



# DR-880

# Dr. Rhythm

## Руководство пользователя

Примите наши поздравления и благодарность за то, что выбрали BOSS DR-880 Dr. Rhythm. Перед использованием данного устройства внимательно прочитайте разделы, озаглавленные:

- **БЕЗОПАСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УСТРОЙСТВА (с. 2 –3)**
- **ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ (с. 4–5)**

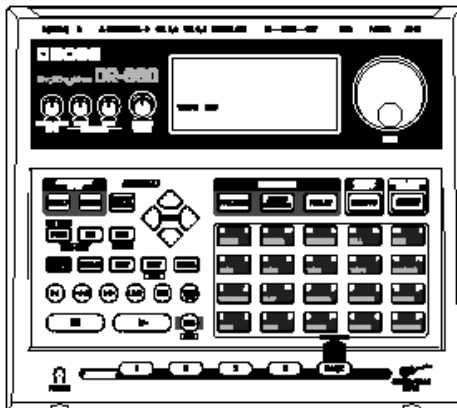
В этих разделах представлена важная информация, необходимая для правильной работы устройства. Кроме того, чтобы получить максимально полное представление о функциональных возможностях данного устройства, до конца прочитайте руководство. Сохраните руководство и всегда держите под рукой, чтобы обращаться к нему в случае необходимости.

### ■ Обозначения, принятые в данном Руководстве

- Текст или цифры, заключенные в квадратные скобки [ ], обозначают кнопки.  
[EFFECT]            кнопка EFFECT  
[PATTERN]        кнопка PATTERN
- Такие обозначения, как (р. \*\*) указывают на страницы, к которым вы можете обратиться.

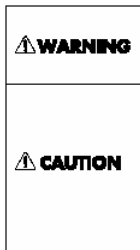
Copyright © 2004 BOSS CORPORATION

Все права защищены. Никакая часть данной публикации не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами без письменного разрешения BOSS CORPORATION.



# БЕЗОПАСНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УСТРОЙСТВА

## Инструкции по предотвращению возгорания устройства и поражения электрическим током, которые представляют опасность для жизни и здоровья пользователя





Предупреждает об опасности смертельного исхода или тяжелых телесных повреждений в результате неправильного использования устройства.


Предупреждает об опасности нанесения материального ущерба в результате неправильного использования устройства.

\*Под материальным ущербом подразумевается повреждение жилого помещения, находящейся в нем мебели, а также имеющихся домашних животных.



Знак  предупреждает о крайней необходимости соблюдения инструкций по технике безопасности. Это выражено через дизайн этого знака: восклицательный знак, заключенный в треугольник. Треугольник без восклицательного знака информирует о соблюдении общих правил пользования устройством.

Знак  предупреждает о строгом выполнении определенных действий, что выражается через дизайн знака: перечеркнутое изображение внутри круга. Отсутствие изображения внутри круга означает, что разбирать данное устройство запрещено.

Знак  предупреждает о необходимости проведения определенных действий. См. изображение внутри круга. Отсутствие изображения внутри круга означает необходимость удаления сетевого шнура из розетки переменного тока.

### ВСЕГДА СОБЛЮДАЙТЕ СЛЕДУЮЩЕЕ:



Перед использованием устройства прочитайте приведенные ниже инструкции,



Не вскрывайте самостоятельно инструмент и не производите самостоятельно его ремонт.



Не предпринимайте попыток самостоятельного ремонта у-ва и замены деталей. Обращайтесь в сервисный центр Roland или к дилеру Roland, у которого приобрели устройство. См. стр. "Информация".



Не используйте и не храните у-во в местах:

- С перепадами т-ры (в закрытом автомобиле, возле батареи отопления, на нагреваемом оборудовании); или в
- Очень влажных помещениях (ванные комнаты, душевые, мокрый пол); или
- Или влажных; а также
- Под дождем; или в
- Пыльных помещениях; или в
- Помещениях с повышенным уровнем вибрации.



Устанавливайте устройство на ровной устойчивой поверхности.



Удостоверьтесь, что уровень напряжения в сети соответствует уровню напряжения, указанному на инструменте.

Не сгибайте чрезмерно сетевой шнур, не наступайте на него и не устанавливайте на шнур тяжелые предметы.



Данное у-во автономно или в комбинации с усилителем и наушниками или динамиками способно формировать такие уровни громкости, которые могут привести к потере слуха. Не работайте на высоких уровнях громкости или на уровнях некомфортного прослушивания.



Не допускайте попадания посторонних предметов (монеты, шпильки, жидкость, алкоголь, напитки) внутрь корпуса устройства.



Немедленно выключите питание, вытяните из розетки сетевой шнур и, свяжитесь с ближайшим сервисным центром Roland в случае, если:



- Поврежден сетевой шнур; или
- Вы почувствовали запах дыма или необычный запах
- Внутри у-ва попали посторонние предметы или протекла жидкость; или
- У-во намокло под дождем; или
- Не работает нормально или наблюдаются сбои в его работе.

В семьях, где имеются дети, взрослые несут ответственность за соблюдение правил безопасного использования устройства.



Защищайте устройство от ударов и не роняйте его.



Не подключайте к у-ву слишком большое количество других у-в. Осторожно пользуйтесь удлинителями, чтобы не превышать допустимых нагрузок (ватт/ампер) на удлинитель. Чрезмерные нагрузки приводят к нагреву изоляции и ее оплавлению.



Перед тем, как взять у-во в загранпоездку, проконсультируйтесь с дилером или обратитесь за информацией в сервисный центр Roland.



НЕ воспроизводите CD-ROM диски на бытовом CD плеере. Полученный уровень громкости может привести к потере слуха, а также к повреждению громкоговорителей.



Размещайте у-во и AC адаптер таким образом, чтобы не мешать естественной вентиляции у-ва.

Подключая и отключая AC адаптер от сети, беритесь только за вилку соединителя.



Периодически отсоединяйте AC адаптер и протирайте его от пыли. Также, отсоединяйте сетевой шнур из розетки, если не планируете использовать у-во продолжительный период времени. Пыль, собирающаяся между вилкой и розеткой, может стать причиной пожара.



Не допускайте спутывания шнуров и кабелей. Храните их в местах не доступных для детей.



Не устанавливайте на у-во тяжелые предметы и не становитесь на него.



Не беритесь за AC адаптер или за вилку соединителя мокрыми руками.



При перестановке у-ва выдерните сетевой шнур из розетки и отсоедините все шнуры от подключенных внешних у-в.



Перед чисткой выключите у-во и выдерните сетевой шнур из розетки.



Во время грозы вытяните сетевой шнур из розетки.



# ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

В дополнение к пунктам, перечисленным в разделе “Безопасное использование устройства” на с. 2–3, прочитайте и соблюдайте следующее:

## Источник питания

Не подключайте данное у-во в одну эл.

Розетку, куда подключены бытовые электроприборы, имеющие мотор а motor. Эти проборы могут обусловить сбой в работе у-ва или формирование слышимых шумов. Подключайте данное у-во к отдельной эл. розетке или используйте фильтр подавления помех.

АС адаптер может нагреваться в процессе работы. Это нормально.

Перед подключением к у-ву других у-в, выключите питание на всех у-вах. Это предотвратит сбой в работе или повреждение громкоговорителей и других у-в.

## Размещение

Не используйте у-во в одной цепи с у-вами, генерирующими линейные шумы

Данное у-во может мешать приему радио и ТВ сигналов. Не используйте вблизи таких устройств.

Наблюдается формирование шумов в случае нахождения у-ва вблизи сотового телефона. Шум возникает на момент приема вызова или во время разговора. Выключайте телефон или держите его подальше от данного у-ва.

Не подвергайте у-во воздействию прямых солнечных лучей, перепаду температур, не размещайте вблизи источников тепла, не оставляйте в закрытом автомобиле. (под воздействием тепла может произойти деформация или обесцвечивание корпуса у-ва)

При перемещении у-ва из одного места в другое (с различными уровнями температуры и влажности) внутри устройства может формироваться конденсат. Таким образом, начните использовать у-во только через несколько часов, за которые конденсат полностью испарится и исчезнет угроза повреждения у-ва.

## Содержание и уход

Для ежедневного ухода протирайте у-во мягкой, сухой или слегка увлажненной тканью. Для удаления сильных загрязнений используйте мягкое неабразивное моющее с-во.

Не используйте бензин, растворители, спирт, которые могут вызвать обесцвечивание и повреждение корпуса у-ва.

## Ремонт и данные

Отправив у-во на ремонт, вы можете потерять данные из памяти. Сохраняйте важные данные на другом MIDI устройстве (секвенсоре), компьютере или на бумаге. Во время ремонта принимаются меры для сохранения данных. Тем не менее, в некоторых случаях (выход из строя платы памяти) восстановление данных невозможно. Roland не несет ответственности за такие случаи потери данных.

## Меры предосторожности

Знайте, что в результате сбоя или неправильной работы у-ва содержание памяти может быть потеряно. Чтобы защитить себя от таких случайностей, мы рекомендуем периодически сохранять важные данные на другом MIDI у-ве (напр. на секвенсоре) или компьютере.

К сожалению, иногда восстановить потерянные данные не представляется возможным. Корпорация Roland не несет ответственности за такие случаи потери данных.

Предельно осторожно обращайтесь с кнопками, слайдерами и другими органами управления; а также с гнездами и соединителями. Грубое обращение может привести к сбою в работе у-ва.

Не надавливайте на дисплей и не ударяйте по нему.

Подсоединяя/отсоединяя кабели, беритесь только за соединитель и не тяните за кабель. Так вы предотвратите короткие замыкания и повреждение внутренних элементов кабеля.

Чтобы не беспокоить соседей, устанавливайте разумные уровни громкости. В вечернее и ночное время предпочтительно пользоваться наушниками.

В случае транспортировки у-ва, упакуйте его в коробку (используя вкладышами) в которой оно было приобретено. Можно использовать эквивалентные упаковочные материалы.

Используйте только указанную педаль экспрессии (приобретается отдельно). Используя другие педали, вы рискуете повредить у-во или вызвать сбой в его работе..

Для выполнения соединений используйте кабели Roland. При использовании кабелей других изготовителей учитывайте следующее:

- В некоторые соединительные кабели встроены резисторы. Не используйте такие кабели для подключения к данному у-ву, так как полученный уровень громкости будет чрезвычайно низким, практически неслышимым. Запрашивайте технические данные на кабель у завода-изготовителя.

Иногда изображения на рисунках в данном руководстве может не совпадать с тем, что вы видите на дисплее. Возможно, у вас более новая, расширенная версия системы (напр. с новыми звуками).

## Как обращаться с CD-ROM

Старайтесь не прикасаться и не поцарапать поверхность дисков. Поврежденные или грязные CD-ROM не могут корректно считываться. Пользуйтесь спец. очистителем.

\* Microsoft и Windows являются зарегистрированными торговыми марками корпорации Microsoft.

\* Сокращения на экране дисплея, использованные в данном документе, использованы в соответствии с инструкциями Microsoft Corporation.

\* Windows® имеет официальное название: "Операционная система Microsoft® Windows®"

\* Apple and Macintosh явл. зарегистрированными торговыми марками Apple Computer, Inc.

\* Mac OS явл. зарегистрированной торговой маркой Apple Computer, Inc.

\* Названия всех продуктов, упомянутых в данном документе, явл. зарегистрированными торговыми марками и принадлежат своим законным владельцам. \* OMS явл. зарегистрированной торговой маркой Opcode Systems, Inc. \* FreeMIDI является зарегистрированной торговой маркой Unicorn, Inc.

