная триоль, 5 = шестнадцатая, 6 = шестнадцатеричная триоль, 7 = тридцать вторая, 8 = тридцать вторая триоль, 9 и 0 = выключено, эквивалентно триста восемьдесят четвертой).

**Совет:** Квантование является наиболее эффективным при скупом использовании. Допустим, можно отквантовать бочку и малый барабан, а хэт сыграть вручную. Или отквантуйте хай-хэт, а малый барабан сыграть вручную. Также можно объединить отквантованные и сыгранные вживую партии. Например: При записи хлопков, отквантованная партия звучит неестественно. В этом случае можно записать поверх нее те же хлопки, но в живую. В этом случае отквантованная партия будет поддерживать жесткий ритм, а вторая придаст ощущение зрительного зала.

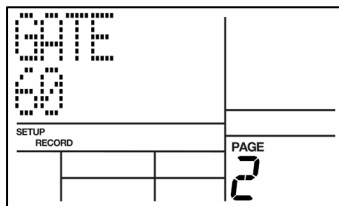
**Примечание:** Величина квантования также устанавливает длину шага в режиме пошагового редактирования (Step Edit).

KEYPAD	NOTE VALUE	DISPLAY	NOTE NAME
1	= 1/4		= QUARTER NOTE
2	= 1/6		= QUARTER NOTE TRIPLET
3	= 1/8		= EIGHTH NOTE
4	= 1/12		= EIGHTH NOTE TRIPLET
5	= 1/16		= 16th NOTE
6	= 1/24		= 16th NOTE TRIPLET
7	= 1/32		= 32nd NOTE
8	= 1/48		= 32nd NOTE TRIPLET
9, 0	= 1/384	off	= 384th NOTE

## СТР. 2 ГЕЙТ (GATE)

При вводе партии басовых инструментов в режиме пошагового редактирования параметр гейта определяет длительность нот как процент от величины квантования.

Например, при выборе времени гейта 99 (что эквивалентно 100% значению квантования), значения квантования  $\frac{1}{4}$  ноты, басовые ноты будут иметь длительность  $\frac{1}{4}$  ноты.

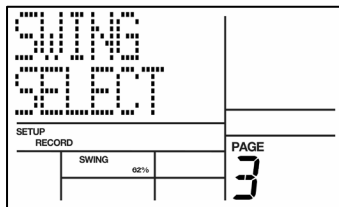


## СТР. 3 ВЫБОР ВЕЛИЧИНЫ СВИНГОВАНИЯ (SWING SELECT)

**Примечание:** Свингование корректирует положение пары одновременно взятых нот. По умолчанию, каждая нота имеет до 50% от общей длительности обеих нот: добавление свингования удлиняет первую ноту из пары и при этом сохраняет общую длительность нот путем укорачивания второй ноты из пары. Это создает то же ощущение, что возникает при прослушивании джазовых композиций, а также придает непринужденность и ритм, присущий хип-хопу, рок-н-роллу и поп-музыке. Например, если величина свингования равна 62%, то первая нота передвинется на 62%, а вторая – соответственно на 38%, но в другую сторону.

Величина свингования определяет сдвиг нот по времени во время записи. Поэтому необходимо определить ее до того, как будет записываться та или иная партия барабанов.

С помощью кнопок INC/DEC, ручки VALUE или цифровых кнопок (1 = 54%, 2 = 58%, 3 = 62%, 4-0 = Swing Off) введите нужное значение величины свингования в процентах.

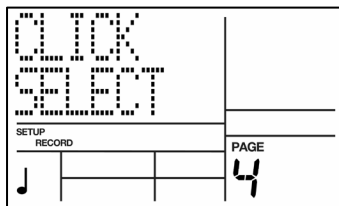


## СТР. 4 УСТАНОВКА ТЕМПА МЕТРОНОМА (CLICK SELECT)

Метроном предназначен для ведения счета времени во время записи. На данной странице можно включить или отключить метроном, а также выбрать ритм щелчков.

Введите нужное значение метронома с помощью кнопок INC/DEC или цифровых кнопок (1 = четвертная нота, 2 = четвертная триоль, 3 = восьмая, 4 = восьмерная триоль, 5 = шестнадцатая, 6 = шестнадцатеричная триоль, 7 и 0 = метроном выключен).

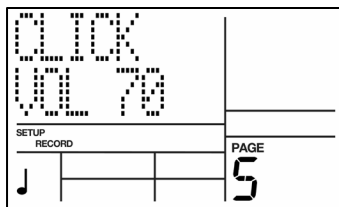
Обратите внимание на то, что щелчки метронома слышны только во время записи.



## СТР. 5 УСТАНОВКА ГРОМКОСТИ МЕТРОНОМА (CLICK VOL).

На этой странице можно выполнить регулировку громкости метронома.

На дисплее высвечивается индикация **CLICL VOL** и двузначное число громкости метронома (**00** – метроном отключен, **99** – максимальная громкость). Введите нужный уровень громкости метронома с помощью кнопок INC/DEC, цифровых кнопок или с помощью ручки VALUE.



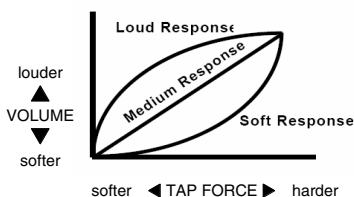
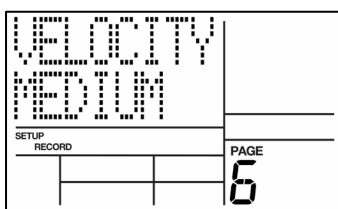
## СТР. 6 РЕГУЛИРОВКА ЧУВСТВИТЕЛЬНОСТИ ПЭДОВ (VELOCITY)

Параметр чувствительности определяет вывод звука с пэдов в зависимости от манеры исполнения музыканта (то есть в зависимости от жесткости удара по пэдам). Эта функция позволяет исполнителям с более жестким или с более легким касанием настроить пэд в соответствии с конкретным стилем игры.

Для выбора нужной динамической характеристики используйте кнопки INC/DEC, ручку VALUE или цифровые кнопки (1 = Fixed 1, 2 = Fixed 2, 3 = Fixed 3, 4 = Fixed 4, 5 = Fixed 5, 6 = Fixed 6, 7 = Fixed 7, 8 = Fixed 8, 9 = Soft – низкая чувствительность и 0 = Loud – высокая чувствительность). Обратите внимание, что настройка Medium (средняя чувствительность) может быть выбрана только с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE.

Для получения информации о кривых смотрите таблицу справа. Как видно из таблицы, кривая чувствительности Soft способствует извлечению более тихих звуков, в то время как Loud – наоборот, более громких. Если выбрана кривая чувствительности Medium, то громкость звука находится в прямо пропорциональной зависимости от силы удара по пэду.

Если выбрана фиксированная чувствительность, то устанавливается одинаковая громкость всей партии ударных. Если выбрана чувствительность Fixed 1, то громкость всех барабанов равна громкости самого тихого, независимо от жесткости удара по пэдам. Если выбрана чувствительность Fixed 8, то громкость всех барабанов равна громкости самого громкого, независимо от жесткости удара по пэдам. Чувствительности Fixed 2 – 7 соответствуют промежуточным значениям. Причем, чем меньше номер, тем меньше громкость барабанной партии.

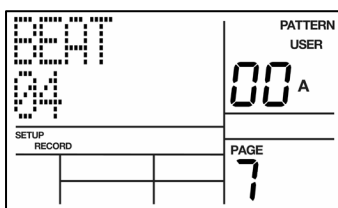


## СТР. 7 ВЕЛИЧИНА ТАКТА

При записи секвенций в режиме паттерна этот параметр определяет верхнее значение или количество тактов в настройке счетчика выбранного паттерна; например 2 из тактового размера 2/4.

Введите значение с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.

Нажмите REC для принятия изменения. Перейдите к следующей странице или нажмите RECORD SETUP вновь для отмены.

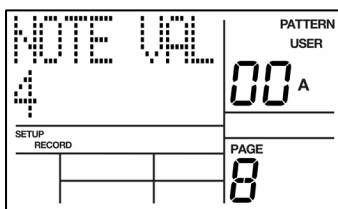


## СТР. 8 ЗНАЧЕНИЕ НОТЫ

При записи секвенций в режиме паттерна, этот параметр определяет значение нижней ноты в настройке счетчика выбранного паттерна; например 4 из тактового размера 2/4.

Введите значение с помощью кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE.

Нажмите REC для принятия изменения. Перейдите к следующей странице или нажмите RECORD SETUP вновь для отмены.

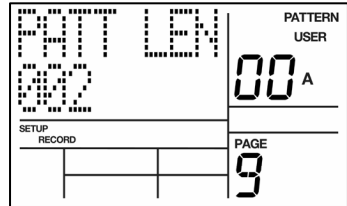


## СТР. 9: ДЛИНА ПАТТЕРНА

Эта страница позволяет определить длину выбранного паттерна в долях. Например, 2 шага из тактового размера 4/4 равны 2 тактам из 4/4.

Используйте кнопки INC/DEC и ручку VALUE или цифровые кнопки для выбора нужной длины шага для паттерна.

Нажмите REC (ENTER) для принятия изменения или нажмите PAGE или RECORD SETUP для отмены.



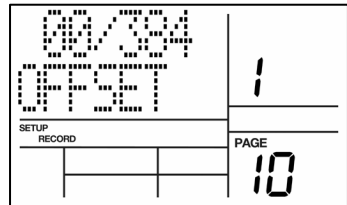
## СТР. 10 СМЕЩЕНИЕ ПАТТЕРНА ИЛИ ПАРТИИ УДАРНЫХ

Опция позволяет перемещать паттерн или партии отдельных барабанов вперед/назад с точностью до 1/384 целой ноты для увеличения «естественности» секвенции. Ее можно применять только к записанным партиям.

**Совет:** 96 субтактов равны целой ноте.

SR18 должен находиться в режиме паттерна и остановлен. На дисплее высветится **OFFSET** (смещение), а в поле величины – **00** (отсутствие смещения).

1. Для смещения партии отдельного барабана нажмите на соответствующий пэд. В противном случае будет перемещаться весь паттерн.
2. Введите значение с помощью кнопок INC/DEC, цифровых кнопок или с помощью ручки VALUE. Положительные значения соответствуют перемещению вперед (паттерн или партия отдельного барабана будут звучать раньше), отрицательные – назад. По умолчанию установлено положительное значение смещения. Для ввода с помощью цифровых кнопок отрицательного значения необходимо вначале нажать на кнопку DEC. Например: Для того, чтобы сдвинуть партию барабанов на одну шестнадцатую ноту назад, параметр необходимо установить на -24, поскольку 24 субтакта равны 1/16 ноты.
3. Нажмите REC для ввода этого значения в SR18. На дисплее высветится **OFFSET DONE** и счетчик смещения будет обнулен на **00**.

