

**⚠ WARNING**

- Ритм-машина DR-3 в комбинации с другим звукоусиливающим оборудованием даёт высокое звуковое давление и может привести к частичной потере слуха. Поэтому длительно не прослушивайте звуковой материал на максимальной мощности или на уровнях громкости, создающей дискомфортное состояние пользователя. Если в процессе прослушивания вы почувствовали, что у вас "звенит" в ушах, то обратитесь к отоларингологу.



- Избегайте попадания посторонних предметов и жидкостей различного типа внутрь ритм-машины DR-3, во избежание её поломки.



- Сразу выключайте ритм-машину DR-3, вытаскивайте вилку кабеля питания из сетевой розетки и немедленно обращайтесь в сервисный центр обслуживания фирмы Roland в следующих случаях:



- Если повреждён AC адаптер, кабель питания адаптера или,
- Если вы почувствовали запах гари или какой-либо неестественный аромат или,
- Если посторонние предметы или жидкости попали внутрь корпуса ритм-машины или,
- Если ритм-машина оказывалась под открытым дождём или в условиях повышенной влажности или,
- Если DR-3 имеет сбои в работе или работает не в штатном режиме.

- Будьте внимательны, не оставляйте без присмотра маленьких детей рядом с ритм-машиной DR-3 в целях безопасной её работы.



- Избегайте падений и сильных ударов DR-3.



**⚠ WARNING**

- Проверяйте разумное подключение числа единиц оборудования на одну розетку или один удлинитель. Их количество не должно превышать заданные параметры потребляемой мощности для данной розетки или удлинителя. В противном случае может произойти перегрев кабеля, оплавление его изоляционной обмотки и как следствие этого - короткое замыкание и искрение, что может послужить причиной пожара.











- При использовании данного оборудования в зарубежных странах, обязательно проконсультируйтесь по вопросам его эксплуатации в сервисной службе дистрибьютора фирмы Roland.








- Держите литиевые батарейки, применяемые в данном оборудовании, вне досягаемости маленьких детей.



**⚠ CAUTION**

- Ритм-машина DR-3 должна быть расположена так, чтобы обеспечивалась необходимая её вентиляция. 
- Не тяните за шнур адаптера питания, а всегда держитесь за его коммутационный конец при отключении от самой DR-3 или держитесь за корпус адаптера при удалении его из сетевой розетки. 
- Аккумуляция пыли между гнездом питания на корпусе и коммутационным концом Ас адаптера может вызвать возгорание или давать недостаточный контакт, поэтому периодически протирайте место контакта. Также, если вы длительно не используете DR-3, то обязательно отключайте кабель питания станции от сетевой розетки. 
- Старайтесь не запутывать кабель питания АС адаптера и не делать на нём узлов. Места проложения сетевых кабелей и шнуров питания от оборудования не должны находиться рядом со скоплениями малолетних детей. 
- Не размещайте тяжёлых предметов на верхней поверхности ритм-машины. 
- Не беритесь за шнур питания адаптера или его коммутационный конец мокрыми руками при подключении или отключении DR-3 от сети электропитания. 
- Перед перемещением ритм-машины выключите её, отключите все коммутационные кабели идущие от другого оборудования и её собственный кабель питания Ас адаптера от сетевой розетки. 
- Перед чисткой и протиркой поверхности ритм-машины обязательно отключайте её АС адаптер питания от розетки сетевого электропитания (стр. 16). 

**⚠ CAUTION**

- При возникновении атмосферных грозных разрядов выключайте DR-3 и отсоединяйте её адаптер питания от розетки электропитания. 
- При неправильной эксплуатации может возникнуть опасность повреждения батареи (её протечка или возможность взрыва) и соответственно повреждения DR-3. В целях безопасности следует соблюдать следующие инструкции: (стр. 15).   
  

- Используйте при замене только предназначенный для DR-3 тип батареек. Убедитесь в правильной установке полярности батареек.
- Нельзя использовать в одном комплекте старые и новые батарейки или использовать одновременно разные их типы.
- Вынимайте батарейки из DR-3, если ритм-машина долго не эксплуатируется.
- Если батарейки "потекут", то аккуратно удалите их тряпочкой или бумажной салфеткой, стараясь, чтобы кислота не попала на ваши руки. После этого протрите насухо ложемент для установки батареек в ритм-машине и не подносите использованные батарейки близко к глазам. Если же, содержимое батарейки всё же попало в глаза, то немедленно промойте их под струёй холодной воды.
- Не храните батарейки вместе с металлическими предметами (ручками, брас-летами, расчёсками и т.п.)
- Утилизация отработанных батареек осуществляется в соответствии с регламентом страны, в которой осуществляется эксплуатация ритм-машины. 

# ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

В дополнение к теме "Правила техники безопасности" на стр. 2–4, пожалуйста, прочтите и соблюдайте следующие требования:

## Сетевое питание

- Не используйте один и тот же контур питания для DR-3 и приборов генерирующих шум (электродвигатели, световые системы).
- Сетевой адаптер питания может штатно нагреваться в процессе работы, что является нормальным его состоянием и не означает его дефект или поломку.
- Если вы имеете возможность работать с сетью электропитания, то используйте АС адаптер. Если вы предпочитаете работу DR-3 от батареек, то рекомендуется использовать батарейки щелочного типа (Alcaline).
- При установке батареек всегда выключайте ритм-машину и отключайте имеющуюся коммутацию с внешним оборудованием. Это позволит избежать нештатных рабочих ситуаций и повреждение динамиков акустических систем.
- Батарейки прилагаемые в комплекте поставки ритм-машины недолговечны и предназначены для тестовых испытаний ритм-машины при покупке.
- Перед подключением DR-3 к другому оборудованию, предварительно перед этим отключите данные устройства. Это предотвратит возможный сбой в их работе или повреждение данного оборудования.

## Размещение

- Размещение ритм-машины DR-3 вблизи усилителей мощности или трансформаторов может вызвать фон. Чтобы избежать этого переориентируйте её в пространстве или переместите её подальше от источника шумовых наводок.
- DR-3 может взаимодействовать на радио и телевизионные приёмные устройства, вызывая помехи. Не устанавливайте её вблизи таких устройств.
- Шумовые помехи по отношению к DR-3 могут вызывать радиотелефоны и другие беспроводные системы передачи электрического сигнала. В этом случае опытным путём, стараясь поменять расположение или дистанцию подобных беспроводных устройств относительно DR-3 (вплоть до их индивидуального отключения), добейтесь исчезновения таких помех.
- Не подвергайте ритм-машину DR-3 воздействию прямых лучей солнца или мощных источников света (например, осветительных прожекторов или софитов), не размещайте её вблизи нагревательных устройств. Избыточное тепло может вызвать деформацию элементов корпуса ритм-машины и вызвать потерю яркости цвета её покрытия.
- При перемещении ритм-машины с одного места на другое, возможно образование конденсата влаги на её внутренней поверхности вследствие разницы температур или сильной влажности. Такое явление может привести к сбою в работе или повреждению элементов DR-3. Поэтому, всегда давайте несколько часов перед работой на испарение возможного конденсата после перемещения DR-3.

## Уход за данным оборудованием при эксплуатации

- Ежедневно протирайте DR-3 мягкой сухой фланелевой тканью или слегка смоченной в воде. Для снятия прочных загрязнений с его поверхности смачивайте протирочную ткань моющими средствами и затем вытирайте насухо. Отключайте DR-3, отсоединив кабель питания от сетевой розетки, перед влажной чисткой её внешних частей. Дождитесь полного высыхания наружных (и внутренних) поверхностей прежде, чем подключить вновь ритм-машину к сети электропитания.
- Никогда не используйте для протирки бензин, химические растворители, спиртовые растворы любого типа. Это может привести к обесцвечиванию поверхностного покрытия ритм-машины или его деформации.

## Дополнительные меры предосторожности

- Имейте в виду, что при неправильной эксплуатации ритм-машины или возможных сбоях в её работе может произойти потеря данных её пользовательской памяти. С целью предотвращения такой ситуации, периодически рекомендуется сохранять в виде копий промежуточные пользовательские данные (операция Backup Сору).
- Фирма Roland не несёт ответственности за возможную потерю пользовательских данных, поскольку предупреждала о такой возможности.
- Не прикладывайте излишних усилий при вращении регуляторов, при перемещении слайдеров или при нажатии кнопок на панели управления, а также, при коммутации соединительных кабелей. Такие грубые действия могут привести к поломкам.
- Никогда не ударяйте и сильно не давите на экран дисплея.
- При коммутации кабелей никогда не тяните за сам кабель. Это может привести к повреждению самого кабеля, короткому замыканию и повреждению элементов электронной платы.
- В жилых помещениях не проослушивайте звуковой материал на высоких уровнях громкости, чтобы не беспокоить соседей. Вы можете использовать наушники для этих случаев, особенно, если вы работаете в ночное время.
- При транспортировке DR-3 старайтесь использовать его оригинальную упаковку, либо адекватную ей по свойствам, которая способна поглощать ударные вибрации. В противном случае возможно повреждение ритм-машины.

## Основные характеристики

### ■ **Возможность создания собственных ритмических паттернов аранжировки с характерным музыкальным стилем исполнения Style play**

С помощью DR-3 вы можете проигрывать ритмические паттерны, созданные из барабанных и басовых звуков. Кроме этого вы можете добавлять барабанные переходные паттерны Fill-ins и осуществлять переключение между различными паттернами, имеющими индивидуальный ритмический рисунок. Такая техника воспроизведения ритмических паттернов позволяет легко собрать структуру ритма целого сонга, состоящего из различных частей - куплеты, припевы, связки между отдельными частями и соло.

### ■ **100 различных фабричных неизменяемых стилей**

DR-3 имеет 100 фабричных подготовленных стилей для различных музыкальных жанров, включая в том числе и стили рок, фанки, хип-хоп, джаз, латина и многое другое. Пользователь также может создать свои 100 оригинальных пользовательских стилей.

### ■ **Функция полного контроля звучания (TSC Function)**

Функция полного контроля звучания включает в себя два основных элемента - формирование звука (Sound Shape) и его обработку акустических характеристик (Ambience). Данные характеристики позволяют легко создать необходимый объёмный звук, будь-то плотное рок-звучание, мягкое джазовое звучание или непосредственная живая сценическая работа.

Каждая из данных характеристик, Sound Shape и Ambience, имеет свои 8 фабричных (неизменяемых) и 8 пользовательских (изменяемых) программ памяти, в которых вы можете сохранять свои собственные установки параметров этих характеристик.

### ■ **Управление DR-3 ножным переключателем (Foot Switch)**

Ритм-машина DR-3 позволяет подключать к себе два опциональных (не входят в комплект поставки и докупаются отдельно) напольных переключателя. Вы можете использовать их для управления работой ритм-машины, что важно при сессионной репетиционной работе или при непосредственной исполнительской работе на сцене. Вы можете назначать различные функции управления ритм-машиной на ножные переключатели, включая функции переключения паттернов и осуществление включения или выключения функции варьирования.

### ■ **Возможность варьирования функций, позволяющая разнообразить аранжировку**

Ритм-машина DR-3 имеет функцию варьирования, которая позволяет использовать различные аранжировки внутри одного сонга. Например, вы можете создать менее плотное звучание аранжировки для вокальных партий и насыщенное для инструментальных вступлений, проигрышей и код.

### ■ **Автоматический режим создания ритмических паттернов в режиме Auto Mode**

В автоматическом режиме внутренняя конфигурация последовательности частей сонга проигрывается автоматически в заданной последовательности 8 или 16 тактовой аранжировки. Такой подход позволяет минимизировать процесс управления ритм-машиной - достаточно только нажать старт сонга.

---

## ■ Высококачественное реалистичное звучание ударных инструментов

DR-3 имеет специальные звучания "soft shot" (смягчённый удар), "double shot" (сдвоенный удар) "buzz shot" (характерное дребезжание барабанных пружин) для малого барабана, что позволяет добиться максимально реалистичного звучания.

## ■ Динамические барабанные клавиши-пэды

Клавиши-пэды на DR-3 обладают возможностью передачи динамической характеристики удара. Изменения уровня сигнала при этом будут соответствовать силе удара по клавишам-пэдам.

Такой подход позволяет варьировать окраску звучания ударных инструментов, например малого барабана, от резкого звучания до приглушённого, мягкого.

## ■ Установка темпа с помощью функции Tap Tempo

Эта функция позволяет простым повторным нажатием на данную клавишу устанавливать темп звучания на ваш выбор. Интервал между повторами при нажатии будет соответствовать выбранному темпу.

## ■ Функция смещения высоты тона

Данная функция смещения высоты тона позволяет изменять тональность звучания, легко перестраивая выбранную композицию под музыкальный строй конкретного инструмента - рояля, саксофона и других инструментов.

## ■ Удобные функции создания и воспроизведения сонгов (Song Composing и Performing)

Используя базовые принципы создания сонга, аналогично процедуре создания стилевых перформансов, вы можете легко программировать вашу композицию непосредственно используя пэды ритм-машины.

После создания сонга, вы можете добавить дополнительные ударные инструменты в ритмический рисунок (тарелки и т.п.), изменить фразовую линию баса и отредактировать отдельные выбранные участки сонга.

## ■ Возможность синхронизации работы ритм-машины с цифровыми рекодерами или секвенсорами

Применяя MIDI-коммутацию с внешними устройствами, вы можете осуществлять: синхронизацию работы DR-3 с цифровыми рекодерами (например, серии BR фирмы Roland) или секвенсорами, или осуществлять старт и остановку ритм-машины, используя гитарный напольный процессор GT-6.

## ■ Наличие различных типов выходных разъемов (Phone и RCA Phono)

Помимо стандартных выходных 3,5-дюймовых джековых гнезд, в DR-3 применены выходные гнезда RCA, что позволяет осуществлять коммутацию с различными типами оборудования - микшерами, усилителями и аудио системами.

## ■ Компактный дизайн

Ритм-машина DR-3 имеет небольшой собственный вес и очень компактные размеры. Поскольку ритм-машина помимо сетевого электропитания может работать и от батареек, то её можно использовать в самых разнообразных ситуациях.

# Содержание

|   |           |
|---|-----------|
| <b>БЕЗОПАСНАЯ ЭКСПЛУАТАЦИЯ DR-3</b> .....                   | <b>2</b>  |
| <b>ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ</b> .....                               | <b>5</b>  |
| <b>Основные характеристики</b> .....                        | <b>6</b>  |
| <b>Описание панели управления</b> .....                     | <b>12</b> |
| <b>Предварительные действия до начала работы DR-3</b> ..... | <b>15</b> |
| Установка батареек .....                                    | 15        |
| Коммутация с внешним оборудованием .....                    | 16        |
| Включение и выключение ритм-машины .....                    | 17        |
| Восстановление фабричных установок ритм-машины .....        | 18        |

## Ускоренное освоение DR-3 ..... 20

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Прослушивание демонстрационной записи</b> .....                         | <b>21</b> |
| <b>Проигрывание стилей</b> .....   | <b>22</b> |
| Проигрывание стилей методом ручного выбора паттернов (MANU) .....          | 22        |
| Проигрывание вариаций стилей (VARIATION) .....                             | 24        |
| Выбор стилей .....   | 26        |
| Изменение темпа ((TEMPO)) .....  | 27        |
| Установка темпа кнопкой (Tap Tempo) .....                                  | 27        |
| Изменение тональности кнопкой ((KEY SHIFT)) .....                          | 28        |
| <b>Использование напольного переключателя</b> .....                        | <b>29</b> |
| Подключение напольного переключателя к ритм-машине .....                   | 29        |
| Работа на DR-3 с напольным переключателем .....                            | 30        |
| <b>Режим автоматического переключения паттернов (кнопка [AUTO])</b> .....  | <b>31</b> |
| <b>Качественное изменение звучания выбранного тона (функция TSC)</b> ..... | <b>32</b> |

## Глава 1. Краткий обзор основных функций ритм-машины . 34

|  |    |
|--|----|
| Основной рабочий режим ритм машины (Performance Mode) .....            | 34 |
| Режим проигрывания стилей (Style Mode) .....                           | 34 |
| Создание стилей .....  | 35 |
| Режим проигрывания сонгов (Song Mode) .....                            | 37 |
| Переназначение функций, назначенных на кнопки пэдов .....              | 37 |
| Основной экран дисплея и основные его функции .....                    | 38 |
| Старт и остановка в режимах воспроизведения и записи .....             | 40 |
| Установка темпа (кнопка [TEMPO]) .....                                 | 41 |
| Изменение тональности звучания перформансов (кнопка [KEY SHIFT]) ..... | 42 |

## Глава 2. Проигрывание стилей (режим ручного управления [MANU]) ..... 43

|   |    |
|---|----|
| Работа пэдов в режиме проигрывания стилей ..... | 43 |
| Выбор стиля .....                               | 43 |
| Выбор проигрываемого паттерна .....             | 44 |
| Функция Старт-Стоп .....                        | 44 |
| Смена паттерна .....                            | 44 |
| Выбор вариации (VARIATION) .....                | 45 |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Глава 3. Проигрывание стилей<br/>(автоматический режим [AUTO]) .....</b>                     | <b>46</b> |
| Выбор стиля .....   | 46        |
| Работа в автоматическом режиме .....  | 46        |
| Автоматическая смена паттернов в заданной последовательности .....                              | 47        |
| <b>Глава 4. Контролирование проигрывание стилей<br/>с помощью напольного переключателя.....</b> | <b>48</b> |
| Старт и остановка перформансов .....  | 48        |
| Переключение версий (Verses).....   | 48        |
| Назначение функций на напольный переключатель.....  | 49        |
| <b>Глава 5. Полное изменение звучания тона (функция TSC).....</b>                               | <b>51</b> |
| Качественное изменение тембра тона (кнопка [SOUND SHAPE]) .....                                 | 51        |
| Изменение акустических характеристик тона (кнопка [AMBIENCE]) .....                             | 52        |
| Изменение параметров функции SOUND SHAPE.....   | 53        |
| Процедура выполнения установок .....  | 53        |
| Изменение параметров эквалайзера .....  | 53        |
| Изменение параметров компрессора.....   | 54        |
| Наименование проведённой установки.....   | 55        |
| Копирование установок .....   | 55        |
| Изменение параметров функции AMBIENCE .....   | 56        |
| Процедура выполнения установок .....  | 56        |
| Изменение параметров Ambience .....   | 56        |
| Наименование проведённой установки.....   | 57        |
| Копирование установок .....   | 57        |
| <b>Глава 6. Непосредственная игра по пэдам .....</b>  | <b>58</b> |
| Проигрывание барабанных звуков .....  | 59        |
| Проигрывание перкуSSIONных звуков .....   | 59        |
| Проигрывание басовых звуков .....   | 59        |
| Выбор различных звуков (VARIATION [KIT]) .....  | 60        |
| <b>Глава 7. Создание стилей.....</b>  | <b>61</b> |
| Процедура создания стилей .....   | 61        |
| <1> Выбор номера стиля.....   | 62        |
| <2> Выбор установок для нового стиля.....   | 62        |
| Установка темпа для стиля.....  | 62        |
| Выбор размерности.....  | 62        |
| Выбор стилевого набора звуков .....   | 63        |
| Смена звуков, которые отключаются (Mute) .....  | 63        |
| Изменение установок функции TSC для стиля.....  | 64        |
| Выбор числа тактов для каждого паттерна.....  | 64        |
| <3> Запись паттернов .....  | 65        |
| Запись в реальном времени .....   | 65        |
| • Запись барабанной партии .....  | 65        |
| • Запись партии баса.....   | 66        |
| Запись в шаговом режиме.....  | 67        |
| • Запись барабанной партии .....  | 67        |
| • Запись партии баса.....   | 68        |
| Добавление динамики звучания (редактирование Velocity) .....                                    | 69        |
| Транспонирование партии баса .....  | 70        |
| Воспроизведение записанных паттернов .....  | 70        |

|   |           |
|---|-----------|
| <4> Проверка параметров созданного стиля .....                  | 70        |
| Проигрывание созданного стиля.....                              | 70        |
| Редактирование настроек .....                                   | 70        |
| Наименование, копирование и удаление стилей.....                | 71        |
| Наименование стиля.....   | 71        |
| Копирование стиля.....  | 71        |
| Удаление стиля.....   | 72        |
| Копирование и удаление паттернов.....                           | 72        |
| Копирование паттернов .....                                     | 72        |
| Удаление паттернов .....  | 73        |
| <b>Глава 8. Создание и проигрывание сонгов</b>                  |           |
| <b>(кнопка [SONG]) .....</b>                                    | <b>74</b> |
| Что такое сонг? .....   | 74        |
| Процедура создания сонга .....                                  | 74        |
| <1> Выбор номера сонга .....                                    | 75        |
| <2> Проведение необходимых установок для нового сонга .....     | 75        |
| Установка основного темпа сонга .....                           | 75        |
| Проведение установок TSC для сонга .....                        | 76        |
| <3> Запись сонга .....  | 76        |
| Использование пошаговой записи .....                            | 76        |
| Применение записи в реальном времени .....                      | 77        |
| Редактирование нот бабанных и басовых партий в сонге .....      | 78        |
| <4> Редактирование сонга .....                                  | 80        |
| Добавление паттернов в сонге (INSERT).....                      | 80        |
| Удаление отдельных участков сонга (DELETE).....                 | 81        |
| Копирование отдельных участков сонга (COPY) .....               | 82        |
| Изменение темпа отдельных участков внутри сонга (TEMPO) .....   | 83        |
| <5> Проверка созданного сонга .....                             | 83        |
| Проигрывание созданного сонга .....                             | 83        |
| Редактирование установок .....                                  | 83        |
| Наименование, копирование и удаление сонгов.....                | 84        |
| Наименование сонга .....  | 84        |
| Копирование сонга.....  | 84        |
| Удаление сонга .....  | 85        |
| Проигрывание сонгов .....                                       | 85        |
| Прослушивание сонгов .....                                      | 85        |
| Переключение паттернов с помощью напольного переключателя ..... | 86        |
| Последовательное проигрывание нескольких сонгов .....           | 87        |
| <b>Глава 9. Изменение системных установок ритм-машины....</b>   | <b>88</b> |
| Процедура проведения установок .....                            | 88        |
| Назначение партий аранжировки на соответствующие выходы         |           |
| ритм-машины .....   | 89        |
| Установка чувствительности пэдов .....                          | 89        |
| Установка стандартной высоты тона для басовой партии .....      | 89        |
| Изменение громкости звучания метронома.....                     | 89        |
| <b>Глава 10. Создание собственных наборов ударных</b>           |           |
| <b>инструментов.....</b>  | <b>90</b> |
| Процедура проведения установок .....                            | 90        |
| Выбор звуков, назначаемых на клавиши пэдов .....                | 91        |
| Установка громкости.....  | 91        |
| Установка стерео позиции звука.....                             | 91        |



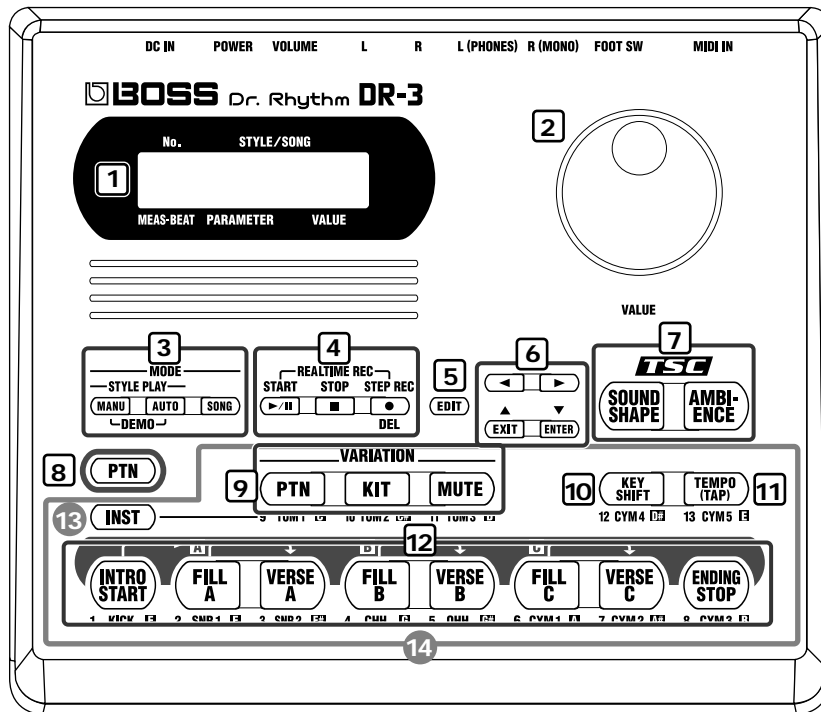
---

|  |            |
|--|------------|
| Наименование созданного набора .....   | 91         |
| Копирование наборов .....  | 92         |
| <b>Глава 11. Коммутация с внешними MIDI устройствами<br/>и работа с ними.....</b>    | <b>93</b>  |
| Что такое MIDI? .....  | 93         |
| Функция Старт-Стоп и синхронизация работы DR-3 с внешними<br>MIDI-устройствами ..... | 93         |
| Выбор MIDI каналов .....   | 94         |
| Установка режима синхронизации.....  | 95         |
| Проигрывание звучания DR-3 с внешнего MIDI устройства.....                           | 95         |
| Запись перформансов на DR-3 с внешнего MIDI устройства .....                         | 96         |
| <b>Приложения .....</b>  | <b>98</b>  |
| <b>Возможные неполадки.....</b>  | <b>99</b>  |
| <b>Список дисплейных сообщений .....</b>   | <b>100</b> |
| <b>Список параметров.....</b>  | <b>101</b> |
| <b>Перечень звуков ударных инструментов и баса .....</b>                             | <b>104</b> |
| <b>Список фабричных наборов .....</b>  | <b>106</b> |
| <b>Список фабричных стилей.....</b>  | <b>116</b> |
| <b>MIDI приложение .....</b>   | <b>117</b> |
| <b>MIDI Implementation Chart .....</b>   | <b>120</b> |
| <b>Спецификация .....</b>  | <b>122</b> |
| <b>Алфавитный указатель .....</b>  | <b>123</b> |

---

# Описание панели управления

## Передняя панель управления



### 1. Дисплей

\* Все пояснения в данном Руководстве по эксплуатации включают иллюстрации с информацией отображаемой на дисплее. Однако, в процессе доработки программного продукта для ритм-машины, могут появляться новые его версии и в том числе новые звуки, которые не описаны в данном Руководстве.

### 2. Колесо выбора данных VALUE

Вы также можете устанавливать с его помощью темп, вращая колесо после нажатия кнопки TEMPO (смотрите пункт 11). Кроме этого, колесо выбора данных используется в процессе редактирования для ввода значений параметров.

### 3. Кнопка выбора режима работ MODE

#### Кнопка ручного режима работы MANU

Эта кнопка используется для выбора ручного режима управления, в котором вы переключаете паттерны вручную сами.

#### Кнопка автоматического режима работы AUTO

При нажатии данной кнопки устанавливается режим автоматического переключения паттернов при проигрывании стилей.

#### Кнопка выбора песен SONG

Нажатие данной кнопки устанавливает режим проигрывания песен.

#### 4. Кнопки рабочих функций

##### Кнопка **START** ▶/||

Данной кнопкой осуществляется старт и установка паузы воспроизведения стилей, сонгов и режима записи.

##### Кнопка **STOP** ■

Этой кнопкой осуществляется остановка воспроизведения стилей или сонгов.

##### Кнопка **STEP REC** ●

Данной кнопкой осуществляется запуск в режиме пошаговой записи стилей или сонгов.

Нажатие кнопки **START** в режиме пошаговой записи осуществляет запуск записи в реальном времени.

#### 5. Кнопка редактирования **EDIT**

Данная кнопка используется для редактирования параметров, связанный с воспроизведением и пользовательскими сопутствующими установками.

#### 6. Кнопки ◀/▶/▲/EXIT/▼/ENTER

Четыре кнопки курсоров ◀, ▶, ▲ и ▼ используются для выбора параметров и смены экранных страниц. Кнопка **EXIT** служит для отмены операций, а кнопка **ENTER** - для ввода данных и выполнения операций.

#### 7. Кнопки контроля звучания **TSC**


##### Кнопка формообразования звука **SOUND SHAPE**

Устанавливает общий характер звучания тона.

##### Кнопка акустического звучания **AMBIENCE**

Изменяет акустические характеристики звучания в целом.

#### 8. Кнопка паттернов **PTN**

*\* В данном Руководстве эта кнопка имеет следующее изображение [  ].*

Нажатием данной кнопки **PTN** осуществляется переключение паттернов непосредственно с кнопок пэдов (смотрите пункт 12).

Когда кнопка **PTN** светится (**ON**), кнопки 9 - 12 имеют следующие функциональные назначения.

#### 9. Кнопка вариаций **VARIATION**

##### Кнопка **PTN**

Нажатием данной кнопки осуществляется проигрывание вариаций.

##### Кнопка **KIT**

При нажатии данной кнопки осуществляется проигрывание звучания с различными наборами тонов инструментов.

##### Кнопка **MUTE**

Некоторые звуки инструментов для выбранного паттерна отключаются.

#### 10. Кнопка изменения высоты тона **SHIFT**

Данная кнопка осуществляет смену тональности (транспозицию) для паттернов и сонгов.

#### 11. Кнопка темпа **TEMPO**

Кнопка **TEMPO** устанавливает темп путём четырёх кратного повторного нажатия. Интервалы между нажатиями будут задавать выбранный вами темп.

#### 12. Пэды паттернов

Когда нажата кнопка **PTN** (смотрите пункт 8), то паттерны можно переключать нажатиями на данный блок из 8 пэдов.

#### 13. Кнопка выбора инструментов **INST**

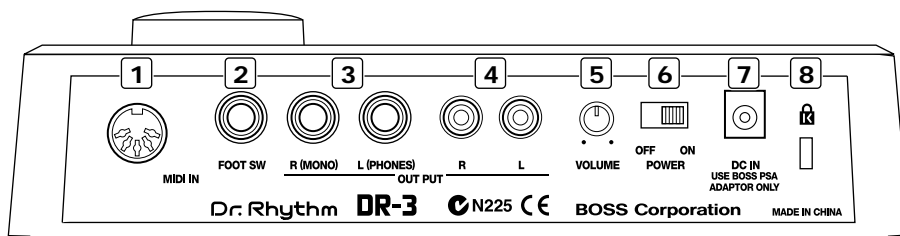
Нажмите данную кнопку **INST**, если вы хотите использовать кнопки пэдов для проигрывания звуков барабанов и баса. Когда данная кнопка светится (включена), то кнопки 9 - 12 используются для проигрывания звуков барабанов и баса.

Также вы можете, нажав эту кнопку INST, переключить группу звуков, назначенных на эти пэды (смотрите пункт 14).

## 14. Пэды

Когда кнопка INST нажата (смотрите пункт 13) и светится, то звуки инструментов (барабанов и баса) проигрываются с данных пэдов.

## Задняя панель



### 1. Входное гнездо MIDI IN

Данное гнездо служит для MIDI коммутации с внешним MIDI устройством.

### 2. Гнездо подключения напольного переключателя FOOT SW

При подключении напольного переключателя к данному гнезду, вы можете с его помощью осуществлять функцию старт-стоп воспроизведения звучания ритм-машины, переключать паттерны или использовать другие функциональные возможности.

### 3. Выходные гнезда OUTPUT R (MONO)/L (PHONES)

Аудио стерео сигнал передаётся с данных выходов с ритм-машины на внешние устройства - усилители мощности, стерео системы и т.п. Для получения выходного моно сигнала используйте выход R (MONO). Для наушников предназначен выход L (PHONES).

\* Нельзя одновременно использовать моно выход и выход на наушники.

### 4. Выходные RCA гнезда R/L

Выходные гнёзда RCA (R и L) также предназначены для передачи стерео сигнала с выхода ритм-машины на стерео усилители, усилители мощности и т.п., имеющие входные RCA гнёзда коммутации.

### 5. Регулятор громкости VOLUME

Регулятор громкости служит для установки оптимального уровня выходного сигнала с выходов OUTPUT ритм-машины.

### 6. Сетевой переключатель POWER

Осуществляет включение и отключение ритм-машины.

### 7. Гнездо подключения AC адаптера

Данное гнездо предназначено для подключения сетевого AC адаптера (серии BOSS PSA), поставляемого отдельно.

### 8. Блокатор (K)

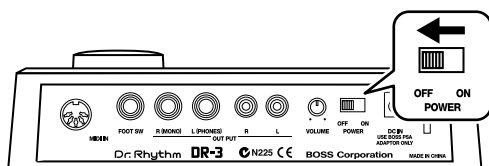
Адрес в интернете:  
<http://www.kensington.com/>

# Предварительные действия до начала работы DR-3

## Установка батареек

1

Убедитесь, что переключатель питания POWER стоит в положении OFF.

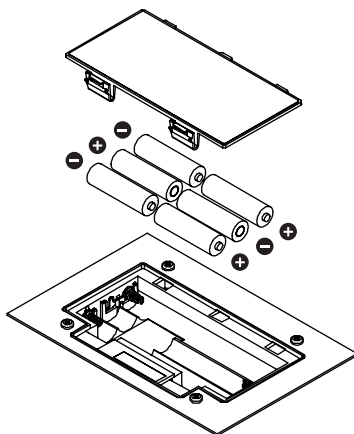


2

Снимите защитную крышку ложемента батареек.

3

Вставьте 6 батареек типа AA в ложемент, соблюдая указанную на рисунке полярность.



4

Закройте крышку ложемента.

### NOTE

После переворота ритм-машины нижней частью вверх, аккуратно разместите 4 края её лицевой панели на возвышениях, например, из журналов с целью избежать давления на кнопки и другие органы управления. В противном случае возможны поломки регуляторов и кнопок.

### NOTE

В процессе переворота DR-3 лицевой панелью вниз, избегайте возможных падений и резких ударов ритм-машины.

### MEMO

Рекомендуется использовать батарейки щелочного типа (Alcaline) для более долговечной работы.

### NOTE

Не используйте батарейки разных типов или новые и старые батарейки одновременно.

### MEMO

Когда напряжение батареек становится ниже критического рабочего значения, появляется надпись на дисплее "Battery Low!" при включении ритм-машины. В этом случае, замените старые батарейки на 6 новых (тип AA).

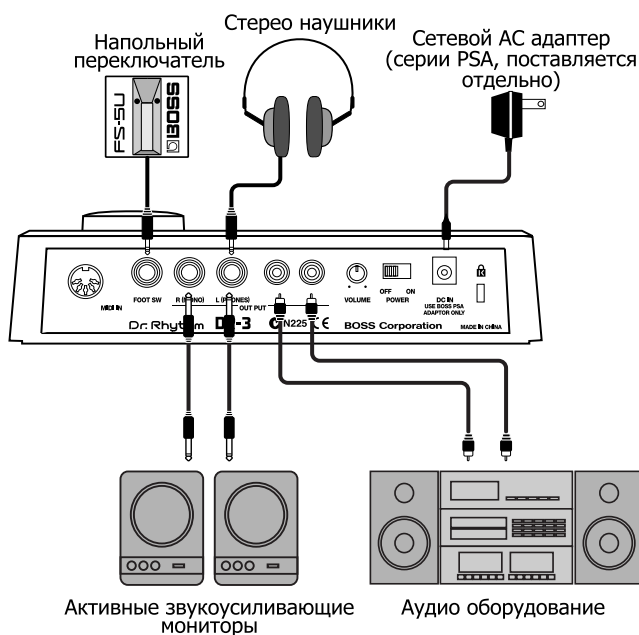
## Коммутация с внешним оборудованием

Ритм-машина DR-3 не имеет собственного усилителя мощности и встроенных динамиков, поэтому для воспроизведения звучания ритм-машины необходимо внешнее звукоусиливающее оборудование и акустические системы, или стерео наушники. Аудио кабели, MIDI кабели, стерео наушники и напольный переключатель не входят в комплект поставки ритм-машины. Запросы по их приобретению направляйте к соответствующим дилерам, работающим с данной продукцией.

1

### Убедитесь в следующих установках перед проведением операции коммутации оборудования.

- Сотоят ли все уровни громкостей на ритм-машине DR-3 и подключенном к ней усилителе в минимальном положении?
- Выключены ли DR-3 и внешний усилитель?



2

### Подключите усилитель и другое аудио оборудование или наушники в соответствии с приведенной на рисунке диаграмме.

Для получения наиболее удачного звучания, рекомендуется использовать стерео режим прослушивания звучания ритм-машины DR-3.

Для получения моно звучания используйте выход OUTPUT R (MONO) ритм-машины.

#### NOTE

Всегда перед проведением любой коммутации DR-3 с внешним оборудованием ставьте уровни громкости на ритм-машине и сопутствующем оборудовании в минимальное положение, это позволит избежать несанкционированных сбоев в работе данного оборудования или его повреждения.



Инструкции, того как подключаться по MIDI см. на стр. 93.

Инструкции по подключению педали к разъёму FOOT SW, см. на стр. 29.

#### NOTE

Вы не можете использовать монофонический выход при использовании стереофонических наушников.

## Включение и выключение ритм-машины

### ■ Включение ритм-машины

После завершения процесса коммутации ритм-машины с внешним оборудованием (стр. 16) включите все устройства в порядке их регламентного включения. В противном случае, игнорирование этого условия может привести к поломкам динамиков акусти-ческих систем или сбою в работе.

