

GW-8

Workstation

Руководство пользователя (версия 2)

В данном документе описаны функции, добавленные в версии 2.0.

Читая его, обращайтесь к Руководству пользователя GW-8.

Содержание

Новые функции GW-8 версии 2.0	4
Создание пользовательского стиля	4
Запись или редакция пьесы	4
Дополнительные функции	4
Общее описание стиля	5
Организация стиля	5
Части	5
Просмотр установок партий части	5
Создание пользовательского стиля	6
Редакция существующего стиля	7
Смена тембров стиля (STYLE MAKEUP)	7
Изменение установок MFX стиля (STYLE MFX)	7
Сохранение стиля	8
Создание нового стиля	10
Инициализация стиля (STYLE INITIALIZE)	10
Запись стиля	11
Запись в реальном времени	11
Пошаговая запись	12
Сохранение записанного стиля	14
Редакция стиля	15
Коррекция временных позиций нот (Quantize)	16
Стирание лишних данных (Erase)	17
Удаление региона (Delete)	18
Копирование данных исполнения (Copy)	18
Вставка пустого региона (Insert)	19
Транспонирование (Transpose)	20
Изменение динамики нот (Change Velocity)	21
Изменение длительности нот (Change Gate Time)	21
Замена данных исполнения (Global Change)	22
Точная подстройка временных характеристик (Shift Clock)	23
Изменение длительности партий (Style Part Length)	23
Задание размера (Time Signature)	24
Детальная редакция стиля (STYLE MICROSCOPE)	24
Автоматическая генерация данных стиля (EZ CONVERT)	26
Создание пьесы	28
Запись исполнения	28
Способы создания пьес	29
Редакция существующей пьесы	30
Смена тембров пьесы (SONG MAKEUP)	30
Изменение установок MFX пьесы (SONG MFX)	30
Сохранение пьесы	31

Создание новой пьесы	33
Инициализация пьесы (SONG INITIALIZE)	33
Запись пьесы	33
Запись в реальном времени	33
Пошаговая запись	35
Сохранение записанной пьесы	37
Редакция пьесы (SONG EDIT)	38
Коррекция временных позиций нот (Quantize)	39
Стирание лишних данных (Erase)	40
Удаление лишнего региона (Delete)	40
Копирование данных исполнения (Copy)	41
Вставка пустого региона (Insert)	42
Транспонирование (Transpose)	42
Изменение динамики нот (Change Velocity)	43
Изменение длительности нот (Change Gate Time)	44
Замена данных исполнения (Global Change)	44
Точная подстройка временных характеристик (Shift Clock)	45
Слияние данных исполнения (Merge)	46
Обмен данных между партиями (Exchange)	46
Детальная редакция пьесы (SONG MICROSCOPE)	47
Редакция данных, воздействующих на всю пьесу (SONG MASTER TRACK)	48
Дополнительные функции	51
STYLE FINDER	51
SYSTEM PEDAL	52
SYSTEM STYLE MIDI (NTA)	53
Chord Zone	54
Сообщения об ошибках, относящиеся к созданию стилей и пьес	55

Новые функции GW-8 версии 2.0

Создание пользовательского стиля

- Новый стиль можно создать, редактируя существующий, например, меняя на экране STYLE MAKEUP тембры или режимы генерации звуков.
- Наличие отдельных MFX (мультиэффектов) для стилей позволяет обрабатывать ими звучание стиля независимо от клавиатурного исполнения.
- Для создания нового стиля можно использовать запись в реальном времени или пошаговую запись, создавая каждую партию по отдельности.
- В качестве партий ударных можно использовать несколько партий стиля.
- Для повышения эффективности создания стилей предусмотрен набор функций редакции, таких как квантование и копирование.
- Для детальной редакции отдельных нот стиля предусмотрен экран STYLE MICROSCOPE.
- Для упрощения создания стилей можно использовать функцию EZ Convert.

Запись или редакция пьесы

- Для смены тембров пьесы, а также режима генерации звука предусмотрен экран SONG MAKEUP.
- Наличие отдельных MFX (мультиэффектов) для пьес позволяет обрабатывать ими звучание пьес независимо от клавиатурного исполнения.
- Кроме записи “в реальном времени”, то есть в процессе исполнения, в версии 2.0 добавлена “пошаговая запись”, позволяющая вводить ноты и паузы последовательно. Выбор способа записи осуществляется пользователем в зависимости от его нужд.
- Для повышения эффективности создания пьес предусмотрен набор функций редакции, таких как квантование и копирование.
- Для детальной редакции отдельных нот пьесы и данных темпа предусмотрены экраны SONG MICROSCOPE и SONG MASTER TRACK.

Примечание: Глава “Запись и редакция пьесы” в данном документе включает в себя содержимое главы “Пьеса” Руководства пользователя.

Дополнительные функции

- Экран STYLE FINDER позволяет осуществлять выбор стилей из списка, отсортированного по номерам, названиям или темпу.
- Добавлена системная установка педали BEND MODE.
- В системные установки добавлена возможность конфигурации MIDI-установок в соответствии со стилем перформанса. Она называется “SYSTEM STYLE MIDI (NTA)”.
- В установки перформанса добавлен параметр “Chord Zone”, позволяющий определять диапазон нот распознавания аккордов.

Общее описание стиля

Организация стиля

Для каждого из трех основных аккордов (мажор, минор и септаккорд) в каждом стиле предусмотрено 4 вариации для вступления, основной темы, сбивки и коды, что в сумме составляет 48 паттернов аккомпанемента. Далее паттерн аккомпанемента будет называться “частью”.

На экране STYLE COMPOSER можно убедиться — существует часть или нет.

1. Выберите стиль (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
3. Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER.
На нем можно выбрать часть, которая будет редактироваться или записываться.

Примечание: К экрану STYLE COMPOSER можно перейти с главного экрана, если удерживать нажатой кнопку [STYLE].



1. Аккорд
2. Часть
 - : Данные исполнения существуют
 - : Данные исполнения отсутствуют
3. Вариация

Части

Каждая часть состоит из 8 партий перформанса: “ударные”, “бас” и “аккомпанемент 1 – 6”. Данные партии называются партиями стиля.

Можно выбрать нужную партию и отредактировать ее установки или записать ее “с нуля”.

Просмотр установок партий части

Для доступа к экрану STYLE COMPOSER ZOOM, находясь на экране STYLE COMPOSER, нажмите [ENTER].

На экране STYLE COMPOSER ZOOM отображаются тембры, используемые в партиях выбранной части.



1. Tone:
Отображает тембр, назначенный на выбранную партию стиля.
2. Партии стиля:
Имена подсвечиваются для партий, содержащих данные исполнения.

На каждую партию стиля можно назначить следующие тембры.

Ударные (ADR): наборы ударных

Бас (ABS): тембры, отличные от наборов ударных

Аkkомпанемент (AC 1 – 6): любой тембр

3. Для перехода к другому экрану переместите курсор и нажмите [ENTER].

EDIT: экран STYLE EDIT

MICRO: экран STYLE MICROSCOPE

Параметр	Значение	Описание
PART	ADR, ABS, AC1 – 6	Выбирает партию стиля. ADR: Ударные аккомпанемента ABS: Бас аккомпанемента AC: Аккомпанемент
CHORD	Major, minor, 7th	Выбирает аккорд.
DIVISION	INTRO1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, ENDING1 – 4	Выбирает часть.
MUTE	OFF, ON	Определяет, присутствует (ON) звук или заглушен (OFF).
SOLO	OFF, ON	Определяет, будет партия звучать solo (ON) или нет (OFF).

Создание пользовательского стиля

Пользовательский стиль можно создать двумя способами.

Редакция существующего стиля

Новый пользовательский стиль можно создать, меняя тембры, используемые в оригинальном стиле, баланс громкостей между партиями или установки эффектов стиля.

Создание нового стиля

Можно инициализировать новый стиль и затем для каждой части создать данные исполнения посредством записи в реальном времени или пошаговой записи. Созданные данные исполнения можно редактировать с помощью набора функций, в том числе функции Microscope.

Примечание: Можно создать данные исполнения для всех частей одного аккорда, а затем с помощью функции EZ Convert быстро сформировать данные частей оставшихся аккордов.

Редакция существующего стиля

Смена тембров стиля (STYLE MAKEUP)

Можно сменить тембры, используемые партиями стиля и отрегулировать баланс громкостей и эффектов между партиями. Установки STYLE MAKEUP распространяются на все части партии, для которых выбран данный тембр.

1. Выберите стиль (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [PART VIEW] несколько раз для перехода к экрану STYLE MAKEUP.

Примечание: В процессе записи или в режиме готовности к записи доступ к экрану STYLE MAKEUP невозможен.

3. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр.
4. Колесом VALUE измените значение.

PART	ADR	ABS	AC1	AC2	AC3	AC4	AC5	AC6
TONE	1157	0200	0025	0186	0167	0182	0683	0190
EXPRESS	0	0	0	0	0	0	0	0
PANPOT	0	0	0	0	0	0	0	0
REVERB	0	0	0	0	0	0	0	0
MUTE
SOLO

Параметр	Значение	Описание
PART		Переключение между установками Makeup для тембров партии. Например, если Assomp1 использует три тембра, здесь будут доступны значения AC1 1, AC1 2 и AC1 3.
TONE		Тембр, используемый партией. В верхней строке экрана отображаются номер и имя тембра.
EXPRESS	-127 – +127	Величина смещения параметра Expression, назначенного на стиль
PANPOT	-127 – +127	Величина смещения параметра Panpot, назначенного на стиль
REVERB	-127 – +127	Величина смещения параметра Reverb, назначенного на стиль
CHORUS	-127 – +127	Величина смещения параметра Chorus, назначенного на стиль
MUTE	OFF, ON	Определяет, присутствует звук (ON) или заглушен (OFF).
SOLO	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) партия звучать сольно. Нажимайте на [◀] или [▶] для выбора значения ON для партии, отмеченной курсором.

Изменение установок MFX стиля (STYLE MFX)

Можно изменить установки эффекта или уровни реверберации/хоруса стиля.

1. Выберите стиль (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
3. Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER.

	INTRO				MAIN				FILL				ENDING			
VARIAION	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Major	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
minor	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
7th	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

0:EZ CONVERT 1:STYLE INIT 2:STYLE MFX

4. Нажмите [2] (STYLE MFX).
Отобразится экран STYLE MFX.
- Примечание:* На экран STYLE MFX можно перейти с экрана STYLE COMPOSER, нажав [EFFECTS].
5. Кнопками [◀]/[▶] выберите страницу, а кнопками [▲]/[▼] — изменяемый параметр.
 6. Колесом VALUE измените значение.

Экран STYLE MFX

Для перехода к этому экрану, находясь на экране STYLE COMPOSER, нажмите [2], или же нажмите [▶], когда отображается экран STYLE MFX SETTING.



Параметр	Значение	Описание
MFX Type	00 – 78	Выбор используемого эффекта MFX и редакция его параметров.

Примечание: См. “Параметры мультиэффектов” (Руководство пользователя).

Экран STYLE MFX SETTING

Для доступа к этому экрану, находясь на экране STYLE MFX, нажмите [◀].