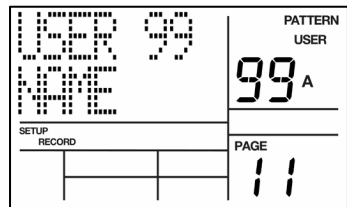


**Примечание 1.** Обнуление счетчика дисплея будет выполнено после выхода из функции. Поэтому он не отслеживает общую величину смещения, а отслеживает только изменения смещения.

**Примечание 2.** Если в результате смещения, событие (удар по барабану) сдвигается за пределы паттерна, то он перемещается в его начало и наоборот – если событие вышло за начало паттерна, то оно помещается в его конец.

## СТР. 11 НАИМЕНОВАНИЕ ПАТТЕРНА (NAME)

Эта страница позволяет выполнить наименование текущего выбранного паттерна. На дисплее высвечивается индикация **NAME** и текущее имя (или **NO NAME**, если паттерн еще не имеет имени). Для наименования используйте кнопки PAGE UP/DOWN для выбора изменяемого символа, выберите нужный символ с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE. Возможен ввод прописных и строчных букв, цифр, знаков пунктуации и различных специальных символов. С помощью цифровых кнопок можно также ввести номера.



## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ – ФУНКЦИЯ СТИРАНИЯ

### УДАЛЕНИЕ ОШИБОК В ПРОЦЕССЕ ЗАПИСИ

В процессе записи можно в режиме реального времени удалить любую ноту любой барабанной партии, а также последовательность нот. Удалить можно только те события, которые совпадают с величинами квантования и свингования. Поэтому для того, чтобы иметь возможность стереть любое событие, отключите режим квантования.

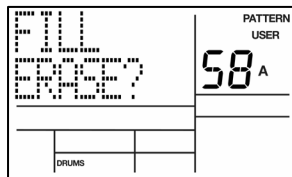
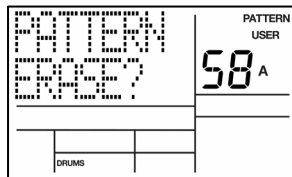
1. SR18 должен находиться в режиме записи.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE.
3. Удерживая в нажатом положении кнопку ERASE, нажмите на пэд, соответствующий удаляемому звуку, точно перед тем событием, которое необходимо уничтожить. Отпустите пэд после того, как стерлось последнее событие, которое необходимо удалить. Для удаления одного события нажмите на пэд в момент его появления и тут же отпустите.

### УДАЛЕНИЕ ЦЕЛОГО ПАТТЕРНА

Если уничтожать основные и вспомогательные вариации паттерна, или уничтожать основные в то время, как вспомогательные были пусты, и наоборот, то связь с набором ударных (но не его параметры), имя и длина паттерна принимают значения, принятые по умолчанию. А именно, паттерн связывается с набором ударных, имеющим тот же номер, именуется EMPTY PATTERN, а его длина устанавливается равной 8 четвертям. Однако если любой из основного или вспомогательного паттерна содержит ранее запрограммированные данные, то пронумерованные паттерны будут запоминать назначение набора ударных, имя и длину.

1. SR18 должен находиться в режиме паттерна и быть остановлен для выполнения операции стирания паттерна.
2. Введите двузначный номер стираемого паттерна с помощью цифровых кнопок или кнопок INC/DEC.
3. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE. На дисплее высветится индикация **PATTERN ERASE?**.
4. Продолжая удерживать кнопку ERASE в нажатом состоянии, нажмите REC (ENTER). На дисплее высветится индикация **PATTERN ERASED**, а затем индикация **FILL ERASE?**.
5. Продолжая удерживать кнопку ERASE в нажатом состоянии, нажмите вновь REC (ENTER). На дисплее высветится индикация **FILL ERASED**.
6. Отпустите обе кнопки.

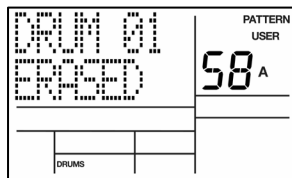
**Совет:** Для сохранения назначения набора ударных, длины и имени при стирании паттерна, удерживайте кнопку ERASE и нажмите каждый пэд ударных. В этом случае будет происходить стирание событий ударных, назначенных на этот пэд, но будут сохранены другие параметры паттерна.



### СТИРАНИЕ ВСЕХ СОБЫТИЙ, ВОСПРОИЗВОДИМЫХ КОНКРЕТНЫМ ПЭДОМ УДАРНЫХ

Эта опция стирает все события в паттерне, воспроизводимом конкретным пэдом. Параметры набора ударных изменены не будут.

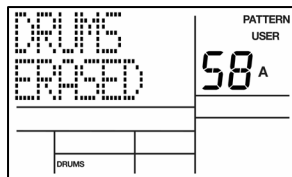
1. SR18 должен находиться в режиме паттерна и быть остановлен.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE.
3. Удерживая в нажатом положении кнопку ERASE, нажмите на пэд для стирания всех событий, воспроизводимых этим пэдом. На дисплее высветится номер пэда ударных, события с которого были стерты. При удерживаемой кнопке ERASE в нажатом положении можно продолжить стирать другие звуки ударных.



### СТИРАНИЕ ВСЕХ СОБЫТИЙ ИНСТРУМЕНТОВ В СУБПАТТЕРНЕ

Эта операция позволяет стереть все события инструмента (например, все события ударных) в выбранном субпаттерне. Параметры набора ударных изменены не будут.

1. SR18 должен находиться в режиме паттерна и быть остановлен.
2. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE.
3. Удерживая в нажатом положении ERASE, нажмите и удерживайте кнопку, соответствующую слою, который предполагается стирать (DRUMS, BASS, PERC).
4. Удерживая в нажатом положении 2 кнопки, нажмите REC (ENTER) для стирания всех событий инструментов в выбранном субпаттерне.

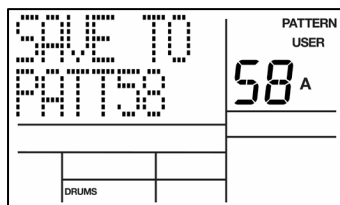


## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ – ФУНКЦИИ КОПИРОВАНИЯ/СОХРАНЕНИЯ

### СОХРАНЕНИЕ ПАТТЕРНА

Следующая операция сохраняет выбранный паттерн вместе с субпаттернами (A, B и FILL) в конкретную ячейку памяти с перезаписью уже сохраненных ранее в этой ячейке данных. Обратите внимание, что сохранение паттерна необходимо в том случае, если Вы хотите получить доступ к нему после выключения и включения устройства.

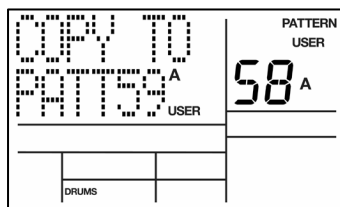
1. SR18 должен находиться в режиме паттерна и быть остановлен.
2. Выберите паттерн, который вы хотите сохранить.
3. Нажмите и удерживайте кнопку SAVE/COPY в нажатом состоянии до момента выполнения шага (6). На дисплее высветится индикация **SAVE TO PATT**.
4. Введите номер нужной песни с помощью цифровых кнопок, кнопка INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
5. Нажмите REC (ENTER). На дисплее высветится индикация **SAVE DONE**.
6. Отпустите кнопки SAVE / COPY и REC (ENTER).



### КОПИРОВАНИЕ ПАТТЕРНА

Следующая операция позволяет выполнить копирование только выбранного субпаттерна (A, B или FILL) в другое место. Если текущий паттерн короче места назначения, то часть его будет скопирована в начало, оставляя оставшуюся часть пустой. Копирование субпаттерна более длинного, чем паттерн назначения, будет автоматически приводить к увеличению длины паттерна назначения (128 тактов максимум).

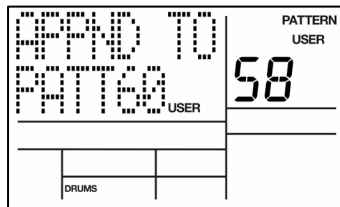
1. SR18 должен находиться в режиме паттерна и быть остановлен.
2. Выберите паттерн.
3. Затем выберите копируемые A, B или FILL субпаттерны, нажав на соответствующую кнопку.
4. Нажмите и удерживайте кнопку SAVE/COPY в нажатом состоянии до момента выполнения шага (6).
5. Удерживая в нажатом положении кнопку SAVE / COPY, нажмите PAGE UP. На дисплее высветится индикация **COPY TO PATT**.
6. Введите номер паттерна назначения, в который будет скопирован текущий субпаттерн, с помощью цифровых кнопок, кнопка INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
7. Теперь выберите субпаттерн, данные которого вы хотите скопировать, нажатием на кнопку A, B или FILL.
8. Нажмите REC (ENTER). На дисплее высветится индикация **COPY DONE**.
9. Отпустите кнопки SAVE / COPY и REC (ENTER).



### ДОБАВЛЕНИЕ ПАТТЕРНА

Эта операция добавляет текущий паттерн, включая субпаттерны (A, B и FILL), в конец выбранного паттерна. Обратите внимание, что паттерны могут быть добавлены к паттернам с тем же тактовым размером (то есть паттерн  $\frac{3}{4}$  может быть добавлен только к другому паттерну  $\frac{3}{4}$ ).

1. SR18 должен находиться в режиме паттерна и быть остановлен.
2. Выберите паттерн, который вы хотите добавить.
3. Нажмите и удерживайте кнопку SAVE/COPY в нажатом состоянии до момента выполнения шага (6).
4. Удерживая в нажатом положении кнопку SAVE / COPY, нажмите два раза PAGE UP. На дисплее высветится индикация **APPND TO PATT**.
5. Введите номер паттерна назначения, в который будет добавлен оригинальный паттерн, с помощью цифровых кнопок, кнопка INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
6. Нажмите REC (ENTER). На дисплее высветится индикация **APPEND DONE**.
7. Отпустите кнопки COPY и REC(ENTER).

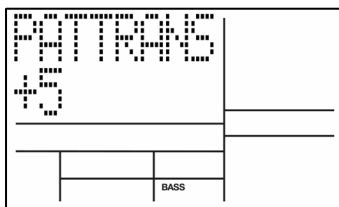


## РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНОВ - ТРАНСПОНИРОВАНИЕ

Каждый паттерн на SR 18 имеет настройку транспонирования паттерна (по умолчанию 0). Эта настройка позволяет быстро транспонировать басовое содержимое паттерна. Настройка транспонирования паттерна сохраняется вместе с другими параметрами паттерна сразу после сохранения паттерна в памяти (см. раздел «Редактирование паттернов – функции сохранения/копирования») для получения дополнительной информации о сохранении данных паттерна).