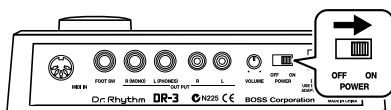
1

**Перед включением проверьте следующие установки.**

- Правильно подключены внешние устройства к ритм-машине?
- Стоят ли на всём используемом оборудовании и ритм-машине регуляторы громкости в минимальном положении?

2

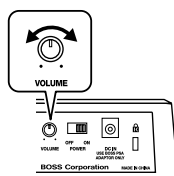
**Включите ритм-машину, установив переключатель POWER, расположенный на задней панели ритм-машины, в положение ON.**



3

**Включите усилитель мощности.**

Нажмите мигающую кнопку [INTRO/START], чтобы началось воспроизведение звучания ритм-машины. Вращением регулятора VOLUME установите необходимый вам уровень громкости звучания DR-3.



Также установите необходимый уровень громкости на усилителе и другом подключенном оборудовании.

### ■ Выключение ритм-машины

1

**Перед включением DR-3 убедитесь в следующем:**

- Все ли регуляторы уровней громкости на ритм-машине DR-3 и подключенном к ней оборудовании установлены в минимальное положение?

#### NOTE

Ритм-машина имеет электронный контур защиты, срабатывание которого занимает несколько секунд после её включения, после чего начинается нормальная штатная работа DR-3.

#### MEMO

Для остановки звучания ритм-машины нажмите кнопку [ ■ ].

Предварительные действия до начала работы DR-3

2

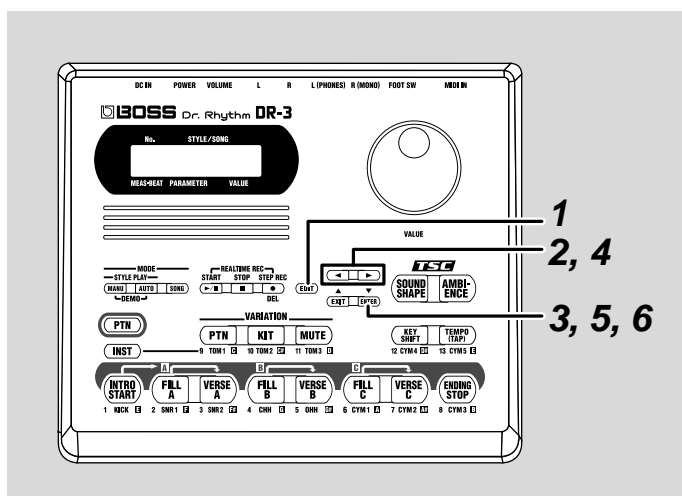
Выключите все усилители и другое внешнее оборудование, скоммутированное с DR-3.

3

Выключите DR-3.

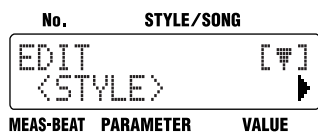
## Восстановление заводских установок ритм-машины (Factory Reset)

Для восстановления всех заводски установленных параметров, которые имелись на момент покупки ритм-машины, необходимо использовать операцию Factory Reset.



1

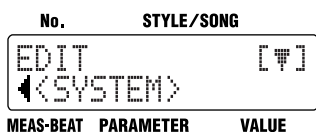
При остановленном воспроизведении звучания ритм-машины, нажмите кнопку [EDIT]



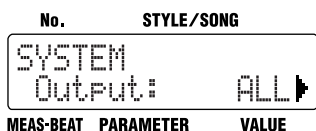
2

Нажмите кнопку [▶], чтобы выбрать меню системных установок <SYSTEM>.

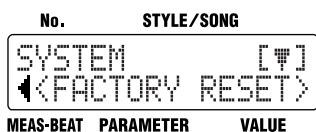




- 3** Нажмите кнопку ввода данных [ENTER].



- 4** Нажмите кнопку [▶], чтобы выбрать функцию <FACTORY RESET>.



- 5** Нажмите кнопку ввода данных [ENTER].

На дисплее появится сообщение о подтверждении необходимости выполнения операции восстановления фабричных установок.



Для отмены операции Factory Reset, нажмите [EXIT].

- 6** Нажмите кнопку [ENTER], для выполнения процедуры восстановления фабричных установок данных ритм-машины.

После выполнения восстановления фабричных установок данных ритм-машины, вновь на дисплее появится ранее имевшийся экран, но все установки параметров вернуться к исходным фабричным значениям.

# Ускоренное освоение пользования DR-3

Процедура быстрого освоения основных элементов работы с DR-3 в первую очередь направлена на проигрывание ритмов различных стилей.

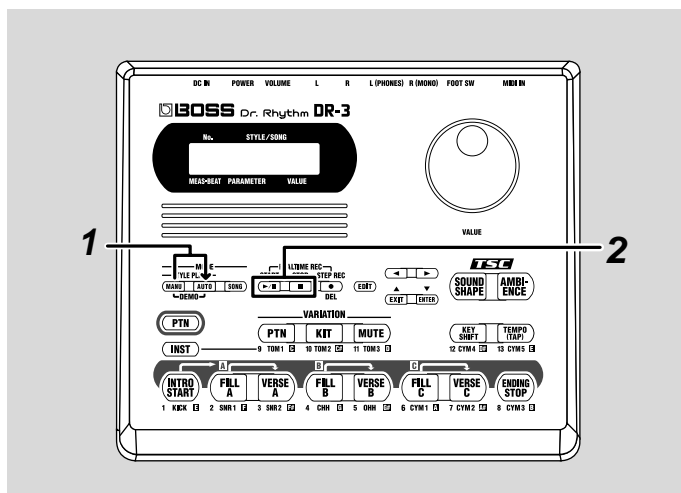
Кроме этого вы ознакомитесь с операцией перепрограммирования стилей Rock, Jazz и других стилей музыкальных жанров.

После выбора необходимого вам стиля соответствующего жанра музыки необходимо научиться переключать паттерны, образующие данный стиль. Эти паттерны уже фабрично заготовлены для каждого стиля, включая не только начала (Intro) и коды (Ending), но и три типа промежуточных сбивок (Fill-ins) и три типа вариаций основных ритмических рисунков (Verses). Проигрывание выбранного стилевого ритма может осуществляться различными способами.

## Прослушивание демонстрационной записи

Первоначально имеет смысл прослушать демонстрационную запись стилей ритм-машины.

Паттерны в процессе демонстрации переключаются автоматически. Кнопка пэда соответствующего паттерна, действующего в данный момент времени, будет подсвечиваться во время проигрывания демонстрационной записи.



1

**Удерживая нажатой кнопку [MANU], одновременно с ней нажмите кнопку [AUTO].**

После данных переключений ритм-машина войдёт в режим проигрывания демонстрационной записи и начнётся её воспроизведение. Чтобы остановить воспроизведение демонстрационной записи, нажмите кнопку STOP [ ■ ].



2

**Нажмите кнопку STOP [ ■ ] для остановки звучания демонстрационной записи.**

Для повторного начала воспроизведения демонстрационной записи, нажмите кнопку START [ ▶/■ ].

### МЕМО

#### Стили и Паттерны —

Проигрывание сонга означает проигрывание небольших образцов (паттернов) данного ритма - начала, основных ритмических рисунков, их вариаций, связующих сбивок между основными ритмическими паттернами и окончания. Ритм-машина DR-3 имеет 8 готовых ритмических паттернов, которые образуют каждый конкретный стиль и, которые варьируются в процессе проигрывания сонга. DR-3 имеет 100 фабрично запрограммированных внутренних стилей (Preset Styles) в соответствии с различными музыкальными жанрами. Кроме этого, вы можете создавать свои индивидуальные пользовательские стили (User Styles), из заранее созданных вами паттернов.

### NOTE

Все авторские права на данные фабричные ритмы зарегистрированы их нарушение пользователем будет преследоваться в соответствии с законом об авторских правах.

### NOTE

Вы не сможете самостоятельно переключать паттерны, путём нажатия на кнопки пэдов, при прослушивании демонстрационной записи. Информация о переключении паттернов в режиме воспроизведения находится в теме "Проигрывание стилей" (стр. 22).

### МЕМО

Если вы собираетесь переключать режимы работ ритм-машины кнопками [MANU], [AUTO] и [SONG], то сначала остановите процесс воспроизведения.

# Проигрывание стилей

Существует два способа воспроизведения стилей, при которых необходимо осуществлять переключение паттернов: ручной (Manual mode) и автоматический (Auto mode).

## Проигрывание стилей методом ручного выбора паттернов ([MANU])

Каждый стиль использует 8 предварительно подготовленных паттернов: вступления (Intro), промежуточных связующих ритмических сбивок (Fill-in A, Fill-in B, Fill-in C), вариаций основных паттернов (Verse A, Verse B, Verse C) и окончания (Ending). В ручном режиме данные паттерны переключаются пользователем самостоятельно.



1

При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [MANU], чтобы она начала светиться.

В результате ритм-машина будет находится в режиме ручного управления (Manual), а на экране стилей отобразится следующая информация:

| Номер стиля | Название стиля |      |
|-------------|----------------|------|
| 001         | ROCK JAM 1     |      |
| 1-1         | Tempo: 120     |      |
| Такт        | Доля такта     | Темп |

МЕМО

Основная информация об автоматическом режиме проигрывания стилей находится в теме "Автоматический режим" на стр. 31.

МЕМО

Если светится кнопка [INST], то при нажатии кнопок пэдов будут звучать басовые и барабанные звуки (стр. 58). Для того, чтобы перейти в режим переключения паттернов стилей с помощью этих пэдов, необходимо нажать кнопку [PTN], чтобы она начала светиться.

2

**Нажмите кнопку [INTRO/START], чтобы воспроизведения стиля началось с паттерна вступления.**

3

**Нажмите любую кнопку пэдов на ваш выбор, чтобы переключить необходимый вам паттерн.**

В таблице приведены характеристики используемых паттернов стиля.

**МЕМО**

Если вы нажмёте в начале любой паттерн, кроме вступления, то воспроизведение начнётся с этого выбранного вами паттерна.

| Название пэда   | INTRO/START  | FILL A  | VERSE A                    | FILL B  | VERSE B  | FILL C  | VERSE C   | ENDING/STOP  |
|-----------------|--|---|----------------------------|---|--|---|---|--|
| Описание работы | После проигрывания вступления Intro осуществляется переход к воспроизведению Verse A | После проигрывания Fill-in A начинает звучать стилевая вариация Verse A | Основной стилевой паттерн. | После проигрывания Fill-in B начинает звучать стилевая вариация Verse B | Дополнительный усложнённый стилевой паттерн для основной версии A. | После проигрывания Fill-in C начинает звучать стилевая вариация Verse C | Наиболее сложный ритмический рисунок для из всех трёх версий. | Кода, после проигрывания которой воспроизведение прерывается |

Проигрывание паттерна, любого из нажатых пэдов, в процессе звучания стиля осуществляется после завершения проигрывания предыдущего звучащего паттерна.

Если вы нажмёте кнопку [FILL], то после звучания ритмической сбивки будет произведён автоматический переход к соответствующему ей паттерну вариации (версии). Например, если вы нажали [FILL A], то после завершения звучания ритмической сбивки A будет автоматически звучать вариация A, соответствующая в реальности нажатию кнопки [VERSE A].

4

**Когда вы нажмёте кнопку [ENDING/STOP], то воспроизведения остановится после проигрывания паттерна окончания (коды).**

**МЕМО**

**Ритмическая сбивка Fill-In?** — These are представляет собой однотактовую ритмическую фразу осуществляющую связку между основными ритмическими рисунками стиля.

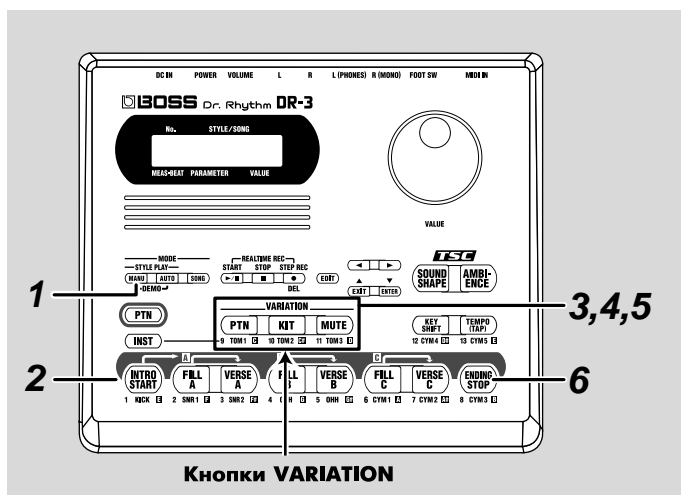
**МЕМО**

Для остановки воспроизведения стиля, не ожидания проигрывания окончания, нажмите кнопку STOP [ ■ ].

## Проигрывание вариаций стилей (VARIATION)

Вы можете использовать три кнопки вариаций VARIATION для более разнообразного звучания даже в пределах одного и того же стиля.

| Название кнопки | PTN                             | KIT   | MUTE   |
|-----------------|---------------------------------|---|--|
| Описание        | Проигрывается вариация паттерна | Заменяется используемый набор барабанов для смены тембра звучания | Заглушается часть звуков барабанного набора. |



Кнопки VARIATION

1

При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [MANU], чтобы она начала светиться.

После нажатия данной кнопки, ритм-машина будет находиться в режиме ручного управления.

2

После нажатия кнопки [INTRO/START] начнется воспроизведение с паттерна Intro.

3

Нажмите кнопку VARIATION [PTN].

После нажатия данной кнопки VARIATION [PTN], она начнет светиться и будет проигрываться вариация текущего звучащего паттерна.

При повторном нажатии кнопки VARIATION [PTN], она перестанет светиться и будет проигрываться основной оригинальный паттерн.

### MEMO

#### Барабанный набор (Kit)

— представляет собой подобранные барабанные звучания под конкретные стилевые особенности, на которых строятся паттерны стилей. Ритм-машина объединяет 26 звуков ударных инструментов и один басовый звук в один барабанный набор.

### MEMO

Конкретно взятые установки, при нажатии кнопки VARIATION будут иметь различия для одного и того же стиля.

### MEMO

Кнопки вариаций VARIATION могут использоваться и в ручном режиме (Manual), и в автоматическом режиме (Auto) и в режиме проигрывания песен (Song Mode). Смотрите информацию на стр. 37.

### NOTE

Кнопка VARIATION [PTN] воздействует только на паттерн версий (Verses).

**4****Нажмите кнопку VARIATION [KIT].**

Кнопка VARIATION [KIT] начнёт светиться после её нажатия и произойдёт смена набора барабанных звуков и звука баса. После повторного нажатия кнопки VARIATION [PTN], она погаснет и будет проигрываться основной оригинальный паттерн.

**5****Нажмите кнопку VARIATION [MUTE].**

Кнопка VARIATION [MUTE] начнёт светиться после её нажатия и часть используемых звуков будет отключена. После повторного нажатия кнопки VARIATION [MUTE], она погаснет и отключенные звуки будут вновь звучать.

**6**

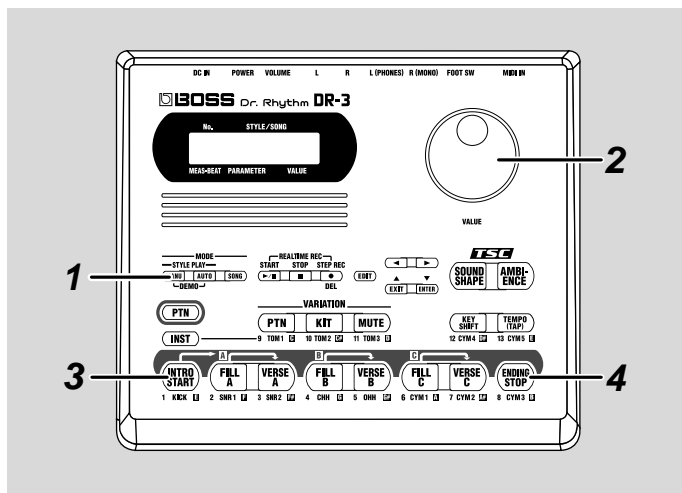
**После нажатия кнопки [ENDING/STOP], будет проигран паттерн коды Ending и воспроизведение звучания ритм-машины прекратится.**

**МЕМО**

В некоторых стилях звук может не изменяться.

## Выбор стилей

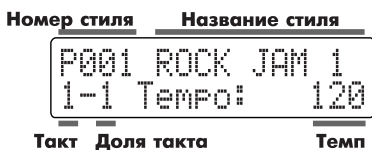
Ритм-машина DR-3 имеет 100 фабричных стилей, которые вы можете прослушать и использовать.



1

При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [MENU], чтобы она начала светиться.

На дисплее отобразится экран стилей.



2

Вращая колесо выбора данных VALUE установите нужный вам стиль (Style).

3

Нажмите кнопку [INTRO/START], чтобы началось воспроизведение с паттерна Intro.

Вы можете выбирать стили, используя колесо VALUE, даже в процессе воспроизведения звучания ритм-машины.

4

После нажатия кнопки [ENDING/STOP], будет проигран паттерн коды Ending и воспроизведение звучания ритм-машины прекратится.

### MEMO

Вы можете создавать собственные, пользовательские стили. См. тему "Глава 7. Создание стилей" (стр. 61).

### MEMO

Если вы захотите переключить стили в процессе воспроизведения, то перед названием данного выбранного нового стиля появится маркерная стрелка "↑". Переключение стилей произойдет после окончания звучания текущего паттерна и маркерная стрелка "↑" исчезнет.

### MEMO

Если вы нажмете любую другую кнопку пэдов, кроме [INTRO/START], то воспроизведение начнется с проигрывания паттерна данного нажатого пэда.

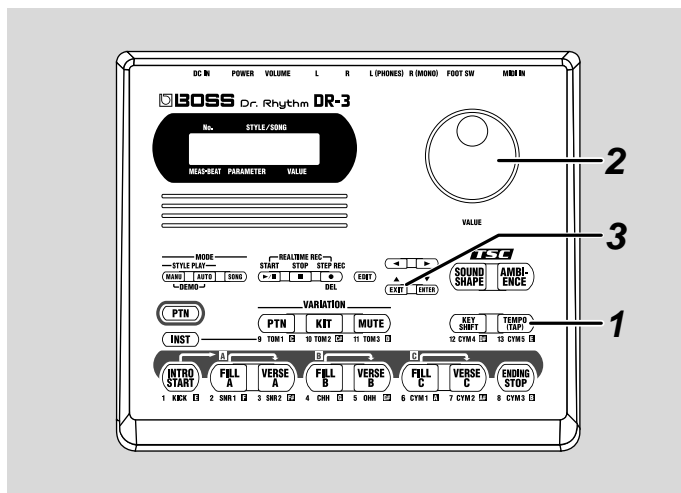


"Список пресетных стилей" (стр. 116)



## Изменение темпа ([TEMPO])

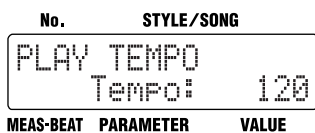
Попробуем изменять темп воспроизведения по следующей методике:



**1**

**Нажмите кнопку [TEMPO (TAP)].**

Появится экран темпа (Tempo).



**2**

**Установите необходимое значение темпа колесом VALUE.**

Вы можете выбирать любое значение темпа в пределах от 20 до 260 единиц.

**3**

**Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану дисплея.**

### ■ Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO]

Вы можете быстро установить темп путём выбора временного интервала между нажатиями данной кнопки. Такая функция упрощенной установки темпа называется "Tap Tempo".

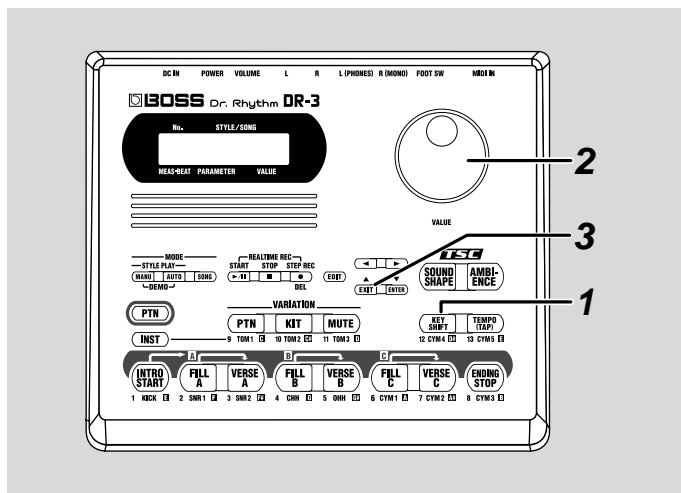
**1**

**Нажмите кнопку [TEMPO (TAP)] последовательно четыре раза.**

Временной интервал между нажатиями определит выбор темпа.

## Изменение тональности кнопкой ([KEY SHIFT])

Вы можете транспонировать (изменить высоту тона) звучание в нужную вам тональность. Эта функция называется “Key Shift.”



**1**

### Нажмите кнопку [KEY SHIFT].

После нажатия этой кнопки на дисплее появится экран Key Shift.



**2**

### Выберите нужную вам тональность с помощью колеса VALUE.

Изменение высоты тона производится по полутонам в диапазоне от -12 до +12, то есть в пределах двух октав. Изменение высоты тона на заданный интервал автоматически означает смену тональности.

**3**

### Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.

Для возврата к первоначальной тональности, нажмите кнопку [KEY SHIFT], а затем колесом VALUE установите значение параметра KeyShift как 0.

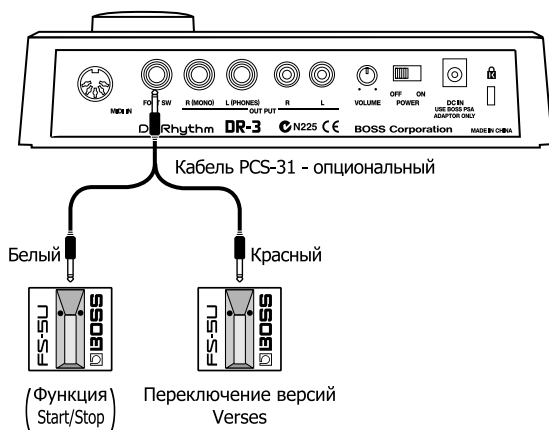
## Использование напольного переключателя

Вы можете использовать напольный переключатель (такой как FS-5U, не входящий в комплект поставки и приобретаемый отдельно) для запуска и остановки воспроизведения, а также для переключения версий (Verses). Смотрите (стр. 23). Такой подход позволит вам не использовать руки для переключений в процессе работы и легко переключать паттерны ногами. Вы можете использовать два напольных переключателя.

### Подключение напольного переключателя к ритм-машине

1

Подключите джек напольного переключателя в соответствующее гнездо FOOT SW на задней панели DR-3.



### Если подключено два напольных переключателя

При фабричной установке, напольные переключатели с белым маркерным кольцом на джеке предназначены для запуска и остановки воспроизведения, а с красным маркерным кольцом - для переключения версий стиля.

#### NOTE

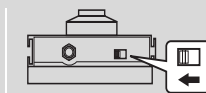
Всегда, перед началом процесса коммутации, ставьте регуляторы громкости на всех скоммутированных устройствах в минимальное положение с целью предотвращения повреждения динамиков акустических систем и сбоя в работе аппаратуры.

#### NOTE

Для подключения двух напольных переключателей требуется специальный опциональный кабель PCS-31.

#### MEMO

При подключении напольного переключателя FS-5U к гнезду FOOT SW, установите его переключатель полярности в положение, как показано на рисунке.



Переключатель полярности

#### MEMO

Вы можете назначать различные функции на напольный переключатель. Основная информация находится в теме находится "Назначение функций на напольный переключатель" (стр. 49).

## Работа на DR-3 с напольным переключателем

Для данного приведенного примера необходимо использовать два напольных переключателя, подключенных к DR-3. Если вы будете использовать только один переключатель, то сможете только производить запуск и остановку воспроизведения ритм-машины.

**1**

**При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [MANU], чтобы она начала светиться.**

После нажатия кнопки [MANU] устанавливается режим ручного управления Manual ритм-машиной.

**2**

**После нажатия на кнопку напольного переключателя, подключенного джеком с белым маркерным кольцом, начнётся воспроизведение звучания ритм-машины.**

Воспроизведение начинается с паттерна вступления Intro выбранного стиля.

**3**

**После нажатия на кнопку напольного переключателя, подключенного джеком с красным маркерным кольцом, осуществится переход к следующей стилиевой версии после завершения звучания текущей, на данный момент, версии.**

**4**

**После нажатия на кнопку напольного переключателя, подключенного джеком с белым маркерным кольцом, воспроизведение остановится после проигрывания паттерна коды.**

### МЕМО

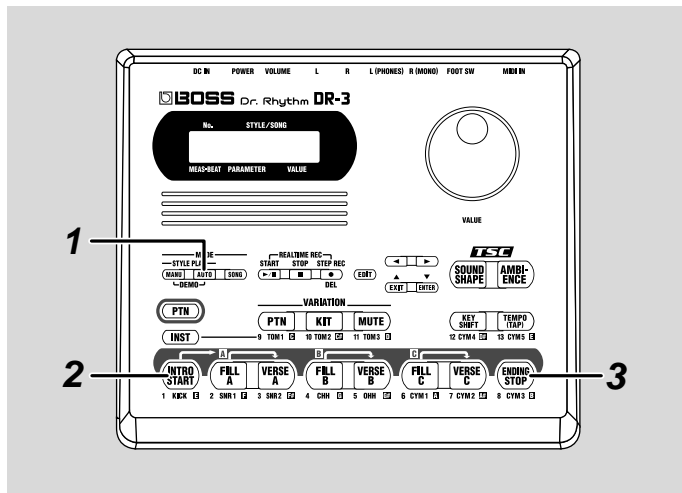
Вы можете переназначить функцию, назначаемую на напольный переключатель. Детально эта информация представлена в теме "Назначение функций на напольный переключатель" (стр. 49).

### МЕМО

В результате нажатия на кнопку напольного переключателя, подключенного джеком с красным маркерным кольцом, будет проиграна связующая ритмическая сбивка Fill-in после окончания звучания текущего паттерна версии. После чего воспроизведение переключится на паттерн следующей версии. Если напольный переключатель нажат в момент звучания версии А, то после сбивки будет звучать паттерн версии В. Если напольный переключатель нажат в момент звучания версии В, то после сбивки будет звучать паттерн версии С, а если напольный переключатель нажат в момент звучания версии С, то после сбивки будет звучать вновь паттерн версии А. Последовательно, раз за разом, нажимая на кнопку напольного переключателя, вы можете таким образом переключать паттерны версий.

## Режим автоматического переключения паттернов (кнопка [AUTO])

Когда вы воспроизводите стили в автоматическом режиме, ритм-машина переключает паттерны между собой автоматически, без нажатия на соответствующие кнопки пэдов. Это очень удобно при сессионной работе или репетициях на сцене, так как ваши руки свободны для игры на музыкальном инструменте.



**1**

При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [AUTO], чтобы она начала светиться.

После нажатия данной кнопки ритм-машина перейдёт в автоматический режим управления.



**2**

Нажмите кнопку [INTRO/START], чтобы началось воспроизведение с паттерна Intro.

В автоматическом режиме управления паттерны переключаются автоматически в соответствии с заданной фабричной последовательностью INTRO → VERSE A → FILL B → VERSE B → FILL C → VERSE C → FILL A → VERSE A... и так далее.

**3**

После нажатия кнопки [ENDING/STOP], будет проигран паттерн коды Ending и воспроизведение звучания ритм-машины прекратится.

### МЕМО

Вы можете осуществлять переключение последовательности стилевых паттернов автоматически. Эта процедура более подробно изложена в теме "Автоматическая смена паттернов в заданной последовательности" (стр. 47).

### МЕМО

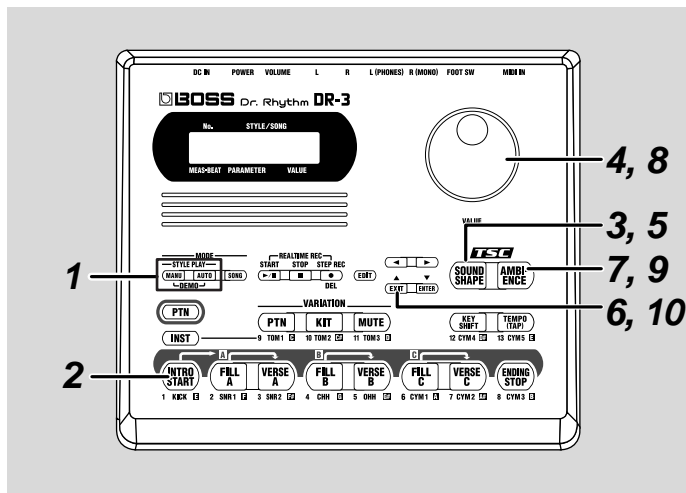
Чтобы остановить проигрывание стили без звучания паттерна коды, нажмите кнопку STOP [■].

## Качественное изменение звучания выбранного тона (функция TSC)

Функция TSC (Total Sound Control) позволяет изменить характер общего акустического звучания ритм-машины простым нажатием нескольких кнопок. Функция TSC имеет две составляющие - формообразование характера звучания тона (Sound Shape) и изменение его акустических характеристик (Ambience).

### МЕМО

Вы можете сохранять в пользовательской памяти ваши индивидуальные установки параметров Sound Shape и Ambience. Более детально эта информация изложена в темах "Изменение параметров функции Sound Shape" (стр. 53) и "Изменение параметров функции AMBIENCE" (стр. 56).



- 1** При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [AUTO], чтобы она начала светиться.
- 2** Нажмите кнопку [INTRO/START], чтобы началось воспроизведение.
- 3** Нажмите кнопку TSC [SOUND SHAPE].

На дисплее отобразится экран TSC.



- 4** Вращая колесо выбора данных VALUE, установите параметр Sound Shape.

**5**

**Нажмите кнопку [SOUND SHAPE], чтобы она начала светиться.**

Характеристика Sound Shape будет применена к звучанию ритм-машины. При каждом повторном нажатии кнопки [SOUND SHAPE], она попеременно будет светиться, активируя параметр формообразования звучания, или гаснуть, отключая его.

**6**

**Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.**

**7**

**Нажмите кнопку TSC [AMBIENCE].**

На дисплее отобразится экран TSC.

| No.            | STYLE/SONG |       |
|----------------|------------|-------|
| TSC AUDITION   |            |       |
| Anbi: P4 POWER |            |       |
| MEAS-BEAT      | PARAMETER  | VALUE |

**8**

**Вращая колесо выбора данных VALUE, установите параметр Ambience.**

**9**

**Нажмите кнопку [AMBIENCE], чтобы она начала светиться.**

Характеристика Ambience будет применена к звучанию ритм-машины. При каждом повторном нажатии кнопки [AMBIENCE], она попеременно будет светиться, активируя данный параметр звучания, или гаснуть, отключая его.

**10**

**Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.**

После нажатия кнопки [ENDING/STOP] будет проигран паттерн коды и остановлено воспроизведение.

**МЕМО**

Детально информация о параметрах Sound Shape и Ambience представлена в теме "Глава 5. Полное изменение звучания тона (функция TSC)" (стр. 51).

# Глава 1. Краткий обзор основных функций ритм-машины

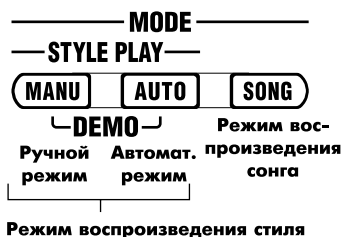
## Основной рабочий режим ритм-машины (Performance Mode)

Ритм-машина DR-3 имеет два основных рабочих режима: **режим воспроизведения стиля** (Style Play Mode), при котором вы сами определяете способ переключения паттернов, и **режим воспроизведения сонга** (Song Mode), в котором данные предварительно аранжируются и затем в соответствии с этими установками воспроизводятся. Более того, режим воспроизведения стиля подразделяется на два типа управления при переключении стилевых паттернов - ручной и автоматический.

**Стиль** образуется из набора ритмических паттернов, которые позволяют воспроизводить сонг (музыкальную композицию). Чтобы воспроизвести сонг целиком, вам потребуются паттерны с различными ритмическими рисунками для разных частей сонга. Например, ритмические паттерны могут меняться следующим образом: Вступление (Intro)/ Мелодическая линия А/ Мелодическая линия В/ Припев (Chorus)/ Кода (Ending). Для большей ритмической выразительности и разнообразия, каждый стиль имеет 8 подготовленных структурных паттернов.

DR-3 имеет 100 различных фабричных стилей (рок, джаз и другие музыкальные жанры), которые позволяют создать сонг, выбрав непосредственно музыкальный жанр и затем переключая стилевые паттерны в нём.

**Сонг** создаётся путём аранжирования последовательности ритмических паттернов для данного конкретного сонга. При создании последовательности паттернов сонга вы можете использовать паттерны различных стилей. Более того, создав сонг, вы можете после этого редактировать его части и, например, изменить мелодическую линию баса. Переключение данных трёх рабочих режимов ритм-машины осуществляется кнопками MODE, показанными на рисунке ниже:



## Режим проигрывания стилей (Style Mode)

### Ручной режим (Manual)

Переключение DR-3 в ручной режим работы производится нажатием кнопки MODE [MANU]. В ручном режиме управления вы можете переключать стилевые паттерны нажатием кнопок пэдов паттернов. Переключения полностью определяются вашим выбором.

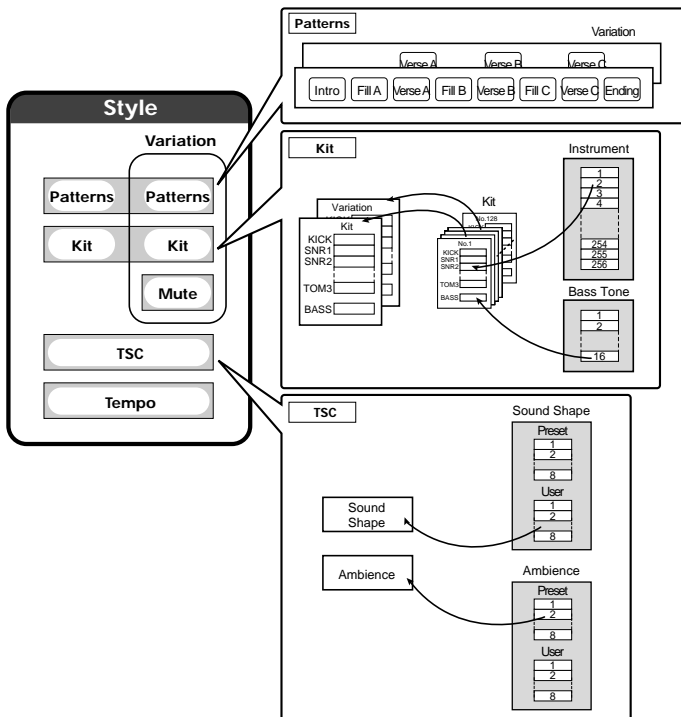
### Автоматический режим (Auto)

Переключение DR-3 в ручной режим работы производится нажатием кнопки MODE [AUTO]. В автоматическом режиме работы ритм-машины, паттерны переключаются автоматически после запуска воспроизведения.

\* Если используются кнопки MODE для переключения режимов, то предварительно необходимо остановить процесс воспроизведения перед их нажатием.



## Создание стилей



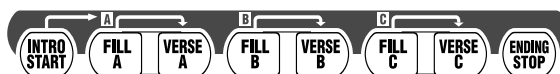
### Паттерны

Следующие 8 типов паттернов используются для различных частей сонга.

| Название паттерна    | Описание  |
|----------------------|---|
| <b>INTRO</b>         | Используется в качестве вступления в начале сонга.  |
| <b>VERSE A, B, C</b> | Основные паттерны: A - базовый паттерн, B и C - усложнённые паттерны основной версии A.   |
| <b>FILL A, B, C</b>  | Связующие паттерны ритмических сбивок. Оживляют общее звучание. Выбор Fill-in A, B и C взаимосвязан с основными паттернами версий, которые проигрываются после этих ритмических сбивок. |
| <b>ENDING</b>        | Используется для завершения звучания сонга в качестве коды.   |

Каждый из этих восьми паттернов назначен на соответствующий ему пэд. Нажатия данных пэдов осуществляют переключения стилевых паттернов в процессе воспроизведения.

### Пэды для выбора паттернов



## Наборы

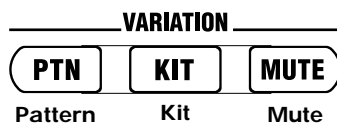
Барабанные, перкуссионные и басовые звуки, используемые в паттернах объединены в наборы (Kit) в зависимости от выбранного стиля звучания. Таким образом можно поменять набор, составленный из ударных инструментов и баса, выбрав другой стиль.

## Вариации

Вариация - это функция, позволяющая изменять звучание, например, добавляя или отключая инструменты в аранжировке паттерна. Существует три типа вариаций: варьирование паттернов [PTN], наборов [KIT] и отключение инструментов [MUTE].

| [PTN]               | [KIT]   | [MUTE]  |
|---------------------|---|---|
| Варьирует паттерны. | Осуществляет смену наборов, изменяя тем самым звучание. | Отключает некоторые инструменты набора, делая более прозрачной аранжировку для выделения звучания сольных партий. |

Данные три типа вариаций включаются и отключаются кнопками VARIATION [PTN], [KIT] и [MUTE].