Параметр	Значение	Описание
Style MFX Chorus Send	0 – 127	Уровень обработки хорусом сигнала, прошедшего через MFX.
Style MFX Reverb Send	0 – 127	Уровень обработки реверберацией сигнала, прошедшего через MFX.
MFX Sw	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) MFX использоваться для всех партий стиля.

Сохранение стиля

Отредактированный стиль можно сохранить в качестве пользовательского.

1. **Нажмите [WRITE].**
Отобразится экран WRITE MENU или STYLE NAME.
2. **Если отображается экран WRITE MENU, кнопками [▲] / [▼] выберите “Style” и нажмите [ENTER].**
Отобразится экран STYLE NAME.



Определение имени стиля

3. **Кнопками [◀] / [▶] перемещайте курсор, а колесом VALUE меняйте символы.**
Введите имя стиля длиной до 16 символов.
Доступны следующие символы:
A – Z a – z 0 – 9 ! # \$ % & ‘ () - @ ^ ` { } _

Кнопка	Описание
[0] (TYPE)	Выбор типа символов. При каждом нажатии кнопки будет попеременно выбираться первый символ соответствующего набора: верхний регистр (A), нижний регистр (a) или цифры и символы (0).
[1] (DELETE)	Удаление символа в позиции курсора.
[2] (INSERT)	Вставка пробела в позицию курсора.

Чтобы отказаться от результатов редактирования имени стиля и вернуться к оригинальному, находясь на экране определения имени стиля, нажмите кнопку [MENU] и выберите “1. Undo”.

С помощью [MENU] можно выбрать “2. To Upper” или нажать [▲], чтобы установить верхний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “3. To Lower” или нажать [▼], чтобы установить нижний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “4. Delete All”, чтобы удалить все введенные символы.

Примечание: Хотя GW-8 отображает буквы как в верхнем, так и в нижнем регистре, внутри инструмента регистры не распознаются.
 Например, допустим, что был сохранен стиль под именем “ROCK”. Если создать другой стиль, задать ему имя “rock” и затем попытаться сохранить, названия “ROCK” и “rock” будут рассматриваться, как идентичные, и на экране отобразится запрос на перезапись существующего стиля.
 Если подтвердить сохранение, новый стиль перезапишет существующий стиль “ROCK”.
 Данные нового стиля будут сохранены под именем “ROCK”, а данные ранее сохраненного стиля “ROCK” будут утеряны.

Если курсор расположен в начале имени, при нажатии на [◀] курсор перемещается на “ONE TOUCH”. Теперь, если колесом VALUE здесь установить метку, установки Upper/Lower Tone и Keyboard Mode, использующиеся на экране Main, будут сохранены в качестве установок One Touch вместе с пользовательским стилем. Если выбрать этот пользовательский стиль и нажать [ONE TOUCH], будут загружены соответствующие установки Upper/Lower Tone и Keyboard Mode.

4. Нажмите [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.

5. Нажмите [ENTER] для сохранения пользовательского стиля.

Чтобы вернуться на предыдущий экран без сохранения пользовательского стиля нажмите [EXIT].

Создание нового стиля

Инициализация стиля (STYLE INITIALIZE)

Можно удалить из стиля данные исполнения и инициализировать его установки.

1. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
2. Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER.



3. Нажмите [1] (STYLE INIT).
Отобразится окно Style Initialize.



4. Кнопками [▲]/[▼] выберите параметр, который необходимо отредактировать, и колесом VALUE установите его значение.

Параметр	Значение	Описание
Initialize Tempo	20 – 250	Определяет начальный темп.
Time Signature	1 – 32/2, 4, 8, 16	Определяет начальный размер

5. Кнопками [▲]/[▼] переместите курсор на “INIT” и нажмите [ENTER].
Отобразится запрос на подтверждение.
6. Нажмите [ENTER] для выполнения инициализации.
Чтобы вернуться на предыдущий экран без выполнения инициализации нажмите [EXIT].
По окончании инициализации отобразится экран STYLE COMPOSER, и индикаторы всех частей примут вид “*”.



Запись стиля

Доступны два режима записи: в реальном времени или пошаговом. Выбирайте наиболее подходящий способ, исходя из ситуации.

Запись в реальном времени

1. Чтобы создать стиль “с нуля”, инициализируйте его и перейдите к шагу 4.
Чтобы создать стиль на основе существующего, выберите исходный стиль (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
3. Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER.



4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите часть, которая будет записываться и нажмите [SONG REC].
Отобразится экран Style Rec Standby, и [SONG REC] начнет мигать.



Переключаться между режимами REALTIME и STEP REC можно с помощью кнопки [SONG REC].

Тоже самое можно делать, установив курсор на REC TYPE и вращая колесо VALUE.

5. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр и колесом VALUE измените значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6	Выбор партии для записи.
TONE	Выбор тембра.	
Rec Mode	REPLACE	Записываемый материал замещает собой ранее существующий.
	MIX	Новые ноты записываются поверх ранее существующих.
Count In	OFF	Предварительный отсчет отсутствует. Запись начинается в момент нажатия [▶/].
	1MEAS	Запись начинается после 1 такта предварительного отсчета.
	2MEAS	Запись начинается после 2 тактов предварительного отсчета.
	WAIT NOTE	Запись начинается в момент взятия ноты на клавиатуре. (Предварительный отсчет отсутствует.)
Input Quantize	OFF, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	Квантование корректирует временные позиции нот, сдвигая их к ближайшей позиции сетки квантования. Здесь задается количество долей в такте (т.е., разрешение).
Key	C – B	Выбор тоники для записи.
Octave	-4 – +4	Транспонирование нот во время записи с шагом в октаву.
Length	Off, 0001 –	Выбор количества тактов записи.

На каждую партию стиля можно назначить следующие тембры.

Ударные (ADrum): наборы ударных

Бас (ABass): тембры, отличные от наборов ударных

Аkkомпанемент (Acc 1 – 6): любой тембр

- Нажмите [▶/||] для начала записи.
Если параметр Count In установлен в WAIT NOTE, запись начинается в момент взятия ноты на клавиатуре.
- Играйте на клавиатуре.
- Нажмите [▶/||] для остановки записи.
Чтобы сохранить записанный стиль, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанного стиля” на стр. 14.

Пошаговая запись

- Чтобы создать стиль “с нуля”, инициализируйте его и перейдите к шагу 4.
Чтобы создать стиль на основе существующего, выберите исходный стиль (см. Руководство пользователя).
- Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
- Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER.



- Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите часть, которую необходимо записать, и нажмите [SONG REC].
Отобразится экран Style Rec Standby, и кнопка [SONG REC] начнет мигать.



- Нажмите [SONG REC], чтобы изменить REC TYPE на “STEP REC”.



С помощью кнопки [SONG REC] можно переключаться между режимами REALTIME и STEP REC.

Также для переключения между режимами REALTIME и STEP REC можно переместить курсор на REC TYPE и вращать колесо VALUE.

- Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр, и колесом VALUE измените значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6	Выбор партии для записи.
TONE	Выбор тембра.	
Rec Mode	REPLACE	Записываемый материал замещает собой ранее существующий.
	MIX	Новые ноты записываются поверх ранее существующих.
Start	Выбор позиции начала записи (MEAS: BEAT: TICK).	
Key	C – B	Выбор высоты записываемой ноты.
Octave	-4 – +4	Транспонирование нот во время записи с шагом в октаву.

На каждую партию стиля можно назначить следующие тембры.

Ударные (ADrum): наборы ударных

Бас (ABass): тембры, отличные от наборов ударных

Акомпанемент (Acc 1 – 6): любой тембр

7. Нажмите [▶/||] для начала записи.

Отобразится экран STYLE STEP REC.



8. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр и введите нужную ноту.

Параметр	Значение	Описание
NOTE	1/32 – 2/1	Задаёт длительность вводимой ноты. Длительность ноты определяется временным интервалом между двумя соседними событиями взятия нот (note-on).
GATE	1 – 100%	Определяет реальную продолжительность звучания ноты в процентах от её длительности. Малые значения соответствуют стаккато, большие — тенуто или slur. Стандартному значению соответствует “80%”.
VELOCITY	REAL, 1 – 127	Задаёт громкость вводимой ноты. При выборе “REAL” громкость ноты будет соответствовать реальной скорости нажатия на клавишу. Стандартными значениями являются: 60 для “p” (пиано), 90 для “mf” (меццофорте) и 120 для “f” (форте).

9. Кнопками [▲]/[▼] выберите позицию ввода (шаг) и возьмите ноту.

После взятия ноты позиция ввода переместится на длительность, заданную параметром NOTE.

Нажатие [▲] перемещает позицию ввода назад на величину, заданную параметром NOTE, а нажатие [▼] перемещает позицию ввода вперед на величину, заданную параметром NOTE. Кнопки [0] – [3] служат для выполнения следующих операций.

Кнопка	Описание
[0] (BACK DEL)	Отмена ввода последней ноты.
[1] (TIE)	Вводит лигу, продлевая длительность последней введенной ноты на время, соответствующее её длительности.
[2] (UNTIE)	Отмена ввода последней лиги.
[3] (REST)	Вводит паузу. Установите с помощью NOTE длительность вводимой паузы и затем нажмите [3] (REST).

10. Повторите шаги 7 – 9 для ввода остальных нот.

Последнее заданное значение каждого параметра сохраняется, поэтому если для следующей вводимой ноты используются те же установки, их менять не требуется. Один раз заданные значения GATE и VELOCITY обычно не меняются до конца записи; изменяются только значения NOTE и высоты ноты (KEY).

Ввод аккордов

Возьмите аккорд. Позиция ввода переместится на следующий шаг после отпущения всех клавиш.

11. По окончании записи нажмите [▶/||].

Чтобы сохранить записанный стиль воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанного стиля” на стр. 14.

Связь между параметрами NOTE и Gate time

Связь между длительностью ноты и продолжительностью её звучания в тиках отображена в приведенной ниже таблице. Поскольку секвенсер GW-8 использует TPQN (число тиков в четвертной ноте; т.е., разрешение) равное 120, длительность четвертной ноты соответствует 120 тикам.

Нота	Gate Time
1/32	15
1/16T	20
1/16	30
1/8T	40
1/16.	45
1/8	60
1/4T	80
1/8.	90
1/4	120
1/2T	160
1/4.	180
1/2	240
1/1	480
2/1	960

Продолжительность звучания ноты при пошаговой записи определяется перемножением параметров GATE и Gate time. Например, если параметр GATE установить в "80%", при вводе четвертной ноты реальная продолжительность ее звучания составит $120 \times 0.8 = 96$ тиков.

Сохранение записанного стиля

Записанный стиль можно сохранить в качестве пользовательского. Он содержит следующие компоненты.

- Записанные данные всех частей
- Установки MFX стиля (MFX Type, MFX Chorus/Reverb Send, MFX Sw)
- Установки STYLE MAKEUP
- Установки One Touch (по желанию пользователя)

1. Нажмите [WRITE].

Отобразится экран STYLE NAME.



Определение имени стиля

3. Кнопками [◀]/[▶] перемещайте курсор, а колесом VALUE меняйте символы.

Введите имя стиля длиной до 16 символов.