Для изменения транспонирования паттерна:

1. SR18 должен находиться в режиме записи;
2. нажмите и удерживайте BASS;
3. удерживая в нажатом положении кнопку BASS, нажмите PAGE UP;
4. на экране высветится индикация PATTRANS в верхней строке, в нижней строке высветится текущая настройка транспонирования;
5. для выбора значения транспонирования в полутонах используйте ручку VALUE или кнопки INC/DEC (диапазон от -12 до +12 полутонов).



**Примечание 1.** Транспонирование паттерна оказывает воздействие на все субпаттерны, содержащиеся в выбранном паттерне.

**Примечание 2.** Данные паттерна необходимо сохранить в памяти для того, чтобы можно было вызвать эти настройки при последующей загрузке паттерна.

## ПОШАГОВОЕ РЕДАКТИРОВАНИЕ ПАТТЕРНА (РЕЖИМ STEP EDIT)

Пошаговое редактирование – это прием ввода нот и других значений для паттерна не в режиме реального времени.

Пошаговый режим позволяет выполнить детальное редактирование паттерна (обратите внимание, что понятие «шаг» не относится к шагам песни, это понятие относится к шагам в паттерне, управляющим событиями ударных). Можно перемещаться по паттерну на один шаг за раз, останавливаться при необходимости на каждом событии и стирать событие, добавлять событие или изменять громкость события. Несмотря на некоторую трудоемкость, режим пошагового редактирования позволяет выполнить точное редактирование партии ударных.

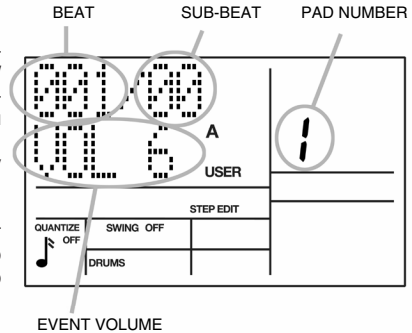
Каждый шаг (также называется субтакт) составляет 1/96 от длительности такта, таким образом, максимальное разрешение равно 96 шагам для перемещения по четвертной ноте. Для экономии времени можно проходить паттерн на различных значениях нот, в соответствии с установкой значения квантования (именно поэтому лучше выбрать частоту квантования, на которой был записан паттерн). *Например:* 16-ая нота состоит из 24 суб битов, поэтому установка значения квантования на 1/16 позволяет пройти через 24 суб бита паттерна за один раз. Следующая глава устанавливает количество суббитов относительно ноты/значений квантования.

NOTE VALUE	NOTE NAME	SUB-BEATS
1/4	QUARTER NOTE	96
1/6	QUARTER NOTE TRIPLET	64
1/8	EIGHTH NOTE	48
1/12	EIGHTH NOTE TRIPLET	32
1/16	16th NOTE	24
1/24	16th NOTE TRIPLET	16
1/32	32nd NOTE	12
1/48	32nd NOTE TRIPLET	8

Во-первых, необходимо удостовериться, что вы находитесь в режиме паттерна (в верхнем правом углу экрана должна высвечиваться индикация PATTERN). Для входа в режим пошагового редактирования паттерна нажмите кнопку STEP EDIT.

На дисплее будет показан такт и субтакт. Если событие ударного инструмента существует на этом такте/субтакте, дисплей также покажет пэд, который воспроизводит это событие и громкость события. При наличии на том же субтакте более одного события для перехода вперед или назад по одному ударнику за раз используются кнопки PAGE UP/DOWN.

Если событие ударного инструмента не существует на этом такте/субтакте, дисплей не покажет номер пэда, и будет выведена индикация **EMPTY** вместо данных громкости.



Для навигации по шагам на текущей скорости квантования используйте кнопку PAGE UP для перемещения вперед или кнопку PAGE DOWN для перемещения назад. Если событие ударного инструмента существует между тактами, которые попадают на текущее значение квантования, то ударник будет звучать сразу после его прохождения, но показания дисплея на нем не остановятся. При включении свингования пошаговый режим будет проходить с приращениями свингования.

## ДОБАВЛЕНИЕ В ШАГ НОВОГО УДАРНОГО ИНСТРУМЕНТА

В режиме пошагового редактирования паттерна используйте кнопки PAGE для выбора шага, в котором будет добавлен ударный инструмент. Нажмите на пэд, соответствующий звуку, который вы хотите добавить. Этот ударный инструмент вместе со своим уровнем громкости (жесткость нажатия пэда) будет записан в отображенный на дисплее шаг.

Если при проигрывании пэда на нем уже существует событие ударного, играемого этим пэдом на показанном шаге, лучше выполнить редактирование громкости вместо добавления другого события. Это действительно, даже если имеется несколько событий на показанном такте и показывается событие, отличное от редактируемого.

## УДАЛЕНИЕ ЗВУКА УДАРНЫХ ИЗ ШАГА

В режиме пошагового редактирования паттерна используйте кнопки PAGE для выбора шага, в котором будет стерт ударный инструмент. Удерживая в нажатом положении кнопку ERASE, нажмите REC (ENTER). Указанный ударный инструмент будет удален.

## РЕДАКТИРОВАНИЕ ГРОМКОСТИ БАРАБАНА ВЫБРАННОГО ШАГА

С помощью кнопки PAGE выберите шаг, в котором необходимо изменить громкость барабана. Используя цифровые кнопки 1 – 8 (1 = самая тихая, 8 = самая громкая), кнопки INC/DEC или ручку VALUE, либо барабанные клавиши (пэды), отредактируйте громкость выбранного шага. Помните о том, что редактируется громкость барабана, номер которого в данный момент высвечивается на экране.

## ВЫХОД ИЗ ПОШАГОВОГО РЕЖИМА

Для выхода из пошагового режима нажмите на кнопку STOP, RECORD SETUP или PLAY (в последнем случае запускается воспроизведение паттерна с начала).

## РЕЖИМ ПЕСНИ

После того, как было завершено формирование паттернов, можно приступить к созданию песни. Для создания песни можно использовать пресетные паттерны, пользовательские или их комбинацию.

Имеется три способа создания песни.

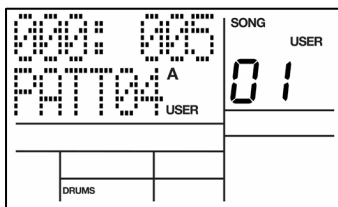
- **В режиме реального времени.** В момент, когда SR-18 находится в режиме песни (при нажатой кнопке REC), можно выбрать последовательность паттернов и связок (Fill) в режиме реального времени. SR18 запоминает последовательность воспроизведения различных паттернов.
- **В ручном режиме.** Войдите в режим песни и запрограммируйте необходимую последовательность воспроизведения Паттернов. При этом можно запрограммировать биты (доли) и подбиты, с которых начинаются вспомогательные паттерны, связанные с основными.
- **В комбинированном режиме.** Создайте песню в режиме реального времени и отредактируйте ее вручную (вставьте или удалите отдельные шаги и т. д.).

SR18 может хранить до 100 песен (нумерация от 00 до 99), каждая из песен может состоять максимум из 254 шагов. Каждый шаг включает основной или вспомогательный паттерн. Песня запоминает темп, с которым она воспроизводилась в последний раз.

## ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЕСНИ

1. Для воспроизведения песни нажмите на клавишу PATTERN / SONG. В режиме песни на дисплее высвечивается индикация SONG в верхнем правом углу экрана.
2. Выберите нужную песню для воспроизведения с помощью цифровой клавиатуры, кнопку INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
3. После выбора песни нажмите кнопку PLAY. Обратите внимание, что SR18 не пытается воспроизводить пустые песни (то есть, если на дисплее высвечивается индикация **EMPTY SONG**). Индикация на экране будет изменяться так, как показано справа:

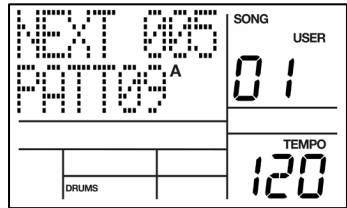
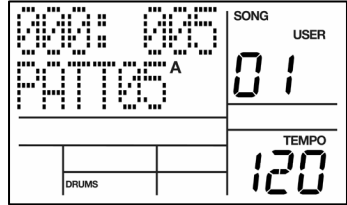
- номер шага будет показываться в верхней строке дисплея, слева;
- текущий бит будет показываться справа;
- в нижней строке будет показан паттерн, назначенный на текущий шаг.
- также высвечивается A, B или FILL и PRESET / USER в зависимости от того, какой субпаттерн выбран для шага.



## ЗАПИСЬ ПЕСНИ В РЕЖИМЕ РЕАЛЬНОГО ВРЕМЕНИ

Для записи последовательности паттернов в режиме реального времени выполните следующие шаги.

1. Переключитесь в режим паттерна (на дисплее высветится индикация **PATTERN**) и выберите паттерн, который вы хотите использовать в песне. Помните о необходимости указания субпаттернов A, B или FILL.
2. Нажмите вновь на кнопку PATTERN/SONG для переключения назад на режим песни (на дисплее высветится индикация **SONG**).
3. Нажмите кнопку REC для включения режима записи (индикатор REC будет гореть). Теперь нажмите кнопку PLAY для начала записи композиции. Начнется воспроизведение выбранного выше паттерна, и вы увидите изображение экрана, показанного справа.
4. Для выбора паттерна, который должен воспроизводиться следующим, используйте кнопки INC/DEC. Также можно использовать ручку VALUE или ввести номер паттерна с помощью цифровых клавиш. Для определения нужного субпаттерна нажмите кнопки A, B или FILL. Индикация на экране сменится на **NEXT**. В нижней строке появится введенный номер паттерна. Воспроизведение паттерна начнется сразу после завершения текущего паттерна, и этот паттерн будет введен как следующий шаг песни.
5. Продолжите выбор оставшихся паттернов для песни.
6. После завершения нажмите STOP.