# Содержание

<b>Безопасное использование устройства</b>	<b>2</b>
<b>ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ</b>	<b>4</b>
<b>Основные функции</b>	<b>11</b>
<b>Передняя и задняя панели</b>	<b>13</b>
Передняя панель	13
Задняя панель	16
<b>Перед началом эксплуатации</b>	<b>17</b>
Выполнение соединений	17
Вкл/выкл питания	18
Регулирование контрастности дисплея	20
<b>Быстрое начало</b>	<b>21</b>
<b>Прослушивание демо композиций</b>	<b>22</b>
<b>Использование пэдов для игры звуков</b>	<b>23</b>
Исполнение разных звуков (Включение банков пэдов)	23
<b>Исполнение паттернов</b>	<b>24</b>
Выбор и игра паттернов	24
Изменение темпа	26
Изменение тональности	27
Игра паттернов с исп.разных звуков (Switching Kits)	28
Использование функции TSC для смены тона и окружения	30
<b>Игра на гитаре/бас-гитаре параллельно паттернам</b>	<b>32</b>
Использование спецэффектов (гитара/бас гитара)	33
<b>Глава 1 Обзор функций DR-880</b>	<b>35</b>
<b>DR-880 Руководство по эксплуатации</b> (от создания паттерна до воспроизведения)	<b>36</b>
<b>Паттерны и композиции</b>	<b>38</b>
Паттерны	38
Композиции (песни)	39
Наборы	40
Банк пэдов	41
TSC (полное управление звучанием)	42
<b>Секция гитара/бас-гитара</b>	<b>43</b>
Гитарные эффекты	43
<b>Тракт прохождения сигнала (до выхода звука)</b>	<b>44</b>
Выходные гнезда	45
Выходные назначения	45
<b>Общие операции и индикация на экране</b>	<b>46</b>
Включение Pad Bank	46
Перемещение курсора	46
Перемещение между экранами (прокрутка)	46

---

Редактирование величины	47
Экран Play	47
<b>Глава 2 Паттерны (Исполнение, запись, редактирование)</b>	<b>49</b>
<b>Исполнение паттерна</b>	<b>50</b>
Изменение темпа	50
Изменение тональности	50
Включение дисплея	51
<b>Запись паттерна</b>	<b>52</b>
Запись в реальном времени and Step запись	52
Перед началом записи	52
<1> Выбор паттерна пользователя для записи	52
<2> Базовые назначения для записи	53
<3-1> Запись в реальном времени	54
<3-2> Step (пошаговая) запись	55
<4> Запись последов. аккордов	58
<5> Запись вставок	60
<b>Редактирование паттерна (Pattern Edit)</b>	<b>61</b>
Копирование части паттерна (Copy Measure)	61
Вставка пустых тактов в паттерн (Insert Measure)	62
Стирание части паттерна (Erase)	63
Удаление ненужных тактов (Delete Measure)	64
<b>Сохранение паттерна</b>	<b>65</b>
Присвоение названия (Pattern Name)	65
Запись своего паттерна	65
<b>Копирование/Стирание паттерна</b>	<b>66</b>
Копирование паттерна	66
Стирание паттерна	66
<b>Глава 3 EZ Compose/Groove Modify</b>	<b>67</b>
<b>Использование EZ Compose</b>	<b>68</b>
Создание паттерна	68
Добавление секвенции аккордов	69
Добавление вставок	70
<b>Использование Groove Modify</b>	<b>71</b>
Изменение громкости (Velocity Modify)	71
Добавление ghost нот	72
Создание синкопированного ритма	73

<b>Глава 4 Композиция (песня) (запись/редактирование/воспроизв)</b>	<b>75</b>
<b>Запись композиции</b>	<b>76</b>
Перед началом записи	76
<1> Выбор композиции для записи	76
<2> Базовые назначения для композиции	76
<3> Пошаговая запись композиции	77
<b>Сохранение композиции</b>	<b>79</b>
Присвоение названия (Song Name)	79
Запись композиции	79
<b>Копирование/Удаление композиции</b>	<b>80</b>
Копирование композиции	80
Удаление (стирание) композиции	80
<b>Исполнение композиции</b>	<b>81</b>
Изменение темпа	81
Изменение тональности	82
Зацикливание назначенной зоны	82
Включение дисплея	83
<b>Глава 5 Игра на гитаре/бас-гитаре</b>	<b>85</b>
<b>Использование эффектов</b>	<b>86</b>
Включение патчей эффектов	86
Редактирование патча эффекта (Patch Edit)	86
<b>Сохранение/Копирование патча эффекта</b>	<b>88</b>
Присвоение названия патчу эффекта	88
Запись патча эффекта	88
Копирование патча эффекта	89
<b>Использование тюнера/педали экспрессии</b>	<b>90</b>
Настройка гитары/бас-гитары	90
Педаль экспрессии как педаль громкости	91
<b>Список параметров гитарных эффектов</b>	<b>92</b>
GTR MULTI (Guitar multi)	92
BASS MULTI	92
ACO (Acoustic) MULTI	92
Описание эффектов	93
<b>Глава 6 Редактирование TSC назначений</b>	<b>99</b>
<b>Редактирование TSC патча</b>	<b>100</b>
Процедура редактирования	100
<b>Сохранение/копирование TSC патча</b>	<b>103</b>
Присвоение названия TSC патчу	103
Запись TSC патча	103
Копирование TSC патча	104



<b>Глава 7 Создание оригинального набора (Kit Edit)</b>	<b>105</b>
<b>Редактирование набора</b>	<b>106</b>
Выбор набора для редактирования	106
Редактирование партии Drum (ударных)	106
Редактирование партии Bass (баса)	110
<b>Сохранение/Копирование набора</b>	<b>113</b>
Присвоение названия набору	113
Запись набора	113
Копирование набора	114
<b>Глава 8 Удобные функции/Системные назначения</b>	<b>115</b>
<b>Функция FAVORITE</b>	<b>116</b>
Вызов зарегистрированного содержания	116
Регистрация фаворита	117
<b>Сохранение всех текущих назначений</b>	<b>118</b>
<b>Системные назначения</b>	<b>119</b>
Регулировка выходного сигнала (Output Setting)	119
Регулировка чувствительности пэдов (Pad Sens)	120
Настройка партии баса	120
Использование ножных выключателей	121
Добавление отсчета	123
Набор/TSC патч для паттернов и композиций	123
Назначение паттерна при включенном питании	124
<b>Глава 9 Использование MIDI</b>	<b>125</b>
<b>Игра на DR-880 от внешнего MIDI у-ва/ Игра на внешнем MIDI у-ве от DR-880</b>	<b>126</b>
Назначение MIDI канала	126
Назначение выключателя громкости приема	126
<b>Синхронизация DR-880 в цифровым рекордером или MIDI секвенсором</b>	<b>128</b>
Назначение режима Sync Mode	128
<b>Запись внешнего MIDI у-ва на DR-880</b>	<b>130</b>
Запись с MIDI клавиатуры или MIDI пэдов	130
Запись с секвенсора или ритм-машины	130
<b>Передача пакетов данных с DR-880 /прием пакетов данных на DR-880</b>	<b>131</b>
Назначение ID устройства	131
Передача данных DR-880 (пакеты)	131

<b>Глава 10 Использование USB</b>	<b>133</b>
<b>Перед использованием USB</b>	<b>134</b>
Поддерживаемые операционные системы	134
Заметки к использованию USB	
Включение функции USB	134
<b>Импортирование SMF данных для создания паттерна</b>	<b>135</b>
Для пользователей Windows	135
Для пользователей Macintosh	137
<b>Резервирование данных DR-880</b>	<b>138</b>
Для пользователей Windows	138
Для пользователей Macintosh	139
<b>Считывание зарезервированных на компьютере данных DR-880 (Recover)</b>	<b>141</b>
Для пользователей Windows	141
Для пользователей Macintosh	142
<b>Обмен MIDI сообщениями с компьютером (MIDI Communication)</b>	<b>143</b>
Инсталлирование и назначение драйвера	
Включение функции USB	143
<b>Приложения</b>	<b>145</b>
<b>Восстановление заводских назначений (Factory Reset)</b>	<b>146</b>
<b>Поиск неисправностей</b>	<b>147</b>
<b>Список сообщений</b>	<b>148</b>
<b>Список параметров</b>	<b>149</b>
<b>Список пресетных данных</b>	<b>151</b>
<b>Карта реализации MIDI</b>	<b>160</b>
<b>Технические характеристики</b>	<b>161</b>

# Основные функции

## Высококачественные звуки

### Высококачественные волны

DR-880 упрощает исполнение ритм-паттернов с использованием ударных и баса. 440 новейших высококачественных звуков ударных и перкуссии плюс 40 различных звуков баса: можно изменять динамическую чувствительность для создания экспрессивных изменений громкости и тона. В вашем распоряжении весь диапазон возможностей для создания самых реалистических звуков. В дополнение к 100 пресетным наборам, вы можете создать и сохранить 100 собственных оригинальных наборов.

### Используйте инсерт-эффекты для креативной работы со звуком

Партия ударных обеспечивает 3 инсорта процессоров эффектов (3-полосный EQ и компрессор). Так как эти эффекты можно применить отдельно к большому, малому барабану и другим инструментам, широко используйте их в креативных целях. Партия баса имеет компрессор и COSM усилитель для реал. озвуч.баса через усилитель.

### COSM (Composite Object Sound Modeling)

*Технология моделирование сложных звуковых объектов (COSM) – технология моделирования оригинального звука Roland. Для создания оригинального звука используются такие факторы как эл. схема, х-ки структуры, использованного материала и акустики*

### Функция TSC (Total Sound Control)

TSC – функция, регулирующая общий тембральный х-р и реверберацию. Наличие 3-полосного EQ и высококачественной реверберации позволяет создавать anything from natural-sounding ambience to the reverberation of a wide range of rooms and halls. TSC settings are stored as patches and can be switched easily. In addition to twenty preset patches, you can create and store twenty of your own

## Ритмические паттерны и композиции

DR-880 содержит 500 пресетных ритм паттернов, а также позволяет создать 500 своих оригинальных ритм паттернов. В дополнение к записи в реальном времени и пошаговой записи, используйте функцию EZ Compose или Groove Modify чтобы легко создавать оригинальные паттерны. Можно соединить несколько ритм паттернов с целью создания "Композиции" и сохранить ее в одной из сотен подобных создаваемых композиций.

### EZ Compose

Функция EZ Compose облегчает процесс создания высококачественных оригинальных паттернов с «ощущением» ритма без необходимости последовательного введения нот. Три кнопки EZ COMPOSE на панели управления позволят вам использовать данные функции, комбинируя их друг с другом.

### [PATTERN]

Эта функция позволяет создавать оригинальные ритмические паттерны в ходе выбора фразы для каждого компонента, хай-хета, большого и малого барабана, перкуссии или баса.

### [CHORD PROGRESSION]

Эта функция позволяет добавлять аккорд за аккордом в партию баса в ходе выбора шаблона с последовательностью аккордов. Это самый простой способ создать повторяющуюся последовательность или создать блюзовую секвенцию

### [FILL IN]

Обеспечены разнообразные паттерны вставок от самых легких до занимающих целый такт. Просто выберите паттерн и вставьте его в свой ритмический паттерн.

### Функция Groove Modify

Позволяет добавлять "скрытые ноты," которые трудно добавить, вводя ноты по одной за раз. Можно отрегулировать Shuffle или Velocity, создавая ощущение «грува».

## Вход Guitar/bass

DR-880 имеет входное гнездо guitar/bass и встроенные мультиэффекты, включая эффект COSM AMP. Можно подключить гитару/бас прямо к DR-880 и играть параллельно с ритм-паттернами, в которых звуки настолько реальны, как будто вы играете через настоящий усилитель.

Обработка встроен. мультиэффектами имеет алгоритмы для электро, акустической гитары и бас-гитары. Назначения для каждого эффекта сохраняются в виде "патчей": у вас есть выбор из 50 пресетных патчей, а также возможность сохранения еще 50 патчей с отредактированными назначениями. Имеется функция тюнера, позволяющая настраивать подключенную гитару/бас.

## Функциональные возможности и соединители

### Большой ЖК-дисплей

На большом ЖК-дисплее производится индикация аккордовых секвенций, паттернов, данных редактирования.

### Функция FAVORITE

Часто используемые паттерны, песни или патчи эффектов можно зарегистрировать на кнопку для исполнения паттернов/песен или эффектов нажатием кнопки. Так как функция позволяет использовать 4 кнопки x 20 банков, можно зарегистрировать 80 паттернов, песен или патчей эффектов.

### Control via foot switch

Можно подключить до 4 педалей (приобр.отдельно). Теперь даже играя на гитаре или басае, можно управлять DR-880—идеальный вариант для «джема» и концерта. Делая назначения на педали, можно выбрать разнообразные функции, включая старт/остановку воспроизведения, включение паттернов, выстукивание темпа или включение гитарных эффектов. Также, можно подключить педаль экспрессии и использовать ее для управления громкостью (или как wah).

## Широкое разнообразие выходных гнезд

Кроме phono джека, также есть RCA phono джеки, позволяющие подсоединять к DR-880 разнообразное оборудование, включая микшеры, усилители и аудио оборудование. Предусмотрен цифровое выходное гнездо коаксиального типа для записи с выхода DR-880 в цифровой форме прямо на цифровой рекордер без потерь аудио качества. Так же есть два отдельных выхода. Их можно использовать для посылы исключительно выхода подключенной гитары/баса на усилитель или использования внешнего эффектпроцессора для определенного инструментального звука.