## TSC

Функция TSC позволяет изменять общий характер звучания в целом. Функция TSC состоит из двух изменяемых параметров - характера звука (Sound Shape) и характера акустического объёма (Ambience), в котором звучит данный тон.

Параметр SOUND SHAPE определяет тембральное звучание, изменяемое с помощью трёхполосного эквалайзера и трёхполосного компрессора.

Параметр AMBIENCE определяет акустическое звучание тона путём изменения его акустических характеристик.

Вы можете подобрать установки TSC так, чтобы улучшилось звучание каждого стиля. При этом, включение и отключение параметров [SOUND SHAPE] и [AMBIENCE] осуществляется независимо друг от друга.



## Темп Темпо

Каждый стиль имеет установки темпа, наиболее подходящие для каждого из них. После выбора стиля вы можете устанавливать любой нужный вам темп и даже менять его в процессе воспроизведения.

## Режим проигрывания песен (Song Mode)

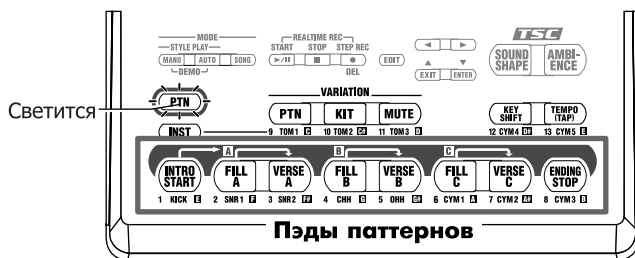
Включите режим песен Song Mode нажатием кнопки MODE [SONG]. В этом режиме вы можете записывать последовательность паттернов в песне или проигрывать уже созданный сонг.

\* Если используются кнопки MODE для переключения режимов, то предварительно необходимо остановить процесс воспроизведения перед их нажатием.

## Переназначение функций, назначенных на кнопки пэдов

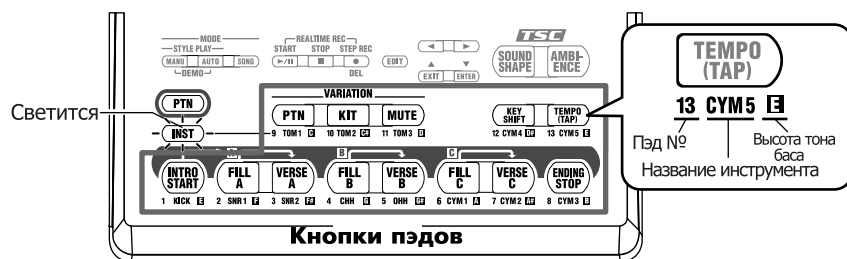
Кнопки [PTN] и [INST] используются для переключения двух различных функций.

### Переключение паттернов с помощью пэдов (кнопка [PTN] светится)



После нажатия кнопки [PTN], вы можете переключать паттерны с помощью кнопок пэдов. Кроме этого, вы можете нажать кнопки VARIATION [PTN], [KIT], [MUTE], [KEY SHIFT] и [TEMPO (TAP)], чтобы использовать функции назначенные на эти кнопки (соответствуют названиям кнопок).

### Игра инструментальными звуками с пэдов (кнопка [INST] светится)



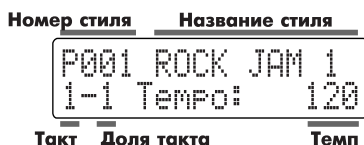
После нажатия кнопки [INST], вы можете играть различными звуками ударных инструментов и баса на пэды. Названия инструментов и высота тона баса подписаны под кнопками пэдов.

Вы не можете пользоваться кнопками VARIATION [PTN], [KIT], [MUTE], [KEY SHIFT] и [TEMPO (TAP)], когда светится кнопка [INST].

Однако, при светящейся кнопке [INST] вы можете, используя колесо VALUE или кнопку [INST] переключать группы звуков (барабаны, перкуссия или бас) на данных пэдах.

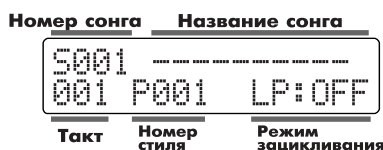
## Основной экран дисплея и основные его функции

### Стилевой экран (Style screen)



При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [MANU] или [AUTO], чтобы нажатая кнопка начала светиться. В этом случае включится режим воспроизведения стилей и появится экран стилей. Если DR-3 находится в режиме воспроизведения стиля (Style Play), то нажатие кнопки [EXIT] осуществит возврат экрана стилей.

### Экран сонга (Song screen)



При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться. В этом случае включится режим воспроизведения сонгов и появится экран сонгов. Если DR-3 находится в режиме воспроизведения сонгов (Song Mode), то нажатие кнопки [EXIT] осуществит возврат к экрану сонгов.

### Экран редактирования



При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [EDIT]. В этом случае включится режим редактирования и появится экран редактирования. Вы можете переключать страницы экрана редактирования с помощью кнопок [◀] [▶], а вращением колеса VALUE изменять значения параметров. Ввод отредактированных данных осуществляется нажатием кнопки [ENTER], а отмена редактирования - нажатием кнопки [EXIT].

### Экран пошаговой записи



В режиме воспроизведения стилей (кнопка [MANU] или [AUTO] светится), вы можете нажать кнопку STEP REC [●] для начала процедуры пошагового редактирования и вызова экрана пошагового редактирования. После нажатия кнопки STOP [■], запись прекращается и вы возвращаетесь к экрану стилей.

## Экран записи в реальном времени



Если вы нажмёте кнопку START [ ▶/|| ] после нажатия кнопки STEP REC [ ● ] в режиме воспроизведения стилей (кнопка [MANU] или [AUTO] светится), то произойдёт запуск записи в реальном времени и появится экран записи в реальном времени.

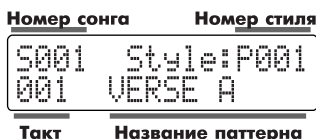
После нажатия кнопки STOP [ ■ ], запись прекратится и вы вернётесь к экрану стилей.

## Экран редактирования чувствительности к силе нажатия на пэд (Velocity)



Если вы нажмёте кнопку [EDIT] в процессе пошаговой записи в режиме воспроизведения стилей (светится кнопка STEP REC [ ● ]), то появится экран редактирования параметра Velocity. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану пошаговой записи.

## Экран записи сонга



В режиме сонгов (светится кнопка [SONG]), вы можете нажать кнопку STEP REC [ ● ] для начала пошаговой записи и появления экрана пошаговой записи сонга. В режиме работы с сонгами, экран записи сонга также появляется и при записи сонга в реальном времени. Нажмите кнопку STOP [ ■ ] для прекращения записи и возврата к экрану сонгов.

## Экран редактирования сонга

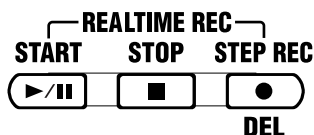


Когда вы нажимаете [EDIT] в процессе пошаговой записи (светится кнопка STEP REC [ ● ]) в режиме сонгов (светится кнопка [SONG]), появляется экран редактирования сонгов.

Нажмите [EXIT] для возврата к экрану записи сонга.

## ■ Старт и остановка в режимах воспроизведения и записи

Данные кнопки используются для запуска воспроизведения, его паузы и остановки, а также для записи стилей и сонгов.



### Кнопка START [ ▶/|| ]

Для запуска воспроизведения стиля или сонга нажмите кнопку START [ ▶/|| ]. При повторном нажатии данной кнопки при уже действующем воспроизведении произойдёт временная остановка (пауза) стиля или сонга.

Нажмите ещё раз кнопку START [ ▶/|| ] для отмены паузы и продолжения воспроизведения.

Если вы нажмёте кнопку START [ ▶/|| ] в режиме осуществления пошаговой записи (светится кнопка STEP REC [ ▶/|| ]), то начнётся запись в реальном времени.

### Кнопка STOP [ ■ ]

Нажатие данной кнопки производит остановку воспроизведения или записи стиля или сонга.

### Кнопка STEP REC [ ▶/|| ]

Нажатие данной кнопки осуществляет активизацию режима пошаговой записи стиля или сонга.

Если вы нажмёте кнопку START [ ▶/|| ] в режиме осуществления пошаговой записи (светится кнопка STEP REC [ ▶/|| ]), то начнётся запись в реальном времени.



Запись в реальном времени...стр. 65, стр. 77

Пошаговая запись...стр. 67, стр. 76



### Примечание: (по процедуре редактирования и записи)

Отредактированные или записанные данные не сохраняются при выключении ритм-машины непосредственно в процессе записи или редактирования. Чтобы избежать этого используйте следующую процедуру:

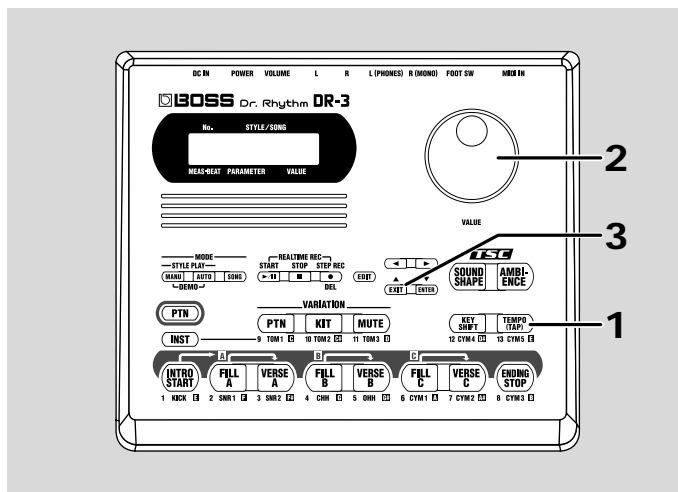
- Нажмите [EXIT] для выхода из режима редактирования.
- Нажмите STOP [ ■ ] для завершения записи.

Сообщение "Keep Power ON! Now Working..." (Не выключайте, работа ещё продолжается...) появляется в процессе работы ритм-машины.

Никогда не выключайте ритм-машину при наличии такого сообщения.

## ■ Установка темпа (кнопка [TEMPO])

Используйте следующую процедуру для установки темпа стиля или сонга.



### 1. Нажмите кнопку [TEMPO (TAP)].

Появится экран редактирования темпа.



### 2. Установите необходимый темп колесом VALUE.

Значение темпа может выбираться в пределах от 20 до 260 единиц.

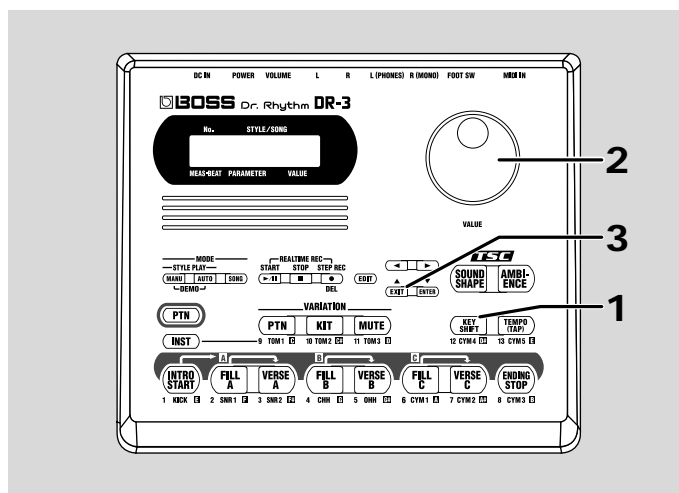
### 3. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану дисплея.

#### MEMO

Вы можете установить значение темпа путём четырёхкратных повторных нажатий кнопки [TEMPO (TAP)]. Интервал времени между нажатиями данной кнопки будет определять выбор темпа. Детально эта информация изложена в теме “Установка темпа кнопкой [TAP TEMPO]” (стр. 27).

## ■ Изменение тональности звучания перформансов (кнопка [KEY SHIFT])

Используйте следующую процедуру для смены тональности (транспонирования) стилей и сонгов.



### 1. Нажмите кнопку [KEY SHIFT].

Появится экран транспонирования.



### 2. Установите необходимую тональность колесом VALUE.

Значение тоники тональности может выбираться по полутонам в диапазоне от -12 до +12 (октава вниз и октава вверх). Изменение высоты тона приведёт к смене тональности.

### 3. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану дисплея.

Для возврата к первоначальной оригинальной тональности, нажмите кнопку [KEY SHIFT] и затем, используя колесо выбора данных VALUE, установите значение параметра KeyShift как 0.

#### MEMO

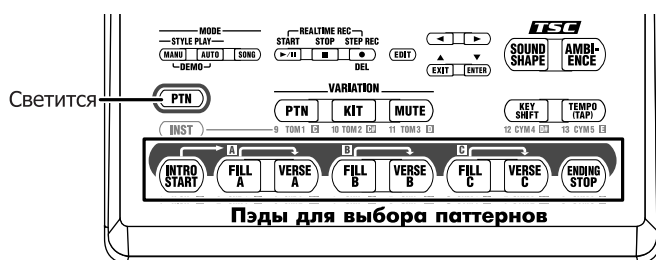
Если ноты в результате смены тональности не проигрываются на DR-3, то это означает, что вы вышли за пределы регулируемого двух октавного диапазона транспозиции.



## Глава 2. Проигрывание стилей (режим ручного управления [MANU])

DR-3 имеет 100 фабричных стилей для различных музыкальных жанров, которые могут проигрываться после выбора соответствующего стиля, переключая паттерны в режиме ручного управления.

### ■ Работа пэдов в режиме проигрывания стилей



Пэды DR-3 могут работать в двух режимах, которые переключаются кнопками [PTN] и [INST] (стр. 37).

Паттерны переключаются с помощью пэдов при условии, что светится кнопка [PTN].

Когда вы переключаете паттерны при воспроизведении стилей в ручном режиме управления, обязательно убедитесь в том, что светится кнопка [PTN].

### Выбор стиля

Используйте следующую процедуру для проигрывания стиля.

1. При остановленном воспроизведении, нажмите кнопку [MANU], чтобы она начала светиться.



2. Вращая колесо выбора данных VALUE установите нужный вам стиль (Style).

Номера заводских программ стилей имеет букву "P" в начале перед цифрами, а пользовательских - букву "U" (стр. 61)



Информация об автоматическом режиме переключения паттернов находится в "Глава 3. Проигрывание стилей (автоматический режим Auto Mode [AUTO])" (стр. 46).



Основная информация о стилях находится в "Глава 7. Создание стилей" (стр. 61).



Если светится кнопка [INST], то барабанные и басовые звуки проигрываются при нажатиях на пэды, а паттерны воспроизводятся. Основная информация по режиму [INST] находится в "Глава 6. Непосредственная игра по пэдам" (стр. 58).



Если вы захотите переключить стили в процессе воспроизведения, то перед названием данного выбранного нового стиля появится маркерная стрелка "↑". Переключение стилей произойдет после окончания звучания текущего паттерна и маркерная стрелка "↑" исчезнет.

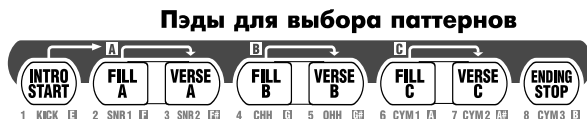


Если стиль переключается во время исполнения, то, в зависимости от установок, может быть некоторая задержка в TSC (стр. 51).



"Список пресетных стилей" (стр. 116)

## Выбор проигрываемого паттерна



Один стиль имеет восемь элементов, называемых паттернами, которые назначены на пэды.

| Название пэда   | INTRO/START  | FILL A   | VERSE A                         | FILL B   | VERSE B   | FILL C   | VERSE C  | ENDING/STOP  |
|-----------------|--|--|---------------------------------|--|---|--|--|--|
| Описание работы | После проигрывания вступления Intro осуществляется переход к воспроизведению Verse A | После проигрывания Fill-in A начинает звучать стилизованная вариация Verse A | Основной стилизованный паттерн. | После проигрывания Fill-in B начинает звучать стилизованная вариация Verse B | Дополнительный усложнённый стилизованный паттерн для основной версии A. | После проигрывания Fill-in C начинает звучать стилизованная вариация Verse C | Наиболее сложный ритмический рисунок для всех трёх версий. | Код, после проигрывания которой воспроизведение прекращается |

### ■ Функция Старт-Стоп

#### 1. Нажмите любой пэд паттернов.

При остановленном воспроизведении, нажмите любой из пэдов паттернов, чтобы начать проигрывание стиля.

Если вы нажмёте [INTRO/START], то воспроизведение стиля начнётся с паттерна вступления (Intro) и после окончания его проигрывания начнёт звучать паттерн версии A (Verse A).

#### 2. Нажмите [ENDING/STOP].

После проигрывания паттерна окончания-коды (Ending), воспроизведение стиля остановится. Если же вы нажмёте кнопку STOP [ ■ ] в любой момент воспроизведения стиля, то звучания прекратится без проигрывания паттерна коды.

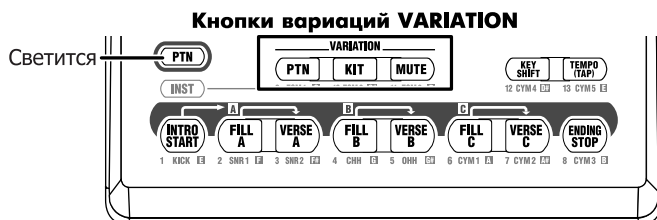
### ■ Смена паттерна

#### 1. Нажмите любой из пэдов паттернов в процессе действующего режима воспроизведения.

Если в процессе проигрывания текущего паттерна вы нажмёте кнопку пэда другого паттерна, то данный нажатый пэд начнёт мигать, показывая, что далее он будет проигрываться после окончания звучания текущего паттерна. Когда этот нажатый пэд начнёт проигрываться то его мигание прекратится и он начнёт светиться постоянно.

Если вы нажмёте любую из кнопок [FILL A-C], то после проигрывания однотактовой связующей ритмической сбивки начнёт звучать соответствующая версия A-C [VERSE A-C]. Если же вы нажмёте кнопку [ENDING/STOP], то после проигрывания паттерна коды воспроизведение будет остановлено.

## Выбор вариации (VARIATION)



Каждый стиль имеет три вариации, которые могут использоваться для варьирования звучания одного и того же стиля. Функциональные назначения кнопок VARIATION показаны в таблице ниже.

| Название кнопки | PTN                | KIT   | MUTE  |
|-----------------|--------------------|---|---|
| Описание        | Варьирует паттерны | Осуществляет смену наборов, изменяя тем самым звучание. | Отключает некоторые инструменты набора, делая более прозрачной аранжировку для выделения звучания сольных партий. |

1. При действующем процессе воспроизведения, нажмите одну из кнопок VARIATION [PTN], [KIT], или [MUTE], чтобы она начала светиться.

Свечение нажатой кнопки означает активацию её рабочей функции. При повторном нажатии этой кнопки она погаснет и будет проигрываться начальный оригинальный паттерн. Вы можете использовать одновременно несколько нажатых кнопок вариаций.

### МЕМО

Кнопки VARIATION могут использоваться не только в режиме ручного управления, но и в режиме автоматического управления (стр. 46) и в режиме проигрывания сонгов (стр. 85).

### МЕМО

Установки кнопок вариаций будут разными в зависимости от используемого стиля.

## Глава 3. Проигрывание стилей (автоматический режим Auto Mode [AUTO])

В автоматическом режиме при проигрывании стиля, его паттерны переключаются автоматически, без необходимости нажатия кнопок пэдов паттернов. В этом случае руки музыканта свободны для непосредственной игры на музыкальном инструменте. В автоматическом режиме управления паттерны переключаются в соответствии с данной ниже последовательностью. Если вы нажмёте другую кнопку, нежели [INTRO/START], то воспроизведение начнётся с паттерна, назначенного на эту кнопку.



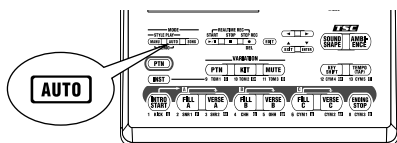
“Паттерны” (стр. 35)

### Последовательность переключения паттернов в автоматическом режиме работы



Повторное автоматическое циклическое воспроизведение

## Выбор стиля



1. При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [AUTO], чтобы она начала светиться.
2. Выберите необходимый стиль колесом VALUE.

Фабричные программы стилей отображаются с буквой "P", а пользовательские - с буквой "U" (стр. 61).

## Работа в автоматическом режиме

1. Нажмите любую кнопку пэдов паттернов.

После завершения звучания текущего паттерна далее начинает автоматически проигрываться следующий паттерн заданной последовательности паттернов стиля.

Чтобы контролировать визуально последовательность звучания паттернов стиля, смотрите эту информацию в теме "Последовательность паттернов в автоматическом режиме работы".

Если вы нажмёте любой пэд паттернов в процессе воспроизведения стиля, то далее будет проигран этот нажатый пэд паттерна, после чего воспроизведение стиля будет продолжаться в соответствии с последовательностью паттернов, заданной данным стилем.

2. После нажатия кнопки [ENDING/STOP] будет проигран паттерн коды и воспроизведение остановится.

Для остановки проигрывания стиля без использования паттерна коды, нажмите кнопку STOP [ ■ ].



Вы можете изменить последовательность проигрывания стиля и число повторяемых тактов. Смотрите тему "Автоматическая смена паттернов в заданной последовательности" (стр. 47).



Если светится кнопка [INST], то барабанные и басовые звуки проигрываются при нажатиях на пэды, а паттерны воспроизводятся. Основная информация по режиму [INST] находится в "Глава 6. Непосредственная игра по пэдам" (стр. 58).



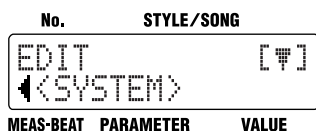
Если воспроизведение остановлено, для его запуска нажмите любой пэд паттернов.

## ■ Автоматическая смена паттернов в заданной последовательности

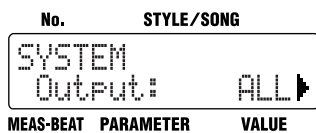
Вы можете изменить последовательность стилиевых паттернов, проигрываемых в автоматическом режиме по следующей методике:

1. В остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [EDIT].

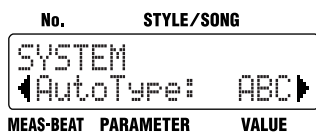
Появится экранное меню режима редактирования.



2. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <SYSTEM> и затем нажмите кнопку ввода данных [ENTER].



3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <Auto Type>, который дальше будет изменяться.



4. Колесом VALUE установите необходимое значение этого параметра.

| Параметр | Значение  |
|----------|---|
| AutoType | ABC, ABC 4, ABC 8, ABC 16,<br>AB, AB 4, AB 8, AB 16 |

Буквы отображают последовательность смены паттернов версий, а числа - количество тактов в каждой версии. Следовательно, независимо от оригинального количества тактов в каждой версии, число тактов в них после заданной установки будет соответствовать выбранному значению.

**Пример: Если оригинальная стилиевая версия Verse A была составлена из 4 тактов, Verse B - из 2 тактов, а Verse C - из 2 тактов.**

- При установке ABC параметра AutoType: В последовательности смены паттернов версий A, B и C, каждая версия будет проиграна по одному разу, после чего будет произведён автоматический повтор этих паттернов до момента нажатия кнопки [ENDING/STOP].



Автоматический повтор воспроизведения

- При установке ABC 4 параметра AutoType: В последовательности смены паттернов версий A, B и C, каждая версия будет проиграна по 4 раза, после чего будет произведён автоматический повтор этих паттернов до момента нажатия кнопки [ENDING/STOP].



Автоматический повтор воспроизведения

5. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд, пока не выйдете из режима редактирования.

## Глава 4. Контролирование проигрывания стилей с помощью напольного переключателя

Вы можете использовать напольный переключатель (например, опциональный FS-5U) для запуска и остановки воспроизведения ритм-машины и переключения паттернов версий (стр. 44). Этот вариант управления позволит осуществлять все указанные переключения ногой. Вы также можете использовать одновременно два переключателя. В этом случае, при использовании специального кабеля (PCS-31), напольный переключатель, подключенный джеком с белым кольцом, используется для запуска и остановки воспроизведения ритм-машины, а , напольный переключатель, подключенный джеком с красным кольцом, используется для переключения паттернов версий.

### Старт и остановка перформансов

Вы можете использовать напольный переключатель для запуска и остановки воспроизведения стилей и сонгов (стр. 85).

#### 1. В остановленном режиме воспроизведения, нажмите напольный переключатель.

**Если светятся кнопки [MANU] или [AUTO]:**

воспроизведение стиля начнётся со вступления (Intro).

**Если светится кнопка [SONG]:** начнётся воспроизведение сонга.

#### 2. Нажмите напольный переключатель в процессе воспроизведения.

**Если светятся кнопки [MANU] или [AUTO]:**

воспроизведение стиля закончится после проигрывания паттерна коды (Ending).

**Если светится кнопка [SONG]:** воспроизведение сонга прекратится.

### Переключение версий (Verses)

Вы можете нажатием напольного переключателя осуществить вставку паттерна сбивки (Fill-in) в процессе воспроизведения стиля в паттерн текущей версии, чтобы затем переключиться на следующую версию. Например, если вы нажали напольный переключатель при воспроизведении версии А, то после вставки сбивки Fill-in В начнёт звучать версия В.

#### 1. Нажмите напольный переключатель в процессе воспроизведения.

После вставки ритмической связующей сбивки ритм-машина начинает проигрывать следующую версию за имевшейся текущей. Нажатие напольного переключателя во время звучания версии А переключает воспроизведение на версию В, нажатие напольного переключателя во время звучания версии В переключает воспроизведение на версию С, а нажатие напольного переключателя во время звучания версии С переключает воспроизведение вновь на версию А. При последующих многократных нажатиях напольного переключателя, версии будут переключаться в соответствии числом нажатий.

#### МЕМО

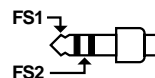
Инструкция по коммутации напольного переключателя находится в теме “Подключение напольного переключателя к ритм-машине” (стр. 29).

#### NOTE

В режиме записи или редактирования (стр. 38), напольный переключатель не действует.

#### МЕМО

На рисунке ниже показана диаграмма распайки джека напольного переключателя.



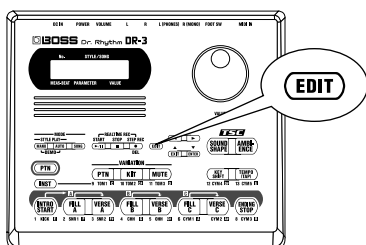
#### МЕМО

Если подключено два напольных переключателя, то нажмите переключатель с белым кольцом на джеке.

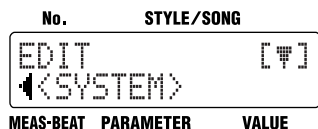
Нажатие переключателя в процессе воспроизведения сонга, переключает звучание текущей версии на следующую в последовательности версий, определяемых структурой сонга.

## Назначение функций на напольный переключатель

Вы можете назначить другие функции на напольный переключатель, помимо запуска и остановки воспроизведения и переключения версий.

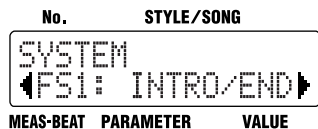


1. Нажмите кнопку [EDIT].
2. Нажатиями кнопки [▶], выберите параметр <SYSTEM>.



3. Нажмите кнопку ввода данных [ENTER].
4. Кнопками [◀] [▶] выберите параметр <FS1> или <FS2>.

Если вы имеете два подключенных напольных переключателя, скоммутированных специальным кабелем (PCS-31) с ритм-машиной, то выберите установку параметра <FS1> для переключателя, подключенного джеком с белым кольцом, и <FS2> для переключателя, подключенного джеком с красным кольцом.



5. Колесом VALUE выберите назначаемую функцию.

Используйте следующую далее сводную таблицу для выбора назначаемых функций. Нажмите [EXIT] несколько раз подряд для возврата к предыдущему экрану.

### MEMO

Если подключено два напольных переключателя, то нажмите переключатель с красным кольцом на джеке. Если вы пользуетесь только одним переключателем, то применяйте процедуру, описанную в теме "Назначение рабочих функций на напольный переключатель" для установки функции "VERSE, LOOP".

### MEMO

При фабричных установках, параметр <FS1> установлен как "INTRO/END", а <FS2> - как "VERSE, LOOP".

**Функции, назначаемые на напольный переключатель**

| Установки              | Функции  |
|------------------------|--|
| <b>INTRO/<br/>END</b>  | <p><b>Если светятся кнопки [MANU] или [AUTO]:</b><br/>Если переключатель нажат при остановленном режиме воспроизведения, то звучание начнётся со вступления Intro. Если переключатель нажат в процессе воспроизведения, то звучание остановится после проигрывания паттерна коды Ending.</p> <p><b>Если светится кнопка [SONG]:</b><br/>Если переключатель нажат при остановленном режиме воспроизведения, то начнётся проигрывание сонга. Если переключатель нажат в процессе воспроизведения, то звучание сонга остановится.</p>   |
| <b>VERSE,<br/>LOOP</b> | <p><b>Если светятся кнопки [MANU] или [AUTO]:</b><br/>То сбивка Fill-in проигрывается после звучания текущей версии, после чего воспроизведение переключается на последующую версию паттерна. Нажатие напольного переключателя во время звучания версии А переключает воспроизведение на версию В, нажатие напольного переключателя во время звучания версии В переключает воспроизведение на версию С, а нажатие напольного переключателя во время звучания версии С переключает воспроизведение вновь на версию А. Ничего не произойдёт, если переключатель нажат в процессе звучания паттернов вступления или коды. При последующих многократных нажатиях напольного переключателя, версии будут переключаться в соответствии числом нажатий.</p> <p><b>Если светится кнопка [SONG]:</b><br/>Функция переключателя при его нажатии определяется установками редактирования [EDIT] &lt;SONG&gt; "LoopType".<br/>* См. тему "Переключение паттернов с помощью напольного переключателя" (стр. 86)</p> |
| <b>VAR PTN</b>         | Аналогична функции VARIATION [PTN] (стр. 45).  |
| <b>VAR KIT</b>         | Аналогична функции VARIATION [KIT] (стр. 45).  |

| Установки                               | Функции   |
|---|---|
| <b>VAR<br/>MUTE</b>                     | Аналогична функции VARIATION [MUTE] (стр. 45).  |
| <b>TAP<br/>TEMPO</b>                    | Если переключатель нажат подряд четыре и более раз, то темп устанавливается в соответствии с интервалом между нажатиями (Tap Tempo, стр. 27).   |
| <b>STRT/<br/>PAUSE</b>                  | Аналогична функции START [▶/■].   |
| <b>START/<br/>STOP</b>                  | Если переключатель нажат при остановленном воспроизведении, то осуществится его запуск и наоборот, при действующем процессе - его остановка.  |
| <b>STYLE<br/>FWD</b>                    | Нажатие переключателя выбирает следующий номер программы стилей в порядке их возрастания.<br>* Если текущий номер программы стилей P100, то будет выбрана U001 и, наоборот, если U100, то выбрана программа P001. |
| <b>STYLE<br/>BWD</b>                    | Нажатие переключателя выбирает следующий номер программы стилей в порядке их убывания.<br>* Если текущий номер программы стилей P001, то будет выбрана U100 и, наоборот, если U001, то выбрана программа P100.    |
| <b>INTRO</b>                            | Аналогична функции [INTRO/START].   |
| <b>FILL A</b>                           | Аналогична функции [FILL A].  |
| <b>VERSE A</b>                          | Аналогична функции [VERSE A].   |
| <b>FILL B</b>                           | Аналогична функции [FILL B].  |
| <b>VERSE B</b>                          | Аналогична функции [VERSE B].   |
| <b>FILL C</b>                           | Аналогична функции [FILL C].  |
| <b>VERSE C</b>                          | Аналогична функции [VERSE C].   |
| <b>ENDING</b>                           | Аналогична функции [ENDING/STOP].   |
| <b>DRUM<br/>KICK-<br/>DRUM<br/>CYM5</b> | Проигрывает звуки, назначенные на DRUM KICK-DRUM CYM 5, текущего ритм-набора (стр. 58).   |
| <b>PERC 1-<br/>PERC 13</b>              | Проигрывает звуки, назначенные на PERC 1 - PERC 13, текущего ритм-набора (стр. 58).   |



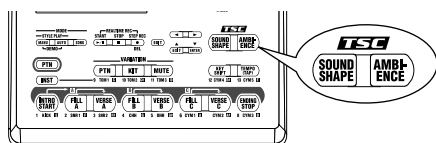
## Глава 5. Полное изменение звучания тона (функция TSC)

Функция TSC позволяет изменять общий характер звучания в целом. Функция TSC состоит из двух изменяемых параметров - характера звука (Sound Shape) и характера акустического объёма (Ambience), в котором звучит данный тон.

Параметр SOUND SHAPE определяет тембральное звучание, изменяемое с помощью трёхполосного эквалайзера и трёхполосного компрессора.

Параметр AMBIENCE определяет акустическое звучание тона путём изменения его акустических характеристик.

Каждая из характеристик TSC (Sound Shape) и (Ambience) имеет 8 предварительно запрограммированных пресетных групп установок (Preset), к которым вы можете добавить свои 8 пользовательских программ (User).



### Качественное изменение тембра тона (кнопка [SOUND SHAPE])

Параметр (Sound Shape) позволяет установить общий характер звучания, благодаря использованию трёхполосного эквалайзера и трёхполосного компрессора.

#### 1. Нажмите кнопку [SOUND SHAPE].

Появится экран TSC.



При каждом повторном нажатии кнопки [SOUND SHAPE], она будет то светиться, включая режим изменения звучания, то гаснуть, отключая его.

#### 2. Колесом VALUE выберите необходимый эффект.

| Значение | Название   | Значение | Название |
|----------|--|----------|----------|
| P1       | ROCK   | P2       | LOUD     |
| P3       | TIGHT  | P4       | ENHANC   |
| P5       | ACSTIC   | P6       | LIVE     |
| P7       | LO-FI  | P8       | HRDCMP   |
| U1-8     | При фабричной поставке пользовательские программы U1 - U8 идентичны фабричным P1 - P8. |          |          |

#### МЕМО

Фабричные программы с установками TSC зависят от выбранного стиля и обеспечивают их оптимальное звучание.

#### МЕМО

Вы можете изменить параметры установок функции Sound Shape и названия самих установок. Эти изменения вы можете сохранить в восьми пользовательских программах. Детально смотрите тему "Изменение параметров функции Sound Shape" (стр. 53).

**3. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.**

## Изменение акустических характеристик тона (кнопка [AMBIENCE])

Параметр Ambience определяет объёмность звучания путём изменения его акустических характеристик.

**1. Нажмите [AMBIENCE].**

Появится экран TSC.



При каждом повторном нажатии кнопки [AMBIENCE], она будет то светиться, включая режим изменения акустики звучания, то гаснуть, отключая его.

**2. Колесом VALUE выберите необходимый эффект.**

| Значение | Название   | Значение | Название |
|----------|--|----------|----------|
| P1       | NATURL   | P2       | LARGE    |
| P3       | BRIGHT   | P4       | POWER    |
| P5       | ROOM 1   | P6       | ROOM 2   |
| P7       | ROOM 3   | P8       | HALL     |
| U1-8     | При фабричной поставке пользовательские программы U1 - U8 идентичны фабричным P1 - P8. |          |          |

**3. Нажмите [EXIT] для возврата к предыдущему экрану.**

**МЕМО**

Вы можете изменить параметры установок функции Ambience и названия самих установок. Эти изменения вы можете сохранить в восьми пользовательских программах. Детально смотрите тему "Изменение параметров функции AMBIENCE" (стр. 56).

## Изменение параметров функции Sound Shape

Вы можете сохранить редакцию значений параметра Sound Shape в восьми пользовательских программах памяти ритм-машины.

Невозможно изменять параметры фабричных программ, отмеченных буквой "P".

При фабричной поставке пользовательские программы U1-U8 аналогичны пресетным программам P1-P8.

Если изменения параметров, приведенных далее ниже, проводятся в процессе воспроизведения, то при нажатии кнопки [EDIT] они аннулируются и сохраняются установки текущего выбранного стиля или сонга.

- Значение Key Shift (стр. 42)

- Значение Tempo (стр. 41)

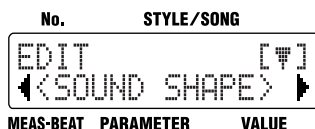
- Значение Sound Shape и Ambience (стр. 51, стр. 52)

Некоторые данные нельзя изменить в процессе воспроизведения. Необходимо вначале остановить процесс прерывания стиля или сонга.

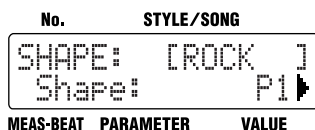
### Процедура выполнения установок

1. При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран с меню редактирования.



2. Нажатиями кнопки [▶], выберите параметр <SOUND SHAPE> и затем нажмите кнопку ввода данных [ENTER].



3. Колесом VALUE выберите необходимый номер параметра Sound Shape для его установки.
4. Кнопками [◀] [▶], выберите параметр для установки.
5. Колесом VALUE выберите нужное значение параметра.
6. После завершения всех установок нажмите [EXIT] несколько раз подряд для выхода из режима редактирования.