### ПРИМЕЧАНИЯ.

При вводе нового номера паттерна (пресетного или пользовательского, A или B) во время воспроизведения первого паттерна, воспроизведения нового паттерна начинается после завершения первого и сохраняется в качестве следующего шага песни. Если продолжится воспроизведение оригинального паттерна, то в этом случае происходит добавление нового шага песни с повтором номера паттерна. Помимо выбора различных паттернов, можно в любой момент времени нажать кнопку FILL. SR18 запоминает момент нажатия FILL. В режиме паттерна нажатие кнопки FILL приводит к автоматическому переходу на паттерн B, если воспроизводился паттерн A (и наоборот). Если же кнопка FILL удерживается после завершения вспомогательного паттерна, то будет продолжено воспроизведение того же паттерна.

Во время воспроизведения вспомогательного паттерна можно ввести номер следующего. Это необходимо сделать до его завершения и отпустить кнопку FILL. Если же эту кнопку удерживать нажатой после окончания вспомогательного паттерна, то начинает воспроизводиться текущая вариация основного, а номер вновь введенного паттерна теряется. Во время записи песни ножной переключатель Count/A/B/Fill дублирует функцию кнопки FILL.

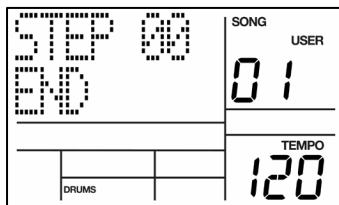
### ВАЖНО!

При наличии в песне уже записанного материала нажатие кнопок REC и PLAY позволит начать запись только после последнего шага песни. Однако можно переписать вспомогательные паттерны в любой момент времени, и они будут записаны в песню в момент их воспроизведения. При этих условиях удерживание FILL после сильной доли не дает никакой разницы; используемые в шагах песни паттерны не изменяются.

## СОЗДАНИЕ ПЕСНИ В РУЧНОМ РЕЖИМЕ (РЕЖИМ ПОШАГОВОГО РЕДАКТИРОВАНИЯ ПЕСНИ)

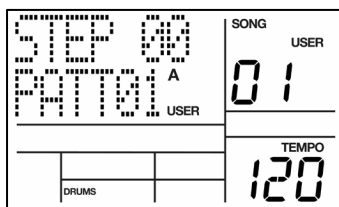
Еще один способ создания песни – это использование режима пошагового редактирования. В этом режиме можно вручную ввести номера паттерна для каждого шага песни.

1. Выберите режим песни (на дисплее, в правом верхнем углу высвечивается индикация SONG) и нужный номер песни с помощью цифровой клавиатуры, кнопка INC/DEC или ручки VALUE. В качестве примера предположим, что начинается создание абсолютно новой песни (на дисплее должна быть индикация **EMPTY SONG**).
2. Нажмите на кнопку STEP EDIT для входа в режим пошагового редактирования. Загорится индикатор REC, и вы увидите экран, показанный справа.



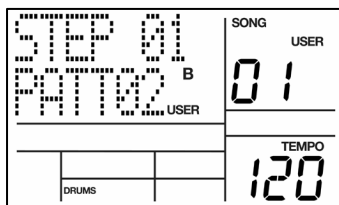
3. Нажмите на кнопки INC DEC или используйте ручку VALUE или цифровую клавиатуру для выбора первого паттерна для песни. При необходимости выберите между вариациями A/B и пресетным/пользовательским паттерном.

Вы увидите экран, показанный справа. Во второй строке показывается паттерн, выбранный для первого шага (шаг 00).



4. Нажмите кнопку PAGE UP для перехода к следующему шагу песни.
5. Введите паттерн для следующего шага.
6. Продолжайте до тех пор, пока не будут введены все паттерны для песни.

Можно всегда изменить паттерн, связанный с конкретным шагом. Для перехода к нужному шагу используйте кнопки PAGE UP/DOWN и введите новый паттерн.



### Добавление вспомогательного паттерна

1. В режиме пошагового редактирования паттерна используйте кнопки PAGE для выбора шага, в котором будет добавлен вспомогательный паттерн.
2. Нажмите и удерживайте кнопку FILL.
3. Введите номер бита и подбита после начала текущего шага, в котором начинается воспроизведение вспомогательного паттерна. Для этого используются цифровые кнопки и кнопки INC/DEC соответственно.

Нет необходимости в нажатии PLAY, шаг запомнит место начала вспомогательного паттерна. Во время воспроизведения песни при достижении позиции, в которой начинается проигрывание вспомогательного паттерна, на дисплее выводится FILL.

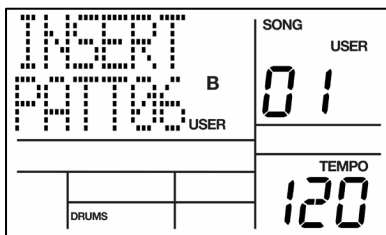
## Удаление вспомогательного паттерна

Режим записи предоставляет два различных способа удаления вспомогательных паттернов песни.

- Если воспроизводится вариация А вспомогательного паттерна, то нажмите на кнопку А, в противном случае – кнопку В. Вспомогательный паттерн будет удален.
- Во время воспроизведения вспомогательной вариации паттерна, удерживая нажатой кнопку FILL, нажмите на кнопку ERASE.

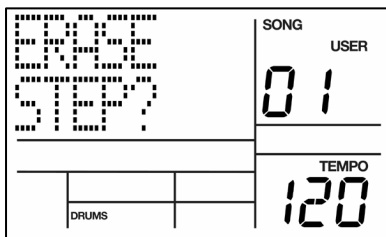
## Вставка шага песни между двумя существующими

1. SR18 должен находиться в режиме пошагового редактирования.
2. С помощью кнопок PAGE UP/DOWN выберите номер шага, в который необходимо добавить новый. Например, если вставляется шаг после шага 04, то следует ввести цифру 5 (шаг 05).
3. Нажмите и удерживайте кнопку SAVE/COPY в нажатом состоянии до конца процедуры (6). Вы увидите экран, показанный справа.
4. Введите двузначный номер вставляемого паттерна с помощью цифровых кнопок.
5. Нажмите REC (ENTER). К песне добавится новый шаг, а все следующие за ним будут автоматически перенумерованы. То есть пятый шаг песни, в которую вставляется новый шаг, станет шестым и т. д. Нумерация первых четырех шагов останется без изменений.
6. Отпустите кнопки SAVE / COPY и REC (ENTER).



## Удаление шага

1. SR18 должен находиться в режиме пошагового редактирования.
2. С помощью кнопок PAGE UP/DOWN выберите номер шага, который необходимо удалить.
3. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE. Вы увидите экран, показанный справа.
4. Продолжая удерживать кнопку ERASE в нажатом состоянии, нажмите REC (ENTER). Выбранный шаг удаляется, а номера всех следующих за ним будут автоматически уменьшены на единицу. Нумерация предыдущих шагов останется неизменной.
5. Кнопки ERASE и REC(ENTER).



## Замена шага

1. SR18 должен находиться в режиме пошагового редактирования.
2. С помощью кнопок PAGE UP/DOWN выберите номер шага, который необходимо заменить.
3. Введите номер паттерна, который должен заменить паттерн выбранного шага. При этом можно выбирать любую вариацию основного или вспомогательного паттерна из пользовательского или пресетного банков.

## УСТАНОВКА ТЕМПА ПЕСНИ

Имеется два способа установки темпа.

### Метод 1

1. Нажмите STOP во время воспроизведения песни.
2. Нажмите несколько раз кнопку TAP TEMPO с нужным темпом. SR18 усредняет время между последовательными отстукиваниями и определяет соответствующий темп.

**Примечание:** При подключении ножного переключателя к разьему Count/A/B/Fill нажатие на педаль с нужной скоростью аналогично нажатию на кнопку TAP TEMPO.

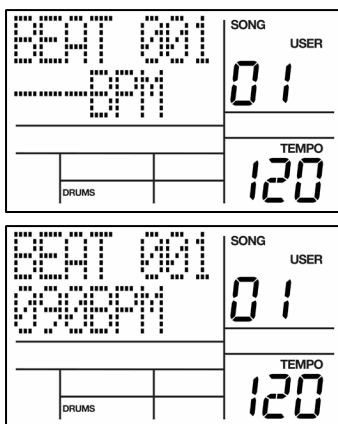
### Метод 2

1. Соответственно можно нажать и удерживать кнопку TAP TEMPO и с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE выбрать нужный темп.

## ВСТАВКА ИЗМЕНЕНИЯ ТЕМПА В ПЕСНЮ

Эта опция позволяет вставить изменение темпа в выбранный шаг песни.

1. Нажмите STOP во время воспроизведения песни.
2. Нажмите на кнопку STEP EDIT для входа в режим пошагового редактирования.
3. Нажмите и удерживайте кнопку TAP TEMPO и нажмите PAGE UP для входа в режим редактирования темпа (Tempo Event Edit).
4. Изменение темпа может быть вставлено в любой бит шага песни. Удерживая кнопку TAP TEMPO, используйте кнопки PAGE для выбора бита в пределах шага.
5. Удерживая в нажатом положении кнопку TAP TEMPO, используйте ручку VALUE, цифровую клавиатуру или кнопки INC / DEC для установки темпа.
6. Отпустите кнопку TAP TEMPO для возврата к предыдущей странице.



**Примечание:** Для удаления существующего события изменения темпа перейдите в бит, в котором имеется изменение темпа, и, удерживая в нажатом положении кнопку TAP TEMPO, нажмите ERASE.

## УПРАВЛЕНИЕ ПОЗИЦИЕЙ ВОСПРОИЗВЕДЕНИЯ

- Если во время воспроизведения песни нажать клавишу STOP, то при следующем нажатии PLAY воспроизведение начнется с самого начала.
- Если во время воспроизведения песни нажать клавишу PLAY, то песня перейдет в режим паузы. Нажмите вновь Play для возобновления воспроизведения.
- Для перехода к следующему шагу песни нажмите PAGE UP во время воспроизведения песни.
- Для возобновления воспроизведения с текущего шага песни нажмите PAGE DOWN во время воспроизведения песни.

## ЗАЦИКЛИВАНИЕ ПАТТЕРНА

В режиме исполнения песни удерживайте нажатой кнопку FILL до конца шага. В этом случае паттерн начнет проигрываться снова. Для этой цели можно также использовать ножной переключатель, скоммутированный с гнездом Count/A/B/Fill.

Эту опцию можно использовать, если солист решил поиграть немного дольше, чем было запрограммировано заранее.

Еще эта опция может быть использована, если две песни имеют один и тот же темп. Запустите первую песню с пустым паттерном, затем добавьте вторую песню. Между песнями удерживайте в нажатом положении ножной переключатель на шаге песни с пустым паттерном, затем отпустите для начала второй песни.