Доступны следующие символы:

A – Z a – z 0 – 9 ! # \$ % & ' () - @ ^ ` { } _

Кнопка	Описание
[0] (TYPE)	Выбор типа символов. При каждом нажатии кнопки будет попеременно выбираться первый символ соответствующего набора: верхний регистр (A), нижний регистр (a) или цифры и символы (0).
[1] (DELETE)	Удаление символа в позиции курсора.
[2] (INSERT)	Вставка пробела в позицию курсора.

Если на дисплей выведен экран определения имени стиля, для возврата к исходному имени можно нажать кнопку [MENU] и выбрать “1. Undo”.

С помощью [MENU] можно выбрать “2. To Upper” или нажать [▲], чтобы установить верхний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “3. To Lower” или нажать [▼], чтобы установить нижний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “4. Delete All”, чтобы удалить все введенные символы.

Примечание: Хотя GW-8 отображает буквы как в верхнем, так и в нижнем регистре, внутри инструмента эта разница отсутствует.
Например, допустим, что был сохранен стиль под именем “ROCK”. Если создать другой стиль, задать ему имя “rock” и затем попытаться сохранить, названия “ROCK” и “rock” будут рассматриваться, как идентичные, и на экране отобразится запрос на перезапись существующего стиля.
Если подтвердить необходимость сохранения, новый стиль перезапишет существующий стиль “ROCK”. Данные нового стиля будут сохранены под именем “ROCK”, а данные ранее сохраненного стиля “ROCK” будут утеряны.

Если курсор расположен в начале имени, при нажатии на [◀] курсор переместится на “ONE TOUCH”. Теперь, если колесом VALUE здесь определить метку, установки Upper/Lower Tone и Keyboard Mode, использующиеся на экране Main, будут сохранены в качестве установок One Touch вместе с пользовательским стилем. Если потом выбрать этот пользовательский стиль и нажать [ONE TOUCH], будут загружены соответствующие установки Upper/Lower Tone и Keyboard Mode.

3. Нажмите [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.

4. Нажмите [ENTER] для сохранения пользовательского стиля.

Чтобы вернуться на предыдущий экран без сохранения пользовательского стиля, нажмите [EXIT].

Редакция стиля

С помощью функции Style Edit можно редактировать данные исполнения любой части.

1. Выберите стиль, который необходимо отредактировать (см. Руководство пользователя).

2. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).

3. Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE COMPOSER.



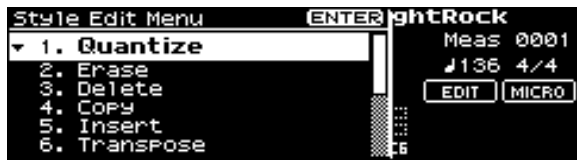
4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите часть, которую необходимо отредактировать, и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE COMPOSER ZOOM.



5. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на “EDIT” и нажмите [ENTER].

Отобразится окно Style Edit Menu.



К окну Style Edit Menu можно перейти, если, находясь на экране STYLE COMPOSER или STYLE COMPOSER ZOOM, нажать [MENU].

6. В окне “Style Edit Menu” кнопками [▲]/[▼] выберите курсором нужную функцию редакции и нажмите [ENTER].

Отобразится экран выбранной функции.

Доступны следующие функции редакции.

- Quantize (Коррекция временных позиций нот)
- Erase (Стирание лишних данных)
- Delete (Удаление лишнего региона)
- Copy (Копирование данных исполнения)
- Insert (Вставка пустого региона)
- Transpose (Транспонирование)
- Change Velocity (Изменение динамики нот)
- Change Gate Time (Изменение длительности нот)
- Global Change (Замена данных исполнения)
- Shift Clock (Точная подстройка временных характеристик)
- Style Part Length (Изменение длительности партий)
- Time Signature (Задание размера)

Примечание: Для переключения функций редакции переместите курсор на имя функции, отображаемой вверху экрана, и вращайте колесо VALUE.

Коррекция временных позиций нот (Quantize)

Данная функция корректирует временные позиции данных исполнения выбранного региона.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “1. Quantize” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT QUANTIZE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE измените значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Resolution	1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	Точность квантования. Определяет ноты, на которые воздействует функция квантования. Если длительность ноты меньше заданной этим параметром, она не квантуется.

Strength	0 – 100%	Степень временной коррекции относительно временного интервала Resolution. Если выбрать “100%”, ноты будут точно скорректированы согласно величине параметра Resolution. При меньших значениях точность коррекции понижается, при значении “0%” коррекция отсутствует.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует функция квантования. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не квантуется.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует функция квантования. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не квантуется.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

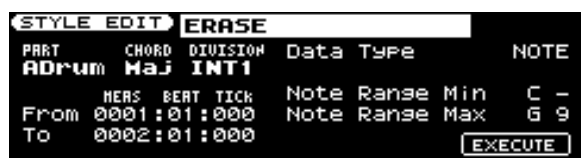
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Стирание лишних данных (Erase)

Данная функция стирает данные исполнения выбранного региона. Удаленные данные преобразуются в паузы; сами по себе такты сохраняются.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “2. Erase” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT ERASE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE измените значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Data Type	ALL, NOTE, MODULATION, PANPOT, EXPRESSION, REVERB, CHORUS, PC, PITCH BEND	Выбор типа стираемых данных.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Удаление региона (Delete)

Данная функция удаляет данные исполнения выбранного региона. Данные исполнения, расположенные после удаляемого региона, перемещаются влево (вперед) на место удаленного региона. Длительность данных исполнения уменьшается на длину удаленного региона.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “3. Delete” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT DELETE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Копирование данных исполнения (Copy)

Данная функция копирует данные исполнения выбранного региона. Это удобно, когда необходимо использовать данные уже существующего стиля.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “4. Copy” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT COPY =SOURCE=.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
<i>Установки SOURCE</i>		
SOURCE STYLE	000 TEMPORARY STYLE, 001 –	Выбор копируемого стиля. * 000 TEMPORARY STYLE указывает на текущий редактируемый стиль.
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор копируемой партии стиля.
CHORD	Maj, min, 7th, ALL	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, INTALL, MAIN1 – 4, MAINALL, FILL1 – 4, FILLALL, END1 – 4, ENDALL	Выбор части.

From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала копируемого региона. Если для копируемой партии выбрано значение ALL, здесь отображается “- - -”, и установка становится недоступной.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца копируемого региона. Если для копируемой партии выбрано значение ALL, здесь отображается “- - -”, и установка становится недоступной.

3. На экране **STYLE EDIT COPY =SOURCE=** выберите “**DESTINATION**” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран **STYLE EDIT COPY =DESTINATION=**.



4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Установки DESTINATION		
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6	Выбор партии стиля, в которую производится копирование. Если для копируемой партии определено значение ALL, здесь автоматически выбирается ALL, и установка становится недоступной. При смене копируемого стиля данная установка изменится соответствующим образом.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда. Если для копируемого аккорда определено значение “xxxALL”, здесь автоматически выбирается “xxxALL”, и установка становится недоступной. При смене копируемого стиля данная установка изменится соответствующим образом.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части. Если для копируемой части определено значение ALL, здесь автоматически выбирается ALL, и установка становится недоступной. При смене копируемого стиля данная установка изменится соответствующим образом.
Into (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, в который помещаются копируемые данные. Если для копируемых партии или аккорда определено значение ALL, здесь отображается “- - -”, и установка становится недоступной.
Copy Mode	REPLACE, MIX	Определяет режим копирования. Если для копируемых партии или аккорда определено значение ALL, здесь отображается “- - -”, и установка становится недоступной.
Copy Times	1 – 99	Определяет количество копий данных. Если для копируемых партии или аккорда определено значение ALL, здесь отображается “- - -”, и установка становится недоступной.

5. Выберите “**EXECUTE**” и нажмите [ENTER].

Если выбрать “**EXECUTE**” и нажать [ENTER], когда в поле значения параметра Copy Mode или Copy Times отображается “- - -”, копирование осуществляется со следующими установками:

Into = 0001:01:000

Copy Mode = REPLACE

Copy Times = 1

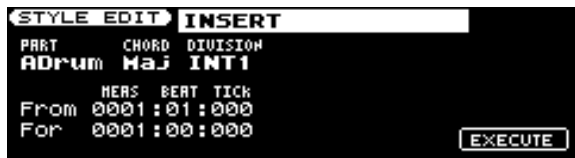
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Вставка пустого региона (Insert)

Функция вставляет пустой регион в заданную позицию. Данные исполнения, расположенные правее (позже), перемещаются назад, освобождая место для пустого региона. Длительность данных исполнения увеличивается на длину вставляемого региона.

1. В окне “**Style Edit Menu**” выберите “**5. Insert**” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT INSERT.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала вставляемого региона.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0000: 00: 000 –	Выбор длительности вставляемого региона.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

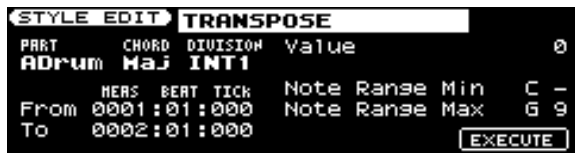
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Транспонирование (Transpose)

Данная функция транспонирует ноты выбранного региона.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “6. Transpose” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT TRANSPOSE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Value	-127 – 127	Интервал транспонирования в полутонах.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Изменение динамики нот (Change Velocity)

Данная функция изменяет динамику нот выбранного региона.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “7. Change Velocity” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT CHANGE VELOCITY.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Bias	-99 – 99	Задаёт величину изменения velocity.
Magnify	0 – 200%	Позволяет стабилизировать velocity или сузить/расширить динамический диапазон. Если Magnify принимает значение в районе 0%, velocity устанавливается в районе 64, а величина Bias будет добавляться к каждому значению velocity. Это позволяет стабилизировать velocity на нужном уровне. Если Magnify принимает значение от 101% и выше, velocity, большие чем 64, будут усиливаться, а меньшие 64 — ослабляться, расширяя тем самым динамический диапазон. Если Magnify принимает значение 100%, velocity не изменяется.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Изменение длительности нот (Change Gate Time)

Данная функция модифицирует длительности нот выбранного региона.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “8. Change Gate Time” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT CHANGE GATE TIME.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Bias (TICK)	-1920 – 1920 (TICK)	Задаёт величину изменения параметра Gate time в единицах тиков.
Magnify	0 – 200%	Задаёт коэффициент, с которым изменяется параметр Gate time.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Замена данных исполнения (Global Change)

Данная функция заменяет выбранные значения MSB, LSB и PC другими значениями MSB, LSB и PC. Также можно производить относительные настройки значений контроллеров (Expression, Panpot, Reverb, Chorus) в рамках стиля.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “9. Global Change” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT GLOBAL CHANGE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
MSB (FROM)	OFF, 0 – 127, ALL	Задаёт значение MSB, которое будет меняться. Если выбрать ALL, можно будет установить одинаковые значения для нескольких партий стиля.
MSB (TO)	OFF, 0 – 127	Задаёт новое значение MSB.
LSB (FROM)	OFF, 0 – 127, ALL	Задаёт значение LSB, которое будет меняться. Если выбрать ALL, можно будет установить одинаковые значения для нескольких партий стиля.
LSB (TO)	OFF, 0 – 127	Задаёт новое значение LSB.
PC (FROM)	OFF, 1 – 128, ALL	Задаёт значение PC, которое будет меняться. Если выбрать ALL, можно будет установить одинаковые значения для нескольких партий стиля.
PC (TO)	OFF, 1 – 128	Задаёт новое значение PC.
EXPRESS	-127 – 127	Изменяет значения Expression.
PANPOT	-127 – 127	Изменяет значения Panpot.
REVERB	-127 – 127	Изменяет значения Reverb.
CHORUS	-127 – 127	Изменяет значения Chorus.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