### Изменение параметров эквалайзера

Данная процедура проводит изменение значений трёхполосного эквалайзера параметра Sound Shape. Устанавливаемые значения приведены в таблице ниже.

| Параметр           | Значение          | Описание   |
|--------------------|-------------------|--|
| EQ / Switch        | OFF, ON           | Данный параметр осуществляет включение и выключение эффекта EQ.                      |
| EQ / Input         | -24 dB~+12 dB     | Устанавливает общий уровень входного сигнала до подачи его на эквалайзер             |
| EQ (Low) / Type    | Shelving, Peaking | Устанавливает тип эквалайзера (обрезной фильтр, пиковый) для низких частот           |
| EQ (Low) / Gain    | -12 dB~+12 dB     | Определяет уровень подъёма или среза низких частот                                   |
| EQ (Low) / Freq    | 20 Hz~2.0 kHz     | Устанавливает основную регулируемую частоту низкочастотного диапазона                |
| EQ (Low) / Q (*1)  | 0.3~16.0          | Параметр добротности кривой низких частот  |
| EQ (Mid) / Gain    | -12 dB~+12 dB     | Определяет уровень подъёма или среза средних частот                                  |
| EQ (Mid) / Freq    | 20 Hz~8.0 kHz     | Устанавливает основную регулируемую частоту среднечастотного диапазона               |
| EQ (Mid) / Q       | 0.3~16.0          | Параметр добротности кривой средних частот   |
| EQ (High) / Type   | Shelving, Peaking | Устанавливает тип эквалайзера (обрезной фильтр, пиковый) для высоких частот          |
| EQ (High) / Gain   | -12 dB~+12 dB     | Определяет уровень подъёма или среза высоких частот                                  |
| EQ (High) / Freq   | 500 Hz~14.0 kHz   | Устанавливает основную регулируемую частоту высокочастотного диапазона               |
| EQ (High) / Q (*1) | 0.3~16.0          | Параметр добротности кривой высоких частот   |
| EQ / Out Level     | -24 dB~+12 dB     | Устанавливает общий уровень выходного сигнала после прохождения его через эквалайзер |

(\*1) Параметры EQ (low)/Q и EQ (High)/Q не действуют при выборе типа Shelving эквалайзации для EQ (Low)/Type и EQ (High)/Type.

## ■ Изменение параметров компрессора

Данная процедура проводит изменение значений компрессора параметра Sound Shape. Компрессор осуществляет сжатие динамического диапазона сигнала в зависимости от уровня входного сигнала, подаваемого на него. Устанавливаемые значения приведены в таблице ниже.

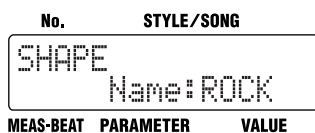
| Параметр             | Значение             | Описание  |
|----------------------|----------------------|---|
| COMP / Switch        | OFF, ON              | Данный параметр осуществляет включение и отключение компрессора.  |
| COMP / SplitL        | 20 Hz–800 Hz         | Данная установка определяет частоту разделения низнечастотного диапазона входного сигнала.  |
| COMP / SplitH        | 1.6 kHz–14.0 kHz     | Данная установка определяет частоту разделения высокочастотного диапазона входного сигнала.   |
| COMP (Low) / Thres   | -30 dB+6 dB          | Определяет пороговый уровень сигнала, с которого начинается компрессия низких частот.   |
| COMP (Low) / Ratio   | 1:1.00–1:16.0, 1:INF | Определяет степень сжатия сигнала, превысившего заданное пороговое значение для низких частот.  |
| COMP (Low) / Attack  | 0 ms–100 ms          | Определяет время срабатывания компрессора в области низких частот при появлении сигнала на его входе.   |
| COMP (Low) / Release | 50 ms–5000 ms        | Определяет время окончания действия эффекта компрессии в области низких частот, после снижения уровня сигнала ниже заданного порогового значения. |
| COMP(Mid) / Thres    | -30 dB+6 dB          | Определяет пороговый уровень сигнала, с которого начинается компрессия средних частот.  |
| COMP(Mid) / Ratio    | 1:1.00–1:16.0, 1:INF | Определяет степень сжатия сигнала, превысившего заданное пороговое значение для средних частот.   |
| COMP(Mid) / Attack   | 0 ms–100 ms          | Определяет время срабатывания компрессора в области средних частот при появлении сигнала на его входе.  |

| Параметр   | Значение             | Описание   |
|--|----------------------|--|
| COMP(Mid) / Release  | 50 ms–5000 ms        | Определяет время окончания действия эффекта компрессии в области средних частот, после снижения уровня сигнала ниже заданного порогового значения. |
| COMP(Hi) / Thres   | -30 dB+6 dB          | Определяет пороговый уровень сигнала, с которого начинается компрессия высоких частот.   |
| COMP(Hi) / Ratio   | 1:1.00–1:16.0, 1:INF | Определяет степень сжатия сигнала, превысившего заданное пороговое значение для высоких частот.  |
| COMP(Hi) / Attack  | 0 ms–100 ms          | Определяет время срабатывания компрессора в области высоких частот при появлении сигнала на его входе.   |
| COMP(Hi) / Release   | 50 ms–5000 ms        | Определяет время окончания действия эффекта компрессии в области высоких частот, после снижения уровня сигнала ниже заданного порогового значения. |
| * Уровень сигнала компрессора автоматически устанавливается на оптимальное значение в соответствии с установками Thres и Ratio. Кроме этого, поскольку большое время Attack может приводить к искажению сигнала, то устанавливается промежуточный уровень ограничения сигнала -6dB. Приведенные ниже уровни устанавливайте на своё усмотрение. |                      |  |
| COMP / Low Lev   | -60 dB+6 dB          | Устанавливает уровень сигнала низких частот после прохождения сигнала через экспандер и компрессор.  |
| COMP / Mid Lev   | -60 dB+6 dB          | Устанавливает уровень сигнала средних частот после прохождения сигнала через экспандер и компрессор.   |
| COMP / High Lev  | -60 dB+6 dB          | Устанавливает уровень сигнала высоких частот после прохождения сигнала через экспандер и компрессор.   |
| COMP / OutLevel  | -60 dB+6 dB          | Устанавливает общий выходной уровень сигнала с компрессора.  |

## ■ Наименование проведённой установки

Выберите параметр <NAME> в шаге 4 на стр. 53, затем нажмите кнопку [ENTER].

После этого вы можете отредактировать название текущих установок Sound Shape, используя шесть символов для задания имени.



Кнопками [◀] [▶] выберите точку, где будет вводиться новый символ. При каждом последующем нажатии кнопки [ENTER] будет осуществляться переход между верхней и нижней строками дисплея в процессе ввода текстовых символов.

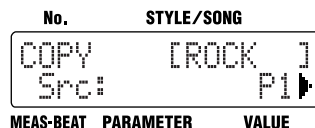
Колесом Value выберите нужный символ.

После окончания установок нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для выхода из режима редактирования.

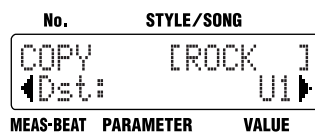
## ■ Копирование установок

Выберите параметр <COPY> в шаге 4 на стр. 53, затем нажмите кнопку [ENTER].

Копирование текущих установок Sound Shape производится в пользовательские программы U1-U8.



Колесом VALUE выберите нужный номер Sound Shape для копирования и затем нажмите кнопку [▶].



Колесом VALUE выберите номер программы Sound Shape, куда будет производиться копирование, и затем нажмите кнопку [▶].



Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения данной операции.

Если вы нажмёте кнопку [◀], то процедура копирования будет отменена и вы вернётесь к экрану, который был ранее до этого.

После завершения всех установок нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для выхода из режима редактирования.

## Изменение параметров функции AMBIENCE

Вы можете сохранить редакцию значений параметра Ambience в восьми пользовательских программах памяти ритм-машины.

Невозможно изменять параметры фабричных программ, отмеченных буквой "P".

При фабричной поставке пользовательские программы U1-U8 аналогичны пресетным программам P1-P8.

Если изменения параметров, приведенных далее ниже, проводятся в процессе воспроизведения, то при нажатии кнопки [EDIT] они аннулируются и сохраняются установки текущего выбранного стиля или сонга.

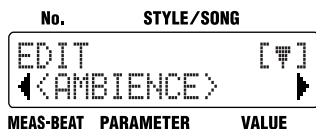
- Значеннике Key Shift (стр. 42)
- Значеннике Tempo (стр. 41)
- Значеннике Sound Shape и Ambience (стр. 51, стр. 52)

Некоторые данные нельзя изменить в процессе воспроизведения. Необходимо сначала остановить процесс прерывания стиля или сонга.

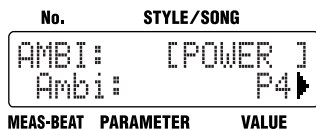
### Процедура выполнения установок

1. При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран с меню редактирования.



2. Нажатиями кнопки [▶], выберите параметр <AMBIENCE> и затем нажмите кнопку ввода данных [ENTER].



3. Колесом VALUE выберите необходимый номер параметра Ambience для его установки.
4. Кнопками [◀] [▶] выберите параметр для установки.
5. Колесом VALUE выберите нужное значение параметра.
6. После завершения всех установок нажмите [EXIT] несколько раз подряд для выхода из режима редактирования.

## Изменение параметров Ambience

Устанавливаемые значения приведены в таблице ниже.

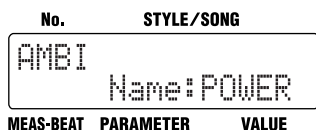
| Параметр        | Значение        | Описание  |
|-----------------|-----------------|---|
| Size            | 5.6 m–20.5 m    | Данный параметр устанавливает размер имитируемого помещения.  |
| Time            | 0.1–32.0        | Данный параметр устанавливает время реверберации.   |
| Level           | 0–100           | Данный параметр определяет уровень сигнала эффекта.   |
| PreDelay        | 0 ms–20 ms      | Этот параметр устанавливает интервал между основным звуком и началом звучания задержанного реверберационного сигнала.       |
| Density         | 0–100           | Определяет плотность реверберационных отражений.  |
| ErLevel         | 0–100           | Определяет уровень сигнала первичных отражений, улавливаемый ухом в первые секунды.   |
| RelDensity      | 0–100           | Данный параметр устанавливает плотность сигналов отражений после их многочисленных повторов.                                |
| Low Damp / Gain | -36.0 dB–0.0 dB | Определяет степень подавления низких частот в реверберационном сигнале. При значении 0 - нет подавления низких частот.      |
| Low Damp / Freq | 55 Hz–4.00 kHz  | Устанавливает частоту для низкочастотного диапазона сигнала, с которой осуществляется подавление реверберационного сигнала. |
| Hi Damp / Gain  | -36.0 dB–0.0 dB | Определяет степень подавления высоких частот в реверберационном сигнале. При значении 0 - нет подавления низких частот.     |

| Параметр        | Значение              | Описание  |
|-----------------|-----------------------|---|
| Hi Damp / Freq  | 400 Hz–16 kHz         | Устанавливает частоту для высокочастотного диапазона сигнала, с которой осуществляется подавление реверберационного сигнала.                  |
| Low Cut / Freq  | 20 Hz–2.0 kHz         | Данный параметр устанавливает частоту, с которой начинают обрезаться низкие частоты.  |
| High Cut / Freq | 250 Hz–14.0 kHz, FLAT | Данный параметр устанавливает частоту, с которой начинают обрезаться высокие частоты. При установке FLAT не производится срез высоких частот. |

### ■ Наименование проведённой установки

Выберите параметр <NAME> в шаге 4 на стр. 56, затем нажмите кнопку [ENTER].

После этого вы можете отредактировать название текущих установок Ambience, используя шесть символов для задания имени.



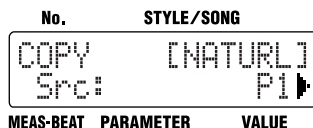
Кнопками [◀] [▶] выберите точку, где будет вводиться новый символ. При каждом последующем нажатии кнопки [ENTER] будет осуществляться переход между верхней и нижней строками дисплея в процессе ввода текстовых символов.

Колесом Value выберите нужный символ. После окончания установок нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для выхода из режима редактирования.

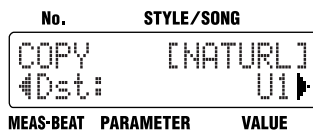
### ■ Копирование установок

Выберите параметр <COPY> в шаге 4 на стр. 56, затем нажмите кнопку [ENTER].

Копирование текущих установок Ambience производится в пользовательские программы U1-U8.



Колесом VALUE выберите нужный номер Ambience для копирования и затем нажмите кнопку [▶].



Колесом VALUE выберите номер программы Ambience, куда будет производиться копирование, и затем нажмите кнопку [▶].



Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения данной операции.

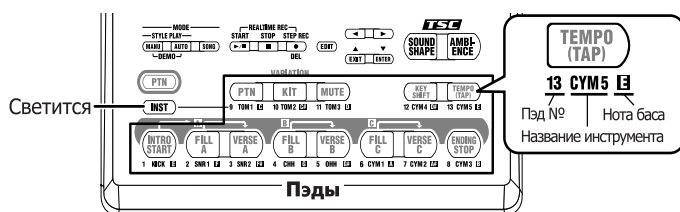
Если вы нажмете кнопку [◀], то процедура копирования будет отменена и вы вернетесь к экрану, который был ранее до этого.

После завершения всех установок нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для выхода из режима редактирования.

## Глава 6. Непосредственная игра по пэдам

Если вы нажали [INST], то эта кнопка начнёт светиться и вы сможете проигрывать звуки барабанного набора и баса, нажимая на кнопки пэдов. Включение режима звучания инструментов с пэдов можно производить нажатием кнопки [INST] в процессе воспроизведения стилей или сонгов.

Вы можете использовать следующие, указанные на рисунке, пэды на проигрывания звуков инструментов, когда светится кнопка [INST].



Вы можете использовать для игры по пэдам три группы звуков: DRUM, PERC и BASS.

Выбор группы определяет последовательным нажатием кнопки [INST]:

“DRUM” → “PERC” → “BASS” → “oct  $\text{BASS}$ ” → “oct  $\text{BASS}$ ” → “DRUM” и т.д. по кругу.

Название группы будет отображаться на дисплее.

| Отображено                          | Название группы  | Звучат   |
|-------------------------------------|------------------|--|
| <b>DRUM</b>                         | Барабанный набор | Звуки барабанного набора, назначенные на пэды. Названия звуков подписаны под кнопками пэдов. |
| <b>PERC</b>                         | Перкуссия        | Звучат разнообразные перкуSSIONные звуки, назначенные на пэды.                               |
| <b>BASS</b>                         | Бас              | Звучат ноты басовой хроматической гаммы, назначенной на пэды.                                |
| <b>oct <math>\text{BASS}</math></b> |                  | Бас звучит на октаву ниже, чем данное назначение на пэды.                                    |
| <b>oct <math>\text{BASS}</math></b> |                  | Бас звучит на октаву выше, чем заданное назначение на пэды.                                  |

Когда вы стучаете пальцами по пэду, слышен звук инструмента, назначенного на этот пэд.

Громкость и тембр этого звука так же зависит от силы вашего удара.

### МЕМО

Проигрываемые тоны с пэдов зависят от выбранного стиля.

### МЕМО

При использовании пэдов для переключения паттернов нажмите кнопку [PTN].  
 Подробнее см. раздел “Переназначение функций, назначенных на кнопки пэдов” (стр. 37).

### МЕМО

Вы можете отстроить чувствительность пэдов. Подробнее см. раздел “Установка чувствительности пэдов” (стр. 89).



## Проигрывание барабанных звуков

1. Нажмите кнопку [INST] несколько раз подряд до появления надписи "DRUM" на дисплее.

| No.       | STYLE/SONG |
|-----------|------------|
| P001      | ROCK JAM 1 |
| 1-1 Pad#  | DRUM       |
| MEAS-BEAT | PARAMETER  |
|           | VALUE      |

2. Поиграйте по пэдам.

Будут звучать звуки, назначенные на пэды. Названия проигрываемых инструментальных звуков подписаны под кнопками пэдов.

## Проигрывание перкуссионных звуков

1. Нажмите кнопку [INST] несколько раз подряд до появления надписи "PERC" на дисплее.

| No.       | STYLE/SONG |
|-----------|------------|
| P001      | ROCK JAM 1 |
| 1-1 Pad#  | PERC       |
| MEAS-BEAT | PARAMETER  |
|           | VALUE      |

2. Поиграйте по пэдам.

Будут звучать звуки, назначенные на пэды.

## Проигрывание басовых звуков

1. Нажмите кнопку [INST] несколько раз подряд до появления надписи "BASS," "oct  $\sharp$  BASS" или "oct  $\flat$  BASS" на дисплее.

| No.       | STYLE/SONG |
|-----------|------------|
| P001      | ROCK JAM 1 |
| 1-1 Pad#  | BASS       |
| MEAS-BEAT | PARAMETER  |
|           | VALUE      |

2. Поиграйте по пэдам.

Будут звучать басовые звуки, назначенные на пэды. После отжатия пэда звучания баса прекращается. Название проигрываемой басовой ноты подписано под каждым пэдом.

### МЕМО

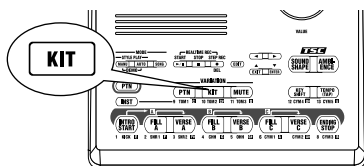
Информация по назначению звуков на пэды предлагается в "Список пресетных наборов барабанов" (стр. 106).

### NOTE

Нельзя одновременно проигрывать более одной басовой ноты.

## Выбор различных звуков (VARIATION [KIT])

При нажатой кнопке [INST], наборы звуков, объединённый в три группы, называются барабанными наборами (Drum Kit). Один стиль может иметь два барабанных набора, которые вы можете переключать с помощью кнопки VARIATION [KIT].



1. Нажмите кнопку [ **PTM** ], чтобы она начала светиться.
2. Нажмите кнопку VARIATION [KIT], чтобы она начала светиться.
3. Нажмите кнопку [INST], чтобы она начала светиться.

При нажатии на пэды будут проигрываться звучания альтернативного вариативного набора .

Для возврата к первоначальному набору, нажмите кнопку [ **PTM** ] и VARIATION [KIT], а затем VARIATION [KIT], чтобы эта кнопка перестала светиться.

### МЕМО

Вы можете изменить инструменты, входящие в данный барабанный набор и создать свой оригинальный набор. Кроме этого, можно изменить локальные установки параметров громкости звучания и панорамы. Дополнительные детали смотрите в теме "Глава 10. Создание собственных наборов

### МЕМО

Включение режима VARIATION [KIT] переключает не только наборы барабанов, назначенных на пэды, но и наборы для текущих проигрываемых стилей и сонгов.

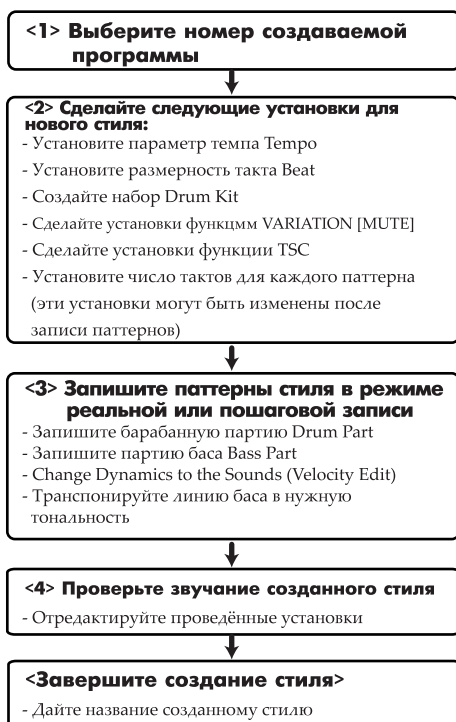
## Глава 7. Создание стилей

Хотя ритм-машина DR-3 имеет огромный арсенал фабричных стилей в различных жанрах, пользователь может создавать свои собственные стили (User Style).

Буква "U" в начале номера каждой программы обозначает пользовательскую программу, например, "U001". DR-3 может иметь до 100 пользовательских программ.

### Процедура создания стилей

Необходимо проделать следующие шаги при создании стиля.



Существует два способа записи паттернов в шаге <3>.

#### Метод записи в реальном времени

При этом методе вы играете по пэдам под звучание метронома и эти данные записываются в качестве данных паттерна. Даже, если вы будете играть не слишком ритмически точно, функция квантайза (Quantize) позволит точно расставить сыгранные ноты (смотрите шаг 3 стр. 65)

#### Метод пошаговой записи

В этом случае вы осуществляете запись шаг за шагом: каждую ноту и её параметры (громкость и т.д.). Этот метод более длительный, но более точный и позволяет сделать то, что трудно получить при реальном режиме записи.

Вы можете комбинировать эти два способа записи между собой. Так, например, после записи основного паттерна в шаговом режиме, вы можете оживить его звучание дополнительной записью в реальном времени.

#### Дополнительные функции для создания стилей

Вы можете значительно ускорить процесс создания паттернов путём их копирования из имеющихся фабричных стилиевых паттернов, изменив его элементы по своему желанию.

- Функция копирования и удаления стилей (стр. 71)
- Функция копирования и удаления паттернов (стр. 72)

#### HINT

**Создание 2-тактовых паттернов из 4-тактовых**  
При копировании 4-тактовых паттернов, используйте процедуру, описанную в теме "Выбор числа тактов для каждого паттерна" (стр. 64) и затем установите параметр числа тактов как "2". В результате будет проигрываться только два такта оригинального паттерна. Таким образом, используя установки описанные на стр. 64, вы можете непосредственно скопировать изменённый паттерн в качестве нового создаваемого.

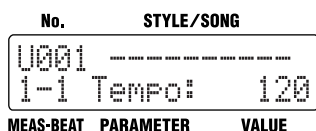
#### HINT

**Создание 2-тактовых паттернов из 4-тактовых**  
После копирования или записи паттерна, вы можете изменить тональность звучания басовой партии.

## <1> Выбор номера стиля

1. При остановленном воспроизведении нажмите кнопку [MANU].

Появится экран стилей на дисплее.



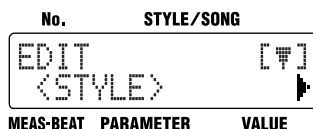
2. Вращая колесо VALUE, установите номер создаваемой пользовательской программы (U001 - U100).  
Вы не можете перезаписывать пресетные фабричные паттерны стилей (P001 - P100).

## <2> Выбор установок для нового стиля

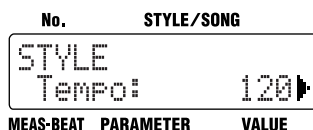
- \* \* Если изменения параметров, приведенных далее ниже, проводятся в процессе воспроизведения, то при нажатии кнопки [EDIT] они аннулируются и сохраняются установки текущего выбранного стиля или сонга.
  - Значение Key Shift (стр. 42)
  - Значение Tempo (стр. 41)
  - Значение Sound Shape и Ambience (стр. 51, стр. 52)
- \* Некоторые данные нельзя изменить в процессе воспроизведения. Необходимо вначале остановить процесс проигрывания стиля или сонга.
- \* Функции VARIATION [PTN], [KIT] и [MUTE] не действуют в режиме редактирования.

## ■ Установка темпа для стиля

1. Выберите устанавливаемый стиль и затем нажмите кнопку [EDIT].  
Появится экран редактирования на дисплее.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].



3. Установите параметр <TEMPO>.

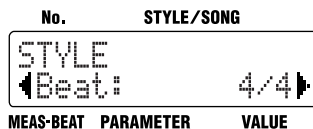


4. Колесом VALUE выберите необходимый темп.  
Диапазон установки темпа от 20 до 260 единиц.
5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернетесь к предыдущему экрану.

## ■ Выбор размерности

- \* При копировании стилей, новый стиль будет иметь размерность скопированного стиля.

1. Выберите устанавливаемый стиль и затем нажмите кнопку [EDIT].  
Появится экран редактирования на дисплее.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].
3. Нажатиями кнопки [▶] установите необходимую размерность такта <Beat>.



4. Колесом VALUE выберите необходимую размерность.  
2/4, 3/4, ... 8/4,  
4/8, 5/8, ... 16/8
5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернетесь к предыдущему экрану.

## ■ Выбор стилового набора звуков

Изменение набора звуков меняет звучание созданного стиля.

Сделайте изменение набора звуков в созданном стиле. Затем проведите установки вариации набора (стр. 36), выбрав параметр <Kit2> в шаге 3, описанном ниже.

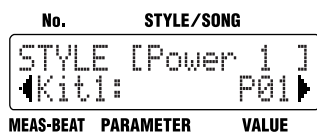
\* Вы можете создать пользовательский набор инструментов (User Kit). Подробнее см. тему "Глава 10. Создание собственных наборов ударных инструментов" (стр. 90).

### 1. Выберите устанавливаемый стиль и затем нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран редактирования на дисплее.

### 2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].

### 3. Нажатиями кнопки [▶] выберите <Kit1> или <Kit2>.



### 4. Колесом VALUE выберите необходимый набор.

Каждая программа стилей имеет свой набор P01 - P50 и U01 - U50.

Дополнительную информацию по созданию барабанных наборов в теме "Список пресетных наборов барабанов" (стр. 106).

### 5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.

## ■ Смена звуков, которые отключаются (Mute)

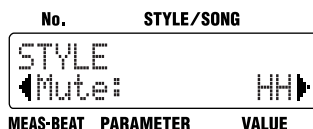
Когда нажата кнопка VARIATION [MUTE], то она оставляет звучать звуки, отобранные в этот набор, а все остальные звуки данного стиля отключаются.

### 1. Выберите устанавливаемый стиль и затем нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран редактирования на дисплее.

### 2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].

### 3. Нажатиями кнопки [▶] выберите <Mute>.



### 4. Колесом VALUE выберите звуки, входящие в набор VARIATION [MUTE].

| Тема | Значение  |
|------|---|
| Mute | HH (хай-хэт и тарелки), Kick, Bass, HH&Kc (хай-хэт и бас барабан), Kc&Bs (бас барабан и бас), HH& Bs (хай-хэт и бас), Drums |

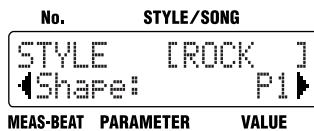
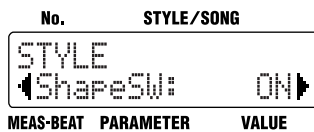
### 5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.

## ■ Изменение установок функции TSC для стиля

Сделайте установки функции TSC для создаваемого стиля, используя следующую процедуру:

- 1. Выберите устанавливаемый стиль и затем нажмите кнопку [EDIT].**  
На дисплее появится экран редактирования.
- 2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].**
- 3. Нажатиями кнопки [▶] выберите устанавливаемый параметр.**

| Параметр | Значение     | Описание   |
|----------|--------------|--|
| Shape Sw | ON, OFF      | Устанавливает рабочее состояние Вкл.-Выкл. функции Sound Shape для выбранного стиля. |
| Shape    | P1-P8, U1-U8 | Устанавливает функцию Sound Shape для выбранного стиля.                              |
| Ambi Sw  | ON, OFF      | Устанавливает рабочее состояние Вкл.-Выкл. функции для Ambience выбранного стиля.    |
| Ambi     | P1-P8, U1-U8 | Устанавливает функцию Ambience для выбранного стиля.                                 |



- 4. Колесом VALUE установите значение выбранного параметра.**
- 5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.**

## ■ Выбор числа тактов для каждого паттерна

\* Брейки Fill-in A - С имеют однотактовую структуру. Эта установка не изменяется.

- 1. Нажмите [EDIT].**  
На дисплее появится экран редактирования.
- 2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].**
- 3. Нажатиями кнопки [▶], выберите <PATTERN> и затем нажмите [ENTER].**



- 4. Кнопками [◀] [▶] выберите паттерн, который вы будете изменять.**  
Выберите паттерн с установкой "PATTERN MEAS", отображённой в верхней части экрана.

\* Дополнительная информация об изменяемом параметре "PTN KEY TRANS", отображаемом на экране в верхней строке, находится в теме "Транспонирование партии баса" (стр. 70).

- 5. Колесом VALUE установите необходимое число тактов.**  
Вы можете максимально установить 4 такта.

- 6. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.**

\* Если вы изменяете число тактов в скопированном паттерне, то при всех ваших изменениях, число тактов останется тем же, что и в оригинальном копированном паттерне.

## <3> Запись паттернов

### ■ Запись в реальном времени

В данной теме объясняется процедура записи в реальном времени, когда вы непосредственно играете по пэдам под звучание метронома.

\* Если вы проводите запись на уже имеющийся паттерн с данными, то записываемые звуки будут накладываться на уже имеющиеся в этом паттерне.

\* Вы не можете осуществлять запись пресетных фабричных стилей (P001 - P100).

\* Установки параметров Tempo, Sound Shape и Ambience проводятся при записи и сохраняются в записанном паттерне.

### ● Запись барабанной партии

\* Для барабанной партии невозможно записать много нот с одного номера пэда за одну единицу времени или шаг.

Проверьте, нажата ли кнопка [MANU], чтобы был установлен режим ручного управления.

**1. Удерживая нажатой кнопку [PTN], нажмите одну из кнопок пэдов паттернов, чтобы выбрать данный паттерн для записи.**

Нажатый пэд паттернов будет мигать.

**2. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [●], одновременно с ней нажмите кнопку START [▶/||].**

После этих манипуляций кнопка STEP REC [●] будет постоянно светиться, а кнопка START [▶/||] - мигать. Запись начнётся после одного такта отсчёта метронома. Индикатор дисплея "MEAS-BEAT" будет мигать в процессе отсчёта метронома. Кнопка [INST] в данном случае светится и вы можете проигрывать звуки ударных инструментов с пэдов.

Номер Стиля    Название паттерна



Такт Доля    Группа звуков    Квантайз  
такта

**3. Колесом VALUE установите значение параметра квантайза.**

Функция квантайза позволяет исправлять мелкие неточности исполнения ритма и смещает такие некорректно сыгранные ноты к выбранной сетке квантайза.

| Дисплей | Описание  |                  |
|---------|---|------------------|
| --      | Off<br>при этой установке запись осуществляется без квантайза в точности следуя вашим нажатиям пэдов. |                  |
|         | 32-ноты   | 16-нотные триоли |
|         | 16-ноты   | 8-нотные триоли  |
|         | 8-ноты  |                  |

\* Дополнительная информация о функции квантайза изложена на стр. 66.

**4. Нажмите [INST] и выберите необходимый инструмент для записи - "DRUM" или "PERC".**

**5. Запишите вашу игру по пэдам, руководствуясь отсчётом метронома ритмо-метра.**

Усилие ударного нажатия пэдов записывается в виде параметра чувствительности нажатия (Velocity). Записанные звуки проигрываются повторно раз за разом и вы можете продолжать осуществлять запись других нот.

**6. При необходимости, повторите шаги 3 - 5.**

**7. Для остановки записи, нажмите кнопку STOP [■].**

### Удаление предыдущих записанных звуков в процессе записи

Вы можете использовать следующую процедуру для удаления отдельных звуков из текущего записанного паттерна.

**1. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [●], нажмите одну из кнопок пэдов, назначенный звук которой вы хотите удалить.**

Например, при выборе "DRUM" для кнопки [INST], удерживая нажатой кнопку STEP REC [●] одновременно с ней нажимая кнопку [VERSE A (SNR 2)], вы удалите звуки малого барабана SNR 2, записанного ранее.

## ● Запись партии баса

\* *Партия баса является монофонической линией, поэтому даже если вы попытаетесь наложить одни звуки при записи на другие, будет проигрываться только один звук за один раз.*

**Шаги 1-3** идентичны процедуре записи барабанной партии, описанной выше.

4. Нажмите [INST], чтобы выбрать установку "BASS," "♯ BASS" или "♯ BASS."

| Номер стиля | Название паттерна |
|-------------|-------------------|
| U001        | VERSE A           |
| 1-1         | Pad: #BASS #      |

Такт   Доля   Диапа-   Группа   Квантайз  
 такта   зон баса   звуков

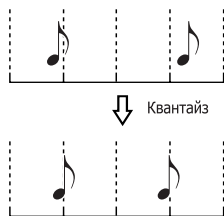
5. Осуществите запись линии баса, проигрывая ноты по пэдам под звучание метронома.

Усилие нажатие на пэды записывается с индивидуальной чувствительность нажатия на каждый из них (параметр Velocity). Записанные звуки проигрываются в процессе записи.

6. Повторите шаги 4-5, если это необходимо.
7. Для остановки записи нажмите кнопку STOP [ ■ ].

### Что такое квантайз?

Функция квантайза позволяет корректировать неточно записанные ноты, смещая их на ближайшие местоположения выбранной сетки квантайза.



### Удаление ранее записанных звуков в процессе записи

Вы можете использовать следующую процедуру для удаления отдельных басовых звуков из текущего записанного паттерна.

1. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [ ● ], нажмите одну из кнопок пэдов, назначенный звук которой вы хотите удалить.

Все басовые ноты удаляются при удерживаемой нажатой кнопке STEP REC [ ● ] и одновременном нажатии пэда басовой ноты.

\* *Если вы удаляете ноты большой длительности, то нажимайте пэд в точке начала звучания данной ноты. Независимо от величины длительности этой ноты, она будет удалена.*



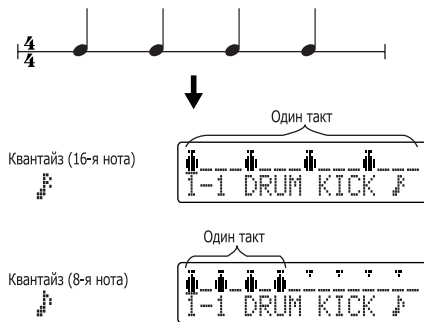
## Запись в шаговом режиме

### Что такое пошаговая запись?

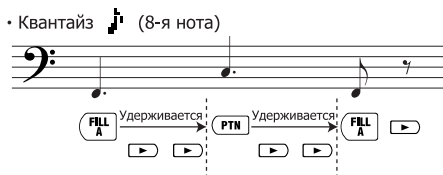
Данный метод использует дробление такта на шаги и определяет время звучания каждого звука.

Дробление такта определяется выбором сетки квантайза. Например, если используется установка на восьмые ноты в такте с размерность 4/4, то вы можете вводить восьмые ноты в этот такт.

При каждом нажатии соответствующего пэда будет записываться барабанная партия в данном шаге квантайза.



При записи басовой партии вводится нота с длительностью сетки квантайза. Для записи нот большей длительности необходимо удерживать кнопку выбранного пэда одновременно с ней нажать кнопку [▶].



## Запись барабанной партии

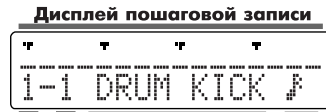
Перед записью убедитесь, что кнопка [MANU] светится, указывая на включенный режим ручного управления.

1. Удерживая нажатой кнопку [PTM], одновременно с ней нажмите кнопку одного из пэдов паттернов, чтобы выбрать паттерн для записи.

Нажатый пэд паттерна будет мигать.

2. Нажмите кнопку STEP REC [●].

Кнопка STEP REC [●] в этом случае светится и отображается дисплей пошаговой записи "Step Recording screen".



Такт Доля такта Название пэда Квантайз

3. Нажмите кнопку [ENTER] для перемещения курсора на значение квантайза и затем колесом VALUE установите необходимое вам.

В шаговой записи значение сетки квантайза определяет единицу шага при записи одной ноты.

| Дисплей | Описание |                 |
|---------|----------|-----------------|
|         |          | 32-ноты         |
|         | 16-ноты  | 8-нотные триоли |
|         | 8-ноты   |                 |

4. Нажмите [EXIT].

Курсор переместится на данный шаг на дисплее.

5. Нажмите [INST], чтобы выбрать группу записываемых звуков "DRUM" или "PERC".

6. Кнопками [◀] [▶], выберите соответствующий шаг для записи.

## 7. Нажмите пэд записываемого инструмента.

При нажатии пэда, усилие нажатие на него записывается в виде параметра Velocity. После чего запись автоматически сместится на один шаг.

Если вы нажимаете другой пэд инструмента, нежели тот, что показан на экране, то соответственно сменится отображение инструмента. На экране показывается шаг для текущего инструмента, звучание которого вводится вручную с данного пэда.

### Удаление введённых при записи звуков

1. Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ], выберите соответствующий шаг удаления записи.
2. Удерживая в нажатом состоянии кнопку STEP REC [ ● ] одновременно нажмите пэд с удаляемым инструментом.

### Изменение отображённого на экране инструмента без ввода его записи

Удерживая нажатой кнопку [INST], одновременно с ней нажмите кнопку пэда, которую вы хотите отобразить на экране.

## 8. Повторите при необходимости шаги 3-7.

### Проверка сделанной ввода нот при записи

Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ] выберите соответствующий шаг записи. Вы можете непрерывно проводить пошаговое перемещение удерживая нажатыми кнопки [ ◀ ] [ ▶ ]. Если при перемещении, когда нажата кнопка [ ▶ ], будут попадаться записанные ноты, то они будут звучать.

Если вы нажимаете кнопку [ ▶ ] для пошагового перемещения, кнопка START [ ▶/■ ] будет вспыхивать в начале каждой доли такта ( "■" ).

## 9. Для остановки записи нажмите кнопку [ ■ ].

Кнопка STEP REC [ ● ] погаснет.

\* Следует отметить, что нажатие кнопки START [ ▶/■ ] в пошаговом режиме записи (когда светится кнопка STEP REC [ ● ]), переключает ритм-машину в режим реальной записи (стр. 65).

## ● Запись партии баса

\* Партия баса является монофонической линией, поэтому даже если вы попытаетесь наложить одни звуки при записи на другие, будет проигрываться только один звук за один раз.