## USB соединитель

Если подключит DR-880 к компьютеру по USB, можно загружать SMF данные и использовать их как ритм-паттерны. USB соединитель также можно использовать как MIDI интерфейс.

## Synchronized playback with digital recorders and MIDI sequencer

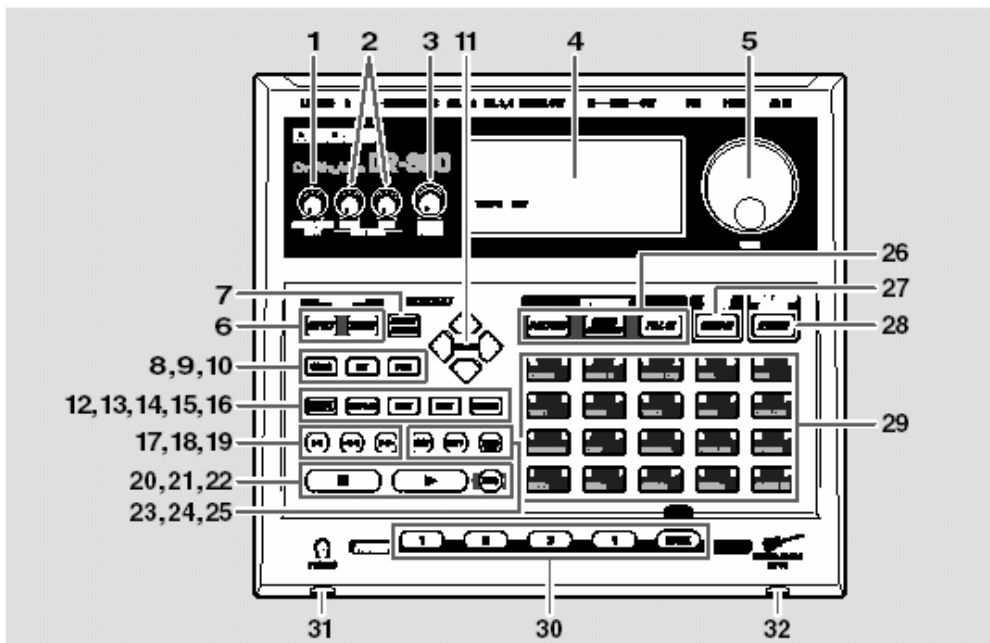
MIDI используется для синхронизации DR-880 с цифровыми рекордерами, такими как BR серия или MIDI секвенсором. Также на DR-880 можно записать воспроизведение с внешнего MIDI устройства.

## Динамические клавиши-пэды

Динамические клавиши-пэды позволяют изменять громкость или тон в зависимости от силы, приложенной для нажатия пэда. Во время записи паттерна, различие в усилении, приложенном к пэдам может быть записано как динамическая чувствительность нот (сила нажатия).

# Передняя и задняя панели

## Передняя панель (панель управления)



### 1. Ручка GUITAR/BASS INPUT

Регулировка громкости гитары/баса подключенной в гнездо GUITAR/BASS INPUT.

### 2. PART LEVEL

#### DRUM Knob

Регул. громкости партии ударных.

#### Ручка BASS

Регул. громкости партии баса.

### 3. Ручка MASTER VOLUME

Регулирование громкости всей DR-880.

### 4. Дисплей

Индикация текущего режима и назначений.

### 5. Лимб VALUE

Редактирование величины назначения.

### 6. GUITAR/BASS INPUT

Для гитары или баса, подключенной в гнездо GUITAR/BASS INPUT .

#### Кнопка EFFECT

Смена эффекта, вкл/выкл, редактирование назначений.

#### Кнопка TUNER

Настройка гитары/баса.

### 7. Кнопка OUTPUT SETTING

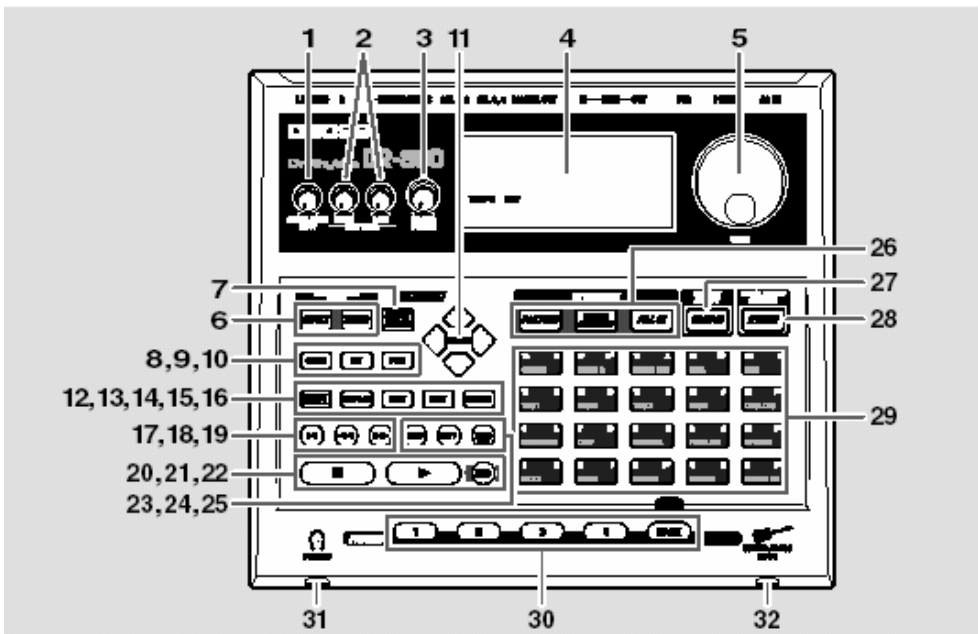
Регулирование выходного сигнала.

### 8. Кнопка SONG/PATTERN

Переключение между режимами Song и Pattern.

### 9. Кнопка KIT

Включение наборов.



**10. Кнопка PAD**

Для включения банков пэдов.

**11. Кнопки CURSOR**

Для перемещения курсора.

**12. Кнопка SHIFT**

Доступ к изменению функций других кнопок.

**13. Кнопка DISPLAY**

Индикация содержания, показанного на экране Pattern или Song Play..

**14. Кнопка EDIT**

Редактирование назначений.

**15. Кнопка EXIT**

Выход с экрана редактирования.

**16. Кнопка ENTER**

Финализация выбора или подтверждение величины.

**17. Кнопка I◀ (Reset)**

Возврат на начало песни или паттерна.

**18. Кнопка ◀◀ (Rewind)**

«Перемотка» на начало песни или паттерна.

**19. Кнопка ▶▶ (Fast-Forward)**

«Ускоренная перемотка вперед» для песни или паттерна.

**20. Кнопка ■ (Стоп)**

Остановка воспроизведения песни или паттерна.

**21. Кнопка ▶ (Воспроизвед)**

Включение воспроизведения песни или паттерна.

**22. Кнопка REC (Запись)**

Запись паттерна в реальном времени (с. 54).

**23. Кнопка LOOP**

Вкл/выл воспроизведение лупов (с. 82) для песни.

#### **24. Кнопка KEY**

Используется для изменения тональности воспроизводящейся песни или паттерна

#### **25. Кнопка TEMPO (TAP)**

Назначает темп воспроизводящейся песни или паттерна.

Темп можно назначить в ходе легкого нажатия данной кнопки через определенные промежутки времени.

#### **26. EZ COMPOSE**

Нажмите, чтобы использовать функции EZ Compose.

##### **Кнопка PATTERN**

Используется для создания паттернов.

##### **Кнопка CHORD PROGRESSION**

Для добавления аккордовых секвенций.

##### **Кнопка FILL IN**

Для добавления паттернов-вставок.

#### **27. Кнопка GROOVE MODIFY**

Для использования функции Groove Modify.

#### **28. Кнопка TSC (Total Sound Control)**

Для вкл/выкл TSC тракта или редактирования назначений (с. 30, с. 100).

#### **29. Клавиши-пэды**

Для исполнения звуков ударных и бас-гитары.

#### **30. FAVORITE**

Для регистрации 8 (20 банков x 4) номеров любимых паттернов/песен или номеров guitar effect patch numbers.

##### **Кнопки 1–4**

Нажмите одну из них для выбора паттерна/песни или гитарного эффекта зарегистрированного на эту кнопку.

##### **Кнопка BANK**

Нажатие кнопки и пэда включает банки «фаворитов».

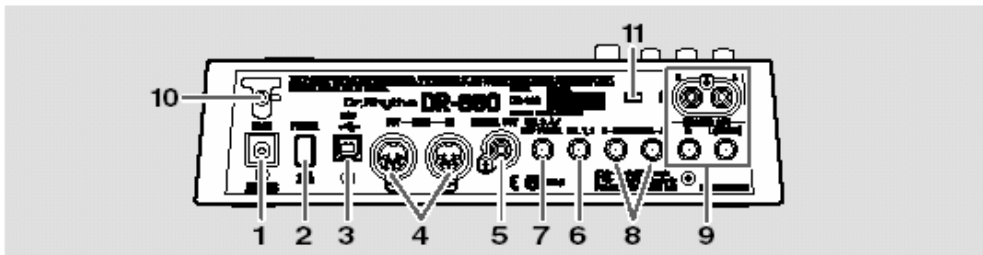
#### **31. Гнездо PHONES (наушники)**

В это гнездо подключите наушники.

#### **32. Гнездо GUITAR/BASS INPUT**

В это гнездо подключите гитару или бас-гитару.

## Задняя панель



### 1. Гнездо AC IN (AC адаптер)

Сюда подсоединяется AC-адаптер BRC-серии (в комплекте).

#### **NOTE**

Не подключайте AC адаптеры других марок, а только BRC-серии ; так как могут наблюдаться сбои в работе у-ва.

### 2. Выключатель POWER

Вал/выкл питания на DR-880f.

### 3. USB соединитель

Позволяет использовать USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.

### 4. MIDI соединитель (IN/OUT)

Принимает (IN) и передает (OUT) MIDI данные. Используйте MIDI кабели для подключения к MIDI секвенсору или MIDI звук. модулю.

### 5. DIGITAL OUT соединитель

Соединитель коаксиального типа для выхода цифровых аудио сигналов. Выход тех же звук сигналов, что с гнезд MASTER OUT.

Подключите к цифровому рекордеру.

### 6. Гнездо CTL 1, 2

Подключение педалей (FS-6 или FS-5U; ld приобретаются отдельно) и использование их для управления функциями DR-880.

### 7. Гнездо CTL 3, 4/EXP PEDAL

Подключение педалей (FS-6 или FS-5U; приобретается отдельно) или педали экспрессии (Roland EV-5; "-" отдельно) и использование их для управления функциями DR-880

### 8. Гнезда INDIVIDUAL A, B Jacks

Выход любых назначенных вами звуков.

### 9. Гнезда MASTER OUT R/L (MONO)

Это выходные гнезда. Предусмотрены как phono джеки, так и RCA phono джеки.

Ели используете phono Джеки, подключите оборудование выходу L (MONO) если работаете в моно режиме.

### 10. Фиксатор шнура

Фиксирует шнур поставленного в комплекте AC адаптера. Защищает от случайного выключения подачи питания и уменьшает нагрузку на гнездо AC адаптера.