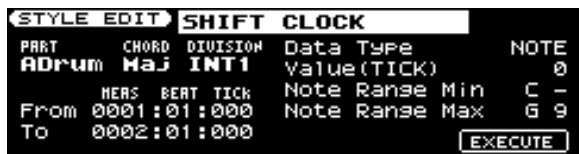
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Точная подстройка временных характеристик (Shift Clock)

С помощью данной функции события определенного типа в выбранном регионе и высотном диапазоне нот можно сдвигать во времени вперед или назад.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “10. Shift Clock” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT SHIFT CLOCK.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
CHORD	Maj, min, 7th	Выбор аккорда.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Data Type	ALL, NOTE, MODULATION, PANPOT, EXPRESSION, REVERB, CHORUS, PC, PITCH BEND	Выбор типа обрабатываемых данных.
Value (TICK)	-4800 – 4800 (TICK)	Задаёт величину сдвига в тиках.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Изменение длительности партий (Style Part Length)

Данная функция изменяет длительность партии стиля.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “11. Style Part Length” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE EDIT STYLE PART LENGTH.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE измените значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	ADrum, ABass, Acc1 – 6, ALL	Выбор партии стиля, на которую воздействует данная функция.
DIVISION	INT1 – 4, MAIN1 – 4, FILL1 – 4, END1 – 4	Выбор части.
CHORD SW (Major, minor, 7th)	OFF, ON	Можно выбирать несколько аккордов. * Данная операция невыполнима, если этот параметр не задан.
Length (MEAS: BEAT: TICK)	0000: 00: 000 –	Задаёт длительность стиля.

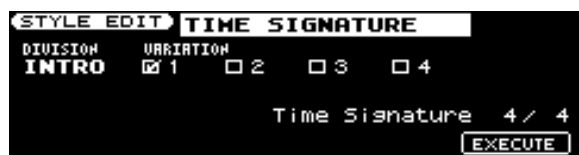
3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Задание размера (Time Signature)

Данная функция задаёт размер (метр) стиля.

1. В окне “Style Edit Menu” выберите “12. Time Signature” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE EDIT TIME SIGNATURE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
DIVISION	INTRO, MAIN, FILL, ENDING, ALL	Выбор части.
VARIATION SW (1 – 4)	OFF, ON	Задаёт номер части. Можно выбрать несколько частей. Если для DIVISION выбрано ALL, здесь устанавливается ON для всех вариаций 1 – 4. * Данная операция невыполнима, если этот параметр не задан.
Length (MEAS: BEAT: TICK)	0000: 00: 000 –	Задаёт размер.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Детальная редакция стиля (STYLE MICROSCOPE)

Функция MICROSCOPE позволяет редактировать отдельные элементы данных исполнения, записанные в стиле, например, ноты или значения velocity.

Для редакции доступны следующие элементы.

- Позиция события
- Номер контроллера
- Номер ноты
- Значение контроллера
- Продолжительность звучания ноты
- Номер Program Change
- Скорость взятия ноты (Note-on velocity)
- Значение Pitch Bend

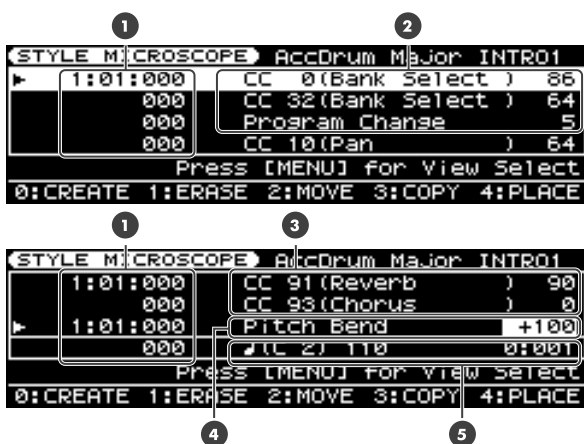
1. Выберите стиль (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
3. Кнопками [▲]/[▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER.



4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите редактируемую часть и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE COMPOSER ZOOM.



5. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на “MICRO” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран STYLE MICROSCOPE.



1. Такт: Доля: Тик
2. Bank Select MSB / значение
Bank Select LSB / значение
Номер Program Change / значение
3. Номер контроллера / значение
4. Pitch Bend/ значение
5. Нота: Номер / Velocity / Время гейта (Доля: Тик)
6. Колесом VALUE или кнопками [▲]/[▼] выберите событие, которое необходимо отредактировать.
7. Кнопками [◀]/[▶] выберите данные, которые необходимо отредактировать, и колесом VALUE введите значение.

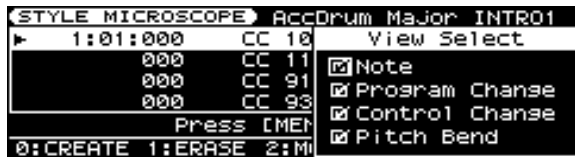
С помощью кнопок [0] – [3] можно выполнить следующие операции.

Кнопка	Описание
[0] (CREATE)	<p>Вставляет новое событие в заданную позицию.</p> <p>При нажатия [0] (CREATE) открывается окно Create Event.</p> <p>Выбор вставляемых данных: Note, Program Change, Control Change или Pitch Bend.</p> <p>То: Выбор позиции для вставки события.</p> <p>Переместите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.</p>
[1] (ERASE)	<p>Стирает событие в позиции курсора.</p>
[2] (MOVE)	<p>Перемещает событие из позиции курсора в нужную позицию.</p> <p>После нажатия [2] (MOVE) открывается окно Move Event.</p> <p>То: Выбор позиции, куда перемещается событие.</p> <p>Для выполнения операции переместите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER].</p>
[3] (COPY)	<p>Копирует событие, выбранное курсором.</p>
[4] (PLACE)	<p>Вставляет скопированное событие в заданную позицию.</p> <p>После нажатия [4] (PLACE) открывается окно Place Event.</p> <p>То: Выбор позиции для вставки скопированного события.</p> <p>Переместите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.</p>

Просмотр выбранных данных исполнения

Поскольку на экране STYLE MICROSCOPE отображается достаточно большое количество данных, идентификация нужных может вызвать затруднение. Для удобства просмотра можно организовать вывод на экран только необходимых для работы типов данных.

1. Нажмите [MENU], чтобы открыть окно View Select.



2. Переместите курсор на Note, Program Change, Control Change или Pitch Bend и колесом VALUE поставьте флажок рядом с данными исполнения, которые необходимо выводить на экран, а остальные флажки снимите.
3. Нажмите [EXIT], чтобы закрыть окна View Select.

На дисплее будут отображаться только отмеченные флажком данные.

8. Чтобы сохранить записанный стиль, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанного стиля” на стр. 14.

Автоматическая генерация данных стиля (EZ CONVERT)

Используя данные стиля одного аккорда, можно автоматически сгенерировать данные стиля других аккорда. Эта функция называется “EZ Convert”. Например, можно создать данные исполнения для каждой мажорной части, а затем с помощью функции EZ Convert автоматически сгенерировать данные для минорной и септаккордной.

1. Выберите стиль (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [MENU] (кнопка загорится).
3. Кнопками [▲] / [▼] выберите “Style Composer” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран STYLE COMPOSER.



4. Нажмите [0] (EZ CONVERT).

Отобразится окно Style EZ Convert.



Параметр	Значение	Описание
SOURCE	Major, minor, 7th, Auto	Выбор базового аккорда для функции EZ Convert. Если выбрать "Auto", эта функция будет искать данные исполнения в частях аккорда, в порядке 7th -> Major -> minor, и после обнаружения данных исполнения будет использовать этот аккорд в качестве параметра SOURCE и автоматической генерации данных стиля для других аккордов.
DESTINATION	Major, minor, 7th	Выбор аккорда, для которого автоматически генерируются данные стиля. Если для SOURCE выбрано Auto, DESTINATION также установится в Auto.

5. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на "EXECUTE" и нажмите [ENTER].

Функция EZ Convert будет выполнена, и данные стиля будут сгенерированы для частей заданного аккорда. Данные стиля в частях аккорда, заданного параметром DESTINATION, будут переписаны.



Примечание: Если выбранный в качестве SOURCE аккорд имеет части, в которых отсутствуют данные исполнения, соответствующие части выбранного в качестве DESTINATION аккорда после перезаписи также не будут содержать данных исполнения.

Создание пьесы

Для создания пьес используется встроенный 16-трековый секвенсер.

Запись исполнения

Можно записать исполнение на клавиатуре под аккомпанемент, а затем прослушать результаты записи.

Чтобы записать также и воспроизводящийся стиль, включите кнопку [STYLE].

Запись запускается/останавливается одновременно со стартом/остановом стиля.

Чтобы записать только исполнение на клавиатуре без запуска воспроизведения стиля, включите кнопку [SONG].

Если обе кнопки, [STYLE] и [SONG], выключены, совместно с исполнением на клавиатуре будет записан паттерн ударных стиля, выбранного кнопками STYLE SELECT.

Примечание: Результаты записи теряются при переключении пьесы или отключении питания. Чтобы этого не произошло, необходимо сохранить пьесу.

Установки пьесы (например, темп и размер) определяются установками стиля, сохраненного в выбранном перформансе. Поэтому удобнее сначала выбирать стиль и используемые тембры. Если исполнение осуществляется без использования стиля, можно задать темп и размер пьесы на экране SONG TRACK (см. ниже).

1. Выберите перформанс (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [SONG REC].
Кнопка [SONG REC] начнет мигать.
3. Нажмите [▶/||] для старта записи.
4. Играйте.
5. Нажмите [▶/||] для останова записи.
Когда запись остановится, отобразится экран SONG TRACK.



1. Имя пьесы
2. Part: Записываемая партия
3. Номер тембра партии
4. Для перехода на другой экран установите в это поле курсор и нажмите [ENTER].
MFX: Экран SONG MFX
EDIT: Экран SONG EDIT
MICRO: Экран SONG MICROSCOPE
MASTER: Экран SONG MASTER TRACK
INIT: Экран SONG INITIALIZE
5. MUTE: Установки мьютирования — On (звук отсутствует) или Off (звук присутствует) определяются для каждой партии отдельно
6. SOLO: Установки соло — On (слышна только данная партия) или Off определяются для каждой партии отдельно
7. Записываемые партии

Исполнение, записываемое с использованием стиля, записывается в партии 1 – 16, которые назначаются следующим образом.

Трек	Имя партии	Трек	Имя партии
1	Accomp 1	9	Accomp 6
2	Accomp bass	10	Accomp drums
3	Accomp 2	11	Lower Part
4	Upper Part	12	
5	Accomp 3	13	
6		14	
7	Accomp 4	15	Melody Intelligence
8	Accomp 5	16	

При записи исполнения партии 4 и 11 определяются в качестве партий клавиатуры Upper и Lower, соответственно.