Шаги 1-4 идентичны процедуре записи барабанной партии, описанной выше.

## 5. Нажмите [INST], чтобы выбрать установку "BASS," "BASS oct" [♯] или "BASS oct [♯]."

Выберите установку "BASS oct [♯]", если вы будете вводить ноты на октаву ниже.

Выберите установку "BASS oct [♯]", если вы будете вводить ноты на октаву ниже.

Дисплей пошаговой записи



Такт Доля Группа Диапа- Квантайз  
такта звуков зон баса

## 6. Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ] выберите соответствующий шаг для записи.

## 7. Осуществите запись линии баса, нажав пэд с соответствующим инструментом для записи.

При нажатии пэда, усилие нажатие на него записывается в виде параметра Velocity. После чего запись автоматически сместится на один шаг.

### Ввод нот большой длительности

Удерживая нажатым записанный пэд, одновременно с ним нажмите кнопку [ ▶ ] столько раз, на сколько по длительности вам необходимо увеличить ноту. Длительность ноты зафиксируется после отжатия кнопки данного пэда.

### Удаление введённых при записи звуков

1. Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ] выберите соответствующий шаг удаления записи.
2. При удерживаемой нажатой кнопке STEP REC [ ● ] и одновременно нажмите пэд с удаляемым инструментом.

## 8. Повторите шаги 5-7, если это необходимо.

### Подтверждение введенного звука

Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ] выберите другие шаги записи. Вы можете непрерывно проводить пошаговое перемещение удерживая нажатыми кнопки [ ◀ ] [ ▶ ].

Если при перемещении, когда нажата кнопка [ ▶ ], будут попадаться записанные ноты, то они будут звучать.

При нотах большой длительности будет звучать только её первый шаг, равный единице сетки квантайза.

\* Используйте небольшие значения квантайза, например 8-ноты, чтобы облегчить и ускорить проверку.

Если вы нажимаете кнопку [ ▶ ] для пошагового перемещения, кнопка START [ ▶/■ ] будет вспыхивать в начале каждой доли такта ( "■" ).

## 9. Для остановки записи нажмите кнопку STOP [ ■ ].

Кнопка STEP REC [ ● ] погаснет.

\* Следует отметить, что нажатие кнопки START [ ▶/■ ] в пошаговом режиме записи (когда светится кнопка STEP REC [ ● ]), переключает ритм-машину в режим реальной записи (стр. 65).

## ■ Добавление динамики звучания (редактирование Velocity)

Вы можете изменить динамику (Velocity) звучания отдельных нот паттерна после его записи. Например, чтобы добавить акценты или придать большей естественности звучанию.

Перед записью убедитесь, что кнопка [MANU] светится, указывая на включенный режим ручного управления.

### 1. Удерживая нажатой кнопку [ ], одновременно с ней нажмите кнопку одного из пэдов паттернов, чтобы выбрать паттерн для записи.

Нажатый пэд паттерна будет мигать.

### 2. Нажмите кнопку STEP REC [ ● ], чтобы отобразился дисплей пошаговой записи "Step Recording screen".

### 3. Нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран редактирования параметра Velocity.



Позиция ноты показывается в виде: Такт - Доля - Тик (Measure - beat - tick), где тик - есть наименьшее ритмическое дробление, являющееся единицей отсчёта.

### 4. Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ] выберите ноту, значение Velocity для которой будет изменяться.

Если вы нажали кнопки [ ◀ ] [ ▶ ], то все ноты будут показаны одна за одной, независимо от того, к какой партии (баса или ударных ) они относятся.

При длительном удержании этих кнопок происходит непрерывное перемещение по записанным нотам.

Если вы нажмёте кнопку [ ▶ ], то при перемещении будут звучать ноты, отображаемые на дисплее.

Если вы нажмёте кнопку [ENTER] то будет проигрываться звук данной ноты без перемещения к следующей.

### 5. Колесом VALUE установите необходимое значение параметра.

Значение параметра Velocity можно изменять от 1 до 127 единиц.

### 6. Повторите при необходимости шаги 4 и 5.

**7. Нажмите [EXIT] для выхода из режима редактирования Velocity Edit.**

Появится экран пошаговой записи. После нажатия кнопки STOP [ ■ ] вы вновь вернётесь к экрану стилей.

**■ Транспонирование партии баса**

Данная процедура позволяет изменять тональность звучания партии баса и сохранять выбранную установку Key Transpose в программе паттерна.

\* Установка функции Key Transpose игнорируется при записи паттерна.

\* Если высота тона ноты, изменённая с помощью функции Key Transpose, не проигрывается ритм-машиной, то это означает что вы вышли за пределы транспозиции в 2 октавы (одна вверх и одна вниз относительно выбранного тона).

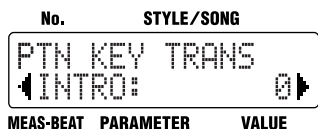
**1. Нажмите [EDIT].**

На дисплее появится экран редактирования.

**2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].**

**3. Нажатиями кнопки [ ► ] выберите <PATTERN> и затем нажмите [ENTER].**

**4. Нажатиями кнопки [ ► ] выберите <PTN KEY TRANS>.**



**5. Кнопками [ ◀ ] [ ▶ ] выберите паттерн, в котором вы будете осуществлять транспонирование.**

Выберите паттерн с установкой "PTN KEY TRANS", отображённой в верхней части экрана.

Название паттерна будет изображено как "VERSE Av", "VERSE Bv" или "VERSE Cv" при нажатой кнопке VARIATION [PTN].

**6. Колесом VALUE выберите нужную тональность.**

Вы можете изменять высоту тона по полутонам в диапазоне от -12 до +12.

**7. После двойного повторного нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.**

**■ Воспроизведение записанных паттернов**

После записи каждого паттерна, проиграйте их с целью прослушивания их звучания.

**1. Если запись ещё проводится, то сначала остановите её нажатием кнопки STOP [ ■ ].**

**2. Нажмите START [ ►/|| ].**

Начнётся проигрывание записанного паттерна.

**3. Нажмите кнопку STOP [ ■ ] для остановки воспроизведения.**

**<4> Проверка параметров созданного стиля**

Теперь необходимо прослушать звучание нового стиля для проверки установки темпа и барабанных наборов.

При этом вы можете нажать кнопки TSC и VARIATION [PTN], [KIT] и [MUTE] для проверки сделанных установок этих параметров и сделать новые установки, если это необходимо.

**■ Проигрывание созданного стиля**

**1. Нажмите [MANU] или [AUTO].**

**2. Нажмите любой из пэдов паттернов или кнопку START [ ►/|| ] для начала воспроизведения.**

**3. Нажмите кнопку [ENDING/STOP] или STOP [ ■ ] для остановки воспроизведения.**

**■ Редактирование сделанных установок**

Вы можете изменить следующие установки даже после окончательного создания стиля:

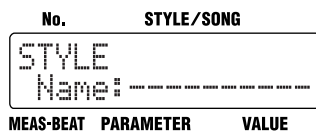
- Установки темпа Style Tempo — "Установка темпа для стиля" (стр. 62)
- Установки наборов Kit — "Выбор стилевого набора звуков" (стр. 63)
- Установки TSC — "Изменение установок функции TSC для стиля" (стр. 64)
- Установки VARIATION [MUTE] — "Смена звуков, которые отключаются (Mute)" (стр. 63)

## Наименование, копирование и удаление стилей

### ■ Наименование стиля

Вы можете изменить название текущего стиля, используя следующую процедуру.

1. Чтобы выбрать необходимый устанавливаемый стиль, нажмите сначала кнопку [EDIT].  
Появится меню экрана редактирования.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].
3. Нажатиями кнопки [▶], select a <NAME> выберите <NAME> и затем нажмите [ENTER].

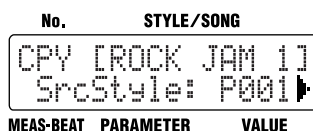


4. Кнопками [◀] [▶] выберите место, где вы собираетесь поставить символ.
5. Колесом VALUE выберите нужный символ.  
При каждом нажатии кнопки [ENTER], происходит переключение ввода символов верхней и нижней строки дисплея.
6. При необходимости, повторите шаги 4 - 5.
7. После двойного повторного нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.

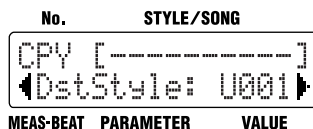
### ■ Копирование стиля

Данная операция позволяет копировать стили в пользовательские программы стилей.

1. Нажмите [EDIT].  
На дисплее появится экран редактирования.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].
3. Нажатиями кнопки [▶] выберите <COPY> и затем нажмите [ENTER].



4. Колесом VALUE выберите номер копируемой программы стилей и затем нажмите кнопку [▶].



5. Колесом VALUE выберите номер установите номер программы, в которую будет осуществляться копирование стиля и затем нажмите кнопку [▶].

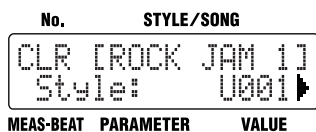


Если вы нажмёте кнопку [◀], то вы вернётесь назад к предыдущему экрану, который был перед этим.

6. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.  
Вы может нажать кнопку [EXIT] для отмены данной операции и вернуться назад к предыдущему экрану.

## ■ Удаление стиля

1. Нажмите [EDIT].  
Появится окно Edit Menu.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].
3. Нажатиями кнопки [▶] выберите <CLEAR> и затем нажмите [ENTER].



4. Колесом VALUE выберите номер установите номер программы, в которую будет осуществляться удаление стиля и затем нажмите кнопку [▶].



Если вы нажмёте кнопку [◀], то вы вернётесь назад к предыдущему экрану, который был перед этим.

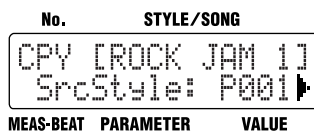
5. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции удаления.  
Вы может нажать кнопку [EXIT] для отмены данной операции и вернуться назад к предыдущему экрану.

## Копирование и удаление паттернов

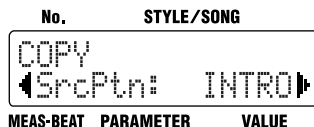
### ■ Копирование паттернов

Данная операция осуществляет копирование паттернов и пользовательских стилей в выбранный паттерн.

1. Нажмите [EDIT].  
дисплее появится экран редактирования.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].
3. Нажатиями кнопки [▶] и затем нажмите [ENTER].
4. Нажатиями кнопки [▶] и затем нажмите [ENTER].



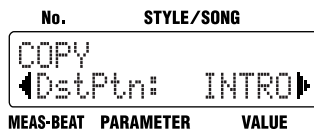
5. Колесом VALUE выберите номер установите номер программы, из которой будет осуществляться копирование стиля и затем нажмите кнопку [▶].



6. Колесом VALUE выберите номер установите номер паттерна, который будет копироваться и затем нажмите кнопку [▶].



7. Колесом VALUE выберите номер установите номер программы, в которую будет осуществляться копирование стиля и затем нажмите кнопку [▶].



8. Колесом VALUE установите номер паттерна, в который будет осуществляться копирование и затем нажмите кнопку [ ► ].



Если вы нажмёте кнопку [ ◀ ], то вы вернётесь назад к предыдущему экрану, который был перед этим.

9. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

Вы можете нажать кнопку [EXIT] для отмены данной операции и вернуться назад к предыдущему экрану.

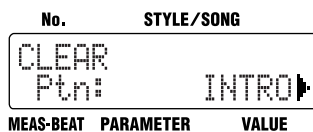
## ■ Удаление паттернов

Данная операция позволяет удалить выбранный паттерн.

1. Нажмите [EDIT].  
На дисплее появится экран редактирования.
2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].
3. Нажатиями кнопки [ ► ] и затем нажмите [ENTER].
4. Нажатиями кнопки [ ► ] и затем нажмите [ENTER].



5. Колесом VALUE выберите стиль и затем нажмите [ENTER] [ ► ].



6. Колесом VALUE установите номер паттерна, который будет удаляться и затем нажмите кнопку [ ► ].



Если вы нажмёте кнопку [ ◀ ], то вы вернётесь назад к предыдущему экрану, который был перед этим.

7. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции удаления.

Вы можете нажать кнопку [EXIT] для отмены данной операции и вернуться назад к предыдущему экрану.

## Глава 8. Создание и проигрывание сонгов (кнопка [SONG])

Сонг - это собранная воедино определённым образом последовательность паттернов, которая проигрывается в виде готовой композиции. В данной главе объясняется создание и проигрывание сонгов на DR-3.

### ■ Что такое сонг?

Некоторое количество, последовательно расположенных друг за другом, паттернов составляет структуру сонга. Ритм-машина DR-3 позволяет создать до 100 сонгов. В одном сонге может быть записано максимально 250 паттернов.

\* DR-3 не имеет записанных сонгов при фабричной поставке.

\* Дополнительная информация о сонгах см. в теме "Проигрывание сонгов" (стр. 85).

### Процедура создания сонга

Необходимо выполнить следующие процедурные шаги при создании сонга.

**<1> Выбрать номер для создаваемого сонга**

**<2> Сделать установки для вновь создаваемого сонга**

- Сделать установки первоначального темпа (Initial Tempo).
- Сделать установки TSC (Эти установки могут быть изменены после записи паттернов.)

**<3> Записать данный новый сонг**

- Расположить по местам паттерны в заданной последовательности. (Пошаговая запись или запись в реальном времени)
- Отредактировать ноты бараб. и басовой партий

**<4> Отредактировать записанный сонг**

- Вставка (Insert)
- Удаление (Delete)
- Копирование (Copy)
- Изменение темпа на протяжении звучания сонга (Tempo Part).

**<5> Проверить звучание нового сонга**

- Редактирование установок

**<Завершить создание нового сонга>**

- Задания названия сонгу

Существует два способа записи паттернов в шаге процедуры <3>.

#### Запись в реальном времени (Realtime Recording)

Проигрывание паттернов в ручном режиме управления Manual Mode (стр. 43) производит запись так, как она проводится в процессе звучания. Такую форму записи вы можете использовать для записи барабанных и басовых партий независимо друг от друга. После выстраивания последовательности паттернов в виде определённой аранжировки сонга, вы можете добавить или изменить барабанные и басовые звуки, а также сделать другие изменения в созданном сонге (стр. 78).

#### Пошаговая запись (Step Recording)

При этом методе записи паттерны, последовательно один за другим, располагаются в определённом вами порядке.



## Необходимые функции для создания сонга

Копирование сонга является полезной функцией, если вы переделываете ранее созданный сонг путём замены некоторых его паттернов, изменения темпа или других установок, сохраняя эти изменения как новый сонг.

- Функция копирования и удаления сонгов описана на (стр. 84)

### Использование напольного переключателя для переключения паттернов сонга

При использовании напольного переключателя в процессе проигрывания сонга, вы можете сделать такую установку переключателя, что при его нажатии паттерн будет циклически проигрываться по кругу до тех пор, пока нажата кнопка переключателя. После отжатия этой кнопки будет проигрываться следующий паттерн.

При такой установке вам нет необходимости высчитывать число раз проигрывания выбранного паттерна, он просто должен быть записан в последовательность паттернов сонга в расчёте на то, что при воспроизведении данный паттерн будет проигрываться до тех пор, пока нажата кнопка напольного переключателя.

Если напольный переключатель используется для переключения паттернов сонга, то сделайте установку "BLOCK" для параметра [EDIT] <SONG> "LoopType". Более детально эта информация представлена на стр.87 в теме

"Установка участка сонга для циклического воспроизведения" (стр. 87).

## <1> Выбор номера сонга

1. При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [SONG].
2. Колесом VALUE установите номер создаваемого сонга (S001-S100).



## <2> Проведение необходимых установок для нового сонга

\* Если изменения параметров, приведенных далее ниже, проводятся в процессе воспроизведения, то при нажатии кнопки [EDIT] они аннулируются и сохраняются установки текущего выбранного стиля или сонга.

- Значенике Key Shift (стр. 42)

- Значенике Tempo (стр. 41)

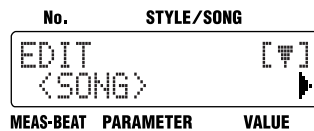
- Значенике Sound Shape и Ambience (стр. 51, стр. 52)

## ■ Установка основного темпа сонга

Данная установка темпа служит для определения начального темпа сонга.

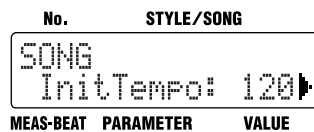
1. Нажмите кнопку [EDIT].

На дисплее появится экран редактирования.



2. Нажмите кнопку [SONG] и затем кнопку [ENTER].

3. Выберите параметр <InitTempo>.



4. Колесом VALUE установите значение параметра начального темпа.

Значение темпа может выбираться в диапазоне от 20 до 260 единиц.

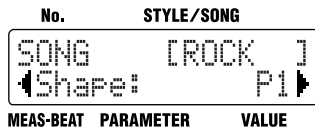
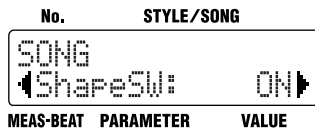
5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.

## ■ Проведение установок TSC для сонга

Сделайте необходимые установки параметра TSC для сонга, используя следующую процедуру:

- 1. Выберите нужный вам сонг и нажмите кнопку [EDIT].**  
Появится экран меню редактирования.
- 2. Выберите параметр <STYLE> и затем нажмите [ENTER].**
- 3. Кнопками [◀] [▶] выберите тему для установки.**

| Параметр | Значение     | Описание   |
|----------|--------------|--|
| Shape Sw | ON, OFF      | Устанавливает рабочее состояние Вкл.-Выкл. функции Sound Shape для выбранного сонга. |
| Shape    | P1-P8, U1-U8 | Устанавливает функцию Sound Shape для выбранного сонга.                              |
| Ambi Sw  | ON, OFF      | Устанавливает рабочее состояние Вкл.-Выкл. функции для Ambience выбранного сонга.    |
| Ambi     | P1-P8, U1-U8 | Устанавливает функцию Ambience для выбранного сонга.                                 |



- 4. Колесом VALUE установите необходимое значение выбранного параметра.**
- 5. После нажатия кнопки [EXIT], данные установки будут изменены и вы вернётесь к предыдущему экрану.]**

## <3> Запись сонга

### ■ Использование пошаговой записи

Данный способ записи сонга позволяет выбрать определённый паттерн и определить его место в последовательности сонга в порядке проигрывания цепочки паттернов этого сонга.

\* При шаговом методе записи, данные записываются в паттерновые местоположения. В этом случае не записывается сам паттерн.

Убедитесь, что нажата кнопка [SONG], то есть вы находитесь в режиме работы с сонгами.

- 1. При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку STEP REC [●].**

Кнопка STEP REC [●] будет светиться после её нажатия и будет отображаться на дисплее экран пошаговой записи.



- 2. Вращая колесо VALUE, выберите стиль, используя пэдды паттернов для выбора паттерна записи, и определите вариацию с помощью кнопок VARIATION [PTN], [KIT] и [MUTE].**

На дисплее возможны следующие отображения.

| Дисплей     | Шаг  | Описание   |
|-------------|--|--|
| INTRO       | Нажмите кнопку [INTRO/START]   | Осуществится ввод паттерна INTRO   |
| VERSE A-C   | Нажмите кнопку [VERSE A-C]   | Осуществится ввод паттерна Verse A-C   |
| /FA /FB /FC | Попеременно отображается или нет при каждом нажатии кнопки [FILL A-C]                    | Осуществится ввод паттерна Fill A-C и последний такт данной версии будет проигрываться как сбивка. |
| v           | Попеременно отображается или нет при каждом нажатии кнопок VARIATION [PTN], [KIT] [MUTE] | Показывает одну и более включенных вариаций VARIATION  |
| ENDING      | Нажмите кнопку [ENDING/STOP]   | Осуществится ввод паттерна ENDING  |

\* Обычно, сбивка Fill-in добавляется в конце каждой версии, но вы можете ввести её в шаг, где её не должно быть. Такие шаги отображаются на дисплее как "--" при нажатии кнопки [EXIT] в экране сонгов.

### 3. Нажмите [ENTER] для назначения паттерна записи.

Порядковые номера тактов назначаются автоматически. Звёздочка (\*) показывает, что данный паттерн ещё не установлен. Если в этот момент нажать кнопку [EXIT], то данный паттерн появится на экране дисплея как установленный с последовательность сонга. Если устанавливаемый паттерн отсутствует, то будет показана "---". После ввода в сонг паттерна, звёздочка исчезает.

### 4. Кнопками [◀] [▶] выберите место (шаг) записи.

### 5. Повторите, при необходимости, шаги 2- 4 для записи данных сонга.

### 6. Для остановки записи нажмите кнопку STOP [■].

Кнопка STEP REC [●] перестанет светиться.

\* Следует отметить, что нажатие кнопки START [▶/■] в пошаговом режиме записи (когда светится кнопка STEP REC [●]), переключает ритм-машину в режим реальной записи.

### Удаление ранее записанных звуков в процессе записи

Вы можете использовать следующую процедуру для удаления отображаемых паттернов.

### 1. Кнопками [◀] [▶] выберите на дисплее удаляемый паттерн.

### 2. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [●], одновременно с ней нажмите кнопку [ENTER].

Данный паттерн будет удалён и последовательность паттернов сместится вперёд.

## ■ Применение записи в реальном времени

Записанные в виде паттернов звуки, переключались с помощью пэдов.

\* Если имеется уже завершённая запись и новая запись проводится на имеющиеся данные, то предыдущие данные перезаписываются на новые и не сохраняются.

Убедитесь, что нажата кнопка [SONG], то есть вы находитесь в режиме работы с сонгами.

### 1. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [●], одновременно с ней нажмите кнопку START [▶/■].

| No.       | STYLE/SONG      |
|-----------|-----------------|
| 5001      | Style:P001      |
|           | Press [PAD] !   |
| MEAS-BEAT | PARAMETER VALUE |

### 2. Вращая колесо VALUE, выберите стиль и нажмите пэд соответствующего паттерна, который будет записан первым.

Запись начнётся с выбранного паттерна и на экране записи сонга появится информация:

| Номер сонга | Номер стиля       |
|-------------|-------------------|
| 5001        | Style:P001        |
| 001         | INTRO             |
| Такт        | Название паттерна |

### 3. Осуществите ввод последовательности паттернов сонга, нажимая на соответствующие пэды паттернов.

Запись нужно проводить по методике записи стиля в ручном режиме управления (стр. 43).

Состояние ON/OFF кнопок VARIATION [PTN], [KIT] и [MUTE] (стр. 45) также записывается в сонг.

Вы можете изменить стили, вращая колесо VALUE.

\* Если вы переключаете стиль в процессе проигрывания, то появится символ "↑" перед названием стиля, который будет звучать дальше. После включения этого стиля, стрелка "↑" возле него исчезнет.

\* Состояние ON/OFF кнопок VARIATION и сбивок Fill-in записываются только для данного паттерна последовательности сонга.

4. После нажатия кнопки [ENDING/STOP] будет проиграна кода и режимы воспроизведения и записи будут остановлены.

Если вам надо немедленно прекратить запись, то нажмите кнопку STOP [■].

### **Замена записанных паттернов**

Когда вы записали сонг в режиме реального времени, то можно заменить отдельные паттерны сонга на другие, перезаписав их.

1. При остановленном воспроизведении, нажатиями кнопок [◀] [▶] выберите такт немного впереди того места, где вы хотите осуществить перезапись.

2. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [●], одновременно с ней нажмите кнопку START [▶/■].

Начнёт проигрываться паттерн перед тем, который будет переписываться.

3. Когда вы достигнете такта начала места перезаписи, выберите следующий записываемый паттерн.

4. Для остановки воспроизведения, нажмите кнопку STOP [■].

Ранее записанная часть паттерна, расположенная после момента остановки записи, остаётся неизменной.

## **■ Редактирование нот барабанных и басовых партий в сонге**

В режиме записи в реальном времени вы можете добавлять и редактировать ноты барабанных и басовых партий уже записанного сонга.

Если вы редактируете звуки, то выбирайте место начала записи немного раньше того места, где будет редактироваться звук.

\* Вы не можете записывать ноты в пустом сонге, который не имеет записанных данных.

\* Редактированные данные записываются в сонге в виде эксклюзивных паттернов. Редактированные ноты не отображаются при воспроизведении паттернов в режиме проигрывания стилей (когда светятся кнопки [MANU] и [AUTO]). Обычно смена паттернов в режиме воспроизведения стилей не влияет на сонги.

\* Вы может иметь до 100 эксклюзивных паттернов для всех сонгов в целом.

Убедитесь, что нажата кнопка [SONG], то есть вы находитесь в режиме работы с сонгами.

1. При остановленном воспроизведении, нажатиями кнопок [◀] [▶] выберите такт немного впереди того места, где вы хотите осуществить запись.

2. Нажмите кнопку STEP REC [●]. Появится экран записи сонгов.

3. Нажмите кнопку [INST]. На экране появится информация.





| No.              | STYLE/SONG      |
|------------------|-----------------|
| INST REC [START] | Pad: DRUM       |
| MEAS-BEAT        | PARAMETER VALUE |

4. Нажмите кнопку [INST] для выбора группы записываемых инструментов.

| Информация дисплея | Название группы          |
|--------------------|--------------------------|
| DRUM               | Барабанный набор         |
| PERC               | Перкуссия                |
| BASS               | Бас                      |
| ♩ BASS             | Звук баса на октаву ниже |
| ♩ BASS             | Звук баса на октаву выше |

### 5. Колесом VALUE выберите необходимое значение параметра квантайза.

Эта функция позволяет скорректировать ошибки исполнения.

| Дисплей   | Описание   |   | Описание |
|---|--|---|----------|
| --  | Off - при этой установке запись осуществляется без квантайза в точности следуя вашим нажатиям пэдов. |  | 32-ноты  |
|  | 16-нотные триоли   |  | 16-ноты  |
|  | 8-нотные триоли  |  | 8-ноты   |

### 6. Нажмите кнопку START [ ▶/■ ].

Кнопка STEP REC [ ● ] светится, кнопка START [ ▶/■ ] - мигает. Начинает играть метроном.

| No.       | STYLE/SONG   |
|-----------|--|
| 5001      | Style:P001   |
| 004 Pad:  | DRUM  |
| MEAS-BEAT | PARAMETER VALUE  |

### 7. Осуществите запись, играя по пэдам в сопровождении ритма метронома.

Сила нажатия на пэд определяет записываемый параметр чувствительности к усилию нажатия Velocity. После этого сохраняются только записанные басовые звуки.


- \* При переполнении памяти в пределах одного периода записи появляется сообщение дисплея "Memory Full !!" и процесс записи прекращается. Непрерывное редактирование нот возможно только в остановленном режиме записи.


### 8. Для остановки воспроизведения, нажмите кнопку STOP [ ■ ].

### Удаление ранее записанных звуков в процессе записи

#### 1. Удерживая нажатой кнопку STEP REC [ ● ], нажмите одну из кнопок пэдов, назначенный звук которой вы хотите удалить.

Все басовые ноты удаляются при удерживаемой нажатой кнопке STEP REC [ ● ] и одновременном нажатии пэда басовой ноты.

- \* В обоих режимах записи (Step и Realtime) паттерны с редактированными нотами имеют маркер ноты  перед названием..

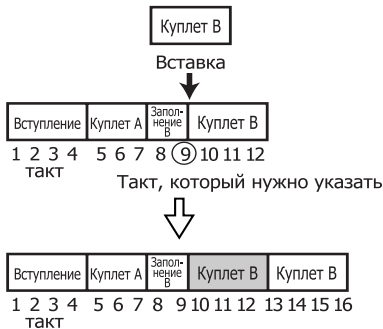
- \* Если вы записываете другой паттерн на существующий, в котором есть редактированные ноты, то предыдущий паттерн заменяется и удаляется символ ноты "  " перед названием нового записанного паттерна. Вы не можете использовать кнопку VARIATION [PTN] или добавить сбивку Fill-in в паттерны, имеющие редактированные ноты. Включение функции VARIATION [PTN] или добавка Fill-in удаляет данный паттерн, имеющий редактированные ноты.

## <4> Редактирование сонга

Вы можете копировать и удалять отдельные части записанного сонга.

### ■ Добавление паттернов в сонге (INSERT)

Операция вставки осуществляет вставку паттерна в выбранную точку внутри сонга.

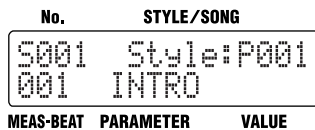


\* Паттерны вставки - паттерны, вставленные в ячейки структуры целого паттерна. При вставке, вы не сможете определить число паттернов внутри записанного паттерна.

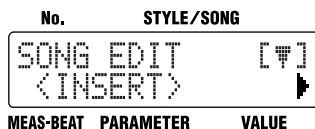
\* Вы не сможете включить или отключить функцию VARIATION или добавить Fill-in. Если вам надо включить или отключить функцию VARIATION или добавить Fill-in, то сначала вставьте паттерн, затем отредактируйте его используя метод пошаговой записи.

1. Нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться и затем нажмите кнопку STEP REC [●].

Появится экран записи сонга.



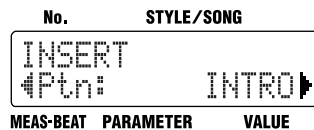
2. Нажимайте кнопки [◀] [▶] до тех пор, пока на дисплее не отобразится такт, в который вы собираетесь вставить паттерн.
3. Нажмите кнопку [EDIT].



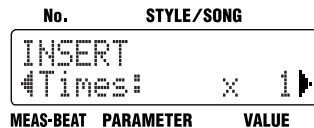
4. Выберите параметр <INSERT> и затем нажмите [ENTER].



5. Вращая колесо VALUE, выберите стиль для данного паттерна вставки и затем нажмите кнопку [▶].



6. Вращая колесо VALUE, выберите паттерн вставки и затем нажмите кнопку [▶].



7. Вращая колесо VALUE, выберите число раз вставки данного паттерна вставки и затем нажмите кнопку [▶].

\* Максимальное число шагов возможное для сонга определено как 250. По этой причине значение числа повторов паттерна вставки не может превышать максимально возможного числа шагов в сонге.

Появится экран подтверждения выполняемой операции.



Если вы нажмёте [◀], то немедленно вернётесь к предыдущему экрану.

8. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции вставки данного паттерна.

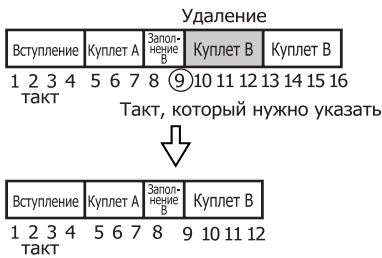
Нажмите кнопку [EXIT], если вам необходимо прервать данную операцию и вы вернётесь к предыдущему экрану.

9. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для возврата к экрану записи песни.

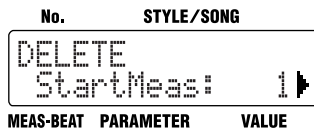
Если вы нажмёте кнопку Stop [■], то вернётесь к экрану песен.

### ■ Удаление отдельных участков песни (DELETE)

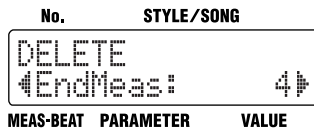
Данная операция служит для удаления паттернов из песни.



1. Нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться и затем нажмите кнопку STEP REC [●].  
Появится экран записи песни.
2. Нажмите кнопку [EDIT].
3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <DELETE> и затем нажмите [ENTER].



4. Вращая колесо VALUE, выберите начальный такт того участка, который вы хотите удалить и затем нажмите кнопку [▶].



5. Вращая колесо VALUE, выберите последний такт того участка, который вы хотите удалить и затем нажмите кнопку [▶].

\* Вы не можете в первую очередь устанавливать последний такт удаляемого сегмента, а потом - первый такт.

Появится экран подтверждения выполняемой операции.



Если вы нажмёте [◀], то немедленно вернётесь к предыдущему экрану.

6. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции удаления данного участка песни.

Нажмите кнопку [EXIT], если вам необходимо прервать данную операцию и вы вернётесь к предыдущему экрану.

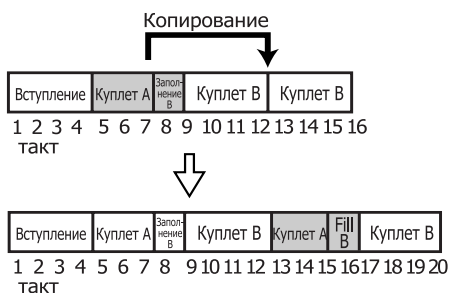
\* Следует иметь в виду, что процесс удаления данных может занять минуту и более для данных, содержащих эксклюзивные паттерны (стр. 78).

7. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для возврата к экрану записи песни.

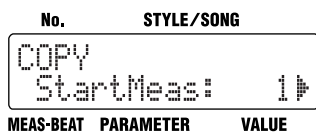
Если вы нажмёте кнопку Stop [■], то вернётесь к экрану песен.

## ■ Копирование отдельных участков сонга (COPY)

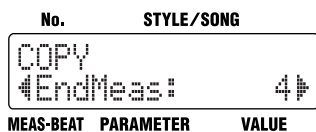
Вы можете скопировать отдельный участок сонга и вставить его в любом месте этого же сонга.



1. Нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться и затем нажмите кнопку STEP REC [●].  
Появится экран записи сонга.
2. Нажмите кнопку [EDIT].
3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <COPY> и затем нажмите [ENTER].

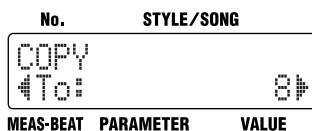


4. Вращая колесо VALUE, выберите начальный такт того участка, который вы хотите скопировать и затем нажмите кнопку [▶].

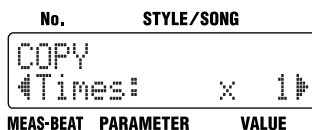


\* Максимальное число шагов возможное для сонга определено как 250. По этой причине установка "EndMeas" не может превышать максимально возможного числа шагов в сонге.

5. Вращая колесо VALUE, выберите конечный такт того участка, который вы хотите скопировать и затем нажмите кнопку [▶].



6. Вращая колесо VALUE, выберите такт, в который вы хотите вставить скопированный участок и затем нажмите кнопку [▶].



7. Вращая колесо VALUE, выберите число раз вставки данного паттерна вставки и затем нажмите кнопку [▶].

\* Максимальное число шагов возможное для сонга определено как 250. По этой причине значение числа повторов паттерна вставки "Times" не может превышать максимально возможного числа шагов в сонге.

Появится экран подтверждения выполняемой операции.



Если вы нажмёте [◀], то немедленно вернётесь к предыдущему экрану.

8. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования данного участка сонга.

Нажмите кнопку [EXIT], если вам необходимо прервать данную операцию и вы вернётесь к предыдущему экрану.

\* Следует иметь ввиду, что процесс удаления данных может занять минуту и более для данных, содержащих эксклюзивные паттерны (стр. 78).

9. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз подряд для возврата к экрану записи сонга.

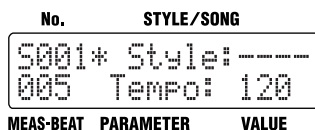
Если вы нажмёте кнопку Stop [■], то вернётесь к экрану сонгов.



## ■ Изменение темпа отдельных участков внутри сонга (TEMPO)

Вы можете изменить темп выбранного такта внутри сонга. Данные изменения темпа будут распространяться на все последующие такты за данным выбранным тактом.

1. **Нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться и затем нажмите кнопку STEP REC [ ● ].**  
Появится экран записи сонга.
2. **Нажимайте кнопки [ ◀ ] [ ▶ ] до тех пор, пока на дисплее не отобразится такт, в котором вы собираетесь изменить темп.**
3. **Нажимайте кнопку [ TEMPO (TAP) ].**



4. **Колесом VALUE установите нужное значение темпа.**  
Вы можете использовать для установки темпа метод временных интервалов между повторными 4-кратными нажатиями.
5. **Нажмите кнопку [ENTER] и изменение темпа будет записано.**  
Если вы нажмёте кнопку [EXIT], то сразу вернётесь к предыдущему экрану.  
Нажмите [ ■ ] и появится дисплей сонгов.

### Отмена результатов установки изменений темпа

1. **Нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться и затем нажмите кнопку STEP REC [ ● ].**  
Появится экран записи сонга.
2. **Нажатиями кнопок [ ◀ ] [ ▶ ] найдите шаг, в котором было изменено значение темпа.**  
Появится надпись "TEMPO" на дисплее для шага, в котором будут проводиться изменения темпа.
3. **Удерживая нажатой кнопку STEP REC [ ● ], одновременно с ней нажмите кнопку [ENTER].**  
Данные изменения темпа будут отменены.

## <5> Проверка созданного сонга

Проиграйте записанный сонг, для проверки правильности установки темпа и установок TSC.

Измените установки на своё усмотрение.

## ■ Проигрывание созданного сонга

1. **Нажмите кнопку [SONG].**
2. **Нажмите кнопку START [ ▶/■ ] для начала воспроизведения.**
3. **Нажмите кнопку STOP [ ■ ] для остановки воспроизведения.**

## ■ Редактирование установок

Вы можете сделать изменения следующих установок, даже после завершения окончательной записи сонга.