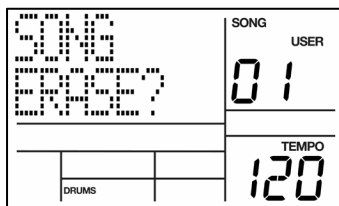
## ВОСПРОИЗВЕДЕНИЕ ПЕСНИ С СЕРЕДИНЫ

В режиме записи можно начать воспроизведение с середины песни, с любого из ее шагов.

1. Удостоверьтесь, что SR18 находится в режиме записи (нажмите кнопку REC), даже если вы не планируете ничего записывать.
2. С помощью кнопок INC/DEC выберите шаг песни, с которого необходимо начать воспроизведение.
3. Нажмите PLAY. SR18 начнет воспроизводить песню с сильной доли выбранного шага.
4. Если вы не хотите, чтобы изменилась длина песни, перейдите в обычный режим воспроизведения до того, как будет достигнут конец песни (нажмите вновь REC так, чтобы погас индикатор REC). В противном случае, оставайтесь в режиме записи.

## СТИРАНИЕ ВСЕЙ ПЕСНИ

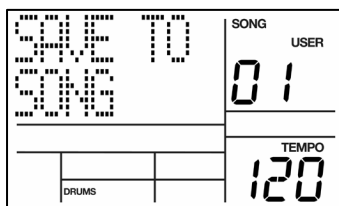
1. SR18 должен находиться в режиме песни.
2. С помощью цифровых кнопок, кнопка IN/DEC или ручки VALUE выберите песню, которую необходимо удалить.
3. Нажмите и удерживайте кнопку ERASE. Вы увидите экран, показанный справа.
4. Продолжая удерживать кнопку ERASE в нажатом состоянии, нажмите REC (ENTER). На дисплее высветится индикация SONG ERASED (песня удалена).
5. Отпустите кнопки ERASE и REC(ENTER).



## СОХРАНЕНИЕ ПЕСНИ

После завершения работы с песней необходимо ее сохранить в памяти. Обратите внимание, что при выключении питания SR18 до момента сохранения песни все данные песни будут потеряны.

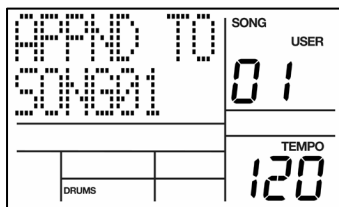
1. SR18 должен находиться в режиме песни.
2. С помощью цифровых кнопок, кнопка IN/DEC или ручки VALUE выберите песню, которую необходимо сохранить.
3. Нажмите и удерживайте COPY / SAVE.
4. Нажмите REC (ENTER) для сохранения песни. На дисплее высветится индикация **SAVE DONE**.
5. Отпустите кнопку SAVE / COPY.



## ДОБАВЛЕНИЕ ПЕСНИ

Эта функция может быть использована для добавления всего содержимого из выбранной песни в конец другой песни. Добавление песни в пустую ячейку памяти приведет к созданию идентичной копии песни. Обратите внимание, что таким образом можно выполнить удвоение длины песни.

1. SR18 должен находиться в режиме песни.
2. Выберите нужную песню для копирования самой в себя с помощью цифровой клавиатуры, кнопка INC/DEC или с помощью ручки VALUE.
3. Нажмите и удерживайте COPY / SAVE.
4. Удерживая в нажатом положении кнопку SAVE / COPY, нажмите PAGE UP. Вы увидите экран, показанный справа.
5. Не отпуская кнопку SAVE/COPY, введите номер песни, определенной в шаге (2).
6. Нажмите REC (ENTER) для копирования песни самой в себя.
7. Отпустите кнопки SAVE / COPY и REC (ENTER).



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ИМЕНИ ПЕСНИ (NAME)

1. Нажмите RECORD SETUP. Если имя уже было определено, то оно будет показано в верхней строке. Если имя песни не было определено, то на дисплее высветится индикация **NO NAME**.
2. Для изменения символа в позиции, отмеченной курсором, используйте кнопки INC/DEC или ручку VALUE, а для перемещения курсора – кнопки PAGE UP/DOWN. Возможен ввод прописных и строчных букв, цифр, знаков пунктуации и различных специальных символов. С помощью цифровых кнопок можно также ввести номера.

## НАСТРОЙКА СИСТЕМЫ

Этот режим обеспечивает доступ к важным функциям системы. Общее руководство по настройке:

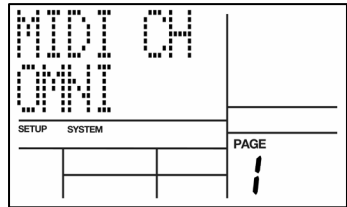
1. нажмите на кнопку SYSTEM SETUP;
2. используйте кнопки PAGE (UP и DOWN) для выбора различных «страниц» функций; в нижнем правом углу дисплея будет показан номер страницы; ниже дается их описание;
3. при необходимости отрегулируйте значения на страницах в соответствии с описанием для каждой страницы;
4. после выполнения всех необходимых изменений нажмите вновь на кнопку SYSTEM SETUP для выхода или для выбора другой страницы.

Примечание: Необходимо отметить, что значения этих параметров не сбрасываются даже после отключения питания.

### СТРАНИЦА 1 / MIDI CHANNEL (MIDI CH)

При управлении SR18 с внешнего MIDI-устройства, например MIDI- барабанных пэдов или клавишных инструментов, можно определить настройки MIDI-канала для каждого слоя инструментов. SR18 может принимать MIDI-данные по любому из 16 MIDI-каналов или по всем 16 каналам одновременно (режим Omni).

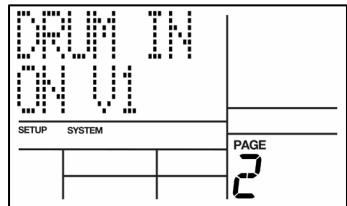
1. Для изменения номера канала, по которому происходит прием MIDI-данных, нажмите вначале на кнопки DRUMS, PERC или BASS для выбора инструментального слоя.
2. Выберите нужный канал MIDI с помощью цифровых кнопок, кнопок INC/DEC или с помощью ручки VALUE (с помощью цифровых кнопок, при необходимости, введите лидирующий ноль).



**Совет:** Если MIDI используется для управления несколькими инструментами, желательно назначить на каждый инструмент в миксе отдельный MIDI-канал. Это гарантирует, что инструмент будет принимать только те данные, которые предназначены для него.

### СТРАНИЦА 2 / ПОЛУЧЕНИЕ НОТ ПО MIDI (DRUM IN, PERC IN, BASS IN)

На дисплей выводится индикация DRUM IN, PERC IN или BASS (в зависимости от текущего режима). На этой странице определяется входная чувствительность принимаемых по MIDI нот (ON V1 и ON V2). Для приема сообщений MIDI-нот на входе SR18, выберите с помощью кнопок INC/DEC опцию ON V1 или ON V2. Выберите OFF, для игнорирования принимаемых по MIDI нот. Если параметр установлен на ON V1, то определяется линейная зависимость. В этом случае не происходит модификация громкости ноты, сгенерированной контролером. Если параметр принимает значение ON V2, то устанавливается максимальная громкость для всех принимаемых по MIDI-нот (независимо от громкости, сгенерированной контролером).

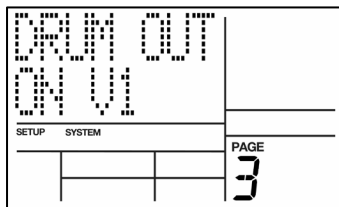


**Примечание:** Значения параметра ON V1 и ON V2 используются, если SR18 применяется для воспроизведения партий контролера в режиме реального времени. Значение OFF устанавливается, когда SR18 работает в ведомом (slave) режиме по отношению к секвенсеру. При этом Sr18 синхронизируется от него, но не обрабатывает MIDI-ноты. Необходимо отметить, что параметр Clock (стр. 5 в меню настройки системы) должен быть включен.

## СТРАНИЦА 3 / ПЕРЕДАЧА НОТ ПО MIDI (DRUM OUT, PERC OUT, BASS OUT)

SR18 может выводить MIDI-данные с барабанных пэдов и паттерна или секвенции песни с разъема MIDI OUT, расположенного на задней панели. Это позволяет осуществить посыл данных на секвенсер для записи или для управления другими звуковыми модулями с SR18.

1. Для изменения свойств MIDI OUT инструментального слоя, вначале выберите DRUMS, PERC или BASS.
2. Для того чтобы SR18 при воспроизведении паттерна или песни, а также при игре на барабанных клавишах генерировал MIDI-ноты, необходимо установить параметр в ON. В противном случае следует выбрать значение OFF.



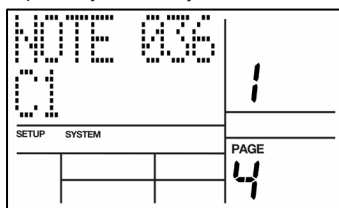
**Совет:** Если SR18 работает как ритм-машина и генерирует тайм-код для MIDI-системы, то необходимо установить OFF, чтобы другое оборудование не реагировало на MIDI-ноты.

## СТРАНИЦА 4 / НАЗНАЧЕНИЕ MIDI-НОТ НА БАРАБАНЫЕ КЛАВИШИ (NOTE)

На этой странице определяется, звук какого барабана будет воспроизводиться при получении MIDI-ноты с определенным номером. Этот номер определяет как MIDI-ноту, которая запускает барабанную клавишу при внешнем управлении SR18, так и MIDI-ноту, которая посылается на другие MIDI-устройства при нажатии на соответствующую барабанную клавишу.

Номер и название MIDI-ноты отображаются в левой верхней части дисплея, а номер пэда – в правой.

1. Во-первых, выберите нужный инструментальный слой нажатием на кнопку DRUM, PERC или BASS.
2. Нажмите на барабанную клавишу, назначенную на MIDI-ноту.
3. Введите номер/имя ноты с помощью цифровых кнопок, кнопку INC/DEC или с помощью ручки VALUE.



**Примечание:** Параметры соответствия MIDI-нот и пэдов являются глобальными. То есть они относятся ко всем паттернам. Назначения MIDI-нот не выбираются отдельно для каждого паттерна.

По умолчанию принято следующее соответствие MIDI-нот и инструментальных слоев.

**Примечание:** Басовая партия не может иметь назначенных номеров MIDI-нот. Басовые партии предустановлены для запуска на номере MIDI-ноты C2 (048).