В этом случае в нижней части экрана SONG TRACK номера партий 4 и 11 обозначаются как “UPR” и “LWR” соответственно.

6. Нажмите [EXIT] для возврата к экрану Main.

Примечание: Мультиэффектами Upper/Lower MFX (см. Руководство пользователя) обрабатываются только партии клавиатуры (Upper или Lower). Они не воздействуют на записанные данные пьесы.

Примечание: При записи можно использовать метроном (см. Руководство пользователя).

Способы создания пьес

Пьесы можно создавать двумя способами.

Редакция существующей пьесы

Новую пьесу можно создать, меняя тембры, использующиеся в исходной пьесе, баланс громкости между партиями или установки эффектов.

Создание новой пьесы

Можно инициализировать новую пьесу и затем для каждой партии создать данные исполнения посредством записи в реальном времени или пошаговой записи. Созданные данные исполнения можно редактировать с помощью функции SONG MICROSCOPE или на экране SONG MASTER TRACK.

Редакция существующей пьесы

Смена тембров пьесы (SONG MAKEUP)

Можно менять тембры партий пьесы и регулировать баланс громкостей и эффектов между партиями.

Примечание: Установки SONG MAKEUP не распространяются на записываемые в пьесу данные, они действуют при воспроизведении пьесы.

1. Выберите пьесу (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [PART VIEW] несколько раз, чтобы перейти к экрану SONG MAKEUP.



Примечание: В процессе записи или в режиме готовности к записи экран SONG MAKEUP не доступен.

3. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр.
4. Колесом VALUE измените значение.

Параметр	Значение	Описание
PART		Выбор установок Makeup для тембров партий. Например, если партия 1 использует три тембра, здесь будут доступны значения P1 1, P1 2 и P1 3.
TONE		Тембр, использующийся партией. В верхней строке экрана отображаются номер и имя тембра.
EXPRESS	-127 – +127	Величина смещения параметра Expression пьесы
PANPOT	-127 – +127	Величина смещения параметра Panpot пьесы
REVERB	-127 – +127	Величина смещения параметра Reverb пьесы
CHORUS	-127 – +127	Величина смещения параметра Chorus пьесы
MUTE	OFF, ON	Определяет, присутствует (ON) или заглушен (OFF) звук.
SOLO	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) партия звучать соло. При нажатии на [◀] или [▶] устанавливается значение ON для партии, отмеченной курсором.

Примечание: Если выбранная пьеса содержит записанное исполнение, партии 4 и 11 будут рассматриваться в качестве партий клавиатуры и, соответственно, будут отображаться в виде “UPR” и “LWR”.
Партии клавиатуры на экране SONG MAKEUP редактировать невозможно.

Примечание: Установки SONG MAKEUP на экране Song Track не отображаются.

Изменение установок MFX пьесы (SONG MFX)

Можно изменить установки эффекта или уровни реверберации/хоруса для пьесы.

1. Выберите пьесу (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [PART VIEW], чтобы перейти к экрану SONG TRACK.



3. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на “MFX” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран SONG MFX.

4. Кнопками [◀]/[▶] выберите страницу, а кнопками [▲]/[▼] — параметр, который будет редактироваться.

Примечание: На экран SONG MFX можно перейти с экрана SONG TRACK, нажав на [EFFECTS].

5. Колесом VALUE введите значение.

Экран SONG MFX

Для доступа к этому экрану, находясь на экране SONG TRACK, переместите курсор на “MFX” и нажмите [ENTER], или же нажмите [▶], находясь на экране SONG MFX SETTING.



Параметр	Значение	Описание
MFX Type	00 – 78	Выбор используемого эффекта MFX и редакция его параметров.

Примечание: См. “Параметры мультиэффектов” (Руководство пользователя).

Экран SONG MFX SETTING

Для доступа к этому экрану, находясь на экране SONG MFX, нажмите [◀].



Параметр	Значение	Описание
Song MFX Chorus Send	0 – 127	Уровень обработки хорусом сигнала, прошедшего через MFX.
Song MFX Reverb Send	0 – 127	Уровень обработки реверберацией сигнала, прошедшего через MFX.
MFX Sw	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) MFX использоваться для соответствующей партии пьесы.

Примечание: Если партии 4 и 11 записаны в качестве клавиатурных (т.е., если эти партии отображаются в виде “UPR” или “LWR”), на них эффект Song MFX не распространяется.

Сохранение пьесы

Отредактированную пьесу можно сохранить.

1. Нажмите [WRITE].
Отобразится экран WRITE MENU или SONG NAME.
2. Если отображается экран WRITE MENU, кнопками [▲]/[▼] выберите “Song” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран SONG NAME.



Определение имени пьесы

3. Кнопками [◀] / [▶] перемещайте курсор, а колесом VALUE вводите символы.

Введите имя пьесы длиной до 16 символов.

Доступны следующие символы:

A – Z a – z 0 – 9 ! # \$ % & ' () - @ ^ ` { } _

Кнопка	Описание
[0] (TYPE)	Выбор типа символов. При каждом нажатии кнопки будет попеременно выбираться первый символ соответствующего набора: верхний регистр (A), нижний регистр (a) или цифры и символы (0).
[1] (DELETE)	Удаление символа в позиции курсора.
[2] (INSERT)	Вставка пробела в позицию курсора.

Чтобы вернуться к оригинальному имени, находясь на экране ввода имени, нажмите кнопку [MENU] и выберите “1. Undo”.

С помощью [MENU] можно выбрать “2. To Upper” или нажать [▲], чтобы установить верхний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “3. To Lower” или нажать [▼], чтобы установить нижний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “4. Delete All”, чтобы удалить все введенные символы.

Примечание: Хотя GW-8 отображает буквы как в верхнем, так и в нижнем регистре, но внутри инструмента эта разница отсутствует.

Например, допустим, что была сохранена пьеса под именем “SONG1”. Если записать другую пьесу, назначить ей имя “song1” и затем попытаться сохранить, названия “SONG1” и “song1” будут рассматриваться, как одинаковые, и на экране отобразится запрос на перезапись существующей пьесы.

Если подтвердить сохранение, новая пьеса перезапишет существующую пьесу “SONG1”.

Данные новой пьесы будут сохранены под именем “SONG1”, а данные ранее сохраненного стиля “SONG1” будут утеряны.

4. Нажмите [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.

5. Нажмите [ENTER] для сохранения пьесы.

Чтобы вернуться на предыдущий экран без сохранения пьесы, нажмите [EXIT]

Создание новой пьесы

Инициализация пьесы (SONG INITIALIZE)

Можно удалить из пьесы данные исполнения и инициализировать ее установки.

1. Нажмите [SONG].
2. Нажмите [PART VIEW] несколько раз, чтобы перейти к экрану SONG TRACK.



3. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на "INIT" и нажмите [ENTER].
Отобразится экран Song Initialize.



4. Кнопками [▲]/[▼] выберите изменяемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Initialize Tempo	20 – 250	Определяет начальный темп.
Time Signature	1 – 32/2, 4, 8, 16	Определяет начальный размер

5. Кнопками [▲]/[▼] переместите курсор на "INIT" и нажмите [ENTER].
Отобразится запрос на подтверждение.
6. Нажмите [ENTER] для выполнения инициализации.
Чтобы вернуться на предыдущий экран без выполнения инициализации нажмите [EXIT].
По окончании инициализации имя пьесы изменится на "New Song".



Запись пьесы

Доступны два способа записи: в реальном времени или в пошаговом режиме. Выберите наиболее подходящий способ, исходя из конкретной ситуации.

Примечание: При редакции данных пьесы установки SONG MAKEUP сбрасываются.

Запись в реальном времени

1. Чтобы создать пьесу "с нуля", инициализируйте ее и перейдите к шагу 3.
Чтобы создать пьесу на основе существующей, выберите исходную пьесу (см. Руководство пользователя).

2. Нажмите [PART VIEW] (кнопка загорится).

Отобразится экран SONG TRACK.



На экране SONG TRACK действуют следующие ограничения.

- Недоступно транспонирование
- Недоступна функция Key Scale
- Недоступны режимы DUAL/SPLIT
- Недоступен режим Piano

3. Нажмите [SONG REC].

Отобразится экран Song Rec Standby, и [SONG REC] начнет мигать.



Примечание: Кнопка [SONG REC] позволяет переключаться между режимами REALTIME и STEP REC. То же самое можно сделать, переместив курсор на REC TYPE и вращая колесо VALUE.

Примечание: В режиме готовности к записи кнопка [SONG REC] мигает.

4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART	1 – 16	Выбор партии, которая будет записываться.
TO NE	Выбор тембра.	
Rec Mode	REPLACE	Записываемый материал замещает ранее существующий.
	MIX	Новые ноты записываются поверх существующих.
Count In	OFF	Предварительный отсчет отсутствует. Запись начинается в момент нажатия [▶/].
	1MEAS	Запись начинается после 1 такта предварительного отсчета.
	2MEAS	Запись начинается после 2 тактов предварительного отсчета.
	WAIT NOTE	Запись начинается в момент взятия ноты на клавиатуре. (Предварительный отсчет отсутствует)
Input Quantize	OFF, 1/4, 1/8, 1/8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	Квантование корректирует временные позиции нот, сдвигая их к ближайшей метке сетки квантования. Здесь задается количество долей в такте (т.е., разрешение).
Punch Sw	ON, OFF	Определяет, включена (ON) или нет (OFF) функция Auto Punch-In/Out.
Punch In	0001 – 9998	Задает такт для Auto Punch-In.
Punch Out	0002 – 9999	Задает такт для Auto Punch-Out.

Примечание: Кнопками [OCTAVE] можно изменять в процессе записи интервал транспонирования с точностью до октавы.

Если параметр "PUNCH IN/OUT" установлен в Pedal Assign (см. Руководство пользователя).

- Установите Punch Sw в "OFF". При установке "ON" с помощью педали управлять функцией Punch In/Out будет невозможно.
- Запись будет возможна только при управлении функцией Punch In/Out с помощью педали.
- Чтобы осуществить запись под автоаккомпанемент, перед началом записи установите Backing = STYLE (см. Руководство пользователя).
- Чтобы осуществить запись, прослушивая партию ударных стиля, перед началом записи установите Backing = OFF (м. Руководство пользователя).

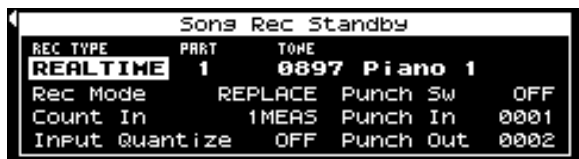
- Чтобы осуществить запись только исполнения на клавиатуре, перед началом записи установите Backing = SONG (см. Руководство пользователя).
5. **Нажмите [▶/||] для начала записи.**
Если параметр Count In установлен в WAIT NOTE, запись начинается в момент взятия ноты на клавиатуре.
Примечание: В процессе записи кнопка [SONG REC] мигает.
 6. **Играйте на клавиатуре.**
 7. **Нажмите [▶/||] для останова записи.**
Чтобы сохранить записанную пьесу, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанной пьесы” на стр. 37.