- Initial Tempo —  
"Установка основного темпа сонга" (стр. 75)
- Установки функции TSC —  
"Проведение установок TSC для сонга" (стр. 76)

## Наименование, копирование и удаление сонгов

### ■ Наименование сонга

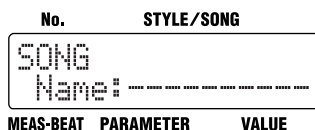
Вы можете отредактировать название текущего выбранного сонга, используя 10 символов для задания имени.

1. Выберите сонг для редактирования и нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран редактирования.

2. Выберите параметр <SONG> и затем нажмите кнопку [ENTER].

3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <COPY> и затем нажмите [ENTER].



4. Нажатиями кнопок [◀] [▶] установите место, в котором надо ввести символ.

5. Колесом VALUE выберите символ для вставки.

Каждое нажатие кнопки [ENTER] осуществляет переключение между верхней и нижней строкой дисплея для осуществления ввода текстовой информации.

6. Нажмите дважды кнопку [EXIT], установки будут зафиксированы и вы вернётесь к предыдущему экрану.

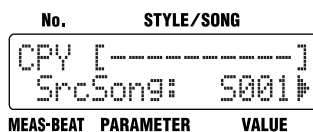
### ■ Копирование сонга

1. Нажмите [EDIT].

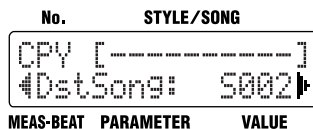
Появится экран редактирования.

2. Выберите параметр <SONG> и затем нажмите кнопку [ENTER].

3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <COPY> и затем нажмите [ENTER].



4. Колесом VALUE выберите номер сонга, который будет копироваться и затем нажмите кнопку [▶].



5. Колесом VALUE выберите номер сонга, в который будет производится копирование и затем нажмите кнопку [▶].

Появится экран подтверждения выполняемой операции.



Если вы нажмёте [◀], то немедленно вернётесь к предыдущему экрану.

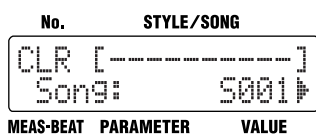
6. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

Нажмите кнопку [EXIT] в случае отмены процедуры копирования и возврата к экрану, который был до этого.

\* Следует иметь в виду, что процесс удаления данных может занять минуту и более для данных, содержащих эксклюзивные паттерны (стр. 78).

## Удаление сонга

1. **Нажмите [EDIT].**  
Появится экран редактирования.
2. **Выберите параметр <SONG> и затем нажмите кнопку [ENTER].**
3. **Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <CLEAR> и затем нажмите [ENTER].**



4. **Колесом VALUE выберите номер сонга, который будет удаляться и затем нажмите кнопку [▶].**

Появится экран подтверждения выполняемой операции.



Если вы нажмёте [◀], то немедленно вернётесь к предыдущему экрану.

5. **Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции удаления данных.**  
Нажмите кнопку [EXIT] в случае отмены процедуры копирования и возврата к экрану, который был до этого.

\* Следует иметь в виду, что процесс удаления данных может занять минуту и более для данных, содержащих эксклюзивные паттерны (стр. 78).

## Проигрывание сонгов

Проиграйте записанный сонг.

Помимо обычного способа воспроизведения сонга, вы также можете использовать следующие методы:

- Повторное циклическое воспроизведение отдельного участка сонга (Loop Play).
- Переключение паттернов с помощью напольного переключателя (Block Loop).
- Последовательное проигрывание множества сонгов (Song Chain).

## Прослушивание сонгов

1. **При остановленном режиме воспроизведения, нажмите кнопку [SONG], чтобы она начала светиться.**

Ритм-машины войдёт в режим работы с сонгами.



Такт Номер стиля Режим зацикливания

2. **Вращая колесо VALUE, выберите необходимый вам сонг.**
3. **Нажмите кнопку START [▶/||] для начала воспроизведения.**
4. **Нажмите кнопку STOP [■] для остановки воспроизведения.**

\* Нажатие пэда паттерна в режиме работы с сонгами Song Mode при нажатой кнопке [PTN], осуществляет остановку воспроизведения. В этом состоянии паттерны не переключаются с помощью кнопок пэдов.

## ■ Переключение паттернов с помощью напольного переключателя

Обычно, при проигрывании сонга, паттерны этого сонга переключаются в последовательности, заданной структурой сонга. Однако, вы можете так установить работу DR-3, что один и тот же паттерн будет проигрываться циклически до тех пор, пока нажата кнопка напольного переключателя. После отжатия кнопки будет звучать следующий паттерн последовательности сонга, а параметр "Loop Type" будет иметь установку "BLOCK" (блокировка циклического воспроизведения).

При записи сонга вы можете собрать последовательность переключения паттернов без указания числа их повторов и контролировать процесс циклического воспроизведения этих паттернов с помощью напольного переключателя.

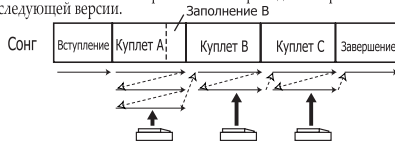
Вы можете использовать установку "AB" функции Loop Play, чтобы осуществлять циклическое воспроизведение участка сонга, определив его точки начала ("LoopStart") и конца ("LoopEnd"). Нажатие кнопки переключателя ещё раз приводит к выходу из функции Loop Play и продолжению звучания сонга в нормальном режиме.

Если вам надо переключать паттерны с помощью напольного переключателя, то сначала задайте функцию "VERSE, LOOP" на переключатель. Детально эта информация изложена в теме "Назначение функций на напольный переключатель" (стр. 49).

Вы также можете осуществлять функцию [ENTER] напольным переключателем.

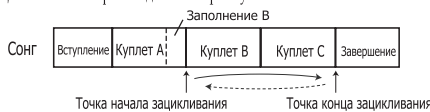
### • При установке "BLOCK"

Нажатие напольного переключателя приводит к переключению следующей версии.

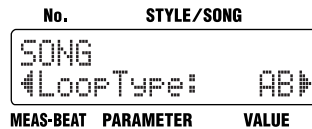


### • При установке "AB"

Циклическое воспроизведение Loop Play включается или отключается.



1. Выберите сонг для проигрывания и затем нажмите кнопку [EDIT].  
Появится экран редактирования.
2. Выберите параметр <SONG> и затем нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <LoopType>.



4. Колесом VALUE установите значение параметра.

| Значение | Описание   |
|----------|--|
| AB       | Функция Loop Play попеременно включается и отключается при нажатии кнопки переключателя или [ENTER]. Сообщение "LP:ON" на дисплее появляется при включении Loop Play. Такты циклического воспроизведения устанавливаются как начало "LoopStart" и конец "LoopEnd". Используйте информацию темы "Установка участка сонга для циклического воспроизведения" (стр. 87). |
| BLOCK    | При нажатой кнопке напольного переключателя или кнопке [ENTER], воспроизведение сонга переключается на следующий паттерн. На дисплее появляется надпись "LP:BLK" при включенном параметре Block Loop.  |

\* "LP:OFF" появляется на дисплее в случае, когда функция Loop Play отключена.

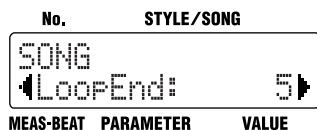
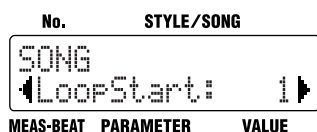
5. Нажмите кнопку [EXIT], установки будут зафиксированы и вы вернётесь к предыдущему экрану.

### Установка участка сонга для циклического воспроизведения

Данная установка определяет участок циклического воспроизведения (Loop Play).

1. Выберите сонг для проигрывания и затем нажмите кнопку [EDIT].  
Появится экран редактирования.
2. Выберите параметр <SONG> и затем нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажмите кнопку [▶], выберите параметр <LoopStart> или <LoopEnd> и затем нажмите кнопку [ENTER].

Такт начала участка кольцевания устанавливается как "LoopStart", а такт конца - как "LoopEnd".



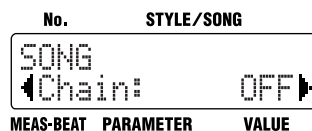
4. Колесом VALUE установите начальный и конечный такты участка циклического воспроизведения.
5. Нажмите кнопку [EXIT], установки будут зафиксированы и вы вернётесь к предыдущему экрану.

### Последовательное проигрывание нескольких сонгов

Вы можете назначить номер сонга, который будет сразу проигрываться после окончания текущего сонга. Таких последовательно, непрерывно проигрываемых сонгов может быть 100. Также вы можете произвести непрерывное циклическое воспроизведение любого отдельного сонга.



1. Выберите сонг для проигрывания и затем нажмите кнопку [EDIT].  
Появится экран редактирования.
2. Выберите параметр <SONG> и затем нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажатием кнопки [▶], выберите параметр <Chain>.



4. Колесом VALUE установите необходимое вам значение параметра.

| Значение  | Описание  |
|-----------|---|
| OFF       | Осуществляется воспроизведение одного сонга, после завершения которого, проигрывание сонга останавливается. |
| REPEAT    | Циклическое воспроизведение сонга (или сонгов)  |
| S001–S100 | Проигрывается текущий сонг и далее начинается проигрывание следующего в последовательности сонгов.          |

5. Нажмите кнопку [EXIT], установки будут зафиксированы и вы вернётесь к предыдущему экрану.

\* В зависимости от этих установок, может быть некоторая временная задержка при смене параметров функции TSC (стр. 51), если при этом воспроизводится последовательность сонгов.

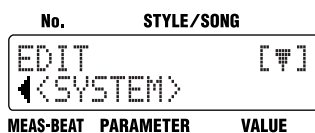
## Глава 9. Изменение системных установок ритм-машины

К данным установкам относятся - чувствительность пэдов (Sensitivity), мастер-настройка высоты тона (Master Tuning) и другие настройки общего характера.

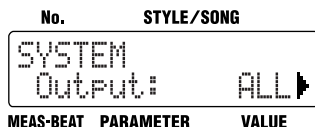
### ■ Процедура проведения установок

1. При остановленном режиме воспроизведения ритм-машины, нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран редактирования.



2. Нажатием кнопки [▶], выберите параметр <SYSTEM> и затем нажмите кнопку [ENTER].



3. Нажатиями кнопок [◀] [▶], выберите необходимый параметр.

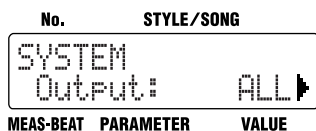
| Дисплей   | Описание параметра  | Стр.    |
|-----------|---|---------|
| Output    | Назначает выходы партий аранжировки на выходные джеки OUTPUT ритм-машины DR-3 | стр. 89 |
| Auto Type | Осуществляет смену паттернов при автоматическом режиме воспроизведения.       | стр. 47 |
| FS1       | Назначает функции на первый напольный переключатель                           | стр. 49 |
| FS2       | Назначает функции на второй напольный переключатель                           | стр. 49 |

| Дисплей         | Описание параметра  | Стр.    |
|-----------------|---|---------|
| PadSens         | Устанавливает чувствительность пэдов к усилию нажатия на них  | стр. 89 |
| Mstr Tune       | Определяет частоту настройки тона басовой партии  | стр. 89 |
| Click Level     | Устанавливает громкость звучания метронома  | стр. 89 |
| Sync            | При использовании внешней MIDI коммутации, позволяет синхронизировать работу DR-3 и внешнего MIDI оборудования. При этом, DR-3 работает в качестве ведомого устройства (SLAVE). | стр. 95 |
| Drum MidiCh     | Устанавливает MIDI канал для барабанной партии  | стр. 94 |
| Bass MidiCh     | Устанавливает MIDI канал для басовой партии   | стр. 94 |
| <FACTORY RESET> | Осуществляет восстановление всех заводских параметров DR-3  | стр. 18 |

4. Колесом VALUE установите необходимое вам значение данного параметра.
5. Нажмите кнопку [EXIT], установки будут зафиксированы и вы вернетесь к предыдущему экрану.

## Назначение партий аранжировки на соответствующие выходы ритм-машины

Вы можете установить отдельные партии аранжировки, которые будут прослушиваться с выходов OUTPUT ритм-машины.

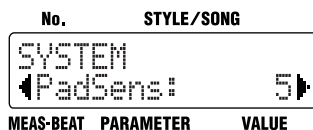


| Параметр | Значение | Описание   |
|----------|----------|--|
| Output   | ALL      | Проигрываются звуки всех партий                                      |
|          | DRUM     | Проигрываются звуки только барабанной партии. Партия баса отключена. |
|          | BASS     | Проигрываются звуки только партии баса. Партия барабанов отключена.  |

## Установка чувствительности пэдов

Чувствительность пэдов меньше, если используются установки с малым значением для этого параметра. Таким образом, сильный акцент требует приложения достаточного усилия при ударе пальца по пэду, что увеличивает динамику вашего звукоизвлечения.

Увеличение значения этого параметра увеличивает чувствительность к нажатию пэда. В результате этого, получение сильного акцента при звукоизвлечении не требует больших усилий, но при этом уменьшается общая динамика.

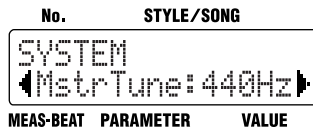


| Параметр | Значение | Описание   |
|----------|----------|--|
| PadSens  | 1-10     | Параметр Velocity не зависит от усилия нажатия на пэд. |
|          | Fix      |  |

## Установка стандартной высоты тона для басовой партии

Частота настройки тона партии баса может устанавливаться в диапазоне от A=438 Hz до A=445 Hz.

\* Изменения данной установки не отражаются на партии барабанов.



| Параметр | Значение   |
|----------|------------|
| MstrTune | 438-445 Hz |

## Изменение громкости звучания метронома

Данная функция изменяет громкость звучания метронома при записи паттернов в реальном времени (стр. 65).



| Параметр   | Значение |
|------------|----------|
| ClickLevel | 1-10     |

## Глава 10. Создание собственных наборов ударных инструментов

Вы можете отредактировать установки для пользовательских наборов - выбор инструментов набора и способы их звучания.

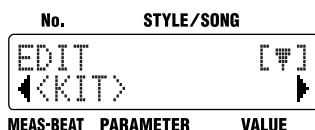
Можно сохранять до 50 пользовательских наборов "User kits."

- \* Невозможно редактировать фабричные наборы Preset kit (имеют букву P перед номером набора)
- \* При фабричной поставке пользовательские User kits (U01-U50) наборы идентичны фабричным Preset kits (P01-P50)
- \* Некоторые данные не изменятся в процессе воспроизведения. Поэтому, сначала надо остановить воспроизведение данных, а затем провести их изменения.

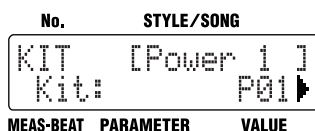
### ■ Процедура проведения установок

1. При остановленном режиме воспроизведения ритм-машины, нажмите кнопку [EDIT].

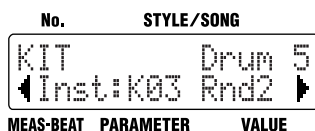
Появится экран редактирования.



2. Нажатием кнопки [▶], выберите параметр <KIT> и затем нажмите кнопку [ENTER].



3. Колесом VALUE установите необходимый вам номер набора и затем нажмите кнопку [▶].



4. Колесом VALUE установите нужную группу звуков.

| Отображено | Название группы            |
|------------|----------------------------|
| DRUM       | Барабанный набор           |
| PERC       | Перкуссия                  |
| BASS       | Бас                        |
| oct  BASS  | Бас звучит на октаву ниже. |
| oct  BASS  | Бас звучит на октаву выше. |

5. Нажмите пэд, данные которого будут редактироваться.

Нет необходимости определять нужный пэд, если выбрана группа "BASS".

6. Нажатиями кнопок [◀] [▶] определите параметр, который будет устанавливаться.

| Дисплей | Описание                                      | Страница |
|---------|---|----------|
| Inst    | Выбирает звуки, назначенные на пэды.          | стр. 91  |
| Level   | Устанавливает уровень громкости инструментов. | стр. 91  |
| Pan     | Определяет стерео панораму звука              | стр. 91  |
| <NAME>  | Название барабанного набора                   | стр. 91  |
| <COPY>  | Копирование барабанного набора                | стр. 92  |

7. Колесом VALUE установите необходимое значение параметра.

8. При необходимости, повторите шаги 4 - 7.

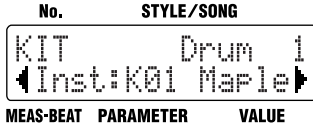
9. После завершения всех установок, нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для выхода из режима редактирования.

\* При выходе из режима редактирования, значения параметров набора возвращается к их установкам для стиля или сонга (стр. 63).



## Выбор звуков, назначаемых на клавиши пэдов

Данная процедура выбирает инструменты для назначения их на пэды.

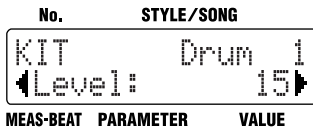


| Параметр | Значение   |
|----------|--|
| Inst     | Смотрите "Перечень инструментов/Басовых тонов" (стр. 104). |

\* Нельзя использовать басовые звуки для барабанной партии и наоборот, барабанный звуков для басовой партии.

## Установка громкости

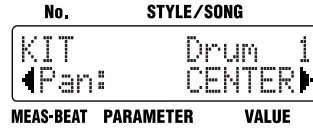
Данная функция устанавливает уровень громкости каждого инструмента. Параметр Velocity изменяется при каждом нажатии пэдов в заданном диапазоне.



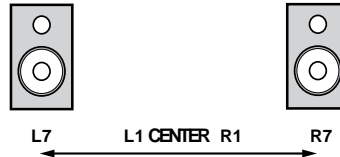
| Параметр | Значение |
|----------|----------|
| Level    | 0-15     |

## Установка стерео позиции звука

Данная установка определяет стерео панораму звука инструмента в пределах 15 единиц.

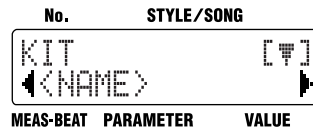


| Параметр | Значение     |
|----------|--------------|
| Pan      | L7-CENTER-R7 |

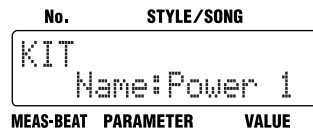


## Наименование созданного набора

Вы можете задать имя текущему выбранному набору, используя 8 символов.



Нажмите [ENTER].



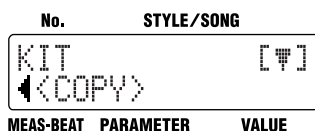
Нажатиями кнопки [◀] [▶] место ввода символа на дисплее.

При каждом нажатии кнопки [ENTER] происходит переключение между верхней и нижней строкой экрана для проведения процедуры ввода текстовой информации.

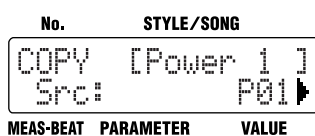
Колесом VALUE выберите нужный для установки символ.

## Копирование наборов

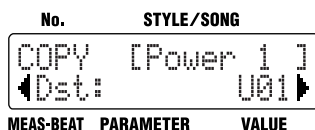
Данная функция позволяет копировать пользовательские наборы (U01 - U50).



Нажмите [ENTER].



Колесом VALUE установите номер копируемого набора и затем нажмите кнопку [▶].



Колесом VALUE установите номер набора, в который осуществляется копирование и затем нажмите кнопку [▶].



Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

Если вы нажмёте кнопку [◀], то произойдёт возврат к предыдущему экрану.

Если вы нажмёте [EXIT], то операция копирования будет прервана и вы вернётесь к предыдущему экрану.

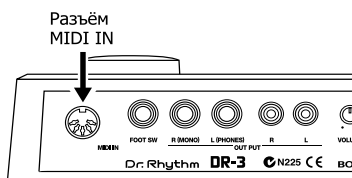
## Коммутация с внешними MIDI устройствами и работа с ними

### ■ Что такое MIDI?

MIDI это специальный стандарт в области музыкальных инструментов, позволяющий обмениваться данными между электронными инструментами различных производителей. Для коммутации такого оборудования необходимо использовать специальные MIDI кабели, по которым осуществляется приём и передача данных между MIDI устройствами.

### Разъём MIDI

DR-3 имеет входной разъём MIDI IN.



### MIDI IN

По этому MIDI входу осуществляется приём данных от внешних MIDI устройств. Внешнее устройство должно иметь MIDI коммутацию по своему выходу MIDI OUT.

Для DR-3 принимаемая MIDI информация может использоваться следующим способом:

- Для проигрывания данных DR-3 от внешнего MIDI устройства.
- Для старта и остановки воспроизведения ритм-машины и её синхронной работы с цифровым рекодером или секвенсором.
- Для записи звучания DR-3, при проигрывании данных внешнего MIDI устройства.

### MIDI приложение

При обмене MIDI данными, передаваемыми от внешнего MIDI устройства, скоммутированные MIDI устройства должны иметь общие установки MIDI. Руководства пользователя DR-3 и внешнего устройства имеют приложения MIDI для правильной настройки их общих данных.

\* Детальная MIDI информация размещена в разделе "MIDI Implementation" (стр. 117).

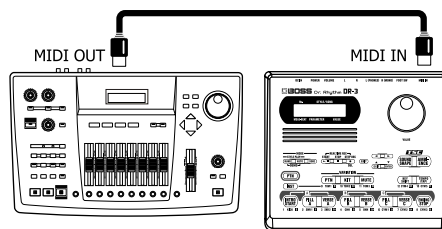
\* Некоторые MIDI сообщения не могут приниматься в процессе редактирования.

### **Функция Старт-Стоп и синхронизация работы DR-3 с внешними MIDI-устройствами**

Вы можете синхронизировать работу DR-3 и цифрового рекодера, секвенсора, ритм-машины или других устройств.

### **Ведущее (Master) и ведомое (Slave) устройства**

При синхронизации работы двух MIDI устройств, одно из них является ведущим, а другое ведомым.



Ведущий

Ведомый (DR-3)

При остановке ведущего устройства, передаётся MIDI сообщение для отработки его на ведомом устройстве.

Более того, синхронизирующий сигнал соответствует темпу, передаваемому ведущим MIDI устройством. Ведомое устройство будет работать от этого синхронизирующего сигнала.

Другими данными, передаваемыми от ведущего MIDI устройства, являются - номера песен (Song Select) и позиционное положение внутри песни (Song Position Pointer).

### Данные, синхронизируемые с DR-3

Следующие MIDI сообщения передаются при синхронизации с DR-3:

- Start (начало воспроизведения)
- Timing Clock (синхронизация времени)
- Continue (непрерывное воспроизведение)
- Song Select (выбор номера сонга)
- Stop (остановка воспроизведения)
- Song Position Pointer (определения местоположения внутри сонга)

\* *Дополнительную информацию смотрите в индивидуальных руководствах используемых MIDI устройств.*

\* *\* Если вы синхронизируете работу ритм-машины, подключенной к DR-3, то необходимо отключить собственное звучание внутреннего генератора звуков DR-3, чтобы не проигрывались принимаемые MIDI сообщения.*

## ■ Выбор MIDI каналов

Для правильного приёма MIDI данных, необходимо использовать одинаковые установки MIDI каналов приёма и передачи.

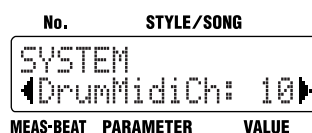
Вы можете назначить барабанную и басовую партии на различные MIDI каналы.

### 1. При остановленном режиме воспроизведения ритм-машины, нажмите кнопку [EDIT].

Появится экран редактирования.

### 2. Нажатием кнопки [▶], выберите параметр <SYSTEM> и затем нажмите кнопку [ENTER].

### 3. Нажатием кнопки [▶], выберите устанавливаемый параметр <DrumMidiCh> или <BassMidiCh>.



### 4. Колесом VALUE выберите необходимое значение параметра.

| Параметр    | Значение  | Описание  |
|-------------|-----------|---|
| Drum MidiCh | OFF, 1-16 | Устанавливает MIDI приёмный канал барабанной партии. При установке "OFF" сообщения нот Note и смены программ Program Change не принимаются. |
| Bass MidiCh | OFF, 1-16 | Устанавливает MIDI приёмный канал басовой партии. При установке "OFF" нотные сообщения Note не принимаются.                                 |

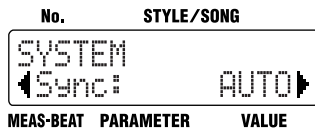
\* *Сообщения Program Change принимаются по MIDI каналу барабанной партии.*

### 5. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для выхода из режима редактирования.

## ■ Установка режима синхронизации

При синхронизации DR-3 с внешним MIDI устройством, ритм-машины работает как ведомое устройство.

1. При остановленном режиме воспроизведения ритм-машины, нажмите кнопку [EDIT].  
Появится экран редактирования.
2. Нажатием кнопки [▶], выберите параметр <SYSTEM> и затем нажмите кнопку [ENTER].
3. Нажатием кнопки [▶], выберите параметр <Sync>.



4. Колесом VALUE выберите необходимое значение параметра.

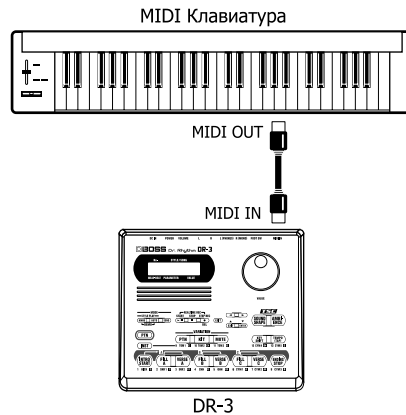
| Параметр | Значение | Описание  |
|----------|----------|---|
| Sync     | AUTO     | При остановленном воспроизведении, если поступает на вход DR-3 сообщение старта звучания с внешнего MIDI устройства, то ритм-машина начинает проигрывание данных. |
|          | REMOTE   | Входное сообщение от внешнего MIDI устройства используется только для запуска и остановки воспроизведения ритм-машины.  |
|          | INT      | Нотные сообщения с внешнего MIDI устройства могут проигрываться звуками ритм-машины без синхронизации.  |

5. Нажмите несколько раз подряд кнопку [EXIT] для выхода из режима редактирования.

\* При работе ритм-машины в качестве ведомого устройства, темп звучания не контролируется с панели управления ритм-машины.

## Проигрывание звучания DR-3 с внешнего MIDI устройства

Вы можете проигрывать звуки ритм-машины с внешнего MIDI устройства.



### MIDI каналы

При обмене информацией между ведущим и ведомым MIDI устройствами, на них обоих должны быть назначены одинаковые каналы приёма-передачи. Только при этом условии будет корректная работа при обмене MIDI данными. Установка MIDI каналов DR-3 описана в теме "Выбор MIDI каналов" (стр. 94).

### Рабочие MIDI данные DR-3

- Нотные сообщения (Note Message)

Нотные сообщения передают информацию о состоянии рабочих параметров воспроизведения барабанных и басовых партий, которые эквиваленты сообщениям для фортепианной клавиатуры. Различные типы нотных сообщений показаны в таблице ниже.

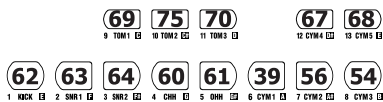
|            |  |
|------------|--|
| Номер ноты | Пэд, на который назначен инструментальный или басовый тон. |
| Note On    | Пэд нажат  |
| Note Off   | Пэд отжат  |
| Velocity   | Сила нажатия на пэд  |

Соответствие кнопок пэдов номерам нот показано на рисунке ниже.

- Выбор "DRUM" для "INST"



- Выбор "PERC" для "INST"



- Номера нот 28 - 64 используются при выборе BASS для INST.

При нажатии любого пэда передаётся нотное MIDI сообщение Note Number. Когда это сообщение принимается ритм-машиной от внешнего MIDI устройства, то инструментальный или басовый тон назначается на соответствующий пэд для проигрывания этого сообщения Note Number.

- \* Note Number, которое не относится ни к одному из пэдов будет игнорироваться.

- Смена номера программ (Program Change)

Данное сообщение переключает барабанные наборы.

- \* Сообщения Program Change принимаются по MIDI каналу барабанной партии.

- \* Дополнительная информация о MIDI сообщениях имеется в каждом индивидуальном руководстве любых MIDI устройств.

### Запись перформансов на DR-3 с внешнего MIDI устройства

DR-3 может использоваться для записи в реальном времени, при проигрывании нот с внешних MIDI клавиатуры или MIDI пэдов.

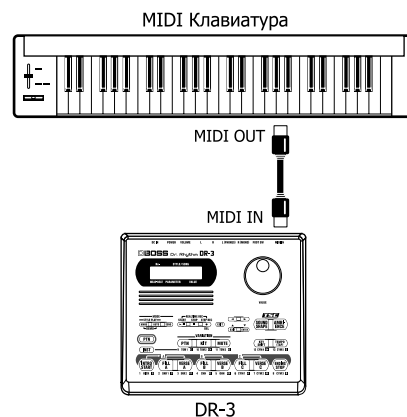
Кроме этого, вы можете производить запись данных на DR-3, воспроизводимых с секвенсора или внешней ритм-машины.

- \* При записи воспроизведения с внешнего устройства, измените установку "Sync" в [EDIT] <SYSTEM> на "AUTO" (стр. 95).

- \* Для правильной работы скомутированных MIDI устройств, их MIDI каналы приёма-передачи должны быть установлены одинаково (стр. 94).

### Запись данных с MIDI клавиатуры или MIDI пэдов

При записи с MIDI клавиатуры или MIDI пэда, проигрываются паттерны DR-3, которые будут записываться в реальном времени.

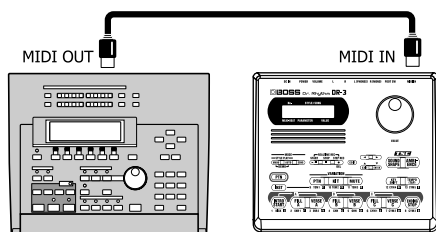


Сначала, следуя процедуре шага "<2> Выбор установок для нового стиля" (стр. 62) сделайте необходимые установки. Следуя процедуре шага 5 "• Запись барабанной партии" (стр. 65) (или "• Запись партии баса" (стр. 66)) играйте на MIDI клавиатуре или MIDI пэдах.

Для остановки записи, нажмите кнопку STOP [ ■ ].

### **Запись проигрываемых данных секвенсора или ритм-машины**

Когда DR-3 проигрывает данные секвенсора или внешней ритм-машины, то старт записи DR-3 осуществляется от внешнего MIDI устройства.



MIDI секвенсор или аналогичный прибор

DR-3

Нажмите кнопку [MANU] на передней панели DR-3, чтобы она начала светиться и затем нажмите кнопку STEP REC [ ● ]. DR-3 начнёт записывать данные, проигрываемые с внешнего MIDI устройства.

Для остановки записи, нажмите кнопку STOP [ ■ ].

# Приложения



## Возможные неполадки

Если выявлена некорректная работа DR-3, то смотрите возможные неполадки в ниже приведенной таблице. Если и после этих замечаний и исправлений, работа DR-3 не улучшилась, то обратитесь в сервисный центр фирмы ROLAND.

| Проблема   | Возможное решение  |
|--|--|
| <b>Нет звука</b>   | Убран регулятор громкости на минимум (стр. 17).  |
|  | Проверьте назначен ли выход OUTPUT на "DRUM" или "BASS" (стр. 89).   |
|  | Может быть уровень громкости инструмента установлен на "0" (стр. 91).  |
|  | Возможно вы выбрали паттерн, стиль или сонг, не содержащие данные.   |
| <b>Звук иногда прерывается</b>   | Вероятно звучит слишком много звуков одновременно. Максимальная полифония DR-3 составляет 12 звуков, проигрываемых одновременно.                         |
| <b>Воспроизведение не начинается при нажатии кнопки START [ ▶/   ]</b>   | Возможно вы выбрали паттерн, стиль или сонг, не содержащие данные.   |
| <b>Данная кнопка не мигает при нажатии STEP REC [ ● ]. Запись не начинается при одновременном нажатии удерживаемой нажатой кнопки STEP REC [ ● ] и кнопки START [ ▶/   ]</b> | Вероятно выбран пресетный стиль. Выберите пользовательский стиль с буквой "U" перед номером программы (стр. 62).   |
|  | Может вы находитесь в режиме редактирования. В этом случае нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для выхода из режима редактирования.                      |
| <b>Нет звука метронома при записи в реальном времени</b>   | Вероятно уровень громкости метронома установлен как "0" (Click Level) (стр. 89).   |
| <b>Не изменяются установки (наборов Kits, стилей Styles, TSC)</b>  | Вероятно выбран пресетную программу. Выберите пользовательские установки с буквой "U" перед номером программы (стр. 90, стр. 62, стр. 75)                |
|  | Некоторые данные нельзя изменять в процессе воспроизведения. Остановите ритм-машину и сделайте установки.  |
| <b>DR-3 не играет от внешнего MIDI устройства</b>  | Проверьте правильность установки MIDI каналов (стр. 94)?   |
|  | Правильно ли выбраны номера нот (стр. 96)?   |
|  | Некоторые MIDI сообщения не принимаются в режиме редактирования DR-3. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для выхода из режима редактирования.           |
| <b>Напольный переключатель не работает</b>   | Некоторые MIDI сообщения не принимаются в режиме редактирования DR-3. Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для выхода из режима редактирования (стр. 29). |
|  | При записи или редактировании отжатие кнопки напольного переключателя не влияет на работу переключателя.   |

## Список дисплейных сообщений

### Сообщение **Keep Power On! Now Working...**

Причина Данные сохраняются в памяти ритм-машины

Действие Никогда не выключайте ритм-машину при появлении такого сообщения. Это может привести к потере пользовательских данных.

### Сообщение **Battery Low!**

Причина Батарейки исчерпали ресурс работы и имеют низкое напряжение

Действие Используйте адаптер питания или замените батарейки (стр. 15). Нажмите любую кнопку для удаления этого сообщения с дисплея. Работа при "севших" батарейках может вызывать искажение звука или сбой в работе.

### Сообщение **Can Not Edit!**

Причина Невозможно изменять установки фабричных пресетных стилей, барабанных наборов и TSC. Такие программы имеют символ "P" перед своим номером.

Действие Выберите пользовательские установки стилей, барабанных наборов и TSC. Такие программы имеют символ "U" перед своим номером.

Действие Когда ваши изменения основываются на пресетных стилях, перед изменениями установок скопируйте данные в пользовательскую память.

### Сообщение **Can Not Record**

Причина Невозможно осуществлять запись пресетного стиля.

Действие Используйте для записи пользовательский стиль.

### Сообщение **Data Empty!**

Причина Нет данных

### Сообщение **Memory Full!**

Причина Переполнение памяти

Действие Попробуйте данную операцию произвести вновь.

Действие Удалите ненужные паттерны или песни (стр. 73, стр. 85).

### Сообщение **Song Data Full!**

Причина Не осталось места в памяти для записи паттернов песни.

Действие Вы можете максимально записать или скопировать 250 паттернов в одном песне.

### Сообщение **Excl. Ptn Full!**

Причина Не осталось места в памяти для записи эксклюзивных паттернов песни (стр. 78).

Действие Продолжайте запись или копирование, предварительно удалив эксклюзивные паттерны.

### Сообщение **Stop SEQ!**

Причина Данная операция не может быть проведена, пока проигрывается или записывается стиль или песня.

Действие Нажмите кнопку STOP [ ■ ] и начните вашу операцию вновь.

### Сообщение **MIDI Off Line!**

Причина Сбой в передаче MIDI сообщений.

Действие Проверьте MIDI кабель и качество его коммутации.

### Сообщение **MIDI Full!**

Причина Слишком много MIDI принимается за один раз.

Действие Уменьшите число передаваемых MIDI сообщений.

### Сообщение **Too Busy!**

Причина Система занята обработкой слишком большого объема информации.

Действие Убедитесь, что не происходит переполнения вводимых данных или уменьшите их количество.

### Сообщение **System Error!**

Причина Неизвестный системный сбой в работе.

Действие Немедленно прекратите работу и проконсультируйтесь в сервисном центре ROLAND.