DRUMS			PERC			BASS		
PAD	MIDI NOTE #	KEY NAME	PAD	MIDI NOTE #	KEY NAME	PAD	MIDI NOTE #	KEY NAME
PAD 1	036	C1	PAD 1	060	C3	PAD 1	048	C2
PAD 2	038	D1	PAD 2	061	C#3	PAD 2	049	C#2
PAD 3	037	C#1	PAD 3	063	D#3	PAD 3	050	D2
PAD 4	042	F#1	PAD 4	064	E3	PAD 4	051	D#2
PAD 5	044	G#1	PAD 5	062	D3	PAD 5	052	E2
PAD 6	046	A#1	PAD 6	075	D#4	PAD 6	053	F2
PAD 7	048	C2	PAD 7	067	G3	PAD 7	054	F#2
PAD 8	047	B1	PAD 8	068	G#3	PAD 8	055	G2
PAD 9	041	F1	PAD 9	065	F3	PAD 9	056	G#2
PAD 10	049	C#2	PAD 10	066	F#3	PAD 10	057	A2
PAD 11	051	D#2	PAD 11	069	A3	PAD 11	058	A#2
PAD 12	053	F2	PAD 12	080	G#4	PAD 12	059	B2

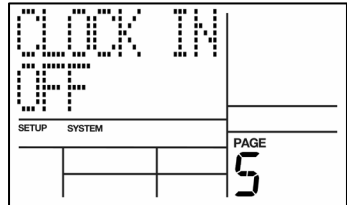
## 4СТРАНИЦА 5 / ПРИЕМ синхронизирующих сообщений (CLOCK IN)

Воспроизведение и темп SR18 могут управляться с внешних устройств через MIDI-Clock, если:

- внешнее устройство (секвенсер, ритм-машина и т. д.) генерирует синхронизирующий MIDI-сигнал;
- эти сигналы выводятся с MIDI-OUT внешнего устройства на MIDI IN SR18;
- параметр CLOCK IN включен.

Для того чтобы SR18 распознавал синхронизирующие сообщения на MIDI-входе, выберите опцию **ON** с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE (при отсутствии синхронизирующих сообщений SR18 работает на базе внутренней синхронизации).

Выберите **OFF**, чтобы SR18 игнорировал сообщения синхронизации и работал на базе внутренней синхронизации, независимо от синхронизирующих данных, поступающих на вход MIDI IN.



**Совет:** Если SR18 работает в качестве дополнительного звукового модуля, параметр CLOCK IN необходимо установить на OFF, чтобы он не запускал воспроизведение паттерна при получении соответствующего сообщения.

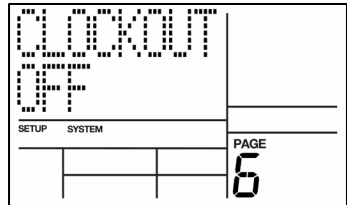
## СТРАНИЦА 6 / ГЕНЕРИРОВАНИЕ синхронизирующих сообщений НА ДРУГИЕ УСТРОЙСТВА (CLOCKOUT)

SR18 может генерировать синхронизирующие MIDI-сигналы для синхронизации внешнего оборудования если:

- внешнее устройство (секвенсер, ритм-машина и т. д.) отвечает на синхронизирующий MIDI-сигнал;
- эти сигналы выводятся с MIDI-OUT SR18 на MIDI IN внешнего устройства;
- параметр CLOCKOUT включен.

Чтобы SR18 генерировал данные синхронизации на своем MIDI-выходе, выберите включение опции (ON) с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE.

Выберите OFF для прекращения вывода синхронизирующего MIDI-сигнала на разъем MIDI OUT.



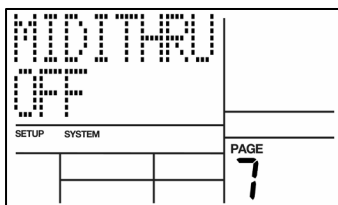
**Совет:** Если SR18 синхронизируется от внешнего оборудования, то CLOCKOUT необходимо установить на OFF, а CLOCK IN – на ON.

## СТРАНИЦА 7 / ПЕРЕДАЧА ДАННЫЕ СО ВХОДА MIDI IN НА ВЫХОД MIDI OUT (MIDITHRU)

Для того чтобы сообщения, поступающие на вход SR18 MIDI IN, передавались на выход (MIDI OUT), необходимо включить параметр MIDITHRU (установить ON).

Используйте кнопки INC DEC или ручку VALUE для выбора опции **ON**.

Если необходимо, чтобы на выходе SR18 MIDI OUT присутствовали только генерируемые им сообщения, необходимо установить параметр в **OFF**.



**Например:** Переключение с MIDI OUT на MIDI THRU может быть использовано для некоторых системных приложений. Допустим, MIDI-клавиатура подключена к входу MIDI IN на SR18, который, в свою очередь, используется в качестве управляющего модуля для секвенсора (соответственно выход MIDI OUT SR18 коммутирован со входом MIDI IN секвенсера). Если MIDI THRU установлен на ON, то появляется возможность передачи MIDI-нот от MIDI-клавиатуры через SR18 на вход секвенсера MIDI IN.

Другой параметр SR18 DRUM IN должен быть установлен в **OFF**, чтобы SR18 не реагировал на получаемые с клавиатуры MIDI-ноты. Также необходимо установить CLOCKOUT на **ON**, чтобы SR18 управлял секвенсером. Параметр DRUMOUT необходимо установить в **OFF**, чтобы секвенсер не записывал MIDI-ноты SR18. Коммутация выхода MIDI Out секвенсера с входом MIDI IN клавиатуры позволяют воспроизводить MIDI-ноты с помощью клавиатуры.

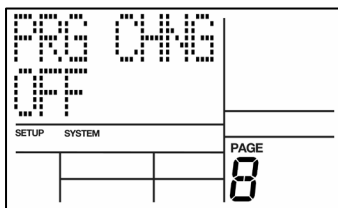
С технической точки зрения, синхронизирующие MIDI-сообщения, формирующиеся управляющим оборудованием (таким как секвенсер), поступающие на вход MIDI IN SR18 на его выход MIDI Out не передаются. Однако если CLOCK IN и CLOCK OUT установлены на **ON**, то SR18 может генерировать синхронизирующую информацию в ответ на принимаемую.

## СТРАНИЦА 8 / ВЫБОР НАБОРА УДАРНЫХ ПО MIDI (PRG CHNG)

MIDI-сообщение Program Change – это сообщение, посылаемое на устройство и приводящее к их переключению на новую программу, банк или звук. Выбор набора ударных на SR18 может выполняться с внешнего устройства в любой момент времени (даже во время воспроизведения) с помощью сообщений формата Program Change.

Чтобы SR18 принимал сообщения Program Change, включите эту опцию (**ON**) с помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE.

Выберите **OFF** для игнорирования сообщений Program Change.



Для загрузки пользовательских наборов ударных используются сообщения Program Change с номерами 00 – 49. Пресетным наборам ударных соответствуют сообщения Program Change с номерами 50 – 99. При получении сообщений Program Change с номерами 100 – 127 загружаются пользовательские наборы ударных с номерами 00 – 27.

**Совет:** Если устройство, генерирующее сообщение Program Change, использует нестандартный протокол, то желательно сделать таблицу преобразований, чтобы видеть, какое сообщение Program Changes какой набор ударных вызывает.

Обратите внимание, что для получения доступа к пользовательским наборам ударных необходимо вместе с сообщением Program Change послать сообщение Bank Select (выбор банка). Смотрите таблицу ниже для получения информации о доступе к различным наборам ударных.

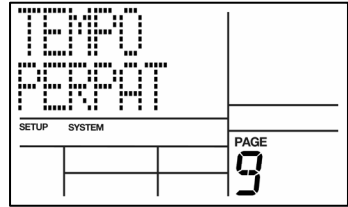
BANK MSB	BANK LSB	PRG CHANGE	SELECTION
0	0	00-99	PRESET DRUM KITS
0	1	00-99	USER DRUM KITS
0	0	00-99	PRESET PERC KITS
0	1	00-99	USER PERC KITS
0	0	00-99	PRESET BASS KITS
0	1	00-99	USER BASS KITS

## СТРАНИЦА 9 / ВЫБОР ТЕМПА (TEMPO)

Эта функция определяет, как SR18 будет использовать данные темпа во время воспроизведения паттерна.

При выборе опции **GLOBAL** SR18 будет использовать глобальную настройку темпа и игнорировать данные темпа, определенные для паттерна.

При выборе опции **PERPAT** SR18 будет использовать данные темпа, сохраненные для каждого паттерна. Например, если темп паттерна 01 установлен на 90, а темп паттерна 02 установлен на 120, то SR18 будет увеличивать темп при переключении с паттерна 01 на паттерн 02.



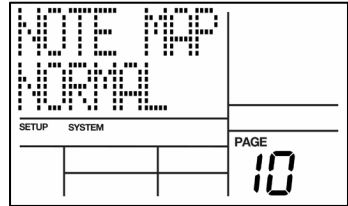
## СТРАНИЦА 10 / НОТЫ БАРАБАННОЙ КАРТЫ (NOTE MAP)

В режиме **NORMAL** для всех паттернов каждому из 12 пэдов соответствует своя MIDI-нота. В режиме **MULTI-DEUMSET** на один пэд можно назначить несколько MIDI-нот из группы наборов ударных. Пользовательские наборы ударных разнесены по пяти группам (00 - 09, 10 - 19, 20 - 29, 30 - 39 и 40 - 49).

Внутри каждой из этих групп можно использовать MIDI-ноты с номерами из диапазона 000 - 119. Эта опция делает SR18 идеальным для использования в качестве звукового модуля, управляемого от электронных барабанов, пэдов или секвенсоров.

Необходимо отметить, что в этом режиме нельзя записывать ноты в паттерн по MIDI. Предполагается, что SR18 используется исключительно в качестве звукового модуля.

Приведенная ниже таблица определяет соответствие MIDI-нот и воспроизводимых звуков из того или иного набора ударных. Таким образом, пэду с номером 1 соответствуют ноты «до» (C) разных октав (MIDI-ноты с номерами 000, 012, 024, 036, 048, 060, 072, 084, 096, и 108). Для того чтобы иметь возможность использовать эту барабанную карту в дальнейшем, необходимо ее сохранить как набор ударных.



## Барабанная карта режима **MULTIDRUMSET**

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Номера MIDI-нот и пэдов для набора ударных 00 аналогичны наборам ударных 10, 20, 30 и 40; номера набора ударных 01 аналогичны наборам ударных 11, 21, 31 и 41 и т. д.