Пошаговая запись

1. **Чтобы создать пьесу “с нуля”, инициализируйте его и перейдите к шагу 3.**
Чтобы создать пьесу на основе существующей, выберите исходную пьесу (см. Руководство пользователя).
2. **Нажмите [PART VIEW] (кнопка загорится).**
Отобразится экран SONG TRACK.



3. **Нажмите [SONG REC].**
Отобразится экран Song Rec Standby, и [SONG REC] начнет мигать.



4. **Нажмите [SONG REC], чтобы изменить REC TYPE на “STEP REC”.**



Примечание: Кнопка [SONG REC] позволяет переключаться между режимами REALTIME и STEP REC. То же самое можно сделать, переместив курсор на REC TYPE и вращая колесо VALUE.

5. **Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр и колесом VALUE введите значение.**

Параметр	Значение	Описание
Part	1 – 16	Выбор партии, которая будет записываться.
Tone	Выбор тембра.	
Rec Mode	REPLACE	Записываемый материал замещает ранее существующий.
	MIX	Новые ноты записываются поверх существующих.
Start	Выбор позиции начала записи (MEAS: BEAT: TICK).	
Octave	-4 – +4	Транспонирование нот во время записи с шагом в октаву.

6. Нажмите [▶/||] для начала записи.

Отобразится экран SONG STEP REC.



7. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите параметр и определите установки для вводимых нот.

Параметр	Значение	Описание
NOTE	1/32 – 2/1	Задаёт длительность вводимой ноты. Длительность ноты определяется временным интервалом между двумя соседними событиями взятия нот (note-on).
GATE	1 – 100%	Определяет реальную продолжительность звучания ноты в процентах от её длительности. Малые значения соответствуют стаккато, большие — тенуто или slur. Стандартному значению соответствует “80%”.
VELOCITY	REAL, 1 – 127	Задаёт громкость вводимой ноты. При выборе “REAL” громкость ноты будет соответствовать реальной скорости нажатия на клавишу. Стандартными значениями являются: 60 для “p” (пиано), 90 для “mf” (меццофорте) и 120 для “f” (форте).

8. Кнопками [▲]/[▼] выберите позицию ввода (шаг) и возьмите ноту.

После взятия ноты позиция ввода переместится на длительность, заданную параметром NOTE.

Нажатие [▲] перемещает позицию ввода назад на величину, заданную параметром NOTE, а нажатие [▼] перемещает позицию ввода вперед на величину, заданную параметром NOTE. Кнопки [0] – [3] служат для выполнения следующих операций.

Кнопка	Описание
◀ #BACK DEL)	Отмена ввода последней ноты.
◀ #TIE)	Вводит лигу, продлевая длительность последней введенной ноты на время, соответствующее её длительности.
◀ #UNTIE)	Отмена ввода последней лиги.
◀ #REST)	Вводит паузу. Установите с помощью NOTE длительность вводимой паузы и затем нажмите [3] (REST).

9. Повторите шаги 7 – 9 для ввода остальных нот.

Последнее заданное значение каждого параметра сохраняется, поэтому если для следующей вводимой ноты используются те же установки, их менять не требуется. Один раз заданные значения GATE и VELOCITY обычно не меняются до конца записи; изменяются только значения NOTE и высоты ноты (KEY).

Ввод аккордов

Возьмите аккорд. Позиция ввода переместится на следующий шаг после отпущения всех клавиш.

10. По окончании записи нажмите [▶/||].

Чтобы сохранить записанную пьесу, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанной пьесы” на стр. 37.

Связь между параметрами NOTE и Gate time

Связь между длительностью ноты и продолжительностью её звучания в тиках отображена в приведенной ниже таблице. Поскольку секвенсер GW-8 использует TPQN (число тиков в четвертной ноте; т.е., разрешение) равное 120, длительность четвертной ноты соответствует 120 тикам.

Нота	Gate Time
1/32	15
1/16Т	20
1/16	30
1/8Т	40
1/16.	45
1/8	60
1/4Т	80
1/8.	90
1/4	120
1/2Т	160
1/4.	180
1/2	240
1/1	480
2/1	960

Продолжительность звучания ноты при пошаговой записи определяется перемножением параметров GATE и Gate time. Например, если параметр GATE установить в "80%", при вводе четвертной ноты реальная продолжительность ее звучания составит $120 \times 0.8 = 96$ тиков.

Сохранение записанной пьесы

Записанную пьесу можно сохранить. Она содержит следующие компоненты.

- Записанные данные исполнения
- Установки MFX пьесы (MFX Type, MFX Chorus/Reverb Send, MFX Sw)
- Установки SONG MAKEUP

1. Нажмите [WRITE].

Отобразится экран SONG NAME.



Определение имени пьесы

2. Кнопками [◀]/[▶] перемещайте курсор, а колесом VALUE вводите символы.

Введите имя пьесы длиной до 16 символов.

Доступны следующие символы:

A – Z a – z 0 – 9 ! # \$ % & ' () - @ ^ ` { } _

Кнопка	Описание
[0] (TYPE)	Выбор типа символов. При каждом нажатии кнопки будет попеременно выбираться первый символ соответствующего набора: верхний регистр (A), нижний регистр (a) или цифры и символы (0).
[1] (DELETE)	Удаление символа в позиции курсора.
[2] (INSERT)	Вставка пробела в позицию курсора.

Чтобы вернуться к оригинальному имени, находясь на экране ввода имени, нажмите кнопку [MENU] и выберите “1. Undo”.

С помощью [MENU] можно выбрать “2. To Upper” или нажать [▲], чтобы установить верхний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “3. To Lower” или нажать [▼], чтобы установить нижний регистр символа в позиции курсора.

С помощью [MENU] можно выбрать “4. Delete All”, чтобы удалить все введенные символы.

3. Нажмите [ENTER].

Отобразится запрос на подтверждение.

4. Нажмите [ENTER] для сохранения пьесы.

Чтобы вернуться на предыдущий экран без сохранения пьесы, нажмите [EXIT].

Примечание: Если задано имя, совпадающее с именем уже существующей пьесы, экран отобразит запрос на перезапись существующей пьесы.

Примечание: Хотя GW-8 отображает буквы как в верхнем, так и в нижнем регистре, внутри инструмента эта разница отсутствует. Например, допустим, что была сохранена пьеса под именем “SONG1”.

Если записать другую пьесу, назначить ей имя “song1” и затем попытаться сохранить, названия “SONG1” и “song1” будут рассматриваться, как идентичные, и на экране отобразится запрос на перезапись существующей пьесы.

Если подтвердить сохранение, новая пьеса перезапишет существующую пьесу “SONG1”.

Данные новой пьесы будут сохранены под именем “SONG1”, а данные ранее сохраненного стиля “SONG1” будут утеряны.

Редакция пьесы (SONG EDIT)

С помощью функции Song Edit можно редактировать записанные данные исполнения. Чтобы сохранить отредактированную пьесу, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанной пьесы” на стр. 37.

Примечание: При редакции данных пьесы установки SONG MAKEUP теряются.

1. Выберите пьесу, которую необходимо отредактировать (см. Руководство пользователя).

2. Нажмите [PART VIEW] (кнопка загорится).

Отобразится экран SONG TRACK.



3. На экране SONG TRACK установите курсор на “EDIT” и нажмите [ENTER].

Отобразится окно Song Edit Menu.



К окну Song Edit Menu можно перейти, если, находясь на SONG TRACK, нажать [MENU].

4. В окне “Song Edit Menu” кнопками [▲]/[▼] выберите курсором нужную функцию и нажмите [ENTER].

Отобразится экран выбранной функции.

Доступны следующие функции редакции.

- Quantize (Коррекция временных позиций нот)
- Erase (Стирание лишних данных)
- Delete (Удаление лишнего региона)
- Copy (Копирование данных исполнения)
- Insert (Вставка пустого региона)
- Transpose (Транспонирование)
- Change Velocity (Изменение динамики нот)
- Change Gate Time (Изменение длительности нот)
- Global Change (Замена данных исполнения)
- Shift Clock (Точная подстройка временных характеристик)
- Merge (Слияние данных исполнения)
- Exchange (Обмен данными между партиями)

Примечание: Для переключения между функциями редакции установите курсор на имя функции, которое отображается в верхней части экрана, и вращайте колесо VALUE.

Коррекция временных позиций нот (Quantize)

Данная функция корректирует временные позиции данных исполнения в выбранном регионе.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “1. Quantize” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT QUANTIZE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Resolution	1/4, 1/8, 1/ 8T, 1/16, 1/16T, 1/32, 1/32T, 1/64	Точность квантования. Определяет ноты, на которые воздействует функция квантования. Если длительность ноты меньше заданной этим параметром, она не квантуется.
Strength	0 – 100%	Степень временной коррекции относительно временного интервала Resolution. Если выбрать “100%”, ноты будут точно скорректированы согласно величине параметра Resolution. При меньших значениях точность коррекции понижается, при значении “0%” коррекция отсутствует.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует функция квантования. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не квантуется.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует функция квантования. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не квантуется.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

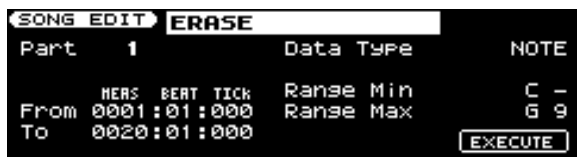
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Стирание лишних данных (Erase)

Данная функция стирает данные исполнения из выбранного региона. Удаленные данные преобразуются в паузы; сами по себе такты сохраняются.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “2. Erase” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT ERASE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Data Type	ALL, NOTE, PITCH BEND, CC, PC	Выбор типа стираемых данных.
Range Min	Если Data Type = NOTE: C – (значение Range Max) Если Data Type = CC: 0 – (значение Range Max)	Минимальная высота нот или минимальное значение контроллерных сообщений (CC). Определяет ноты или контроллерные сообщения, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты/значение контроллерного сообщения меньше, чем этот параметр, она/оно не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE или CC.
Range Max	Если Data Type = NOTE: (значение Range Min) – G9 Если Data Type = CC: (значение Range Min) – 127	Максимальная высота нот или максимальное значение контроллерных сообщений (CC). Определяет ноты или контроллерные сообщения, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты/значение контроллерного сообщения больше, чем этот параметр, она/оно не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE или CC.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Удаление лишнего региона (Delete)

Данная функция удаляет данные исполнения выбранного региона. Данные исполнения, расположенные после удаляемого региона, перемещаются вперед (влево) на место удаленного региона. Длительность данных исполнения уменьшается на длину удаляемого региона.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “3. Delete” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT DELETE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите курсором редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

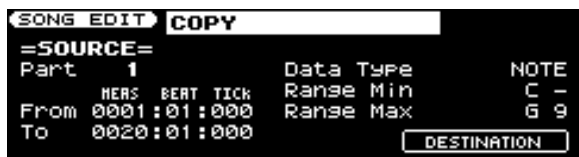
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Копирование данных исполнения (Copy)

Данная функция копирует данные исполнения выбранного региона. Это удобно, когда необходимо использовать данные уже существующей пьесы.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “4. Copy” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT COPY =SOURCE=.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите курсором редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Установки SOURCE		
Part	ALL, 1 – 16	Выбор копируемой партии пьесы.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала копируемого региона.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца копируемого региона.
Data Type	ALL, NOTE, PITCH BEND, CC, PC	Выбор типа копируемых данных.
Range Min	Если Data Type = NOTE: C – (значение Range Max) Если Data Type = CC: 0 – (значение Range Max)	Минимальная высота нот или минимальное значение контроллерных сообщений (CC). Определяет ноты или контроллерные сообщения, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты/значение контроллерного сообщения меньше, чем этот параметр, она/оно не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE или CC.
Range Max	Если Data Type = NOTE: (значение Range Min) – G9 Если Data Type = CC: (значение Range Min) – 127	Максимальная высота нот или максимальное значение контроллерных сообщений (CC). Определяет ноты или контроллерные сообщения, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты/значение контроллерного сообщения больше, чем этот параметр, она/оно не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE или CC.