### 11. Слот ( SECURITY LOCK)

<http://www.kensington.com/>

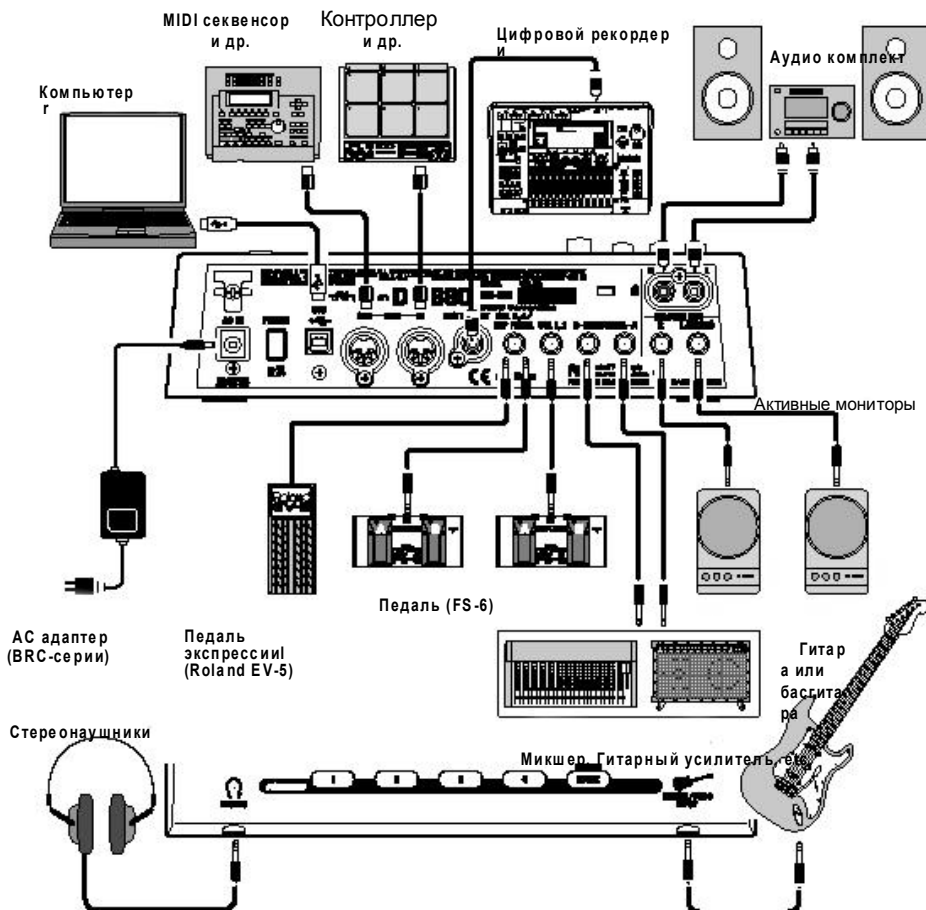


# Перед началом эксплуатации

## Выполнение соединений

В DR-880 не предусмотрены усилитель или динамики. Для формирования звука, вам потребуется подключить усилитель или аудиосистему или стереонаушники.

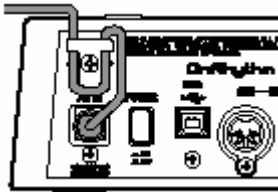
Аудио кабели, MIDI кабели, стереонаушники и педали не входят в комплект поставки. Они приобретаются отдельно.



### Важно!

Чтобы не допустить сбоев в работе/повреждения динамиков или других у-в, перед выполнением соединений всегда убирайте громкость и выключайте питание на всех устройствах

\* Чтобы предотвратить непредвиденное отключение подачи питания (случайное выдергивание шнура из розетки) приложение избыточной физической нагрузки на гнездо подключения АС адаптера, зафиксируйте сетевой шнур как это показано на рисунке.



1

**Перед началом выполнения соединений проверьте следующее:**

- Снижена ли громкость на DR-880 и на подключенном усилителе или другом оборудовании?
- Выключено ли питание на DR-880 и на подключенном усилителе или другом оборудовании?

2

**Подключите усилитель или аудио систему (или наушники) как показано на рисунке.**

Мы рекомендуем использовать стерео систему воспроизведения, чтобы вы могли максимально использовать возможности DR-880.

Если DR-880 используется с моно системой, подключите ее в гнездо OUTPUT L (MONO).

## Включение/выключение питания

### Включение питания

После выполнения всех соединений (с. 17), включите питание на у-вах в указанном порядке. Включив питание на у-вах в неправильном порядке, вы рискуете обусловить сбой в работе и/или повреждение динамиков и других у-в.

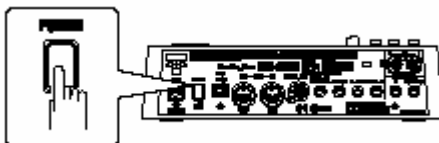
1

**Перед включением питания проверьте следующее:**

1. Правильно ли DR-880 подключена к другому оборудованию?
2. Убрали ли вы полностью громкость на DR-880, подключенном усилителе или системе воспроизведения?

2

**Нажмите на выключатель POWER, расположенный на задней панели DR-880.**



На дисплее появится следующая индикация и у-во переключится в режим исполнения. Появившийся экран называется “Экран **Pattern Play**”



В данном у-ве предусмотрена схема защиты. После включения питания для начала нормальной работы у-ву потребуется подготовительный период в несколько секунд.

- 3 Включите питание на усилителе и другом подключенном оборудовании.

- 4 Нажмите [ ▶ ].

Начнется воспроизведение.

Прослушав воспроизведение, вращайте ручки MASTER VOLUME и PART LEVEL (DRUM, BASS) чтобы о



Отрегулируйте громкость на подключенном усилителе или системе воспроизведения.

- 5 Нажмите [ ■ ] чтобы остановить воспроизведение.

## Выключение питания

- 1 Перед выключением питания проверьте следующее:

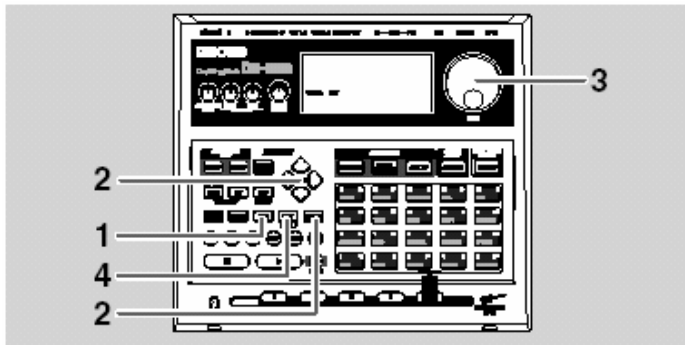
- Снижена ли громкость на DR-880 и на подключенном усилителе или системе воспроизведения?

- 2 Выключите питание на усилителе или на подключенной системе воспроизведения.

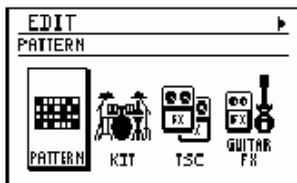
- 3 Выключите питание на DR-880.

## Регулирование контрастности дисплея

В зависимости от места расположения DR-880, могут возникнуть трудности чтением информации на дисплее. Отрегулируйте контрастность изображения.

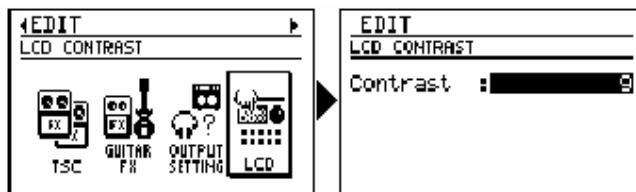


- 1 Нажмите [EDIT].  
Появится экран меню.



- 2 Используйте [CURSOR] ◀ / ▶ для перемещения курсора на иконку "LCD" и нажмите [ENTER].

Появится экран с назначениями контрастности ЖК-дисплея.



- 3 Используйте [VALUE] для регулирования контрастности (диапазон: 1–16).

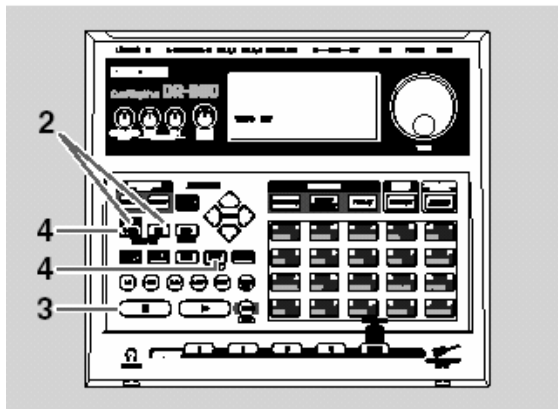
- 4 Когда выполните назначения, нажмите [EXIT].  
Появится сообщение "Now writing..." и начнется сохранение установок контрастности. После сохранения данное сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения. Возможно повреждение данных.

# Быстрое начало

# Прослушивание демо композиций

Прослушаем демо, чтобы получить представление о функциональных возможностях DR-880.



## NOTE

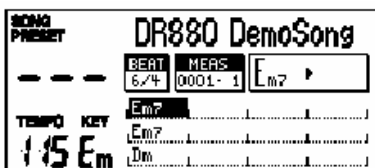
Все права защищены  
Несанкционированное  
использование  
материала не в целях  
развлечения явл.  
Нарушением закона об  
авторском праве.

- 1 **Удостоверьтесь, что производится индикация экрана Pattern Play (с. 19)**

Если нет, нажимайте [EXIT] до тех пор, пока не появится экран Pattern Play.

- 2 **Удерживайте нажатой [SONG] и нажмите [KIT].**

DR-880 перейдет в режим Demo (воспроизведение).



- 3 **Чтобы остановить воспроизведение демо, нажмите [■].**

При нажатии [▶], воспроизведение начнется с места его остановки.

Когда воспроизведение подойдет к концу, начнется повторение демо композиций с самого начала.

\* Не выводить данные с выхода MIDI OUT.

- 4 **Для выхода из режима Demo, нажмите [SONG/PATTERN] или [EXIT].**

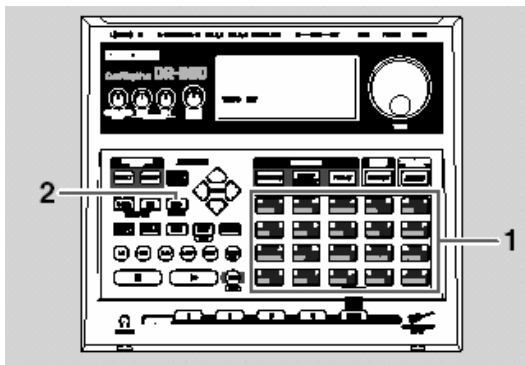
## MEMO

Можно выбрать режим  
Demo в случае индикации  
экрана Pattern Play или  
Song Play (с. 75).

DR-880 Demo Song  
Copyright © 2004  
BOSS Corporation

# Использование клавишей-пэдов для исполнения звуков

Вот как использовать пэды для исполнения встроенных звуков DR-880.



1

Ударяйте по клавишам-пэдам.

Начнется исполнение звуков (инструментальных) назначенных на каждый пэд.

## MEMO

Пэды явл. динамически чувствительными; громкость тона изменяется в зависимости от приложенного усилия.

## Игра различных звуков (Включение банков пэдов)

2

При переключении банков можно получить звуки различных инструментов, даже при ударе одного и того же пэда.

Нажмите [PAD].

Ударьте по [PAD] чтобы выбрать банк DRUM 1–3 ; на экране производится индикация текущее выбранного банка.



\* Через короткий период времени вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

Можно нажать на пэд для игры на инструменте, назначенном на этот пэд

Более подробно см. на с. 41.

## MEMO

Банки пэдов- коллекции звуков, назначенных как группы на 20 пэдов. Имеется 3 банка ударных, DRUM 1 to 3.

## MEMO

Удерживайте [SHIFT] и нажмите [PAD] чтобы переключиться на пэды баса. Когда ударяете по пэду, тон баса озвучивается с питчем (название ноты) указанным сверху справа от этого пэда.

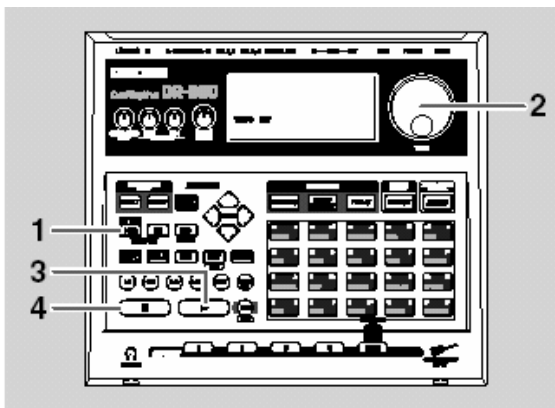
# Исполнение паттернов

В DR-880 встроено 500 пресетных паттернов и 500 паттернов пользователя.  
Вот как они исполняются.

## MEMO

“Паттерн” - 2 или 4 такта ритмических данных, предназначенных для повторяющегося исполнения.

## Выбор и исполнение паттернов



## MEMO

Претесные паттерны редактируются только временно

Паттерны пользователя можно редактировать и перезаписывать по желанию.

1

Нажмите [SONG/PATTERN] чтобы появилась индикация “PATTERN”.



2

Используйте лимб VALUE, чтобы выбрать паттерн.

За следующими пресетными паттернами 001–500 также можно выбирать паттерны пользователя 001–500.





- \* Если вращать VALUE, удерживая [SHIFT], номер паттерна будет меняться с шагом, равным 10.
- \* Можно удерживать [SHIFT] и нажать [SONG/PATTERN] для переключения между пресетными (P) и пользователя (U).