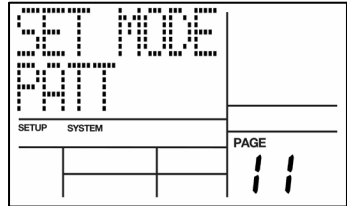
DRUM SET	PAD #	MIDI NOTE	DRUM SET	PAD #	MIDI NOTE	DRUM SET	PAD #	MIDI NOTE
00	1	000	03	5	040	06	9	080
00	2	001	03	6	041	06	10	081
00	3	002	03	7	042	06	11	082
00	4	003	03	8	043	06	12	083
00	5	004	03	9	044	07	1	084
00	6	005	03	10	045	07	2	085
00	7	006	03	11	046	07	3	086
00	8	007	03	12	047	07	4	087
00	9	008	04	1	048	07	5	088
00	10	009	04	2	049	07	6	089
00	11	010	04	3	050	07	7	090
00	12	011	04	4	051	07	8	091
01	1	012	04	5	052	07	9	092
01	2	013	04	6	053	07	10	093
01	3	014	04	7	054	07	11	094
01	4	015	04	8	055	07	12	095
01	5	016	04	9	056	08	1	096
01	6	017	04	10	057	08	2	097
01	7	018	04	11	058	08	3	098
01	8	019	04	12	059	08	4	099
01	9	020	05	1	060	08	5	100
01	10	021	05	2	061	08	6	101
01	11	022	05	3	062	08	7	102
01	12	023	05	4	063	08	8	103
02	1	024	05	5	064	08	9	104
02	2	025	05	6	065	08	10	105
02	3	026	05	7	066	08	11	106
02	4	027	05	8	067	08	12	107
02	5	028	05	9	068	09	1	108
02	6	029	05	10	069	09	2	109
02	7	030	05	11	070	09	3	110
02	8	031	05	12	071	09	4	111
02	9	032	06	1	072	09	5	112
02	10	033	06	2	073	09	6	113
02	11	034	06	3	074	09	7	114
02	12	035	06	4	075	09	8	115
03	1	036	06	5	076	09	9	116
03	2	037	06	6	077	09	10	117
03	3	038	06	7	078	09	11	118
03	4	039	06	8	079	09	12	119

## СТРАНИЦА 11 / НАЛОЖЕНИЕ НАБОРА УДАРНЫХ В РУЧНОМ РЕЖИМЕ (SET MODE)

Каждый паттерн имеет назначенный на него набор ударных. Тем не менее, можно задать команду SR18, чтобы он игнорировал эти сохраненные назначения и сохранил текущий набор ударных независимо от того, был ли изменен паттерн или нет. Это очень удобно для прослушивания звучания паттерна с другим набором ударных.

Используйте кнопки INC/DEC или ручку VALUE для выбора опции **PATT** (каждый паттерн использует назначенный на него набор ударных) или **MANUAL** (SR18 сохраняет текущий выбранный набор ударных независимо от выбранного паттерна).

***Примечание:** Если при переключении паттерна не происходит вызова другого набора ударных, возможно, что установка параметра сделана на MANUAL вместо PATT.*

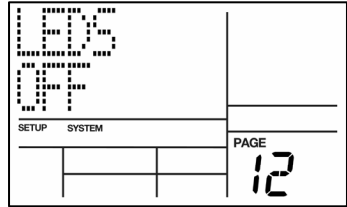


## СТРАНИЦА 12/ СВЕТОДИОДНЫЕ ИНДИКАТОРЫ (LEDS OFF)

На этой странице определяется, будут ли светодиоды на SR18 гореть, или будут отключены в целях экономии заряда батареи.

Используйте кнопки INC DEC или ручку VALUE для выбора опции **OFF** для выключения светодиодов.

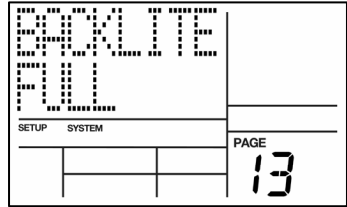
Выберите **ON** для включения светодиодов.



## СТРАНИЦА 13 / ЯРКОСТЬ ФОНОВОЙ ПОДСВЕТКИ (BACKLITE)

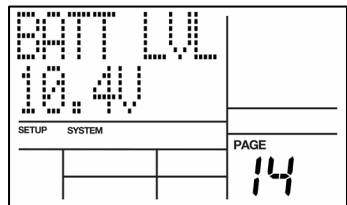
На этой странице устанавливается яркость подсветки дисплея. Помните о том, что менее яркая подсветка экономит заряд батареи.

С помощью кнопок INC/DEC или ручки VALUE отрегулируйте настройку яркости (OFF, 1-9 или FULL для получения максимальной яркости).



## СТРАНИЦА 14 / УРОВЕНЬ ЗАРЯДА БАТАРЕИ (BATT LVL)

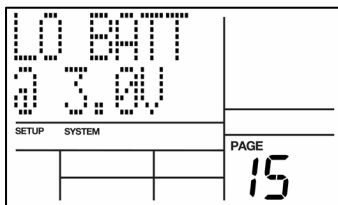
На этой странице показывается оставшийся уровень заряда батареи.



## СТРАНИЦА 15 / ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ О НИЗКОМ ЗАРЯДЕ БАТАРЕИ (LO BATT)

На этой странице можно определить порог заряда батареи, при достижении которого будет выдаваться предупреждение о низком заряде. Это предупреждение позволит определить время замены батареи.

С помощью цифровых кнопок, кнопок IN/DEC или ручки VALUE выберите процент от полного заряда батареи.



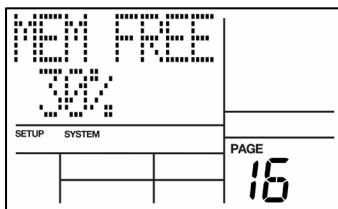
## СТРАНИЦА 16 / ПРОВЕРКА ДОСТУПНОЙ ПАМЯТИ (MEM FREE)

Эта страница показывает приблизительное количество доступной памяти (выражается в процентах от общей памяти).

Необходимо время от времени проверять память, поскольку для правильной работы SR18 требуется достаточное количество свободной памяти. Если количество доступной памяти становится менее 15% от общей, необходимо немедленно сохранить данные SR18 так, как описано далее.

При небольшом количестве доступной памяти некоторые операции невозможны. Это происходит из-за того, что SR18 дублирует паттерн перед началом его модификации (изменение длины, изменение смещения и т. д.). Если при попытке изменения паттерна требуется больше памяти, чем доступно в настоящий момент, на дисплее высветится сообщение о недостатке памяти.

Немедленно сохраните данные SR18 и определите ненужные паттерны или песни, которые необходимо стереть для освобождения памяти.

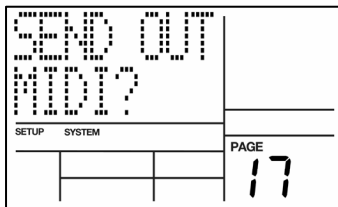


## СТРАНИЦА 17 / ОТПРАВКА ДАННЫХ ПЕСЕН И ПАТТЕРНА НА MIDI-УСТРОЙСТВА ХРАНЕНИЯ SYS EX (SEND OUT MIDI?)

Эта страница позволяет преобразовать информацию о паттернах и песнях SR18 в системные эксклюзивные данные MIDI и переслать эти данные на выход MIDI OUT. Эти данные могут быть переданы на программное обеспечение и оборудование, поддерживающее хранение MIDI Sys Ex.

Имеется две причины для сохранения вашей работы.

- Хотя SR18 может сохранить большое количество событий, в конце концов память заканчивается. Можно сохранить содержимое памяти и занести в память новые паттерны и песни, а затем, при необходимости, вновь загрузить старые данные.
- Очень важно выполнять резервное копирование памяти SR18! Механическая проблема (скачок напряжения в сети, разряд статического электричества) или ошибка оператора могут привести к изменению данных памяти. *Сохранение данных позволит работать без опасения потерять результаты своей работы.* По возможности сделайте две резервные копии и храните вторую резервную копию на другом физическом носителе, отличном от первого.



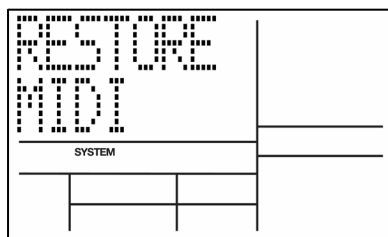
На этой странице нажмите кнопку REC (ENTER) для отправки данных паттерна и песни SR18 в формате данных SysEx. На дисплее высветится индикация **SENDING MIDI...** подтверждающая, что выполняется отправка данных.

***Примечание:** Как правило, MIDI OUT подключается к MIDI IN другого SR18 или к устройству хранения данных, например, MIDI-секвенсер.*

**ЗАГРУЗКА ДАННЫХ ПАТТЕРНА И ПЕСНИ В ФОРМАТЕ SYSEX НА SR18.**

Для загрузки данных паттерна и песни обратно на SR18 следуйте приведенной ниже инструкции. Обратите внимание, что при выполнении этой операции происходит стирание уже существующих на SR18 данных песни и паттерна.

1. Подключите 5-контактный MIDI-кабель от MIDI SysEx устройства к MIDI IN SR18.
2. Выключите SR18.
3. Нажмите и удерживайте кнопку SAVE / COPY.
4. Удерживая кнопку SAVE/COPY в нажатом состоянии, включите SR18.
5. Через несколько секунд вы увидите экран, показанный справа. SR18 готов к приему данных.
6. Начните передачу MIDI-данных в формате SysEx на SR18. Для получения дополнительной информации о передаче данных MIDI SysEx смотрите документацию прибора MIDI SysEx.
7. После завершения передачи выключите SR18 и включите его вновь.



## ПРИЛОЖЕНИЕ

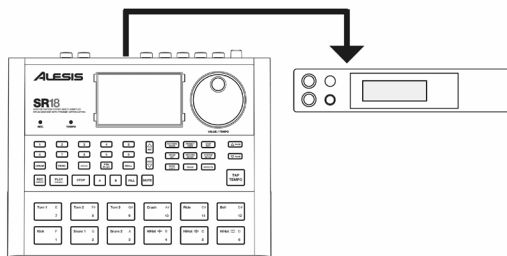
### ПРИМЕРЫ СИНХРОНИЗАЦИИ ПО MIDI

#### Использование SR18 в качестве ведущего (master) модуля

От SR-18 можно синхронизировать ритм-машины или секвенсеры. Для того чтобы SR18 мог генерировать по MIDI управляющую информацию, необходимо установить значение параметра CLOCKOUT на ON.