3. На экране SONG EDIT COPY =SOURCE= выберите “DESTINATION” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT COPY =DESTINATION=.



4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] выберите курсором редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Установки DESTINATION		
Part	1 – 16	Выбор партии пьесы, в которую производится копирование. Если для копируемой партии выбрано ALL, здесь автоматически устанавливается ALL, и установка значения становится недоступной.
Into (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, в который помещаются копируемые данные.
Copy Mode	REPLACE, MIX	Определяет режим копирования.
Copy Times	1 – 99	Определяет количество копий данных.

5. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Вставка пустого региона (Insert)

Функция вставляет пустой регион в заданную позицию. Данные исполнения, расположенные правее (позже), перемещаются назад, освобождая место для пустого региона. Длительность данных исполнения увеличивается на длину вставляемого региона.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “5. Insert” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT INSERT.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала вставляемого региона.
For (MEAS: BEAT: TICK)	0000: 00: 000 –	Выбор длительности вставляемого региона.
Time Signature	1 – 32/2, 4, 8, 16	Выбор размера. * Отображается только, если параметр Part установлен в ALL.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

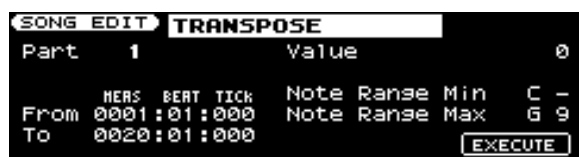
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Транспонирование (Transpose)

Данная функция транспонирует ноты выбранного региона.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “6. Transpose” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT TRANSPOSE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Value	-127 – 127	Задаёт интервал транспонирования в полутонах.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Изменение динамики нот (Change Velocity)

Данная функция изменяет динамику нот выбранного региона.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “7. Change Velocity” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран SONG EDIT CHANGE VELOCITY.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] переместите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Bias	-99 – 99	Задаёт величину изменения velocity.
Magnify	0 – 200%	Позволяет стабилизировать velocity или сузить/расширить динамический диапазон. Если Magnify принимает значение в районе 0%, velocity устанавливается в районе 64, а величина Bias будет добавляться к каждому значению velocity. Это позволяет стабилизировать velocity на нужном уровне. Если Magnify принимает значение от 101% и выше, velocity, большие чем 64, будут усиливаться, а меньшие 64 — ослабляться, расширяя тем самым динамический диапазон. Если Magnify принимает значение 100%, velocity не изменяется.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Изменение длительности нот (Change Gate Time)

Данная функция модифицирует длительности нот выбранного региона.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “8. Change Gate Time” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT CHANGE GATE TIME.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Bias (TICK)	-4800 – 4800 (TICK)	Задаёт величину изменения параметра Gate time в единицах тиков.
Magnify	0 – 200%	Задаёт коэффициент, с которым изменяется параметр Gate time.
Note Range Min	C – (значение Note Range Max)	Минимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты меньше заданной этим параметром, она не обрабатывается.
Note Range Max	(значение Note Range Min) – G9	Максимальная высота нот. Определяет ноты, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты больше заданной этим параметром, она не обрабатывается.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Замена данных исполнения (Global Change)

Данная функция заменяет выбранные значения MSB, LSB и PC другими значениями MSB, LSB и PC. Также можно производить относительные настройки значений контроллеров (Volume, Expression, Panpot, Reverb, Chorus) в рамках пьесы.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “9. Global Change” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT GLOBAL CHANGE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
MSB (FROM)	OFF, 0 – 127, ALL	Задаёт значение MSB, которое будет меняться. Если выбрать ALL, можно будет установить одинаковые значения для нескольких партий пьесы.
MSB (TO)	OFF, 0 – 127	Задаёт новое значение MSB.
LSB (FROM)	OFF, 0 – 127, ALL	Задаёт значение LSB, которое будет меняться. Если выбрать ALL, можно будет установить одинаковые значения для нескольких партий пьесы.
LSB (TO)	OFF, 0 – 127	Задаёт новое значение LSB.

PC (FROM)	OFF, 1 – 128, ALL	Задаёт значение PC, которое будет меняться. Если выбрать ALL, можно будет установить одинаковые значения для нескольких партий пьесы.
PC (TO)	OFF, 1 – 128	Задаёт новое значение PC.
VOLUME	-127 – 127	Изменяет значения Volume.
EXPRESS	-127 – 127	Изменяет значения Expression.
PANPOT	-127 – 127	Изменяет значения Panpot.
REVERB	-127 – 127	Изменяет значения Reverb.
CHORUS	-127 – 127	Изменяет значения Chorus.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

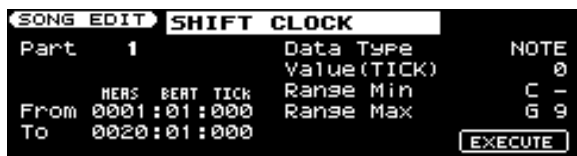
Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Точная подстройка временных характеристик (Shift Clock)

С помощью данной функции события определенного типа в выбранном регионе и высотном диапазоне нот можно сдвигать во времени вперед или назад.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “10. Shift Clock” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG EDIT SHIFT CLOCK.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
Part	ALL, 1 – 16	Выбор партии пьесы, на которую воздействует данная функция.
From (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор начала региона, на который воздействует данная функция.
To (MEAS: BEAT: TICK)	0001: 01: 000 –	Выбор конца региона, на который воздействует данная функция.
Data Type	ALL, NOTE, PITCH BEND, CC, PC	Выбор типа обрабатываемых данных.
Value (TICK)	-4800 – 4800 (TICK)	Задаёт величину сдвига в единицах тиков.
Range Min	Если Data Type = NOTE: C – (значение Range Max) Если Data Type = CC: 0 – (значение Range Max)	Минимальная высота нот или минимальное значение контроллерных сообщений (CC). Определяет ноты или контроллерные сообщения, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты/значение контроллерного сообщения меньше, чем этот параметр, она/оно не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE или CC.
Range Max	Если Data Type = NOTE: (значение Range Min) – G9 Если Data Type = CC: (значение Range Min) – 127	Максимальная высота нот или максимальное значение контроллерных сообщений (CC). Определяет ноты или контроллерные сообщения, на которые воздействует данная функция. Если высота ноты/значение контроллерного сообщения больше, чем этот параметр, она/оно не обрабатывается. Установка доступна только в случае, когда параметр Data Type принимает значение NOTE или CC.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Слияние данных исполнения (Merge)

Данная функция объединяет данные исполнения двух партий одной и той же пьесы.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “11. Merge” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран SONG EDIT MERGE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
SOURCE PART	1 – 16	Определяет партию пьесы, содержащую данные, которые будут добавляться к данным партии, выбранной параметром DESTINATION. Выбранная с помощью этого параметра партия должна быть отлична от партии DESTINATION.
DESTINATION PART	1 – 16	Определяет партию пьесы, к которой добавляются данные партии, выбранной с помощью параметра SOURCE. Выбранная с помощью этого параметра партия должна быть отлична от партии SOURCE.

Примечание: Данные исполнения партии, выбранной в качестве SOURCE, теряются.

Примечание: Данные, отличные от нотных, например, Program Change, также участвуют в операции слияния, поэтому если в партиях SOURCE и DESTINATION используются различные тембры, на результирующую партию может быть назначен не тот тембр..

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Обмен данных между партиями (Exchange)

Данная функция организует обмен данными исполнения между двумя партиями одной и той же пьесы.

1. В окне “Song Edit Menu” выберите “12. Exchange” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран SONG EDIT EXCHANGE.



2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на редактируемый параметр и колесом VALUE введите значение.

Параметр	Значение	Описание
PART A	1 – 16	Выбор первой партии пьесы для обмена данными. Она должна быть отлична от партии PART B.
PART B	1 – 16	Выбор второй партии пьесы для обмена данными. Она должна быть отлична от партии PART A.

3. Выберите “EXECUTE” и нажмите [ENTER].

Примечание: После выполнения данной операции возврат к оригинальному состоянию данных невозможен.

Детальная редакция пьесы (SONG MICROSCOPE)

Данная функция позволяет редактировать отдельные MIDI-события данной пьесы. Для редакции доступны следующие элементы.

- Позиция события
- Номер контроллера
- Номер ноты
- Значение контроллера
- Продолжительность звучания ноты
- Номер Program Change
- Note-on velocity
- Значение Pitch Bend

1. Выберите пьесу (см. Руководство пользователя).

2. Нажмите [PART VIEW] (кнопка загорится).

Отобразится экран SONG TRACK.



3. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на “MICRO” и нажмите [ENTER].

Отобразится экран SONG MICROSCOPE.



1. Такт: Доля: Тик
 2. Bank Select MSB / значение
Bank Select LSB / значение
Номер Program Change / значение
 3. Номер контроллера / значение
 4. Pitch Bend
 5. Нота: Номер / Velocity / Продолжительность звучания (Доля: Тик)
4. Колесом VALUE или кнопками [▲]/[▼] выберите событие, которое необходимо отредактировать.
5. Кнопками [◀]/[▶] выберите редактируемые данные и колесом VALUE введите значение.

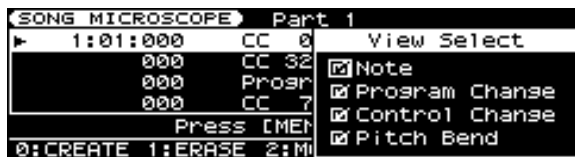
С помощью кнопок [0] – [4] можно выполнить следующие операции.

Кнопка	Описание
[0] (CREATE)	<p>Вставляет новое событие в заданную позицию. При нажатии на [0] (CREATE) открывается окно Create Event.</p> <p>Выбор вставляемых данных: Note, Program Change, Control Change или Pitch Bend. То: Выбор позиции, в которую будет вставляться событие.</p> <p>Установите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.</p>
[1] (ERASE)	<p>Стирает событие в позиции курсора.</p>
[2] (MOVE)	<p>Перемещает событие из позиции курсора в нужную позицию. При нажатии на [2] (MOVE) открывается окно Move Event.</p> <p>То: Выбор позиции, в которую необходимо переместить событие.</p> <p>Установите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.</p>
[3] (COPY)	<p>Копирует событие из позиции курсора.</p>
[4] (PLACE)	<p>Вставляет скопированное событие в заданную позицию. При нажатии на [4] (PLACE) открывается окно Place Event.</p> <p>То: Выбор позиции, в которую необходимо вставить скопированное ранее событие.</p> <p>Установите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.</p>

Просмотр выбранных данных исполнения

Поскольку на экране SONG MICROSCOPE отображается достаточно большое количество данных, идентификация нужных может вызвать затруднение. Для удобства просмотра можно выводить на экран только данные тех типов, с которыми планируется работать.