Паттерны DR-880 содержат партию "ударных" и "баса". Партия ударных играет звуки перкуссии, а партия баса- звуки бас-гитары

### 3

**Нажмите [ ► ].**

Начнется воспроизведение паттерна.

В это время можно вращать лимб VALUE для резервирования следующего паттерна для воспр. Будет выделено зарезервированного паттерна.

Когда закончится текущий паттерн, начнется воспроизведение зарезервированного.

- \* Если нажать [CURSOR] ◀ / ▶, вы переключитесь на предыдущий/следующий паттерн для его незамедлительного воспроизведения. Это удобно, если хотите прослушать паттерны, одновременно выбирая среди них нужный.

### 4

**Чтобы остановить воспроизведение, нажмите [ ■ ].**

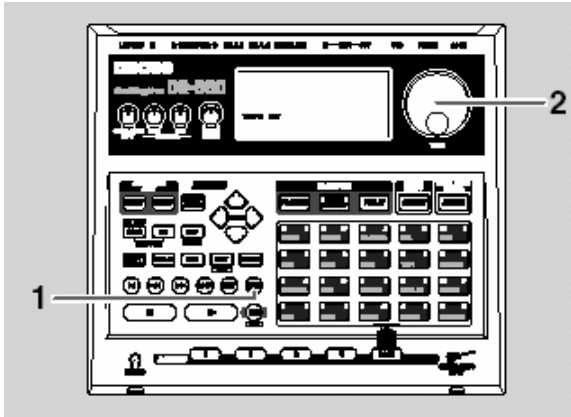
Если еще раз нажать [ ► ], воспроизведение начнется с точки его остановки.

Если нажать [ I◀ ] и затем нажать [ ► ], воспроизведение начнется с начала паттерна.

Более подробно о пресетах см. на с. 156.

## Изменение темпа

Вот как можно изменить темп паттерна.



- 1 Нажмите [TEMPO (TAP)].

На экране появятся назначения темпа.



- 2 Используйте VALUE, чтобы отрегулировать темп.

Темп регулируется в диапазоне от 20 до 260.

Темп также можно назначить нажатием [TEMPO (TAP)] с желаемыми интервалами. Функция называется "выстукивание темпа".

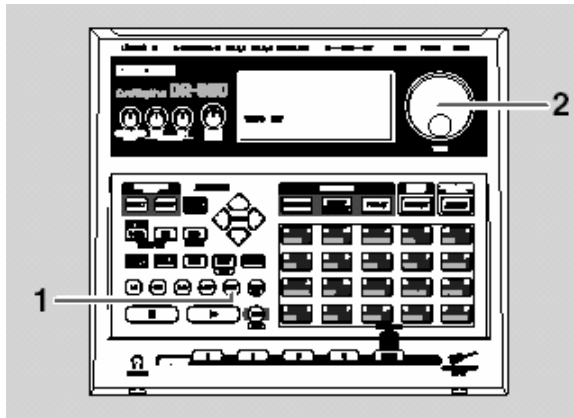
Четыре и более раз нажмите [TEMPO (TAP)] через желаемые интервалы.

Темп будет назначен на интервал нажатия кнопки и индикация назначений текущего темпа появится на экране.

\* Через короткое время вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

## Изменение высоты питча воспроизведения

Вот как можно изменить высоту (питч) паттерна.  
Функция называется "сдвиг высоты".



1

Нажмите [KEY].

Появится экран Key Shift Setting.



2

Используйте VALUE для изменения высоты.

Диапазон: -12--+12

Можно изменять высоту с полутоновым шагом в диапазоне  $\pm 1$  октавы.

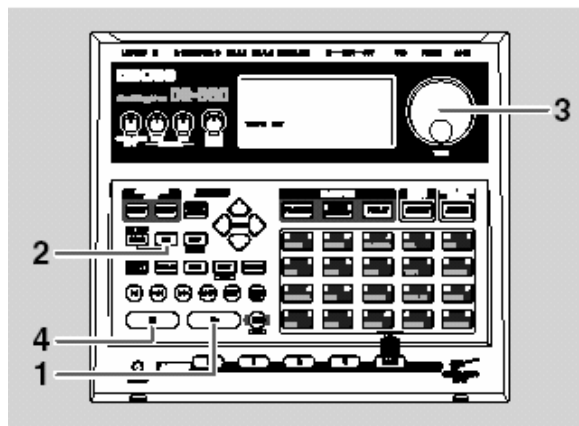
\* Через короткий промежуток времени вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

## Игра паттернов с использованием разных звуков (Переключение наборов)

Даже используя один и тот же паттерн, можно изменить характер паттерна, поменяв инструменты, на базе которых он создавался

Попробуем исполнить один и тот же паттерн. Но с использованием других инструментов, причем, будем менять наборы прямо во время воспроизведения.

В DR-880 встроено 100 Preset Kits и 100 дополнительных User Kits с изменяемыми установками.



### MEMO

“Набор” это коллекция из 60 уд. инструм. и одного басового тона, выбранный как один набор.

### MEMO

Пресетные наборы можно редактировать временно, однако нельзя перезаписать изменения обратно в пресетный набор.

Наборы пользователя свободно редактируются и перезаписываются.

**1** Нажмите [ ▶ ] чтобы начать воспроизведение паттерна.

**2** Нажмите [KIT].

Появится экран Kit Setting.

Номер набора



**3** Используйте VALUE для выбора набора.

Попробуйте переключаться между наборами и прослушать различные звуки.

За пресетными наборами P001–P100 также можно делать выбор из наборов пользователя U001–U100.

\* Если вращать *VALUE*, удерживая нажатой [SHIFT], номер набора будет изменяться с шагом, равным десяти.

\* Можно удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [kit] чтобы переключаться между пресетными (P) и пользователя (U).

## 4

**Чтобы остановить воспроизведение, нажмите [ ■ ].**

- Подробно о наборах см. на с. 40.
- Подробно о пресетных наборах см. на с. 154.
- Для изменений назначений в наборе см. Главу 7, Создание оригинального набора (с. 105).

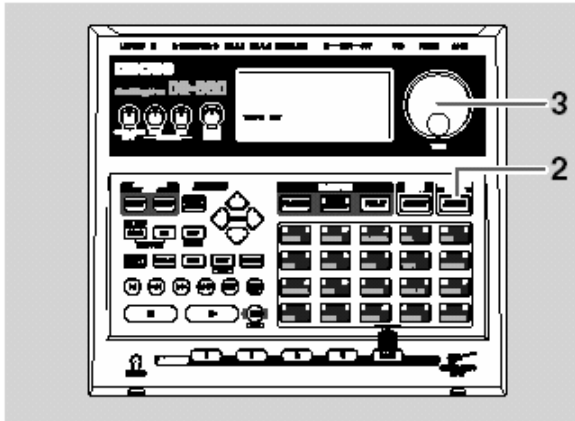
## Использование функции TSC для изменения тона и окружения

Полное управление звуком (сокр. TSC) это функция, полностью управляющая тоном и окружением. Назначения для тона и окружения сохраняются в “TSC патчах”, позволяя изменять тон и окружение в ходе простого переключения патчей.  
The DR-880 provides 20 preset TSC patches and 20 user TSC patches.



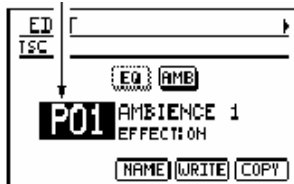
Пресетны паттерны редактируются временно, без возможности перезаписать изменения обратно в пресетный патч.

Патчи пользователя свободно редактируются и перезаписываются.



- 1 Нажмите [ ► ] чтобы начать исполнение паттерна.
- 2 Нажмите [TSC].  
Появится экран TSC назначений.

Номер патча



- 3 Используйте лимб [VALUE] для выбора TSC патча.  
Попробуйте переключаться между TSC патчами и прослушать различные звуки.

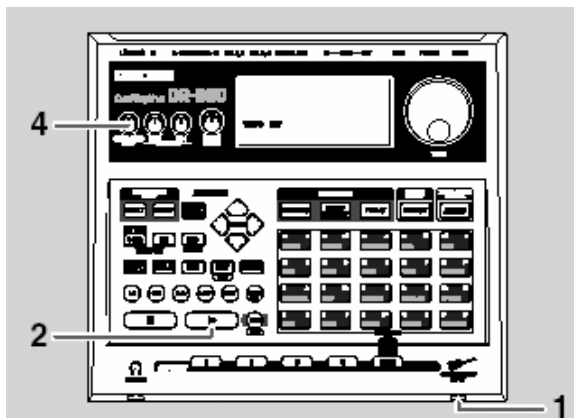
За пресетными патчами P01–P20 вы также можете выбрать патчи из наборов пользователя U01–U20.

- \* Если вращать VALUE, нажимая [SHIFT], номер патча будет изменяться с шагом, равным десяти.
- \* Можно удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [TSC] чтобы переключаться между пресетными (P) и пользователя (U).
- \* С каждым нажатием [TSC], функция TSC будет включаться (кнопка светится) или выключаться (кнопка не светится).

- Подробно о TSC см. на с. 42.
- Подробно о пресетных патчах см. на с. 155.
- Если хотите сделать изменения в назначениях TSC патча, см.с. 99.

# Игра на гитаре/бас-гитаре параллельно с паттернами

Здесь мы покажем, как подключить гитару/бас к DR-880 и играть параллельно с исполнением паттернов.



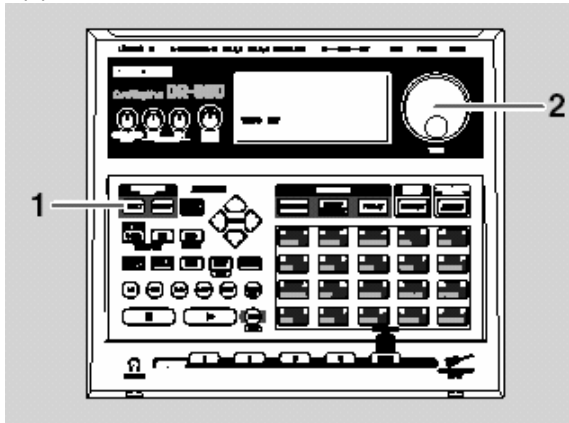
- 1 Подключите гитару/бас в гнездо GUITAR/BASS INPUT (с. 15)
- 2 Выберите паттерн (с. 24) и нажмите [ ► ] включить исполнение паттерна.
- 3 Играйте на гитаре/бас-гитаре.
- 4 Используйте ручку GUITAR/BASS INPUT чтобы отрегулировать громкость гитары/бас-гитары.

- Для настройки гитары/баса можно использовать функцию Tuner DR-880. (Более подробно см. на с. 90).
- Можно подключить педаль экспрессии в гнездо CTL 3, 4/EXP PEDAL на задней панели и использовать ее для управления громкостью гитары/баса. Подробно см. на с. 91



## Использование спецэффектов для гитары/бас-гитары

В DR-880 встроено много эффектов, созданных специально для гитары/баса, а также широкое разнообразие “патчей эффектов” (назначений для эффектов).  
Здесь мы покажем, как выбрать понравившийся патч эффекта из 50 пресетных патчей и 50 патчей пользователя и играть на гитаре/басе, используя эффекты.



### MEMO

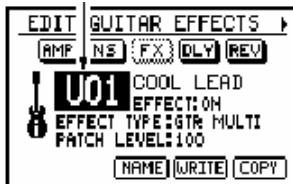
Пресетные патчи редактируются временно и изменения не перезаписываются в пресетный патч.

Патчи пользователя свободно редактируются и перезаписываются.

### 1 Нажмите [EFFECT].

Появится экран редактирования гитарных эффектов.

Номер патча



### 2 Используйте лимб [VALUE] для выбора патча.

Попробуйте переключаться между патчами эффектов и прослушать различные звуки.

За пресетными патчами P01–P50 вы можете выбирать патчи пользователя U01–U50.

- \* *Вращение лимба VALUE при удерживании нажатой [SHIFT] будет изменять номера патчей с шагом, равным десяти.*
- \* *Можно удерживать нажатой [SHIFT] и нажать [EFFECT] чтобы переключаться между пресетными (P) и пользователя (U).*
- \* *Каждое нажатие [EFFECT], включает (кнопка светится) или выключает (кнопка не светится) эффект.*

- Более подробно о патчах эффектов см. на с. 43.
- Более подробно о пресетных патчах см. на с. 155.
- Если захотите сделать изменения в назначениях патча эффектов см. стр.. 86).