1. Установите параметр CLOCKOUT на ON (см. стр. 6 в меню настройки записи).
2. Запрограммируйте ведомые устройства таким образом, чтобы они не синхронизировались от внутренних схем, а воспринимали по MIDI внешние сообщения CLOCK и Start/Stop. Для этого следует ознакомиться с соответствующими разделами пользовательских руководств ведомых приборов. Если это возможно, сделайте доступным управление указателем песни ведомого прибора Song Position Pointer.
3. Нажмите на кнопку PLAY на SR18. Одновременно с ним запускается и ведомые устройства с темпом, установленным в SR18. Если ведомые устройства обрабатывают сообщения установки указателя песни, то можно начинать воспроизведение песни на SR18 с любой точки. При этом ведомые устройства через несколько секунд синхронизируются с ведущими.

На приведенной ниже схеме показывается использование SR18 в качестве ведущего устройства, синхронизирующего работу ведомого сэмплера. Для подключения сэмплера (или любого другого внешнего устройства с подключением по MIDI) от MIDI OUT SR18 к разъему MIDI IN внешнего MIDI-устройства используется 5-контактный MIDI-кабель.

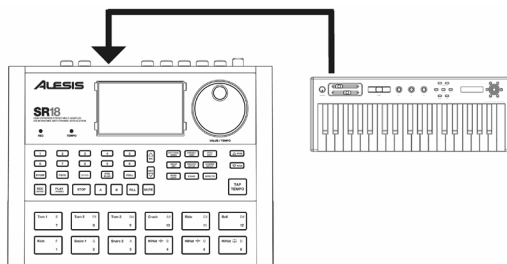


#### Использование SR18 в качестве ведомого (slave) модуля

SR18 может синхронизироваться от внешнего источника с помощью опции MIDI CLOCK. Это позволяет синхронизировать воспроизведение и темп на SR18 с внешним MIDI-устройством.

1. Установите параметр CLOCKOUT на ON (см. стр. 5 в меню настройки записи).
2. Запрограммируйте мастер-устройство на посыл сообщения MIDI Clock. Для этого следует ознакомиться с соответствующими разделами пользовательских руководств ведомых приборов.
3. Нажмите PLAY на мастер-синхронизирующем устройстве. Одновременно с ним запустится и SR18 с темпом, установленным в ведущем приборе.

На приведенной ниже схеме показывается использование SR18 в качестве ведомого устройства с синхронизацией работы от внешнего мастер-устройства. Для подключения SR18 в качестве ведомого устройства используйте 5-контактный MIDI-кабель для подключения MIDI OUT мастер-синхронизирующего устройства к MIDI IN на SR18.



## СОВЕТЫ ПО КОМПОНОВКЕ ПАТТЕРНОВ И ПЕСЕН

В идеале вы должны переводить все ваше вдохновение в реальность с минимальным приложением усилий. Приведенная ниже информация поможет пользователю сократить время, необходимое для создания новых паттернов и песен.

### Создание вспомогательных паттернов (Fill) с помощью функции копирования

В подавляющем большинстве случаев вспомогательный паттерн практически не отличается от соответствующего ему основного. Для того чтобы сократить время, затрачиваемое на программирование вспомогательного паттерна, рекомендуется скопировать основной и соответствующим образом модифицировать его в режиме реального времени или пошагового редактирования.

### Создание длинных паттернов на основе коротких

Процесс редактирования коротких паттернов требует значительно меньше времени по сравнению с редактированием более длинных. Это происходит в силу того, что при модификации паттерна в режиме реального времени (паттерн в этом случае воспроизводится в цикле), пользователь тратит меньше времени на ожидание момента, когда в формируемый паттерн необходимо вставить то или иное событие или наоборот, стереть его. После того, как были созданы все необходимые короткие паттерны, их можно объединить в один с помощью функции копирования. *Например:* Можно создать 4 паттерна, длина каждого из которых 8 четвертей, а затем объединить их в один длиной 32 четверти.

### Экономия памяти

С точки зрения экономии памяти рекомендуется программировать песню, состоящую из большего количества шагов и более коротких паттернов, чем создавать песню с меньшим количеством шагов, но использующую более длинные паттерны. *Например:* Допустим, в песне используются два 16-битных паттерна, отличающиеся только последними четырьмя четвертями. В этом случае для экономии памяти лучше разбить эти паттерны (первый — длиной 12 четвертей, второй — 4 четверти) и скомпоновать песню, увеличив число шагов (по 2 шага на каждый из этих паттернов).

### Паттерны различных размерностей

Для тактов, основанных на четвертных нотах, изменение числа бит паттерна может привести к изменению размерности. *Например:* Добавление к паттерну длиной 4 бита еще трех бит приводит к тому, что размерность становится равной  $7/4$ . Аналогичным образом можно создать паттерны, соответствующие размерности такта  $2/4$ ,  $3/4$ ,  $5/4$ ,  $9/4$  и т.д.

Для программирования тактов, основанных на восьмых нотах, в большинстве случаев удобнее просто вдвое увеличить темп. Таким образом каждый бит станет эквивалентен уже восьмой доле, а не четвертой. Однако об этом нельзя забывать при квантовании и установке метронома — выводющиеся на дисплей ноты четвертной длительности необходимо рассматривать как восьмые.

При слиянии паттернов различных размерностей необходимо быть предельно внимательным. Если некоторые из них основаны на четвертных нотах, а другие на восьмых, то необходимо вдвое увеличить темп первых.

## ОСНОВЫ МУЗЫКАЛЬНОЙ НОТАЦИИ

**Такт.** Музыкальное произведение разбивается на небольшие части, называемые тактами. Каждый такт, в свою очередь, состоит из долей (бит). В SR18 каждая доля разбита на 96 поддолей (подбит).

**Размерность.** Размерность обозначается дробью. Числитель дроби — количество долей такта, знаменатель — размер доли. Например, размерность  $3/4$  соответствует такту, длина которого равна трем четвертными нотам (три четверти).

Четвертная нота содержит две восьмых. Таким образом, в такте  $4/4$  находится 8 *восьмых нот*. Восьмая нота содержит две шестнадцатых.

Таким образом, в такте  $4/4$  находится 16 *шестнадцатых нот*. Шестнадцатая нота содержит две тридцать вторых.

Таким образом, в такте  $4/4$  находится 32 *тридцать вторых ноты*.

Существуют также ноты с длительностью большей, чем у четвертных нот. Половина нота состоит из двух четвертей, целая — из четырех четвертных или двух половинных. Таким образом, в такте размерностью  $4/4$  может быть только одна целая нота.

**Триоли.** Если разделить четвертную ноту на три равных по длительности, то получится восьмерная триоль. Триоль называется *восьмерной*, поскольку длительность восьмых нот наиболее близка к длительности нот, составляющих ее. Если, в свою очередь, разделить восьмую ноту на три равных по длительности, то получится шестнадцатая триоль. Разбиение шестнадцатой ноты на три равных по длительности приводит к образованию тридцать второй триоли.

**Паузы.** Они используются для обозначения мест партии, в которых не должно быть нот. Паузы бывают таких же длительностей, что и ноты (см. выше).

**Точки нот и пауз.** Точка у ноты или паузы увеличивает их длительность на половину. Например, длительность восьмой ноты с точкой равна трем шестнадцатым.

**Нестандартные размерности.** Наиболее часто в западной музыке встречается размерность  $4/4$  (четыре четверти), однако в ряде случаев используются и другие. Например, в джазовой музыке применяются размерности  $5/4$  (пять четвертых) и  $7/4$  (семь четвертых). Практически, такты таких сложных размерностей состоят из двух простых. Например, такт размерностью  $7/4$  можно рассматривать как комбинацию тактов простых размерностей  $4/4$  и  $3/4$  (или наоборот — из тактов  $3/4$  и  $4/4$ , в зависимости от построения музыкальной фразы).

## ТАБЛИЦЫ ПОДДЕРЖИВАЕМЫХ MIDI-СООБЩЕНИЙ

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
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		O	O*	
Program Change	True #	0-127	X	
System Exclusive		O	O	RESTORE MIDI Mode only
System Common	Song Pos	0	X	MIDI out only
	Song Sel	0	X	
	Tune	X	X	
System Realtime	Clock	O	O	
	Commands	X	X	
Aux Messages	Local On/Off	X	X	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
	GM On	X	X	
Notes:				
* Available for Bass sounds only				

O: YES  
X: NO

## ОСНОВНЫЕ ФУНКЦИИ

- Профессиональная ритм-машина с возможностью записи и воспроизведения собственных битов.
- 12 динамически чувствительных барабанных клавиш.
- Большой набор звука 32 Мб с банками перкуссии и бас-синтеза.
- Функция динамической артикуляции стереосэмплов с реверберацией и окружением.
- 100 пресетных/100 пользовательских наборов ударных с большой коллекцией звуков, назначаемых на любой пэд.
- 32-голосная полифония.
- Встроенные эффекты реверберации, эквализации компрессии.
- Встроенные ритмические паттерны для дополнения воспроизведения.
- Большой ЖК дисплей с понятным интерфейсом.
- Инструментальный вход для подключения гитары или баса.
- MIDI-выход для воспроизведения внешнего MIDI-устройства.
- MIDI-вход для использования SR18 в качестве звукового модуля.
- 2 входа для подключения ножных переключателей и управления функциями Start/Stop и Count/A/B/Fill.
- Высококачественный 24-битный стереовыход aux L/R и наушников.
- Питание от батарей или сетевого адаптера (батарей не прилагаются).
- Легкий, прочный корпус.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ СПЕЦИФИКАЦИИ

Аудио выходы:	1 TRS ¼" (aux) 2 TS ¼" (основной) 1 TRS ¼" (наушники)
Пэды	12 чувствительных к нажатию (динамическая артикуляция)
Разрешение такта Sample/DAC	16 / 24
Звуки:	500
Доступные звуки с пэдов	12
Доступные звуки через MIDI	120
Полифония	32 голоса
Панорамирование	7-позиционное, программируемое пользователем
Характеристика скорости нажатия	8 уровней громкости на пэдах, 127 на MIDI
Временное разрешение	96 ppq
Диапазон тактового размера	1-128 битов на паттерн
Диапазон темпа	30-300 биений/минуту
Ноты/паттерны/песни	150,000 / 200 (100 пользовательских, 100 пресетных) / 100
Наборы	100 пользовательских, 100 пресетных
Характеристика сообщения MIDI Prog Change	Набор
Синхронизация	MIDI Clock с указателем позиции песни
Функции/разъемы ножного переключателя	Start / Stop Count / A / B / Fill
Инструментальный вход	TS 1/4"
Другие функции	Пошаговое редактирование, стерео сэмплы, реверберация и компрессор, эквалайзер
Питание	12 VAC внешний трансформатор, одобрен UL и CSA 6 батарей размера AA (не прилагаются)

7-51-0250-D



[www.alesis.com](http://www.alesis.com)