# Список параметров

| Параметр  | На дисплее  | Значение   |
|---|---|--|
| Временно (Эти параметры не восстанавливаются. Они сбрасываются всякий раз при выключении питания DR-3.) |   |  |
| Sound Shape   | TSC AUDITION / Shape  | P1 - P8, U1 - U8                                   |
| Ambience  | TSC AUDITION / Ambi   | P1 - P8, U1 - U8                                   |
| Tempo   | PLAY TEMPO / Tempo  | 20 - 260   |
| Key Shift   | PLAY KEY SHIFT / KeyShift   | -12 - +12  |
| Стиль (Выбирается спомощью режима Style Play Mode)  |   |  |
| Tempo   | Tempo   | 20 - 260   |
| Beat  | Beat  | 2/4 - 8/4, 4/8 - 16/8                              |
| Kit   | Kit1  | P01 - P50, U01 - U50                               |
| Kit Variation   | Kit2  | P01 - P50, U01 - U50                               |
| Mute Variation  | Mute  | HH, Kick, Bass, HH&Kick, Kick&Bass, HH&Bass, Drums |
| Sound Shape Switch  | ShapeSw   | OFF, ON  |
| Sound Shape   | Shape   | P1 - P8, U1 - U8                                   |
| Ambience Switch   | AmbiSw  | OFF, ON  |
| Ambience  | Ambi  | P1 - P8, U1 - U8                                   |
| <Pattern>   | <PATTERN>   |  |
| Pattern Measure /<br>PATTERN MEAS   | INTRO, VERSE A, VERSE B,<br>VERSE C, ENDING   | 1 - 4  |
| Pattern Key Transpose /<br>PTN KEY TRANS  | INTRO, FILL A, VERSE A,<br>VERSE Av, FILL B, VERSE B,<br>VERSE Bv, FILL C, VERSE C,<br>VERSE Cv, ENDING | -12 - +12  |
| Pattern Copy  | <COPY>  |  |
| Pattern Clear   | <CLEAR>   |  |
| Style Name  | <NAME>  | 10 letters   |
| Style Copy  | <COPY>  |  |
| Style Clear   | <CLEAR>   |  |
| Сонг (Выбирается спомощью режима Song Mode)   |   |  |
| Initial Tempo   | InitTempo   | 20 - 260   |
| Sound Shape Switch  | ShapeSw   | OFF, ON  |
| Sound Shape   | Shape   | P1 - P8, U1 - U8                                   |
| Ambience Switch   | AmbiSw  | OFF, ON  |
| Ambience  | Ambi  | P1 - P8, U1 - U8                                   |
| Loop Type   | LoopType  | AB, BLOCK  |
| Loop Start  | LoopStart   | 1 - Last mesure number of the song                 |
| Loop End  | LoopEnd   | 1 - Last mesure number of the song                 |
| Song Chain  | Chain   | OFF, REPEAT, S001 - S100                           |
| Song Name   | <NAME>  | 10 letters   |
| Song Copy   | <COPY>  |  |
| Song Clear  | <CLEAR>   |  |

## Список параметров

| Kit                          |                     |   |
|------------------------------|---------------------|---|
| Kit                          | Kit                 | P1 - P50, U1 - U50                                  |
| Instrument                   | Inst                | "Перечень инструментов/Басовых тонов"<br>(стр. 104) |
| Level                        | Level               | 0 - 15  |
| Pan                          | Pan                 | L7 - CENTER - R7                                    |
| Kit Name                     | <NAME>              | 8 letters   |
| Kit Copy                     | <COPY>              |   |
| Sound Shape                  |                     |   |
| Sound Shape                  | Shape               | P1 - P8, U1 - U8                                    |
| Equalizer Switch             | EQ / Switch         | OFF, ON   |
| Equalizer Input              | EQ / Input          | -24 dB - +12 dB                                     |
| Equalizer Low Type           | EQ (Low) / Type     | Shelving, Peaking                                   |
| Equalizer Low Gain           | EQ (Low) / Gain     | -12 dB - +12 dB                                     |
| Equalizer Low Frequency      | EQ (Low) / Freq     | 20 Hz - 2.0 kHz                                     |
| Equalizer Low Q              | EQ (Low) / Q        | 0.3 - 16.0  |
| Equalizer Middle Gain        | EQ (Mid) / Gain     | -12 dB - +12 dB                                     |
| Equalizer Middle Frequency   | EQ (Mid) / Freq     | 20 Hz - 8.0 kHz                                     |
| Equalizer Middle Q           | EQ (Mid) / Q        | 0.3 - 16.0  |
| Equalizer High TYPE          | EQ (High) / Type    | Shelving, Peaking                                   |
| Equalizer High Gain          | EQ (High) / Gain    | -12 dB - +12 dB                                     |
| Equalizer High Frequency     | EQ (High) / Freq    | 500 Hz - 14.0 kHz                                   |
| Equalizer High Q             | EQ (High) / Q       | 0.3 - 16.0  |
| Equalizer Out Level          | EQ / OutLevel       | -24 dB - +12 dB                                     |
| Compressor Switch            | COMP / Switch       | OFF, ON   |
| Compressor Sprit Frequency L | COMP / SpritL       | 20 Hz - 800 Hz                                      |
| Compressor Sprit Frequency H | COMP / SpritH       | 1.6 kHz - 14.0 kHz                                  |
| Compressor Low Threshold     | COMP(Low) / Thres   | -30 dB - +6 dB                                      |
| Compressor Low Ratio         | COMP(Low) / Ratio   | 1: 1.00 - 1: 16.0, 1: INF                           |
| Compressor Low Attack        | COMP(Low) / Attack  | 0 ms - 100 ms                                       |
| Compressor Low Release       | COMP(Low) / Release | 50 ms - 5000 ms                                     |
| Compressor Middle Threshold  | COMP(Mid) / Thres   | -30 dB - +6 dB                                      |
| Compressor Middle Ratio      | COMP(Mid) / Ratio   | 1: 1.00 - 1: 16.0, 1: INF                           |
| Compressor Middle Attack     | COMP(Mid) / Attack  | 0 ms - 100 ms                                       |
| Compressor Middle Release    | COMP(Mid) / Release | 50 ms - 5000 ms                                     |
| Compressor High Threshold    | COMP(Hi) / Thres    | -30 dB - +6 dB                                      |
| Compressor High Ratio        | COMP(Hi) / Ratio    | 1: 1.00 - 1: 16.0, 1: INF                           |
| Compressor High Attack       | COMP(Hi) / Attack   | 0 ms - 100 ms                                       |
| Compressor High Release      | COMP(Hi) / Release  | 50 ms - 5000 ms                                     |
| Compressor Low Level         | COMP / Low Lev      | -60 dB - +6 dB                                      |
| Compressor Middle Level      | COMP / Mid Lev      | -60 dB - +6 dB                                      |
| Compressor High Level        | COMP / High Lev     | -60 dB - +6 dB                                      |
| Compressor Out Level         | COMP / OutLevel     | -60 dB - +6 dB                                      |
| Sound Shape Name             | <NAME>              | 6 letter  |

|                        |                 |  |
|------------------------|-----------------|--|
| Sound Shape Copy       | <COPY>          |  |
| <b>Ambience</b>        |                 |  |
| Ambience               | Ambi            | P1 - P8, U1 - U8   |
| Reverb Size            | Size            | 5.6 m - 20.5 m   |
| Reverb Time            | Time            | 0.1 - 32.0   |
| Reverb Level           | Level           | 0 - 100  |
| Pre Delay              | PreDelay        | 0 ms - 20 ms   |
| Density                | Density         | 0 - 100  |
| Early Reflection Level | ErLevel         | 0 - 100  |
| Release Density        | RelDensity      | 0 - 100  |
| Low Damp Gain          | Low Damp / Gain | -36.0 dB - 0.0 dB  |
| Low Damp Frequency     | Low Damp / Freq | 55 Hz - 4.00 kHz   |
| High Damp Gain         | Hi Damp / Gain  | -36.0 dB - 0.0 dB  |
| High Damp Frequency    | Hi Damp / Freq  | 400 Hz - 14 kHz  |
| Low Cut Frequency      | Low Cut / Freq  | 20 Hz - 2.0 kHz  |
| High Cut Frequency     | High Cut / Freq | 250 Hz - 14.0 kHz, FLAT  |
| Ambience Name          | <NAME>          | 6 letters  |
| Ambience Copy          | <COPY>          |  |
| <b>System</b>          |                 |  |
| Output                 | Output          | ALL, DRUM, BASS  |
| Auto Repeat Type       | AutoType        | ABC, ABC4, ABC8, ABC16, AB, AB4, AB8, AB16   |
| Foot Switch 1          | FS1             | INTRO/END, VERSE, LOOP, VAR PTN, VAR KIT, VAR MUTE, TAP TEMPO, STRT/PAUSE, START/STOP, STYLE FWD, STYLE BWD, INTRO, FILL A, VERSE A, FILL B, VERSE B, FILL C, VERSE C, ENDING, DRUM KICK - DRUM CYM5, PERC 1 - PERC 13 |
| Foot Switch 2          | FS2             |  |
| Pad Sensitivity        | PadSens         | 1 - 10, FIX  |
| Master Tune            | MstrTune        | 438 Hz - 445 Hz  |
| Click Level            | ClickLevel      | 0 - 10   |
| MIDI Synchro Mode      | Sync            | AUTO, REMOTE, INT  |
| Drum MIDI Channel      | DrumMidiCh      | OFF, 1 - 16  |
| Bass MIDI Channel      | BassMidiCh      | OFF, 1 - 16  |
| Factory Reset          | <FACTORY RESET> |  |

# Перечень инструментов/Басовых тонов

## Инструмент

| №   | Inst. | v     | Дисплей    | Инструмент                          |
|-----|-------|-------|------------|-------------------------------------|
| K01 | Maple |       | Maple      | Maple Kick                          |
| K02 | Rnd1  |       | Round      | Round Kick 1                        |
| K03 | Rnd2  |       | Round      | Round Kick 2                        |
| K04 | Dry   |       | Dry        | Dry Hard Kick                       |
| K05 | Comp  |       | Comp       | Comp Kick                           |
| K06 | Rev1  |       | Reverb     | Reverb Kick 1                       |
| K07 | Rev2  |       | Reverb     | Reverb Kick 2                       |
| K08 | Stdio |       | Studio     | Studio Kick                         |
| K09 | 26"dp |       | 26"        | Deep Kick                           |
| K10 | Jazz  |       | Jazz       | Jazz Kick                           |
| K11 | Elec  |       | Electronic | Electronic Kick                     |
| K12 | TR909 |       | TR-909     | TR-909 Kick                         |
| S01 | v     | Wet   | Wet        | Wet Snare / Soft Shot               |
| S02 |       | Warm  | Warm       | Warm Snare Hard Shot                |
| S03 |       | Maple | Maple      | Maple Snare                         |
| S04 | v     | Maple | Maple      | Maple Snare / Beach Soft Shot       |
| S05 |       | BchH  | Beech      | Beech Snare Hard Rim Shot           |
| S06 |       | BchS  | Beech      | Beech Snare Soft Shot               |
| S07 | v     | Beech | Beech      | Beech Snare Rim / Beech Snare Soft  |
| S08 |       | Open  | Open       | Open Snare Rim Shot                 |
| S09 | v     | Open  | Open       | Open Sanre / Beech Snare Soft Shot  |
| S10 |       | Dry   | Dry        | Dry Snare Hard Shot                 |
| S11 | v     | Dry   | Dry        | Dry Snare Hard Shor / Med Soft Shot |
| S12 |       | MdSft | Medium     | Medium Soft Shot                    |
| S13 |       | Natrl | Natural    | Natural Snare                       |
| S14 | v     | Natrl | Natural    | Natural Snare / BeechSoft           |
| S15 | v     | Rock  | Rock       | Rock Rim Shot / Med Soft            |
| S16 |       | Picco | Piccolo    | Piccolo Rim Shot Snare              |
| S17 |       | House | House      | House Snare                         |
| S18 |       | Soft  | Soft       | Soft Shot                           |
| S19 |       | BrshR | Brush      | Brush Roll                          |
| S20 |       | BrshS | Brush      | Brush Slap                          |
| S21 | v     | BrshS | Brush      | Brush Slap / Swish                  |
| S22 |       | Whack | Whack      | Whack Snare                         |
| S23 |       | Regga | Reggae     | Reggae Snare                        |
| S24 |       | Elec  | Electronic | Electronic Snare                    |
| S25 |       | TR808 | TR-808     | TR-808 Snare                        |
| S26 |       | Doubl | Double     | Double Shot Ghost                   |
| S27 |       | Buzz  | Buzz       | Buzz Snare Ghost                    |
| S28 |       | Stck1 | Ambient    | Cross Stick                         |
| S29 |       | Stck2 | Natural    | Cross Stick                         |
| S30 |       | Stck3 | TR-808     | Cross Stick                         |

| №   | Inst. | v     | Дисплей    | Инструмент             |
|-----|-------|-------|------------|------------------------|
| T01 | VinH  |       | Vintage    | Tom High               |
| T02 | VintM |       | Vintage    | Tom Mid                |
| T03 | VintL |       | Vintage    | Tom Low                |
| T04 | AmbiH |       | Ambient    | Tom High               |
| T05 | AmbiM |       | Ambient    | Tom Mid                |
| T06 | AmbiL |       | Ambient    | Tom Low                |
| T07 | DbiH  |       | Double     | Head Tom High          |
| T08 | DbiM  |       | Double     | Head Tom Mid           |
| T09 | DbiL  |       | Double     | Head Tom Low           |
| T10 | RockH |       | Rock       | Tom High               |
| T11 | RockM |       | Rock       | Tom Mid                |
| T12 | RockL |       | Rock       | Tom Low                |
| T13 | BrshH |       | Brush      | Slap Tom High          |
| T14 | BrshM |       | Brush      | Slap Tom Mid           |
| T15 | BrshL |       | Brush      | Slap Tom Low           |
| T16 | ElecH |       | Electronic | Tom High               |
| T17 | ElecM |       | Electronic | Tom Mid                |
| T18 | ElecL |       | Electronic | Tom Low                |
| T19 | TR H  |       | TR-808     | Tom High               |
| T20 | TR M  |       | TR-808     | Tom Mid                |
| T21 | TR L  |       | TR-808     | Tom Low                |
| H01 | PureC |       | Pure       | Closed Hi-Hat *1       |
| H02 | PureO |       | Pure       | Open Hi-Hat *1         |
| H03 | PureP |       | Pure       | Pedal Closed Hi-Hat *1 |
| H04 | v     | PureO | Pure       | HH Open / Pedal *1     |
| H05 | 16"C  |       | 16"        | Closed Hi-Hat *1       |
| H06 | 16"O  |       | 16"        | Open Hi-Hat *1         |
| H07 | 16"P  |       | 16"        | Pedal Closed Hi-Hat *1 |
| H08 | v     | 16"O  | 16"        | HH Open / Pedal *1     |
| H09 | RealC |       | Real       | Closed Hi-Hat *1       |
| H10 | RealO |       | Real       | Open Hi-Hat *1         |
| H11 | v     | RealO | Real       | HH Open / Pedal *1     |
| H12 | BrshC |       | Brush      | Closed Hi-Hat *1       |
| H13 | BrshO |       | Brush      | Open Hi-Hat *1         |
| C01 | Crsh1 |       | Crash      | Cymbal 1 *2            |
| C02 | Crsh2 |       | Crash      | Cymbal 2 *3            |
| C03 | Crsh3 |       | Crash      | Cymbal 3 *4            |
| C04 | Chok1 |       | Choked     | Crash 1 *2             |
| C05 | Chok2 |       | Choked     | Crash 2 *3             |
| C06 | Chok3 |       | Choked     | Crash 3 *4             |
| C07 | Splsh |       | Splash     | Cymbal                 |
| C08 | China |       | China      | Chinese Cymbal         |

| №   | Inst. | v | Дисплей    | Инструмент   |
|-----|-------|---|------------|--------------|
| C09 | Ride1 |   | Ride       | Cymbal 1     |
| C10 | Ride2 |   | Ride       | Cymbal 2     |
| C11 | Bell1 |   | Ride Bell  | Cymbal 1     |
| C12 | Bell2 |   | Ride Bell  | Cymbal 2     |
| C13 | BrshC |   | Brush      | Crash Cymbal |
| C14 | BrshR |   | Brush      | Ride Cymbal  |
| C15 | Gong  |   | Large      | Gong         |
| P01 | Cowbl |   | Cowbell    |              |
| P02 | Tmbrn |   | Tambourine |              |
| P03 | BngoH |   | Bongo      | High         |
| P04 | BngoL |   | Bongo      | Low          |
| P05 | CngHM |   | Conga      | High Mute    |
| P06 | CngHO |   | Conga      | High Open    |
| P07 | CngaL |   | Conga      | Low Open     |
| P08 | TmbIH |   | Timbale    | High         |
| P09 | TmbIL |   | Timbale    | Low          |
| P10 | Clave |   | Clave      |              |
| P11 | Vibra |   | Vibraslap  |              |
| P12 | GuirS |   | Guiro      | Short        |
| P13 | GuirL |   | Guiro      | Long         |
| P14 | MarcS |   | Maracas    |              |
| P15 | Shakr |   | Shaker     |              |
| P16 | Cabas |   | Cabasa     |              |
| P17 | WhsIS |   | Whistle    | Short        |
| P18 | WhsIL |   | Whistle    | Long         |
| P19 | AgogH |   | Agogo      | High         |
| P20 | AgogL |   | Agogo      | Low          |
| P21 | CuicH |   | Cuica      | High         |
| P22 | CuicL |   | Cuica      | Low          |
| P23 | SurdM |   | Surdo      | Mute         |
| P24 | SurdO |   | Surdo      | Open         |
| P25 | Tbla1 |   | Tabla      | 1            |
| P26 | Tbla2 |   | Tabla      | 2            |
| P27 | Tbla3 |   | Tabla      | 3            |
| P28 | Clap1 |   | Real       | Clap         |
| P29 | Clap2 |   | TR-808     | Clap         |

**v**...Звук будет меняться в зависимости от силы с которой вы бьёте по пэдам.

**\*1-4**...не будут звучать одновременно с другими перкуSSIONными инструментами с тем же номером.

### Басовые тоны

| №   | Inst. | v | Дисплей   | Инструмент |
|-----|-------|---|-----------|------------|
| B01 | Fing1 |   | Fingered  | Bass 1     |
| B02 | Fing2 |   | Fingered  | Bass 2     |
| B03 | MuteB |   | Mute      | Bass       |
| B04 | Frtls |   | Fretless  | Bass       |
| B05 | Pick1 |   | Picked    | Bass 1     |
| B06 | Pick2 |   | Picked    | Bass 2     |
| B07 | Acous |   | Acoustic  | Bass       |
| B08 | Slap  |   | Slap      | Bass       |
| B09 | Stick |   | Stick     |            |
| B10 | Solid |   | Solid     | Bass       |
| B11 | Pluck |   | Pluck     | Bass       |
| B12 | Sine  |   | Sine Wave | Bass       |

## Список пресетных наборов барабанов

| Kit No.<br>Kit Name | No. P01<br><b>Power1</b> |            | No. P02<br><b>BigFunk</b> |            | No. P03<br><b>Groove</b> |            | No. P04<br><b>Studio 1</b> |            | No. P05<br><b>Room 1</b> |            |
|---------------------|--------------------------|------------|---------------------------|------------|--------------------------|------------|----------------------------|------------|--------------------------|------------|
|                     | Inst.<br>No.             | Instrument | Inst.<br>No.              | Instrument | Inst.<br>No.             | Instrument | Inst.<br>No.               | Instrument | Inst.<br>No.             | Instrument |
| DRUM KICK           | K03                      | Rnd2       | K01                       | Maple      | K02                      | Rnd1       | K04                        | Dry        | K06                      | Rev1       |
| DRUM SNR1           | S01                      | v Wet      | S01                       | v Wet      | S01                      | v Wet      | S09                        | v Open     | S08                      | Open       |
| DRUM SNR2           | S28                      | Stck1      | S27                       | Buzz       | S27                      | Buzz       | S26                        | Doubl      | S28                      | Stck1      |
| DRUM CHH            | H05                      | 16"C       | H09                       | RealC      | H09                      | RealC      | H05                        | 16"C       | H09                      | RealC      |
| DRUM OHH            | H08                      | v 16"O     | H10                       | RealO      | H11                      | v RealO    | H08                        | v 16"O     | H10                      | RealO      |
| DRUM CYM1           | C12                      | Bell2      | C12                       | Bell2      | C12                      | Bell2      | C12                        | Bell2      | C12                      | Bell2      |
| DRUM CYM2           | C10                      | Ride2      | C10                       | Ride2      | C10                      | Ride2      | C10                        | Ride2      | C10                      | Ride2      |
| DRUM CYM3           | C01                      | Crsh1      | C01                       | Crsh1      | C01                      | Crsh1      | C01                        | Crsh1      | C01                      | Crsh1      |
| DRUM TOM1           | T07                      | DbIH       | T07                       | DbIH       | T07                      | DbIH       | T04                        | AmbiH      | T04                      | AmbiH      |
| DRUM TOM2           | T08                      | DbIM       | T08                       | DbIM       | T08                      | DbIM       | T05                        | AmbiM      | T05                      | AmbiM      |
| DRUM TOM3           | T09                      | DbIL       | T09                       | DbIL       | T09                      | DbIL       | T06                        | AmbiL      | T06                      | AmbiL      |
| DRUM CYM4           | C02                      | Crsh2      | C04                       | Chok1      | C03                      | Crsh3      | C07                        | Splsh      | C03                      | Crsh3      |
| DRUM CYM5           | C08                      | China      | C08                       | China      | C08                      | China      | C08                        | China      | C07                      | Splsh      |
| PERC 1              | P05                      | CngHM      | P05                       | CngHM      | P05                      | CngHM      | P05                        | CngHM      | P05                      | CngHM      |
| PERC 2              | P06                      | CngHO      | P06                       | CngHO      | P06                      | CngHO      | P06                        | CngHO      | P06                      | CngHO      |
| PERC 3              | P07                      | CngaL      | P07                       | CngaL      | P07                      | CngaL      | P07                        | CngaL      | P07                      | CngaL      |
| PERC 4              | P03                      | BngoH      | P03                       | BngoH      | P03                      | BngoH      | P03                        | BngoH      | P03                      | BngoH      |
| PERC 5              | P04                      | BngoL      | P04                       | BngoL      | P04                      | BngoL      | P04                        | BngoL      | P04                      | BngoL      |
| PERC 6              | P29                      | Clap2      | P29                       | Clap2      | P29                      | Clap2      | P29                        | Clap2      | P29                      | Clap2      |
| PERC 7              | P01                      | Cowbl      | P01                       | Cowbl      | P01                      | Cowbl      | P01                        | Cowbl      | P01                      | Cowbl      |
| PERC 8              | P02                      | Tmbrn      | P02                       | Tmbrn      | P02                      | Tmbrn      | P02                        | Tmbrn      | P02                      | Tmbrn      |
| PERC 9              | P16                      | Cabas      | P16                       | Cabas      | P16                      | Cabas      | P16                        | Cabas      | P16                      | Cabas      |
| PERC 10             | P10                      | Clave      | P10                       | Clave      | P10                      | Clave      | P10                        | Clave      | P10                      | Clave      |
| PERC 11             | P14                      | MarcS      | P14                       | MarcS      | P14                      | MarcS      | P14                        | MarcS      | P14                      | MarcS      |
| PERC 12             | P19                      | AgogH      | P19                       | AgogH      | P19                      | AgogH      | P19                        | AgogH      | P19                      | AgogH      |
| PERC 13             | P20                      | AgogL      | P20                       | AgogL      | P20                      | AgogL      | P20                        | AgogL      | P20                      | AgogL      |
| Bass                | B05                      | Pick1      | B09                       | Stick      | B08                      | Slap       | B01                        | Fing1      | B05                      | Pick1      |



| Kit No.   | <b>No. P06</b> |            | <b>No. P07</b> |            | <b>No. P08</b> |            | <b>No. P09</b> |            | <b>No. P10</b>  |            |
|-----------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|-----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Loud</b>    |            | <b>Power 2</b> |            | <b>Big</b>     |            | <b>Funk 1</b>  |            | <b>Natural1</b> |            |
|           | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.       | Instrument |
| DRUM KICK | K06            | Rev1       | K07            | Rev2       | K09            | 26"dp      | K04            | Dry        | K05             | Comp       |
| DRUM SNR1 | S02            | Warm       | S02            | Warm       | S07            | v Beech    | S07            | v Beech    | S14             | v Natrl    |
| DRUM SNR2 | S28            | Stck1      | S28            | Stck1      | S26            | Doubl      | S26            | Doubl      | S28             | Stck1      |
| DRUM CHH  | H05            | 16"C       | H05            | 16"C       | H05            | 16"C       | H01            | PureC      | H01             | PureC      |
| DRUM OHH  | H08            | v 16"O     | H08            | v 16"O     | H08            | v 16"O     | H04            | v PureO    | H04             | v PureO    |
| DRUM CYM1 | C08            | China      | C12            | Bell2      | C11            | Bell1      | C12            | Bell2      | C11             | Bell1      |
| DRUM CYM2 | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C09            | Ride1      | C09             | Ride1      |
| DRUM CYM3 | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C02            | Crsh2      | C01             | Crsh1      |
| DRUM TOM1 | T10            | RockH      | T04            | AmbiH      | T07            | DbIH       | T01            | VintH      | T07             | DbIH       |
| DRUM TOM2 | T11            | RockM      | T05            | AmbiM      | T08            | DbIM       | T02            | VintM      | T08             | DbIM       |
| DRUM TOM3 | T12            | RockL      | T06            | AmbiL      | T09            | DbIL       | T03            | VintL      | T09             | DbIL       |
| DRUM CYM4 | C02            | Crsh2      | C02            | Crsh2      | C02            | Crsh2      | C07            | Splsh      | C02             | Crsh2      |
| DRUM CYM5 | C15            | Gong       | C15            | Gong       | C08            | China      | C08            | China      | C08             | China      |
| PERC 1    | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05             | CngHM      |
| PERC 2    | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06             | CngHO      |
| PERC 3    | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07             | CngaL      |
| PERC 4    | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03             | BngoH      |
| PERC 5    | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04             | BngoL      |
| PERC 6    | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29             | Clap2      |
| PERC 7    | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01             | Cowbl      |
| PERC 8    | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16             | Cabas      |
| PERC 10   | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10             | Clave      |
| PERC 11   | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14             | MarcS      |
| PERC 12   | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19             | AgogH      |
| PERC 13   | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20             | AgogL      |
| Bass      | B05            | Pick1      | B06            | Pick2      | B09            | Stick      | B08            | Slap       | B06             | Pick2      |

Список пресетных наборов барабанов

| Kit No.   | <b>No. P11</b> |            | <b>No. P12</b> |            | <b>No. P13</b> |            | <b>No. P14</b>  |            | <b>No. P15</b> |            |
|-----------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|-----------------|------------|----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Gospel</b>  |            | <b>Room 2</b>  |            | <b>Ambient</b> |            | <b>HeavyFnk</b> |            | <b>Whack</b>   |            |
|           | Inst.<br>No.   | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument | Inst.<br>No.    | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument |
| DRUM KICK | K01            | Maple      | K06            | Rev1       | K06            | Rev1       | K03             | Rnd2       | K03            | Rnd2       |
| DRUM SNR1 | S14            | v Natrl    | S15            | v Rock     | S15            | v Rock     | S15             | v Rock     | S22            | Whack      |
| DRUM SNR2 | S29            | Stck2      | S28            | Stck1      | S01            | v Wet      | S27             | Buzz       | S15            | v Rock     |
| DRUM CHH  | H05            | 16"C       | H01            | PureC      | H05            | 16"C       | H09             | RealC      | H05            | 16"C       |
| DRUM OHH  | H08            | v 16"O     | H04            | v PureO    | H08            | v 16"O     | H11             | v RealO    | H08            | v 16"O     |
| DRUM CYM1 | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C11             | Bell1      | C11            | Bell1      |
| DRUM CYM2 | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C09            | Ride1      | C10             | Ride2      | C10            | Ride2      |
| DRUM CYM3 | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C01             | Crsh1      | C01            | Crsh1      |
| DRUM TOM1 | T07            | DbIH       | T04            | AmbiH      | T10            | RockH      | T07             | DbIH       | T04            | AmbiH      |
| DRUM TOM2 | T08            | DbIM       | T05            | AmbiM      | T11            | RockM      | T08             | DbIM       | T05            | AmbiM      |
| DRUM TOM3 | T09            | DbIL       | T06            | AmbiL      | T12            | RockL      | T09             | DbIL       | T06            | AmbiL      |
| DRUM CYM4 | C07            | Splsh      | C02            | Crsh2      | C02            | Crsh2      | C02             | Crsh2      | C02            | Crsh2      |
| DRUM CYM5 | C08            | China      | C08            | China      | C08            | China      | C08             | China      | C08            | China      |
| PERC 1    | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05             | CngHM      | P05            | CngHM      |
| PERC 2    | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06             | CngHO      | P06            | CngHO      |
| PERC 3    | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07             | CngaL      | P07            | CngaL      |
| PERC 4    | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03             | BngoH      | P03            | BngoH      |
| PERC 5    | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04             | BngoL      | P04            | BngoL      |
| PERC 6    | P28            | Clap1      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29             | Clap2      | P29            | Clap2      |
| PERC 7    | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01             | Cowbl      | P01            | Cowbl      |
| PERC 8    | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16             | Cabas      | P16            | Cabas      |
| PERC 10   | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10             | Clave      | P10            | Clave      |
| PERC 11   | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14             | MarcS      | P14            | MarcS      |
| PERC 12   | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19             | AgogH      | P19            | AgogH      |
| PERC 13   | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20             | AgogL      | P20            | AgogL      |
| Bass      | B01            | Fing1      | B01            | Fing1      | B02            | Fing2      | B09             | Stick      | B05            | Pick1      |

| Kit No.<br>Kit Name | <b>No. P16</b>  |            | <b>No. P17</b> |            | <b>No. P18</b> |            | <b>No. P19</b> |            | <b>No. P20</b> |            |
|---------------------|-----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|
|                     | <b>Standrd1</b> |            | <b>Express</b> |            | <b>Vintage</b> |            | <b>Fusion</b>  |            | <b>Funk 2</b>  |            |
|                     | Inst.<br>No.    | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument | Inst.<br>No.   | Instrument |
| DRUM KICK           | K04             | Dry        | K02            | Rnd1       | K01            | Maple      | K08            | Stdio      | K05            | Comp       |
| DRUM SNR1           | S11             | v Dry      | S10            | Dry        | S04            | v Maple    | S04            | v Maple    | S16            | Picco      |
| DRUM SNR2           | S29             | Stck2      | S26            | Doubl      | S28            | Stck1      | S26            | Doubl      | S28            | Stck1      |
| DRUM CHH            | H01             | PureC      | H01            | PureC      | H01            | PureC      | H01            | PureC      | H09            | RealC      |
| DRUM OHH            | H04             | v PureO    | H04            | v PureO    | H02            | PureO      | H04            | v PureO    | H11            | v RealO    |
| DRUM CYM1           | C12             | Bell2      | C11            | Bell1      | C11            | Bell1      | C12            | Bell2      | C11            | Bell1      |
| DRUM CYM2           | C10             | Ride2      | C10            | Ride2      | C09            | Ride1      | C10            | Ride2      | C09            | Ride1      |
| DRUM CYM3           | C01             | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C02            | Crsh2      |
| DRUM TOM1           | T07             | DbIH       | T04            | AmbiH      | T01            | VintH      | T07            | DbIH       | T07            | DbIH       |
| DRUM TOM2           | T08             | DbIM       | T05            | AmbiM      | T02            | VintM      | T08            | DbIM       | T08            | DbIM       |
| DRUM TOM3           | T09             | DbIL       | T06            | AmbiL      | T03            | VintL      | T09            | DbIL       | T09            | DbIL       |
| DRUM CYM4           | C02             | Crsh2      | C02            | Crsh2      | C02            | Crsh2      | C07            | Splsh      | C07            | Splsh      |
| DRUM CYM5           | C08             | China      | C08            | China      | C08            | China      | C08            | China      | C08            | China      |
| PERC 1              | P05             | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      |
| PERC 2              | P06             | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      |
| PERC 3              | P07             | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      |
| PERC 4              | P03             | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      |
| PERC 5              | P04             | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      |
| PERC 6              | P29             | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      |
| PERC 7              | P01             | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      |
| PERC 8              | P02             | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      |
| PERC 9              | P16             | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      |
| PERC 10             | P10             | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      |
| PERC 11             | P14             | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      |
| PERC 12             | P19             | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      |
| PERC 13             | P20             | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      |
| Bass                | B01             | Fing1      | B02            | Fing2      | B01            | Fing1      | B05            | Pick1      | B09            | Stick      |

Список пресетных наборов барабанов

| Kit No.   | <b>No. P21</b> |            | <b>No. P22</b> |            | <b>No. P23</b> |            | <b>No. P24</b> |            | <b>No. P25</b>  |            |
|-----------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|-----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Electro</b> |            | <b>Dance</b>   |            | <b>Hip Hop</b> |            | <b>Techno</b>  |            | <b>Drm'n'Bs</b> |            |
|           | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.       | Instrument |
| DRUM KICK | K11            | Elec       | K12            | TR909      | K02            | Rnd1       | K12            | TR909      | K12             | TR909      |
| DRUM SNR1 | S24            | Elec       | S25            | TR808      | S17            | House      | S17            | House      | S17             | House      |
| DRUM SNR2 | S30            | Stck3      | S13            | Natrl      | S05            | BchH       | S30            | Stck3      | S25             | TR808      |
| DRUM CHH  | H12            | BrshC      | H12            | BrshC      | H12            | BrshC      | H12            | BrshC      | H12             | BrshC      |
| DRUM OHH  | H13            | BrshO      | H13            | BrshO      | H13            | BrshO      | H13            | BrshO      | H13             | BrshO      |
| DRUM CYM1 | C11            | Bell1      | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C11            | Bell1      | C12             | Bell2      |
| DRUM CYM2 | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C09            | Ride1      | C10            | Ride2      | C10             | Ride2      |
| DRUM CYM3 | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C03            | Crsh3      | C02            | Crsh2      | C02             | Crsh2      |
| DRUM TOM1 | T16            | ElecH      | T19            | TR H       | T16            | ElecH      | T16            | ElecH      | T19             | TR H       |
| DRUM TOM2 | T17            | ElecM      | T20            | TR M       | T17            | ElecM      | T17            | ElecM      | T20             | TR M       |
| DRUM TOM3 | T18            | ElecL      | T21            | TR L       | T18            | ElecL      | T18            | ElecL      | T21             | TR L       |
| DRUM CYM4 | C07            | Splsh      | C03            | Crsh3      | C02            | Crsh2      | C03            | Crsh3      | C03             | Crsh3      |
| DRUM CYM5 | C08            | China      | C07            | Splsh      | C15            | Gong       | C07            | Splsh      | C07             | Splsh      |
| PERC 1    | P27            | Tbla3      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05             | CngHM      |
| PERC 2    | P26            | Tbla2      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06             | CngHO      |
| PERC 3    | P25            | Tbla1      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07             | CngaL      |
| PERC 4    | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03             | BngoH      |
| PERC 5    | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04             | BngoL      |
| PERC 6    | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29             | Clap2      |
| PERC 7    | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01             | Cowbl      |
| PERC 8    | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16             | Cabas      |
| PERC 10   | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10             | Clave      |
| PERC 11   | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14             | MarcS      |
| PERC 12   | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19             | AgogH      |
| PERC 13   | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20             | AgogL      |
| Bass      | B10            | Solid      | B12            | Sine       | B10            | Solid      | B11            | Pluck      | B12             | Sine       |

| Kit No.<br>Kit Name | No. P26      |            | No. P27      |            | No. P28      |            | No. P29      |            | No. P30      |            |
|---------------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|--------------|------------|
|                     | House        |            | Boom         |            | Jazz 1       |            | Jazz 2       |            | Country      |            |
|                     | Inst.<br>No. | Instrument | Inst.<br>No. | Instrument | Inst.<br>No. | Instrument | Inst.<br>No. | Instrument | Inst.<br>No. | Instrument |
| DRUM KICK           | K12          | TR909      | K12          | TR909      | K10          | Jazz       | K10          | Jazz       | K01          | Maple      |
| DRUM SNR1           | S25          | TR808      | S25          | TR808      | S06          | BchS       | S11          | v Dry      | S12          | MdSft      |
| DRUM SNR2           | S30          | Stck3      | S30          | Stck3      | S29          | Stck2      | S28          | Stck1      | S29          | Stck2      |
| DRUM CHH            | H12          | BrshC      | H12          | BrshC      | H01          | PureC      | H01          | PureC      | H09          | RealC      |
| DRUM OHH            | H13          | BrshO      | H13          | BrshO      | H04          | v PureO    | H04          | v PureO    | H10          | RealO      |
| DRUM CYM1           | C12          | Bell2      | C12          | Bell2      | C11          | Bell1      | C09          | Ride1      | C12          | Bell2      |
| DRUM CYM2           | C10          | Ride2      | C10          | Ride2      | C10          | Ride2      | C10          | Ride2      | C10          | Ride2      |
| DRUM CYM3           | C02          | Crsh2      | C02          | Crsh2      | C01          | Crsh1      | C01          | Crsh1      | C01          | Crsh1      |
| DRUM TOM1           | T19          | TR H       | T19          | TR H       | T01          | VintH      | T01          | VintH      | T07          | DbIH       |
| DRUM TOM2           | T20          | TR M       | T20          | TR M       | T02          | VintM      | T02          | VintM      | T08          | DbIM       |
| DRUM TOM3           | T21          | TR L       | T21          | TR L       | T03          | VintL      | T03          | VintL      | T09          | DbIL       |
| DRUM CYM4           | C03          | Crsh3      | C03          | Crsh3      | C02          | Crsh2      | C02          | Crsh2      | C02          | Crsh2      |
| DRUM CYM5           | C07          | Splsh      | C07          | Splsh      | C03          | Crsh3      | C03          | Crsh3      | C08          | China      |
| PERC 1              | P27          | Tbla3      | P05          | CngHM      | P05          | CngHM      | P05          | CngHM      | P05          | CngHM      |
| PERC 2              | P26          | Tbla2      | P06          | CngHO      | P06          | CngHO      | P06          | CngHO      | P06          | CngHO      |
| PERC 3              | P25          | Tbla1      | P07          | CngaL      | P07          | CngaL      | P07          | CngaL      | P07          | CngaL      |
| PERC 4              | P03          | BngoH      | P03          | BngoH      | P03          | BngoH      | P03          | BngoH      | P03          | BngoH      |
| PERC 5              | P04          | BngoL      | P04          | BngoL      | P04          | BngoL      | P04          | BngoL      | P04          | BngoL      |
| PERC 6              | P28          | Clap1      | P29          | Clap2      | P28          | Clap1      | P28          | Clap1      | P28          | Clap1      |
| PERC 7              | P01          | Cowbl      | P01          | Cowbl      | P01          | Cowbl      | P01          | Cowbl      | P01          | Cowbl      |
| PERC 8              | P02          | Tmbrn      | P02          | Tmbrn      | P02          | Tmbrn      | P02          | Tmbrn      | P02          | Tmbrn      |
| PERC 9              | P16          | Cabas      | P16          | Cabas      | P16          | Cabas      | P16          | Cabas      | P16          | Cabas      |
| PERC 10             | P10          | Clave      | P10          | Clave      | P10          | Clave      | P10          | Clave      | P10          | Clave      |
| PERC 11             | P14          | MarcS      | P14          | MarcS      | P14          | MarcS      | P14          | MarcS      | P14          | MarcS      |
| PERC 12             | P19          | AgogH      | P19          | AgogH      | P19          | AgogH      | P19          | AgogH      | P19          | AgogH      |
| PERC 13             | P20          | AgogL      | P20          | AgogL      | P20          | AgogL      | P20          | AgogL      | P20          | AgogL      |
| Bass                | B10          | Solid      | B11          | Pluck      | B07          | Acous      | B07          | Acous      | B01          | Fing1      |