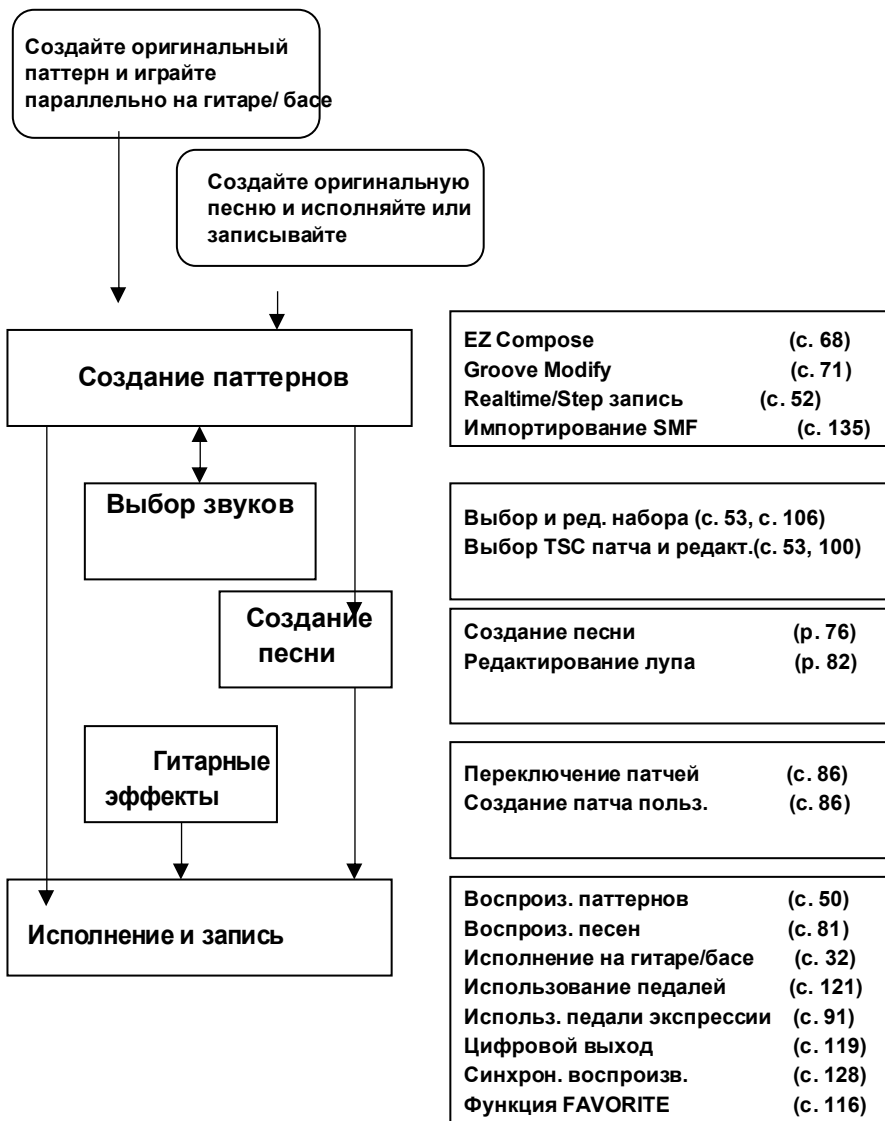
# **Глава 1**

## **Обзор функций DR-880**

В данной главе мы дадим объяснение структуры DR-880 и базовых операций.

Прочитав данную главу, вы получите полное представление о функциональных возможностях DR-880.

# Руководство по эксплуатации DR-880(от создания паттернов до воспроизведения )



## Создание паттерна

---

Используя функцию EZ Compose, вы можете легко и просто создавать оригинальные паттерны. Вы также можете добавлять секвенции аккордов и вставки. Можно использовать функцию Groove Modify для изменения «ощущения» ритма при исполнении созданных паттернов.

Естественно, паттерны можно создавать в процессе записи в реальном времени или пошаговой записи. Можно выполнять операции редактирования паттернов и даже редактировать отдельные нотные данные.

Кроме того, можно импортировать SMF данные с компьютера по USB и использовать их как паттерн.

## Выбор звуков

---

Выберите набор для выбора инструментальных звуков для игры. Кроме того, можно выбрать TSC (Total Sound Control) чтобы назначить общий звук и окружение. Можно также назначить набор и TSC патч для паттерна.

Вы можете редактировать наборы и TSC патчи и сохранять их как наборы пользователя и патчи пользователя.

## Создание песни

---

Песню можно создать, разместив свои завершённые паттерны в желаемом порядке для воспроизведения. Выполнив назначения зацикливания (лупы) можно создать зону повторяющегося воспроизведения.

## Использование гитарных эффектов

---

Можно использовать гитарные эффекты параллельно игре на гитаре или бас-гитаре.

В дополнение к использованию пресетных патчей, вы можете создавать и сохранять патчи пользователя.

## Исполнение и запись

---

Вы можете воспроизводить завершённые паттерны или песни и параллельно играть на гитаре или бас-гитаре, подключенной к входу GUITAR/BASS. Можно использовать педаль для управления такими операциями как старт/стоп или использовать педаль экспрессии для управления громкостью гитары или педаль wah эффекта.

Звук, воспроизводящейся с DR-880 с подключенной гитары/баса выводится в виде цифрового аудио сигнала с выхода DIGITAL OUT, позволяя делать запись на цифровой рекордер.

Воспроизведение DR-880 можно синхронизировать по MIDI с MIDI секвенсором или цифровым рекордером. Кроме того, вы можете зарегистрировать любимые паттерны, песни или патчи гитарных эффектов на кнопки FAVORITE для мгновенного вызова.

# Паттерны и песни (или композиции)

## Паттерны

На DR-880, 2–4 такта с ритмическими данными, предназначенные для повторяемого воспроизведения, называются “паттерном.”

Паттерн имеет следующую структуру.

**P500**

Pattern name Tempo Kit TSC

Measure 1 2 3 4

**P002**

**P001**

Pattern name Tempo Kit TSC

Measure 1 2 3 4

Drum part

Bass part

Chord progression Am7 F Dm7 G

Fill in

**U500**

Pattern name Tempo Kit TSC

Measure 1 2 3 4

**U002**

**U001**

Pattern name Tempo Kit TSC

Measure 1 2 3 4

Drum part

Bass part

Chord progression Am7 F Dm7 G

Fill in

### Партия ударных

Эта партия играет звуки ударных, такие как хай-хет, малый барабан и звуки перкуссии, такие как колокольчики и конга.

### Партия баса

Это партия, которая играет звуки баса.

### Последовательность аккордов

Назначает секвенцию аккордов во время исполнения баса.

### Вставка

Это назначение добавляет вставки в ходе исполнения. Можно выбрать паттерн вставки из библиотеки (с. 60) чтобы вставка исполнялась в назначенной точке.

### Темп

Назначает темп воспроизведения паттерна.

### Набор

Назначает набор (с. 40) использованный для игры партии ударных.

### TSC

Назначает TSC (с. 42), предполагаемый для использования.

### Название паттерна

Название, содержащее дл 14 символов, может присваиваться каждому паттерну.

## Chord conversions (Аранжировка)

DR-880 имеет функцию “Arrange”. Эта функция превращает данные исполнения баса таким образом, что они совпадают с аккордами, назначенными последовательностью аккордов.

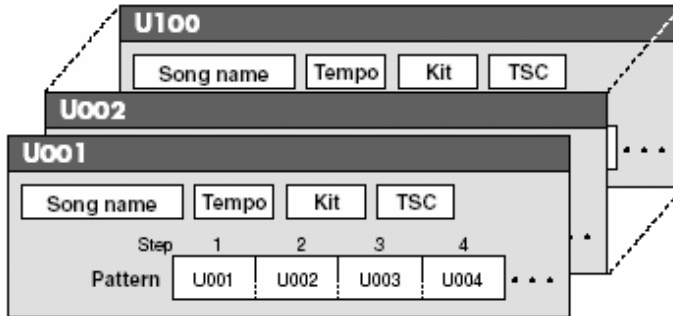
Это значит, что если даже паттерн баса будет один и тот же, различия в последовательности аккордов или назначенными аккордом изменит исполнение баса.



## Песни (композиции)

На DR-880 “песня” состоит из паттернов, размещенных в желаемом порядке для воспроизведения в композициях (песнях).

Песня имеет следующую структуру.



### Паттерн

Назначьте паттерны в желаемом порядке для воспроизведения  
**Темп**

Назначает темп воспроизведения песни. Каждый паттерн в песне также назначает темп воспроизведения, однако вы можете выбрать воспроизведен согласно темпу, назначенному внутри каждого паттерна или темпу, назначенному для всей композиции.

### Набор

Назначает набор (с. 40) для исполнения песни. Каждый паттерн в песне также назначает набор, но вы можете выбирать, будете ли использовать набор, назначенный внутри паттерна или набор, назначенный для всей песни.

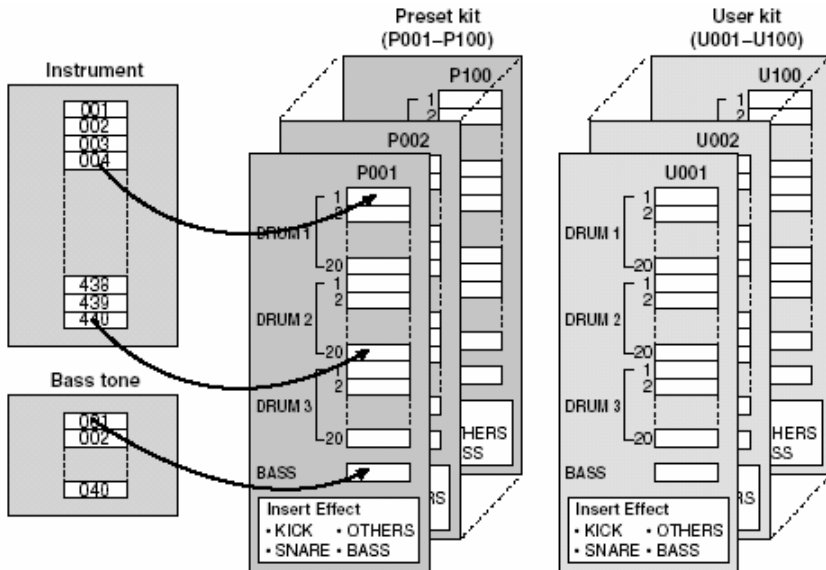
### TSC

Назначает TSC патч (с.42) для использования в песне. Каждый паттерн в песне также назначает TSC патч, но вы можете выбирать воспроизведение с использованием TSC патча, назначенного внутри паттерна или TSC патч, назначенный для всей песни.

## Что такое наборы

DR-880 содержит 440 инструментов (звуков ударных) и 40 тонов баса (звуков баса). Исходя из этого, коллекции из 60 инструментов и 1 тона баса были отобраны и сохранены как “наборы”.

Для каждого набора также может назначаться эффект инсорта (вставки).



- DR-880 имеет 100 пресетных наборов, и 100 наборов пользователя, которые можно модифицировать.
- Каждый паттерн запоминает номер набора, использованного при создании паттерна.

Это значит, что при исполнении паттернов, набор также меняется при переключении наборов.

### Инсерт эффект

Для каждого набора можно “инсерт эффекты” применяющиеся прямо к инструментам и тону баса.

### Инсерты для инструментов

Для большого, малого барабана и других инструментов предусмотрены отдельные эффекты EQ и компрессор. Это позволяет применять эффекты, соответствующие x-ру инструмента.

### Инсерты для тона баса

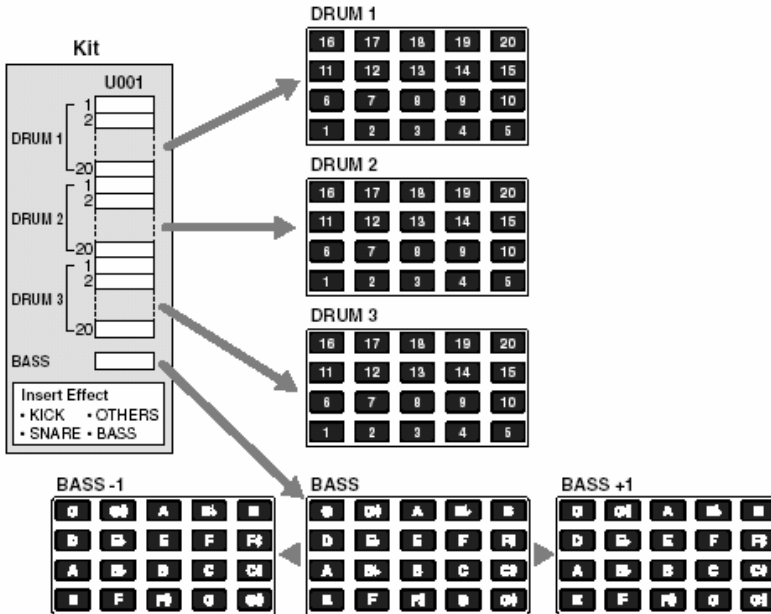
Предусмотрены эффекты, симулирующие компрессор и басовый усилитель.