1. Нажмите [MENU] для открытия окна View Select.



2. Переместите курсор на Note, Program Change, Control Change или Pitch Bend и колесом VALUE поставьте флажок рядом с данными исполнения, которые необходимо выводить на экран, а остальные флажки снимите.

3. Нажмите [EXIT] для закрытия окна View Select.

Будут отображаться только отмеченные флажком данные исполнения.

8. Чтобы сохранить пьесу, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанной пьесы” на стр. 37.

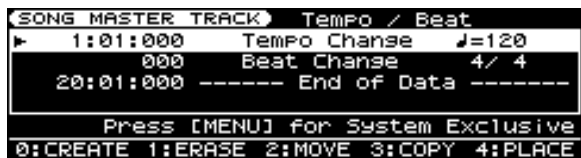
Редакция данных, воздействующих на всю пьесу (SONG MASTER TRACK)

Доступна редакция отдельных MIDI-событий данных, воздействующих на всю пьесу (например, данных System Exclusive, темпа и размера).

1. Выберите пьесу (см. Руководство пользователя).
2. Нажмите [SONG].
3. Нажмите [PART VIEW].
Отобразится экран SONG TRACK.



4. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на “MASTER” и нажмите [ENTER].
Отобразится экран SONG MASTER TRACK.



После того как откроется экран MASTER TRACK, отобразятся события Tempo/Beat. Нажмите [MENU] для просмотра событий System Exclusive.



При каждом нажатии на кнопку [MENU] экран переключается между отображением событий Tempo/Beat и System Exclusive.

5. Кнопками [▲]/[▼] выберите редактируемое событие.
 6. Кнопкой [▶] установите курсор на редактируемое значение и колесом VALUE введите его значение.
 С помощью кнопок [0] – [4] можно выполнить следующие операции.

Кнопка	Описание
[0] (CREATE)	При нажатии на [0] (CREATE) открывается окно Create Event. Туре: Если отображается Tempo/Beat, выберите Tempo Change или Beat Change в качестве вставляемых данных. Если отображается System Exclusive, для выбора доступны только данные Sys Exclusive. Установите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.
[1] (ERASE)	Стирает событие в позиции курсора.
[2] (MOVE)	Перемещает событие из позиции курсора в нужную позицию. При нажатии на [2] (MOVE) открывается окно Move Event. То: Выбор позиции, в которую будет перемещаться событие. Установите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.
[3] (COPY)	Копирует событие из позиции курсора.
[4] (PLACE)	Вставляет скопированное событие в заданную позицию. При нажатии на [4] (PLACE) открывается окно Place Event. То: Выбор позиции, в которую вставляется скопированное ранее событие. Переместите курсор на “EXECUTE” и нажмите [ENTER] для выполнения операции.

Если выбраны события System Exclusive, при нажатии на [▶] открывается окно System Exclusive Edit, позволяющее редактировать события System Exclusive.



Чтобы сохранить результаты редакции нажмите [ENTER].

Если нажать [EXIT], результаты редакции будут отменены, и отобразится предыдущий экран.

В окне System Exclusive Edit с помощью кнопок [0] – [2] можно выполнить следующие операции.

Кнопка	Описание
[0] (INSERT)	Вставляет в позицию курсора значение “00”.
[1] (ERASE)	Удаляет событие в позиции курсора.
[2] (TEST)	Передаёт текущее редактируемое сообщение System Exclusive через MIDI OUT.

Примечание: Сообщения *System Exclusive*, используемые для хранения различных установок GW-8, записываются в начало пьесы. Поэтому не редактируйте никакие сообщения *System Exclusive*, кроме приведенных в спецификации MIDI.

Примечание: Спецификацию MIDI для GW-8 можно загрузить с сайта Roland.

7. Чтобы сохранить пьесу, воспользуйтесь процедурой “Сохранение записанной пьесы” на стр. 37.

Дополнительные функции

STYLE FINDER

Экран "STYLE FINDER" позволяет сортировать стили в списке по их номерам, именам или темпу. Это упрощает поиск нужного стиля.

1. Нажмите [STYLE].

Нажмите [STYLE] (чтобы кнопка загорелась) для прослушивания аккордового аккомпанемента, или отключите ее (кнопка не горит) для прослушивания только партии ударных. При каждом нажатии [STYLE] эти режимы будут попеременно переключаться.

2. Кнопками [▲]/[▼]/[◀]/[▶] установите курсор на номер стиля и нажмите [ENTER]. Отобразится экран STYLE LIST.



3. Нажмите [MENU].

Отобразится экран STYLE FINDER.

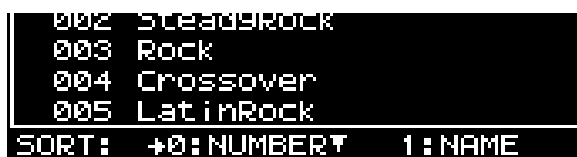


Кнопками [0] – [2] можно организовать сортировку списка следующими способами.

Функция	Описание
[0] (NUMBER)	По номерам
[1] (NAME)	По алфавиту
[2] (TEMPO)	По темпу

При каждом нажатии на кнопку порядок сортировки меняется с прямого на обратный.

Перед актуальным в данный момент режимом сортировки отображается стрелка (">"). При этом стрелка ▼ указывает на восходящий порядок сортировки, а стрелка ▲ — на нисходящий.



4. Нажмите [ENTER] для подтверждения сделанного выбора.

Отобразится экран Main.

Если нажать [EXIT], изменений не произойдет, и отобразится экран STYLE LIST.

SYSTEM PEDAL

(см. Руководство пользователя)

В установках System Pedal на педаль можно назначить параметр BEND MODE.

1. Нажмите [MENU].
2. Кнопками [▲]/[▼] выберите “System” и нажмите [ENTER].
3. Кнопками [◀]/[▶] выберите экран SYSTEM PEDAL, а кнопками [▲]/[▼] — редактируемый параметр.
4. Колесом VALUE введите значение.
5. По окончании установок нажмите [EXIT].

Параметр	Значение	Описание	
Pedal Assign	EXPRESSION	см. Руководство пользователя	
	CHORD OFF		
	CHORD TOGGLE		
	SOSTENUTO		
	SOFT		
	ROTARY SLOW/FAST		
	START/STOP		
	BASS INVERSION		
	PUNCH IN/OUT		* Использование педали для управления функцией Punch In/ Out доступно только при записи в реальном времени и на экране SONG TRACK.
	FILL UP		
	FILL DOWN		
	PERFORM UP		
	PERFORM DOWN		
	FAV PERFORM UP		
	FAV PERFORM DOWN		
	FAV TONE UP		
	FAV TONE DOWN		
BEND MODE	Параметр BEND MODE (NORMAL, CATCH+LAST) изменяется при каждом нажатии на педаль.		

SYSTEM STYLE MIDI (NTA)

Посредством принимаемых сообщений Program Change можно переключать части стиля или передавать сообщения Program Change при переключении частей стиля. Также можно принимать аккорды, берущиеся на внешней MIDI-клавиатуре.

1. Нажмите [MENU].
2. Кнопками [▲]/[▼] выберите “System” и нажмите [ENTER].
3. Кнопками [◀]/[▶] выберите экран SYSTEM STYLE MIDI, а кнопками [▲]/[▼] — редактируемый параметр.
4. Колесом VALUE введите значение.
5. По окончании установок нажмите [EXIT].

Параметр	Значение	Описание
<i>TX Style PC</i>		
Tx Style PC Channel	1 – 16	Задаёт канал передачи сообщений Program Change, генерирующихся при переключении частей стиля.
Tx Style PC Switch	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) передаваться сообщения Program Change при переключении частей стиля.
<i>Rx Style PC</i>		
Rx Style PC Channel	1 – 16	Задаёт канал приема сообщений Program Change с внешнего устройства для переключения частей стиля.
Rx Style PC Switch	OFF, ON	Определяет, будут (ON) или нет (OFF) принимаемые сообщения Program Change использоваться для переключения частей стиля.
<i>NTA (см. ниже)</i>		
Rx NTA Channel	1 – 16	Задаёт канал приема NTA.
RX NTA Switch	OFF, ON	Определяет, будет (ON) или нет (OFF) осуществляться прием NTA.

Понятие NTA

Это — аббревиатура фразы “Notes To Arranger”. Взятые на клавиатуре GW-8 ноты совместно с аккордовой информацией передаются в аранжировщик. Эти ноты также могут приниматься по MIDI с внешних MIDI-устройств. Чтобы использовать аранжировщик, не играя на клавиатуре GW-8, выберите установку “ON”, и передавайте в GW-8 нотные сообщения из компьютера или с внешнего MIDI-устройства.

Соответствие номеров Program Change частям стиля

Часть	Program Change
INTRO	1 67
	2 68
	3 65
	4 66
MAIN	1 1
	2 2
	3 9
	4 10
FILL	1 97
	2 89
	3 98
	4 90
ENDING	1 75
	2 76
	3 73
	4 74

Примечание: Сразу же после использования Style PC для определения FILL необходимо задать часть, которая будет воспроизводиться после сбивки.

Chord Zone

(см. Руководство пользователя)

В установках перформанса появился новый параметр “Chord Zone”, позволяющий определять диапазон нот распознавания аккордов.

1. Нажмите [MENU].
2. Кнопками [▲] / [▼] выберите “Perform Edit” и нажмите [ENTER].
3. Кнопками [◀] / [▶] выберите экран PERFORM GENERAL, а кнопками [▲] / [▼] — “Chord Zone”.
4. Колесом VALUE введите значение.
5. По окончании установок нажмите [EXIT].

Параметр	Значение	Описание
Chord Zone	OFF	Аккорды не распознаются.
	LEFT	Распознаются аккорды, взятые слева от точки раздела.
	RIGHT	Распознаются аккорды, взятые справа от точки раздела.
	WHOLE	Аккорды распознаются на всем диапазоне клавиатуры.

Примечание: Установка Chord Zone воздействует только на клавиатуру GW-8. Если NTA включено, распознавание аккордов будет происходить на всем диапазоне нот, поступающих с внешнего MIDI-устройства.

Сообщения об ошибках, относящиеся к созданию стилей и пьес

Сообщение	Значение	Действие
Edit Error!	Сбой при редакции данных стиля/пьесы.	Убедитесь в корректности установок редакции.
EZ Convert Error!	Сбой функции EZ Convert.	Убедитесь, что для аккорда, заданного в качестве источника, существуют данные части. Убедитесь, что в качестве источника и назначения не задан один и тот же аккорд.
Style Full!	Запись невозможна, поскольку превышено максимально допустимое количество событий, сохраняемых в стиле.	С помощью операций редакции, такой как Delete или Erase, удалите лишние данные из записываемого стиля.
Style Full! Recording failed!	Сбой записи, поскольку превышено максимально допустимое количество событий, сохраняемых в стиле.	С помощью операций редакции, такой как Delete или Erase, удалите лишние данные из записываемого стиля и повторите запись.