Список пресетных наборов барабанов

| Kit No.   | <b>No. P31</b>  |            | <b>No. P32</b> |            | <b>No. P33</b>  |            | <b>No. P34</b>  |            | <b>No. P35</b> |            |
|-----------|-----------------|------------|----------------|------------|-----------------|------------|-----------------|------------|----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Ballad 1</b> |            | <b>Folk</b>    |            | <b>Brushes1</b> |            | <b>Ballad 2</b> |            | <b>Pops 1</b>  |            |
|           | Inst. No.       | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.       | Instrument | Inst. No.       | Instrument | Inst. No.      | Instrument |
| DRUM KICK | K09             | 26"dp      | K10            | Jazz       | K10             | Jazz       | K01             | Maple      | K01            | Maple      |
| DRUM SNR1 | S12             | MdSft      | S20            | BrshS      | S21             | v BrshS    | S04             | v Maple    | S09            | v Open     |
| DRUM SNR2 | S29             | Stck2      | S26            | Doubl      | S19             | BrshR      | S29             | Stck2      | S29            | Stck2      |
| DRUM CHH  | H05             | 16"C       | H01            | PureC      | H03             | PureP      | H01             | PureC      | H01            | PureC      |
| DRUM OHH  | H08             | v 16"O     | H04            | v PureO    | H13             | BrshO      | H04             | v PureO    | H04            | v PureO    |
| DRUM CYM1 | C11             | Bell1      | C12            | Bell2      | C11             | Bell1      | C11             | Bell1      | C12            | Bell2      |
| DRUM CYM2 | C09             | Ride1      | C14            | BrshR      | C14             | BrshR      | C09             | Ride1      | C10            | Ride2      |
| DRUM CYM3 | C01             | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C13             | BrshC      | C01             | Crsh1      | C01            | Crsh1      |
| DRUM TOM1 | T04             | AmbiH      | T01            | VintH      | T13             | BrshH      | T01             | VintH      | T07            | DbIH       |
| DRUM TOM2 | T05             | AmbiM      | T02            | VintM      | T14             | BrshM      | T02             | VintM      | T08            | DbIM       |
| DRUM TOM3 | T06             | AmbiL      | T03            | VintL      | T15             | BrshL      | T03             | VintL      | T09            | DbIL       |
| DRUM CYM4 | C02             | Crsh2      | C13            | BrshC      | C02             | Crsh2      | C02             | Crsh2      | C02            | Crsh2      |
| DRUM CYM5 | C07             | Splsh      | C07            | Splsh      | C03             | Crsh3      | C07             | Splsh      | C07            | Splsh      |
| PERC 1    | P05             | CngHM      | P05            | CngHM      | P05             | CngHM      | P05             | CngHM      | P05            | CngHM      |
| PERC 2    | P06             | CngHO      | P06            | CngHO      | P06             | CngHO      | P06             | CngHO      | P06            | CngHO      |
| PERC 3    | P07             | CngaL      | P07            | CngaL      | P07             | CngaL      | P07             | CngaL      | P07            | CngaL      |
| PERC 4    | P03             | BngoH      | P03            | BngoH      | P03             | BngoH      | P03             | BngoH      | P03            | BngoH      |
| PERC 5    | P04             | BngoL      | P04            | BngoL      | P04             | BngoL      | P04             | BngoL      | P04            | BngoL      |
| PERC 6    | P29             | Clap2      | P28            | Clap1      | P28             | Clap1      | P29             | Clap2      | P29            | Clap2      |
| PERC 7    | P01             | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01             | Cowbl      | P01             | Cowbl      | P01            | Cowbl      |
| PERC 8    | P02             | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16             | Cabas      | P16            | Cabas      | P16             | Cabas      | P16             | Cabas      | P16            | Cabas      |
| PERC 10   | P10             | Clave      | P10            | Clave      | P10             | Clave      | P10             | Clave      | P10            | Clave      |
| PERC 11   | P14             | MarcS      | P14            | MarcS      | P14             | MarcS      | P14             | MarcS      | P14            | MarcS      |
| PERC 12   | P19             | AgogH      | P19            | AgogH      | P19             | AgogH      | P19             | AgogH      | P19            | AgogH      |
| PERC 13   | P20             | AgogL      | P20            | AgogL      | P20             | AgogL      | P20             | AgogL      | P20            | AgogL      |
| Bass      | B04             | Frtls      | B03            | MuteB      | B07             | Acous      | B04             | Frtls      | B01            | Fing1      |

| Kit No.   | <b>No. P36</b> |            | <b>No. P37</b> |            | <b>No. P38</b>  |            | <b>No. P39</b>  |            | <b>No. P40</b>  |            |
|-----------|----------------|------------|----------------|------------|-----------------|------------|-----------------|------------|-----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Punk</b>    |            | <b>Pops 2</b>  |            | <b>Standrd2</b> |            | <b>Natural2</b> |            | <b>Studio 2</b> |            |
|           | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.       | Instrument | Inst. No.       | Instrument | Inst. No.       | Instrument |
| DRUM KICK | K04            | Dry        | K04            | Dry        | K01             | Maple      | K04             | Dry        | K02             | Rnd1       |
| DRUM SNR1 | S15            | v Rock     | S07            | v Beech    | S04             | v Maple    | S14             | v Natrl    | S09             | v Open     |
| DRUM SNR2 | S26            | Doubl      | S28            | Stck1      | S26             | Doubl      | S28             | Stck1      | S26             | Doubl      |
| DRUM CHH  | H09            | RealC      | H01            | PureC      | H01             | PureC      | H01             | PureC      | H05             | 16"C       |
| DRUM OHH  | H11            | v RealO    | H04            | v PureO    | H02             | PureO      | H04             | v PureO    | H08             | v 16"O     |
| DRUM CYM1 | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C11             | Bell1      | C11             | Bell1      | C12             | Bell2      |
| DRUM CYM2 | C10            | Ride2      | C09            | Ride1      | C09             | Ride1      | C10             | Ride2      | C10             | Ride2      |
| DRUM CYM3 | C01            | Crsh1      | C02            | Crsh2      | C01             | Crsh1      | C01             | Crsh1      | C01             | Crsh1      |
| DRUM TOM1 | T04            | AmbiH      | T01            | VintH      | T07             | DbIH       | T04             | AmbiH      | T07             | DbIH       |
| DRUM TOM2 | T05            | AmbiM      | T02            | VintM      | T08             | DbIM       | T05             | AmbiM      | T08             | DbIM       |
| DRUM TOM3 | T06            | AmbiL      | T03            | VintL      | T09             | DbIL       | T06             | AmbiL      | T09             | DbIL       |
| DRUM CYM4 | C02            | Crsh2      | C07            | Splsh      | C02             | Crsh2      | C02             | Crsh2      | C02             | Crsh2      |
| DRUM CYM5 | C08            | China      | C08            | China      | C08             | China      | C07             | Splsh      | C08             | China      |
| PERC 1    | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05             | CngHM      | P05             | CngHM      | P05             | CngHM      |
| PERC 2    | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06             | CngHO      | P06             | CngHO      | P06             | CngHO      |
| PERC 3    | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07             | CngaL      | P07             | CngaL      | P07             | CngaL      |
| PERC 4    | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03             | BngoH      | P03             | BngoH      | P03             | BngoH      |
| PERC 5    | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04             | BngoL      | P04             | BngoL      | P04             | BngoL      |
| PERC 6    | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P29             | Clap2      | P29             | Clap2      | P29             | Clap2      |
| PERC 7    | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01             | Cowbl      | P01             | Cowbl      | P01             | Cowbl      |
| PERC 8    | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16             | Cabas      | P16             | Cabas      | P16             | Cabas      |
| PERC 10   | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10             | Clave      | P10             | Clave      | P10             | Clave      |
| PERC 11   | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14             | MarcS      | P14             | MarcS      | P14             | MarcS      |
| PERC 12   | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19             | AgogH      | P19             | AgogH      | P19             | AgogH      |
| PERC 13   | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20             | AgogL      | P20             | AgogL      | P20             | AgogL      |
| Bass      | B01            | Fing1      | B01            | Fing1      | B01             | Fing1      | B01             | Fing1      | B01             | Fing1      |

Список пресетных наборов барабанов

| Kit No.   | <b>No. P41</b> |            | <b>No. P42</b> |            | <b>No. P43</b>  |            | <b>No. P44</b> |            | <b>No. P45</b> |            |
|-----------|----------------|------------|----------------|------------|-----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Power 3</b> |            | <b>Room 3</b>  |            | <b>Brushes2</b> |            | <b>Latin</b>   |            | <b>Samba</b>   |            |
|           | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.       | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument |
| DRUM KICK | K02            | Rnd1       | K06            | Rev1       | K10             | Jazz       | K04            | Dry        | K01            | Maple      |
| DRUM SNR1 | S01            | v Wet      | S08            | Open       | S21             | v BrshS    | S11            | v Dry      | S06            | BchS       |
| DRUM SNR2 | S26            | Doubl      | S28            | Stck1      | S19             | BrshR      | S29            | Stck2      | S29            | Stck2      |
| DRUM CHH  | H09            | RealC      | H09            | RealC      | H03             | PureP      | H12            | BrshC      | P23            | SurDM      |
| DRUM OHH  | H11            | v RealO    | H10            | RealO      | H13             | BrshO      | H13            | BrshO      | P24            | SurDO      |
| DRUM CYM1 | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C11             | Bell1      | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      |
| DRUM CYM2 | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C14             | BrshR      | P21            | CuicH      | P21            | CuicH      |
| DRUM CYM3 | C01            | Crsh1      | C01            | Crsh1      | C13             | BrshC      | P22            | CuicL      | P22            | CuicL      |
| DRUM TOM1 | T04            | AmbiH      | T04            | AmbiH      | T13             | BrshH      | P08            | TmbIH      | P08            | TmbIH      |
| DRUM TOM2 | T05            | AmbiM      | T05            | AmbiM      | T14             | BrshM      | P09            | TmbIL      | P09            | TmbIL      |
| DRUM TOM3 | T06            | AmbiL      | T06            | AmbiL      | T15             | BrshL      | T09            | DbiL       | T09            | DbiL       |
| DRUM CYM4 | C02            | Crsh2      | C03            | Crsh3      | C02             | Crsh2      | C10            | Ride2      | P17            | WhslS      |
| DRUM CYM5 | C08            | China      | C07            | Splsh      | C03             | Crsh3      | P11            | Vibra      | P18            | WhslL      |
| PERC 1    | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05             | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      |
| PERC 2    | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06             | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      |
| PERC 3    | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07             | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      |
| PERC 4    | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03             | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      |
| PERC 5    | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04             | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      |
| PERC 6    | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P28             | Clap1      | P28            | Clap1      | P28            | Clap1      |
| PERC 7    | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01             | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      |
| PERC 8    | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02             | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16             | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      |
| PERC 10   | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10             | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      |
| PERC 11   | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14             | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      |
| PERC 12   | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19             | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      |
| PERC 13   | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20             | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      |
| Bass      | B01            | Fing1      | B01            | Fing1      | B04             | Frtls      | B01            | Fing1      | B04            | Frtls      |



| Kit No.   | <b>No. P46</b> |            | <b>No. P47</b> |            | <b>No. P48</b> |            | <b>No. P49</b> |            | <b>No. P50</b> |            |
|-----------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|----------------|------------|
| Kit Name  | <b>Salsa</b>   |            | <b>Reggae</b>  |            | <b>India</b>   |            | <b>Afro 1</b>  |            | <b>Afro 2</b>  |            |
|           | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument | Inst. No.      | Instrument |
| DRUM KICK | K10            | Jazz       | K05            | Comp       | K01            | Maple      | K01            | Maple      | K05            | Comp       |
| DRUM SNR1 | S16            | Picco      | S23            | Regga      | S13            | NatrI      | S13            | NatrI      | P09            | TmbIL      |
| DRUM SNR2 | S29            | Stck2      | S29            | Stck2      | S29            | Stck2      | S29            | Stck2      | S29            | Stck2      |
| DRUM CHH  | H12            | BrshC      | H01            | PureC      | H01            | PureC      | H05            | 16"C       | H01            | PureC      |
| DRUM OHH  | H13            | BrshO      | H02            | PureO      | H04 v          | PureO      | H08 v          | 16"O       | H02            | PureO      |
| DRUM CYM1 | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      | C12            | Bell2      |
| DRUM CYM2 | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      | C10            | Ride2      |
| DRUM CYM3 | C03            | Crsh3      | C07            | Splsh      | C01            | Crsh1      | C07            | Splsh      | C07            | Splsh      |
| DRUM TOM1 | P08            | TmbIH      | P08            | TmbIH      | P25            | Tbla1      | P08            | TmbIH      | T07            | DbIH       |
| DRUM TOM2 | P09            | TmbIL      | P09            | TmbIL      | P26            | Tbla2      | P09            | TmbIL      | T08            | DbIM       |
| DRUM TOM3 | T09            | DbIL       | T03            | VintL      | P27            | Tbla3      | T05            | AmbiM      | T09            | DbIL       |
| DRUM CYM4 | P15            | Shakr      | C03            | Crsh3      | C02            | Crsh2      | P13            | GuirL      | P24            | SurdO      |
| DRUM CYM5 | P11            | Vibra      | P11            | Vibra      | C07            | Splsh      | P21            | CuicH      | P11            | Vibra      |
| PERC 1    | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      | P05            | CngHM      |
| PERC 2    | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      | P06            | CngHO      |
| PERC 3    | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      | P07            | CngaL      |
| PERC 4    | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      | P03            | BngoH      |
| PERC 5    | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      | P04            | BngoL      |
| PERC 6    | P28            | Clap1      | P28            | Clap1      | P29            | Clap2      | P29            | Clap2      | P28            | Clap1      |
| PERC 7    | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      | P01            | Cowbl      |
| PERC 8    | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      | P02            | Tmbrn      |
| PERC 9    | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      | P16            | Cabas      |
| PERC 10   | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      | P10            | Clave      |
| PERC 11   | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      | P14            | MarcS      |
| PERC 12   | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      | P19            | AgogH      |
| PERC 13   | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      | P20            | AgogL      |
| Bass      | B07            | Acous      | B03            | MuteB      | B07            | Acous      | B03            | MuteB      | B07            | Acous      |

## Список пресетных стилей

| №    | Название стиля |
|------|----------------|
| P001 | ROCK JAM 1     |
| P002 | ROCK JAM 2     |
| P003 | SHFFL JAM      |
| P004 | ROCK HOP       |
| P005 | STREET HOP     |
| P006 | MIAMI          |
| P007 | FUNK ROCK      |
| P008 | HARD ROCK1     |
| P009 | HARD ROCK2     |
| P010 | HARD ROCK3     |
| P011 | HARD ROCK4     |
| P012 | HARD ROCK5     |
| P013 | HARD ROCK6     |
| P014 | HVY ROCK 1     |
| P015 | HVY ROCK 2     |
| P016 | HVY ROCK 3     |
| P017 | FAST ROCK1     |
| P018 | FAST ROCK2     |
| P019 | FAST ROCK3     |
| P020 | ROCK SWING     |
| P021 | ROCK 1         |
| P022 | ROCK 2         |
| P023 | ROCK 3         |
| P024 | ROCK 4         |
| P025 | ROCK 5         |
| P026 | ROCK 6         |
| P027 | ROCK 7         |
| P028 | ROCK 8         |
| P029 | TRIBE ROCK     |
| P030 | JELLY JAM      |
| P031 | KNCKL HEAD     |
| P032 | GROOVE CUT     |
| P033 | AC ROCK        |
| P034 | ELEC ROCK1     |
| P035 | ELEC ROCK2     |
| P036 | SURF ROCK      |
| P037 | 8TH FEEL 1     |
| P038 | 8TH FEEL 2     |
| P039 | 8TH FEEL 3     |
| P040 | 8TH FEEL 4     |

| №    | Название стиля |
|------|----------------|
| P041 | 16TH FEEL1     |
| P042 | 16TH FEEL2     |
| P043 | 16TH FEEL3     |
| P044 | SHUFFLE        |
| P045 | BALLAD 1       |
| P046 | BALLAD 2       |
| P047 | BALLAD 3       |
| P048 | BALLAD 4       |
| P049 | COUNTRY 1      |
| P050 | COUNTRY 2      |
| P051 | BLUE GRASS     |
| P052 | BLUES 1        |
| P053 | BLUES 2        |
| P054 | CHICAGO        |
| P055 | ROCK BLUES     |
| P056 | LATIN ROCK     |
| P057 | FUNK 1         |
| P058 | FUNK 2         |
| P059 | FUNK 3         |
| P060 | FUNK 4         |
| P061 | FUNK 5         |
| P062 | FUNK 6         |
| P063 | SOUL 1         |
| P064 | SOUL 2         |
| P065 | NEW R&B        |
| P066 | HIP HOP 1      |
| P067 | HIP HOP 2      |
| P068 | HIP HOP 3      |
| P069 | FUSION 1       |
| P070 | FUSION 2       |
| P071 | FUSION 3       |
| P072 | FUSION 4       |
| P073 | GROOVE SIX     |
| P074 | HEAVY FUNK     |
| P075 | GOSPEL 1       |
| P076 | GOSPEL 2       |
| P077 | MED BLUES      |
| P078 | SWING 1        |
| P079 | SWING 2        |
| P080 | BRUSH          |

| №    | Название стиля |
|------|----------------|
| P081 | BIG BAND       |
| P082 | JAZZ WALTZ     |
| P083 | JAZZ FIVE      |
| P084 | DRM'N'BSS1     |
| P085 | DRM'N'BSS2     |
| P086 | TECHNO 1       |
| P087 | TECHNO 2       |
| P088 | HOUSE 1        |
| P089 | HOUSE 2        |
| P090 | BOSSA JAM      |
| P091 | BOSSA NOVA     |
| P092 | SAMBA 1        |
| P093 | SAMBA 2        |
| P094 | SAMBA 3        |
| P095 | SALSA 1        |
| P096 | SALSA 2        |
| P097 | LATIN JAM      |
| P098 | LATIN POP1     |
| P099 | LATIN POP2     |
| P100 | REGGAE         |

## 1. RECOGNIZED RECEIVE DATA

### ■ Channel Voice Message

#### ● Note Off

| <u>Status</u> | <u>Second</u> | <u>Third</u> |
|---------------|---------------|--------------|
| 8nH           | kkH           | vvH          |
| 9nH           | kkH           | 00H          |

n = MIDI Channel Number: 0H-FH (ch.1-ch.16)

kk = Note Number: 00H-7FH (0-127)

vv = Velocity: 00H-7FH (0-127)

- \* Velocity value is not recognized.
- \* Not recognized in case that MIDI Channel value is "OFF" for each part.

#### ● Note On

| <u>Status</u> | <u>Second</u> | <u>Third</u> |
|---------------|---------------|--------------|
| 9nH           | kkH           | vvH          |

n = MIDI Channel Number: 0H-FH (ch.1-ch.16)

kk = Note Number: 00H-7FH (0-127)

vv = Velocity: 01H-7FH (1-127)

- \* Not recognized in case that MIDI Channel value is "OFF" for each part.
- \* For drum part, note number of recognized data is as follows:

#### DRUM

| <u>Pad number</u> | <u>Note number</u> |
|-------------------|--------------------|
| Pad 1             | 36 (24H) (C2)      |
| Pad 2             | 38 (26H) (D2)      |
| Pad 3             | 37 (25H) (C#2)     |
| Pad 4             | 42 (2AH) (F#2)     |
| Pad 5             | 46 (2EH) (A#2)     |
| Pad 6             | 53 (35H) (F3)      |
| Pad 7             | 51 (33H) (D#3)     |
| Pad 8             | 49 (31H) (C#3)     |
| Pad 9             | 48 (30H) (C3)      |
| Pad 10            | 45 (2DH) (A2)      |
| Pad 11            | 41 (29H) (F2)      |
| Pad 12            | 57 (39H) (A3)      |
| Pad 13            | 58 (3AH) (A#3)     |

#### PERC

| <u>Pad number</u> | <u>Note number</u> |
|-------------------|--------------------|
| Pad 1             | 62 (3EH) (D4)      |
| Pad 2             | 63 (3FH) (D#4)     |
| Pad 3             | 64 (40H) (E4)      |
| Pad 4             | 60 (3CH) (C4)      |
| Pad 5             | 61 (3DH) (C#4)     |
| Pad 6             | 39 (27H) (D#2)     |
| Pad 7             | 56 (38H) (G#3)     |
| Pad 8             | 54 (36H) (F#3)     |
| Pad 9             | 69 (45H) (A4)      |
| Pad 10            | 75 (4BH) (D#5)     |
| Pad 11            | 70 (46H) (A#4)     |
| Pad 12            | 67 (43H) (G4)      |
| Pad 13            | 68 (44H) (G#4)     |

- \* For the bass part, the range of note numbers are 1CH-40H (28-64, E1-E4). Though the other note numbers can be received, they are sounded converting into the range of the note numbers E1-E4.

## MIDI Implementation

---

### ● Program Change

| <u>Status</u> | <u>Second</u> |
|---------------|---------------|
| CnH           | ppH           |

n = MIDI Channel Number: 0H–FH (ch.1–ch.16)  
pp = Program Number: 00H–63H (prog.1–prog.100)

- \* MIDI Channel Number is same as drum part channel.
- \* Not recognized in case that drum part channel is "OFF".
- \* Recognizing Program Change message, DR-3 switches Drum Kit of the same number as Program Number. Consequently, bass tone changes as the Drum kit including.  
The prog.1–50 correspond to the P01–P50, and the prog.51–100 correspond to the U01–U50.
- \* After recognizing a Program Change message, new voices will sound as a switch, but sounding voices will not change then.

### ■ System Common Message

#### ● Song Position Pointer

| <u>Status</u> | <u>Second</u> | <u>Third</u> |
|---------------|---------------|--------------|
| F2H           | llH           | mmH          |

mm, ll = Value: 00 00H–7F 7FH (0–16383)

- \* Recognized under stop state of performances in Song Play mode or Style Play mode, and located the start position to play as a Value.

#### ● Song Select

| <u>Status</u> | <u>Second</u> |
|---------------|---------------|
| F3H           | ssH           |

ss = Song Number: 00H–63H (1–100)

- \* Recognized under stop state of performances in Song Play Mode, and switched song to play.

### ■ System Real-time Message

#### ● Timing Clock

| <u>Status</u> |
|---------------|
| F8H           |

- \* Recognition regards Sync Mode setting as follows:  
Sync Mode: AUTO  
Starting by receiving Start message (FAH) or Continue message (FBH), performances are synchronized to Timing Clock message (F8H).  
Sync Mode: REMOTE  
Not recognized.  
Sync Mode: INT  
Not recognized.

#### ● Start

| <u>Status</u> |
|---------------|
| FAH           |

### ● Continue

Status  
FBH

### ● Stop

Status  
FCH

### ● Active Sensing

Status  
FEH

- \* Once receiving Active Sensing message, DR-3 begins checking intervals of receiving messages. If an interval is over 500msec, DR-3 will stop sounding tones temporarily and not check intervals after this.

## 2. Messages stored in patterns

### ■ Channel Voice Message

#### ● Note Off

| <u>Status</u> | <u>Second</u> | <u>Third</u> |
|---------------|---------------|--------------|
| 9nH           | kkH           | 00H          |

n = MIDI Channel Number: 0H-FH (ch.1–ch.16)  
kk = Note Number: 00H-7FH (0–127)

#### ● Note On

| <u>Status</u> | <u>Second</u> | <u>Third</u> |
|---------------|---------------|--------------|
| 9nH           | kkH           | vvH          |

n = MIDI Channel Number: 0H-FH (ch.1–ch.16)  
kk = Note Number: 00H-7FH (0–127)  
vv = Velocity: 01H-7FH (1–127)

- \* For drum part, note number of stored data is as follows:

#### DRUM

| <u>Pad number</u> | <u>Note number</u> |
|-------------------|--------------------|
| Pad 1             | 36 (24H) (C2)      |
| Pad 2             | 38 (26H) (D2)      |
| Pad 3             | 37 (25H) (C#2)     |
| Pad 4             | 42 (2AH) (F#2)     |
| Pad 5             | 46 (2EH) (A#2)     |
| Pad 6             | 53 (35H) (F3)      |
| Pad 7             | 51 (33H) (D#3)     |
| Pad 8             | 49 (31H) (C#3)     |
| Pad 9             | 48 (30H) (C3)      |
| Pad 10            | 45 (2DH) (A2)      |
| Pad 11            | 41 (29H) (F2)      |
| Pad 12            | 57 (39H) (A3)      |
| Pad 13            | 58 (3AH) (A#3)     |

#### PERC

| <u>Pad number</u> | <u>Note number</u> |
|-------------------|--------------------|
| Pad 1             | 62 (3EH) (D4)      |
| Pad 2             | 63 (3FH) (D#4)     |
| Pad 3             | 64 (40H) (E4)      |
| Pad 4             | 60 (3CH) (C4)      |
| Pad 5             | 61 (3DH) (C#4)     |
| Pad 6             | 39 (27H) (D#2)     |
| Pad 7             | 56 (38H) (G#3)     |
| Pad 8             | 54 (36H) (F#3)     |
| Pad 9             | 69 (45H) (A4)      |
| Pad 10            | 75 (4BH) (D#5)     |
| Pad 11            | 70 (46H) (A#4)     |
| Pad 12            | 67 (43H) (G4)      |
| Pad 13            | 68 (44H) (G#4)     |

- \* All note numbers are stored in bass part.

Dr. Rhythm  
Model DR-3

Date: Dec. 27, 2002

Version : 1.00

## MIDI Implementation Chart

| Function...                   | Transmitted         | Recognized     | Remarks            |
|-------------------------------|---------------------|----------------|--------------------|
| Basic Default Channel Changed | *****<br>*****      | 1-16<br>1-16   | Storable in Memory |
| Mode Default Messages Altered | *****<br>X<br>***** | Mode 3<br>X    |                    |
| Note Number : True Voice      | *****<br>*****      | 0-127<br>28-64 |                    |
| Velocity Note On Note Off     | X<br>X              | O<br>X         | 9n v=1-127         |
| After Touch Key's Channel's   | X<br>X              | X<br>X         |                    |
| Pitch Bend                    | X                   | X              |                    |
| Control Change                | X                   | X              |                    |

|                              |  |             |       |  |
|------------------------------|--|-------------|-------|--|
|                              |  |             |       |  |
| Program Change : True Number | X<br>*****   | O           | 1-100 |  |
| System Exclusive             | X  | X           |       |  |
| System : Song Position       | X  | O           | 0-99  |  |
| System : Song Select         | X  | O           |       |  |
| System : Tune Request        | X  | X           |       |  |
| System : Clock               | X  | O SYNC=AUTO | *1    |  |
| Real Time : Commands         | X  | O SYNC=AUTO | *1    |  |
| Aux : Local On/Off           | X  | X           |       |  |
| Aux : All Notes Off          | X  | X           |       |  |
| Messages : Active Sensing    | X  | O           |       |  |
| Messages : Reset             | X  | X           |       |  |
| Notes                        | * 1 Received when Sync Mode is AUTO and unit is functioning as slave |             |       |  |

Mode 1 : OMNI ON, POLY  
Mode 2 : OMNI ON, MONO  
Mode 3 : OMNI OFF, POLY  
Mode 4 : OMNI OFF, MONO  
O : Yes  
X : No

# Спецификации

## Барабанные стили

Пользовательских стилей: 100

Пресетных стилей: 100

\* 11 паттернов на стиль

## Сонги

Пользовательские сонги : 100

Максимальная длина: 250 паттернов

## Функция TSC (Total Sound Control)

Sound Shape

Пресетных патчей: 8

Пользовательских патчей: 8

Ambience

Пресетных патчей: 8 patches

Пользовательских патчей: 8 patches

## Полифония

12 голосов

## Инструменты

Барабаны и перкуссия: 120

Басы : 12

## Разрешение

96 на четвертную ноту

## Темп

От 20 до 260

## Метод записи

В реальном времени и пошаговый

## Кнопка (падов)

13 (чувствительных к нажатию)

## Дисплей

Жидкокристаллический с подсветкой 2 строки по 16 символов

## Разъёмы

Выходные разъёмы: L, R (типа RCA),  
L (PHONES), R (MONO) (1/4-дюймовый  
разъём)

Разъём для ножного переключателя (Стерео  
1/4 -дюймовый разъём)

Разъём MIDI IN

Разъём для адаптера питания DC IN

## Питание

6 батарей типа AA либо адаптер серии PSA

## Потребляемый ток

200 мА

\* Ожидаемое время работы щелочных батарей  
при непрерывном использовании:  
5 часов  
Реальное время жизни батарей зависит от  
условий использования инструмента.

## Размеры

213 x 185 x 53 мм

## Вес

710 г (без батарей)

## В комплекте

Батареи питания

Руководство пользователя

## Дополнительно поставляются

Адаптер питания серии PSA

Педальный переключатель серии FS-5U

Кабель для педального переключателя

Roland PCS-31

Переходник со стереофонического джека на 2  
монофонических

\* В интересах улучшения продукции специфика-  
ция и внешний вид прибора и или содержа-  
ние комплектации может меняться без  
предварительного уведомления.



# Index

## Buttons

|                     |    |
|---------------------|----|
| [AMBIENCE] .....    | 52 |
| [AUTO] .....        | 46 |
| [INST] .....        | 58 |
| [KEY SHIFT] .....   | 42 |
| [MANU] .....        | 43 |
| [SONG] .....        | 74 |
| [SOUND SHAPE] ..... | 51 |
| [TEMPO] .....       | 41 |

## A

|                  |        |
|------------------|--------|
| AMBIENCE .....   | 36     |
| Ambience .....   | 33     |
| Copying .....    | 57     |
| Naming .....     | 57     |
| Parameters ..... | 56     |
| Auto Mode .....  | 34, 46 |

## B

|                   |        |
|-------------------|--------|
| Bass Part .....   | 66, 68 |
| Bass Sounds ..... | 59     |
| Batteries .....   | 15     |
| Beat .....        | 62     |
| Block Loop .....  | 86     |

## C

|                    |    |
|--------------------|----|
| Clearing           |    |
| Patterns .....     | 73 |
| Song .....         | 85 |
| Style .....        | 72 |
| Compressor .....   | 54 |
| Connection .....   | 16 |
| Foot Switch .....  | 29 |
| MIDI Devices ..... | 93 |
| COPY .....         | 82 |
| Copying            |    |
| Kit .....          | 92 |
| Patterns .....     | 72 |
| Song .....         | 84 |
| Style .....        | 71 |

## D

|                   |        |
|-------------------|--------|
| DELETE .....      | 81     |
| Demo .....        | 21     |
| Drum Part .....   | 65, 67 |
| Drum Sounds ..... | 59     |

## E

|                   |    |
|-------------------|----|
| Edit screen ..... | 38 |
| Editing           |    |
| Notes .....       | 78 |
| Songs .....       | 80 |
| ENDING .....      | 35 |
| Equalizer .....   | 53 |

## F

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Factory Reset ..... | 18     |
| FILL .....          | 35     |
| Foot Switch .....   | 29, 48 |

## H

|                  |    |
|------------------|----|
| Headphones ..... | 16 |
|------------------|----|

## I

|                     |    |
|---------------------|----|
| Initial tempo ..... | 75 |
| INSERT .....        | 80 |
| Instruments .....   | 37 |
| INTRO .....         | 35 |

## K

|                     |        |
|---------------------|--------|
| Key Shift .....     | 28, 42 |
| Key Transpose ..... | 70     |
| Kit .....           | 90     |
| Copying .....       | 92     |
| Naming .....        | 91     |
| Style .....         | 63     |
| Kits .....          | 36     |

## L

|                 |    |
|-----------------|----|
| Loop Play ..... | 86 |
| LP:OFF .....    | 86 |
| LP:BLK .....    | 86 |
| LP:ON .....     | 86 |

## M

|                        |        |
|------------------------|--------|
| Manual Mode .....      | 34     |
| Manual mode .....      | 43     |
| Master .....           | 93     |
| Metronome Volume ..... | 89     |
| MIDI .....             | 93     |
| MIDI Channels .....    | 94     |
| MIDI Connector .....   | 93     |
| Mute .....             | 45, 63 |

## Index

### N

|                     |    |
|---------------------|----|
| Naming              |    |
| Kit .....           | 91 |
| Song .....          | 84 |
| Style .....         | 71 |
| Note Messages ..... | 96 |

### O

|                   |    |
|-------------------|----|
| OUTPUT Jack ..... | 89 |
|-------------------|----|

### P

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| Pad .....                 | 58         |
| Pad Functions .....       | 37         |
| Pad Sensitivity .....     | 89         |
| Pan .....                 | 91         |
| Pattern .....             | 44         |
| Clearing .....            | 73         |
| Copying .....             | 72         |
| Measures .....            | 64         |
| Recording .....           | 65         |
| Substituting .....        | 78         |
| Pattern pads .....        | 23, 35, 44 |
| Pattern Progression ..... | 47         |
| Patterns .....            | 35         |
| Pause .....               | 40         |
| Percussion Sounds .....   | 59         |
| Performing                |            |
| Songs .....               | 85         |
| Polarity switch .....     | 29         |
| Power .....               | 17         |
| POWER switch .....        | 17         |
| Preset Style .....        | 43         |

### Q

|                |    |
|----------------|----|
| Quantize ..... | 66 |
|----------------|----|

### R

|                                 |            |
|---------------------------------|------------|
| Realtime Recording .....        | 61, 65, 77 |
| Realtime Recording screen ..... | 39         |
| Recording                       |            |
| Patterns .....                  | 65         |
| Song .....                      | 76         |
| Reference Pitch .....           | 89         |

### S

|                                      |            |
|--------------------------------------|------------|
| Slave .....                          | 93         |
| Song .....                           | 34, 74     |
| Changing the Tempo .....             | 83         |
| Clearing .....                       | 85         |
| Copying .....                        | 84         |
| Creating .....                       | 74         |
| Edit .....                           | 80         |
| Naming .....                         | 84         |
| Performing .....                     | 85         |
| Playing Repeatedly (Loop Play) ..... | 87         |
| Recording .....                      | 76         |
| Tempo .....                          | 75         |
| TSC .....                            | 76         |
| Song Chain .....                     | 87         |
| Song Edit screen .....               | 39         |
| Song Mode .....                      | 37         |
| Song Recording screen .....          | 39         |
| Song screen .....                    | 38         |
| Sound group .....                    | 58         |
| SOUND SHAPE .....                    | 36         |
| Sound Shape .....                    | 32         |
| Copying .....                        | 55         |
| Naming .....                         | 55         |
| Parameters .....                     | 53         |
| Step Recording .....                 | 61, 67, 76 |
| Step Recording screen .....          | 38         |
| Style .....                          | 22, 34     |
| Beat .....                           | 62         |
| Clearing .....                       | 72         |
| Copying .....                        | 71         |
| Creating .....                       | 61         |
| Kit .....                            | 63         |
| Mute .....                           | 63         |
| Naming .....                         | 71         |
| Selecting .....                      | 26, 43     |
| Starting/Stopping .....              | 44         |
| Tempo .....                          | 62         |
| TSC .....                            | 64         |
| Style Play Mode .....                | 34         |
| Style screen .....                   | 38         |
| Sync Mode .....                      | 95         |
| Synchronizing .....                  | 93         |
| System .....                         | 88         |

**T**

|             |            |
|-------------|------------|
| Tempo ..... | 27, 36, 41 |
| Song .....  | 75         |
| Style ..... | 62         |
| TSC .....   | 32, 36, 51 |
| Song .....  | 76         |
| Style ..... | 64         |

**U**

|                 |    |
|-----------------|----|
| User kits ..... | 90 |
|-----------------|----|

**V**

|                            |        |
|----------------------------|--------|
| VARIATION .....            | 24, 45 |
| Variation .....            | 36     |
| VARIATION [KIT] .....      | 45, 60 |
| VARIATION [MUTE] .....     | 45     |
| VARIATION [PTN] .....      | 45     |
| Velocity Edit .....        | 69     |
| Velocity Edit screen ..... | 39     |
| VERSE .....                | 35     |
| Volume                     |        |
| Instrument sound .....     | 91     |

**Memo ...**