## Банк пэдов

Инструменты (звуки ударных) набора организованы в три группы, содержащие по 20 инструментов в каждой.

Эти группы называются "банками пэдов".



Нажмите [PAD] чтобы выбрать между банками пэдов DRUM 1–3; на экране производится индикация текуще выбранного банка.

Можно нажать пэд для игры на инструменте, назначенном на этот пэд.

Удерживайте нажатой [SHIFT] и нажмите [PAD] для переключения пэдов баса. Когда ударяете по пэду, начнет звучать тон баса с питчем (названием ноты) указанным в правой верхней части данного пэда.

Удерживая нажатой [SHIFT] и нажимая [PAD] для выбора "BASS -1", вы можете играть звуки на октаву ниже. Выбрав "BASS +1" вы можете играть звуки на октаву выше.

### Максимальная полифония

DR-880 имеет максимальную полифонию 32 ноты (голоса). В некоторых звуках баса используется 2 голоса при исполнении одной ноты, и если использовать такой тип баса, максимальная полифония составит менее 32 нот.

Более подробно см. на стр.153.

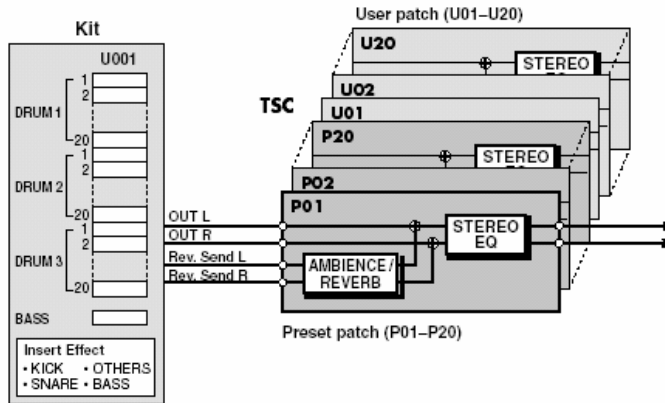
## Что такое TSC (Total Sound Control)

Полное управление звуком (сокр. TSC) это функция, осуществляющая полное управление х-ром звучания и окружения.

TSC обеспечивает “стерео 3-полосный EQ,” регулирующий общее звучание и “окружение/реверберацию,” регулирующую окружение для общего звука.

Назначения для двух этих эффектов обрабатываются вместе с “TSC патчем.” Переключив TSC патч, вы можете легко получать различные звуки от естественного окружения до разнообразных типов реверберации комнат или зала.

TSC имеет следующую структуру.

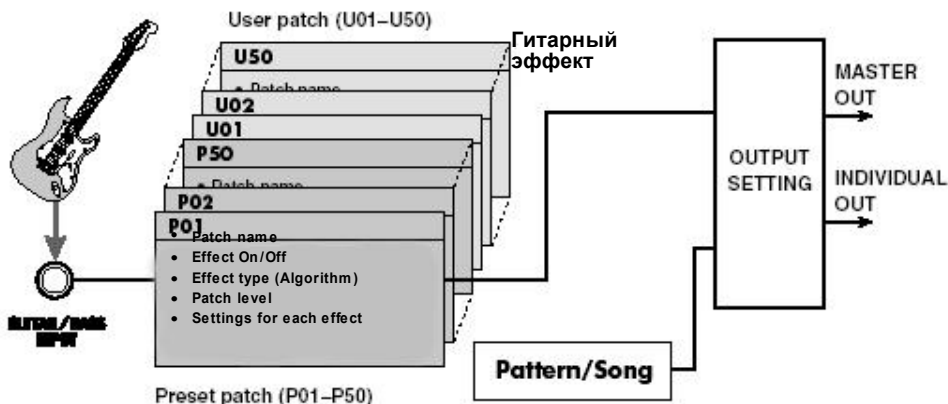


- DR-880 предоставляет 20 пресетных TSC патчей, еще 20 TSC патчей пользователя, в которых вы можете сохранять отредактированные назначения.
- Пресетные патчи редактируются только временно, а перезаписать изменения в оригинальном паттерне не представляется возможным. Патчи пользователя свободно редактируются и перезаписываются.

# Секция гитары/бас-гитары

В DR-880 предусмотрено входное гнездо подключения гитары/баса, что позволяет играть на гитаре/басе параллельно с исполнением ритма.

На этот вход можно посылать соответствующие эффекты.



## Гитарные эффекты

В DR-880 встроено много эффектов, созданных специально для гитаристов. Типы эффектов и порядок применения назначаются несколькими "алгоритмами".

Имеется 3 алгоритма: Guitar Multi, Bass Multi и Acoustic Multi.

### Guitar Multi

Установка мультиэффекта для электрогитары.

### Bass Multi

Установка мультиэффекта для бас-гитары.

### Acoustic Multi

У-ка мультиэффекта для акуст. гитары.

#### MEMO

Порядок соединения FX изменится согласно позиции выбранного эффекта.

Каждый эффект в алгоритме имеет различные параметры (по аналогии ручек на компактном эффектпроцессоре), с помощью которых регулируется звук. Выбор алгоритма и назначений параметров для эффекта сохраняются в виде "патча эффекта".

При включении патчей эффектов одновременно изменяются комбинация эффектов, статус вкл/выкл и величины параметров. Это значит, что можно мгновенно и полностью изменять звук. Патчи эффектов организованы так:

### Пресетные патчи 1–50

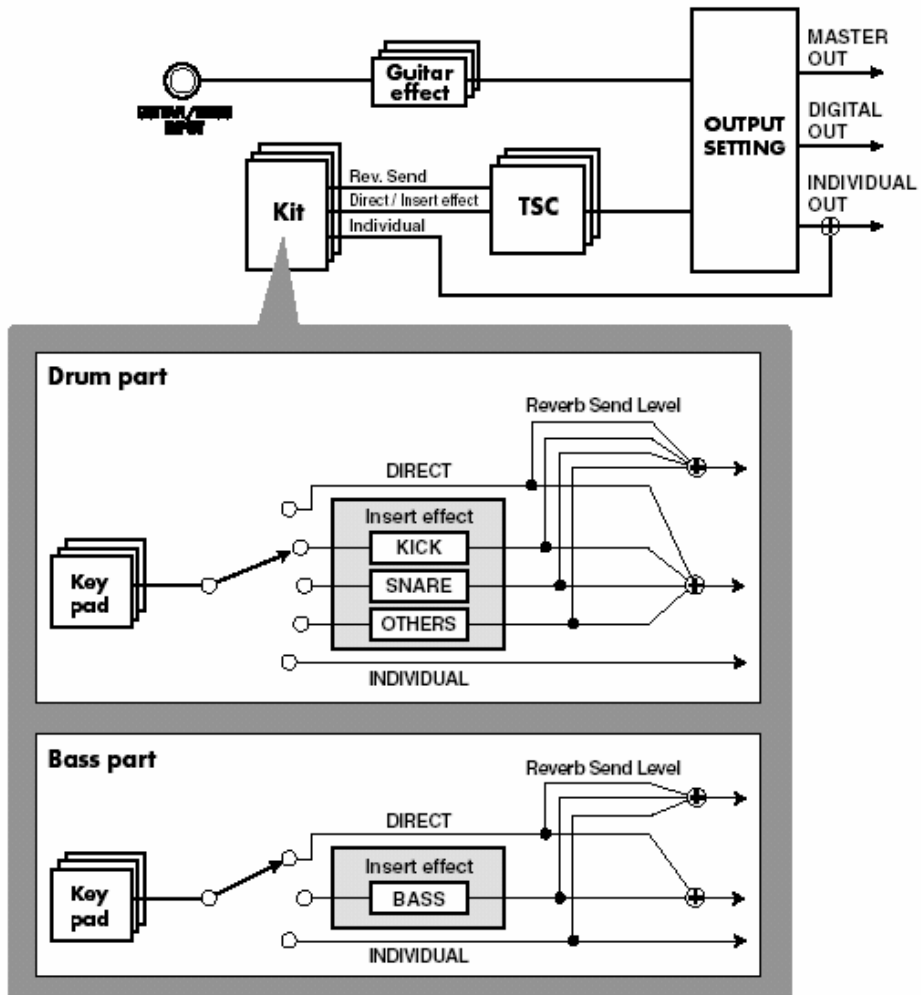
Назначения пресетных патчей редактируются временно; изменения не сохраняются в памяти.

### Патчи пользователя 1–50

Редактируются и перезаписываются

## Тракт прохождения сигнала (до выхода звука)

На схеме показан тракт прохождения сигнала с партий ударных, баса, а также звук с входа GUITAR/BASS до поступления на аудио выходы DR-880.



## Выходные гнезда

---

На DR-880 предусмотрены выходные гнезда MASTER OUT, INDIVIDUAL A/B и DIGITAL OUT.

### **MASTER выход**

Эти гнезда передают звук с партии ударных, баса и входа GUITAR/BASS.

### **Отдельные A/B**

Гнезда выбираются только для передачи специфических звуков.

### **Цифровой выход**

С этого гнезда передаются цифровой аудио сигнал по типу MASTER выхода.

**Можно делать выходные назначения (Out Assign: с. 107–с. 111) для каждого инструмента, чтобы назначит применение/не применение инсерт- эффектов и выбор гнезда MASTER OUT или INDIVIDUAL.**

## Выходные назначения

---

Позволяют делать финальные регулировки перед посылом звука с MASTER выхода.

- Используйте “Output Select” для оптимизации выхода для у-ва, подключенного к MASTER OUT (напр., усилителя или аудио системы).
- Отрегулируйте уровень аудио сигнала посылаемого с DIGITAL OUT.
- Используйте “2-полосный EQ” для выполнения финальных регулировок звука перед его выходом.
- Отрегулируйте громкость окружения.
- Назначьте адрес выхода GUITAR/BASS INPUT и назначьте у-во, подключенное к адресу выхода.

# Операции общего назначения и индикации на экране

## Переключение банка пэдов

### Банк пэдов

Нажмите [PAD] чтобы выбрать банки пэдов DRUM 1–3; на экране индикация текуще выбранного банка.



\* Через менюение вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

Можно ударить по пэду, чтобы играть на инструменте, назначенном на этот пэд.

### Bass Pad

Удерживая нажатой [SHIFT] и нажимая [PAD] переключайтесь на пэды баса. При ударе по пэду тон баса звучит с питчем (назв. ноты) указанном вверху справа.

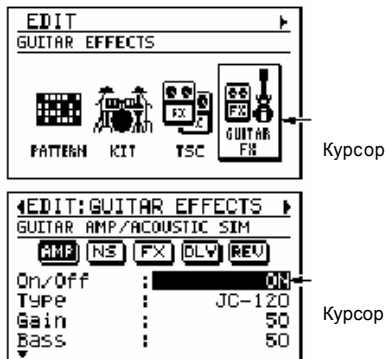


- Выберите BASS -1 чтобы играть тон баса на октаву ниже.
- Выберите Choose BASS +1 чтобы играть тон баса на октаву выше.

\* Через короткий промежуток времени вы вернетесь на предыдущий экран

## Перемещение курсора

Курсор представлен как выделенный текст для редактируемого назначения на экране. В случае с иконками он имеет вид рамки.

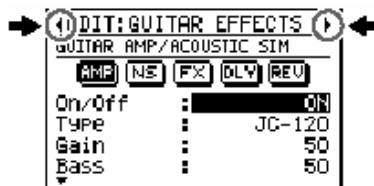


Если на экране несколько редактируемых пунктов, используйте кнопки [CURSOR] для перемещения курсора на пункт.

Продолжайте удерживать нажатой [CURSOR] чтобы продолжать перемещать курсор.

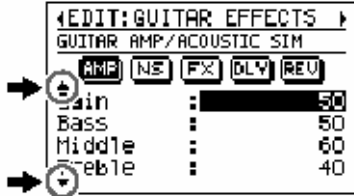
## Прохождение через экраны (Прокрутка)

Наличие символа “◀” или “▶” в левой или правой части экран означает направление нахождения дополнительной информации. Нажмите [CURSOR] ◀ для перемещения к следующему экрану слева или нажмите [CURSOR] ▶ для перемещения к следующему экрану справа.



Если символы “▲” or “▼” появились в левой части экрана, дополнительные параметры вы найдете в этих направлениях.

Используйте [CURSOR] ▲ / ▼ для прокрутки в направлении вверх и вниз.



## Редактирование величины

Вращайте VALUE для редактирования величины в точке установки курсора.

Чтобы быстрее изменить величину, удерживайте [SHIFT] и вращайте VALUE.

(Пример)

Переключение номера патча с пом. VALUE :  
P001 → P002 → P003 → P004 → P005 → ...

[SHIFT] + лимб VALUE :

P001 → P011 → P021 → P031 → P041 → ...



## Экран Play

Можно изменить содержание экранов Pattern или Song Play(базовый экран воспроизв.).

### Экран Pattern Play

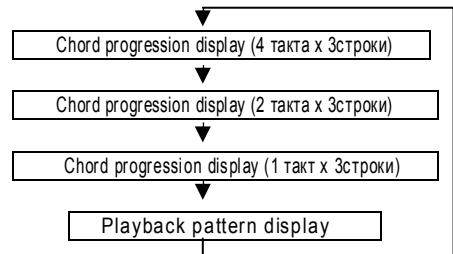
Нажмите [DISPLAY] чтобы выбрать из:



- Более подробно см. на с. 51.

### Экран Song Play

Нажмите [DISPLAY] чтобы сделать выбор из:



- Более подробно см. на с. 83.

# MEMO

---

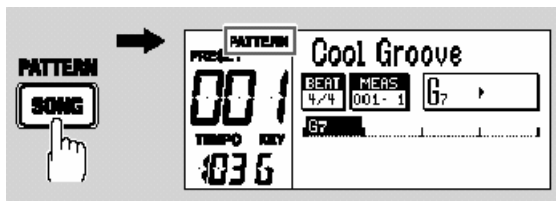


# Глава 2

## Паттерны

(исполнение, запись, редактирование)

В режиме Pattern можно играть, создавать или редактировать. При индикации экрана Play и остановке воспроизведения нажмите [SONG/PATTERN] чтобы на дисплее появился "PATTERN".



# Исполнение паттерна

## 1. Используйте VALUE, чтобы выбрать паттерн для исполнения.

\* Если уже есть отредактированный, но не сохраненный паттерн, появится сообщение "Cancel edit?"

Если хотите сохранить паттерн, нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 65). Если не хотите, нажмите [ENTER].

За пресетными паттернами 001–500 также можно выбирать паттерны пользователя 001–500.

\* Можно удерживать [SHIFT] и нажать [SONG/PATTERN] для переключения между Preset (P) и User (U).

## 2. Нажмите [▶].

Воспроизведение выбранного паттерна.

- Вращайте VALUE во время воспроизведения, чтобы зарезервировать следующий паттерн. Его название будет выделено.

После окончания текущего паттерна начнется воспр. зарезервированного.

## 3. Для остановки, нажмите [■].

- Если снова нажать [▶], воспроизведение начнется с точки, в которой было остановлено.
- Если нажмете [I◀] перед нажатием [▶], воспроизведение начнется от начала паттерна.

## Изменение темпа

### 1. Нажмите [TEMPO (TAP)].

Появится экран темпа.



## 2. Используйте VALUE, чтобы отрегулировать темп.

Темп регулируется в диапазоне 20–260.

\* Через мгновение вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

## Назначение темпа ударами по кнопке (Tap Tempo)

Темп можно назначить, нажимая с желаемыми интервалами на [TEMPO (TAP)]. Функция называется "Tap Tempo."

### 1. С желаемой скоростью нажмите четыре и более раз на [TEMPO (TAP)].

Темп назначается согласно интервалами нажатия кнопки и индикация текущего темпа производится на экране.

\* Через мгновение вы вернетесь на предыдущий экран

## Изменение тональности

Можно изменить тональность воспроизводимого паттерна. Функция называется "Key Shift".

### 1. Нажмите [KEY].

Появится экран сдвига тональности.



### 2. Используйте VALUE, чтобы изменить тональность.

Диапазон: -12+12

Тональность изменяется с шагом, равным полутону в диапазоне ±1 октава.

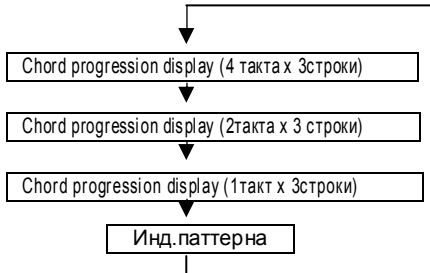
\* Через мгновение вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

## Переключение индикации

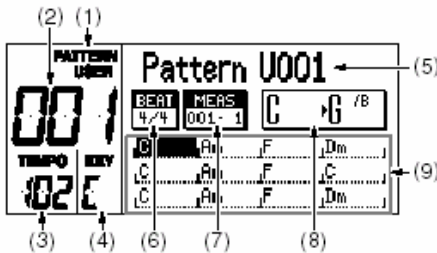
Индикацию при исполнении паттерна можно переключать между “последовательностью аккордов” (4 такта x 3 строки/2 такта x 3 строки) и “индик. паттерна”.

### 1. Нажмите [DISPLAY].

Нажимайте на кнопку, чтобы циклично пройти через следующие варианты:



## Последовательность аккордов



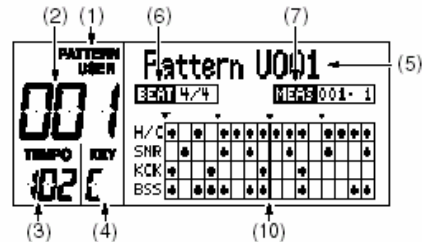
- (1) Режим Pattern
- (2) Номер паттерна
- (3) Текущий темп
- (4) Текущая высота
- (5) Название паттерна  
“\*” перед названием паттерна указывает, что паттерн отредактирован
- (6) Музыкальный размер
- (7) Такт – Доля  
Указывает текущую позицию.
- (8) Текущий → следующий аккорд  
Более детально показаны текущий и следующий аккорды.

### (9) Послед. аккордов

Отображает послед.аккордов паттерна. Курсор перемещается по ходу воспроизведения, указывая на текущий такт. Нажмите [DISPLAY] для выбора желаемого типа индикации для зоны послед.аккордов; “4 такта x 3 строки,” “2 такта x 3 строки” или “1 такт x 3 строки.” После отображения нескольких тактов на одном экране, вы увидите последовательность более подробно.



## Индикация паттерна



### (10) Step

В сетке показаны • символы, указывающие на синхронизацию важных инструментов (хай-хет, барабаны) и синхронизацию при исполнении нот. Индикация меняется по мере воспроизведения.

# Запись паттерна

## Запись в реальном времени и пошаговая запись

### Запись в реальном времени

Вы нажимаете на пэды, слушая метроном, а ваше исполнение записывается в паттерн именно так, как вы играете. Если длительность нажатия на пэды не дает нужного результата, используйте для коррекции квантование.

### Пошаговая запись

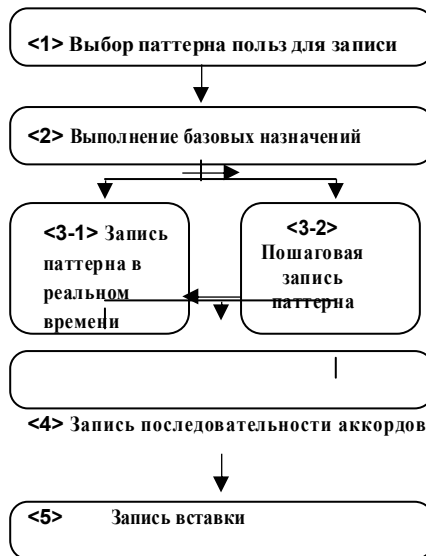
Вы назначаете длительность (шаг) и громкость звучания ноты каждого инструмента

вводя ноты одна за другой. Даже если вы не чувствуете себя уверенно записывая паттерн в реальном времени, пошаговую запись паттерна вы выполните очень точно. При записи паттерна также, можно комбинировать запись в реальном времени с пошаговой записью.

Например, вы можете использовать пошаговую запись для редактирования части паттерна, записанного в реальном времени или использовать пошаговую запись для создания основной части паттерна и добавить в нее звуки в ходе записи в реальном времени.

## Перед началом записи

Вот процедура записи паттерна.



### NOTE

Назначениями **Key Shift** (информация: с. 53) и **Chord Progression** (с. 58) пренебрегают при записи паттернов.

## <1> Выбор паттерна пользователя для записи

1. Доступ к экрану паттерна.
2. Используйте **VALUE** для выбора паттерна пользователя (001–500).

### TIP

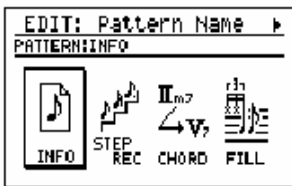
Если захотите, можете стереть уже записанный паттерн. См с.66.

## <2> Выполнение базовых назначений для паттерна

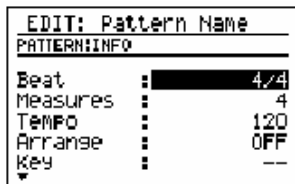
Здесь делаются базовые назначения для паттерна, такие как муз.размер, к-во тактов и темп.

\* После записи назначения можно изменить.

1. На экране исполнения паттерна нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Переместите курсор на иконку "PATTERN" и нажмите [ENTER].  
Появится экран меню редактирования.



3. Переместите курсор на иконку "INFO" и нажмите [ENTER].  
Появится информационный экран.



4. Установите курсор на редактируемый параметр и используйте VALUE для назначения величины.

Parameter/Range	Объяснение
<b>Beat</b>	
2/4–8/4, 4/8–16/8	Музыкальный размер
<b>Measures</b>	
1–999	Количество тактов
* Если после записи увеличить к-во тактов, в конце добавятся пустые такты. Если уменьшить к-во тактов, ноты не нужных тактов не исполняются.	

Parameter/Range	Explanation
<b>Tempo</b>	
20–260	Темп

Parameter/Range	Explanation
<b>Arrange</b>	
OFF, ON	Назначает работу функции Arrange для партии баса.

**OFF:**  
Используйте назначение, если хотите, чтобы записанные данные исполнялись без изменения. функция Arrange не работает.

**ON:**  
Функция Arrange аранжирует данные записанного исполнения согласно послед. аккордов.

**Key**  
-, C–B, Cm–Bm Тональность исполн. паттерна.  
\* Зона индикации тональности (после ее смены) находится в левой части дисплея.

(Пример)  
Если Key = Am и the Key Shift = +2, отображается как "Bm."

Parameter/Range	Explanation
<b>Rec.Key</b>	
C–B, Cm–Bm	Тональность записи баса.
* Когда назначаете тональность для записи recording, Партия баса аранжируется согласно этому назначению.	

Parameter/Range	Explanation
<b>Key Shift</b>	
-12–+12	Транспонирует тональность с полутоновым шагом

Parameter/Range	Explanation
<b>Kit Number</b>	
P001–P100, U001–U100	Номер набора исполз. для исполнения паттерна.

Parameter/Range	Explanation
<b>TSC Switch</b>	
OFF, ON	Назначение вкл/выкл TSC.

Parameter/Range	Explanation
<b>TSC Number</b>	
P01–P20, U01–U20	Номер исползов. TSC патча

**Мет**  
Правильно назначайте Key и Rec Key. В противном случае воспроизведение может иметь не ту тональность в ситуациях:

- С использованием послед. аккордов (р. 58) для аранжировки баса
- Используя EZ Compose для создания паттерна с использование Current данных (с. 68), и добавьте послед. Аккордов, используя данные Current или USER PATTERN data (с. 69) .

### <3-1> Запись в реальн. времени

1. Включите банк пэдов или пэды баса, в зависимости от партии для записи. Для записи партии ударных

Нажмите [PAD] для выбора банка 1–3.

#### Для записи партии баса

Удерживайте [SHIFT] и нажмите [PAD]

чтобы выбрать пэды баса.

Выберите “BASS -1” для записи звуков на октаву ниже, или “BASS +1” для записи на октаву выше.

2. Нажмите [REC].

Засветится [REC] и появится экран записи в реальном времени.

Также включится метроном.



На экране индикация “Rec Standby...” означающая режим готовности к записи.

3. Переместите курсор на “Quantize” и используйте VALUE для назначения квантования.

При записи в реал. времени, Quantization корректирует любые неточности продолжительности нажатия пэдов, т.е. удары будут записаны с точными промежутками.

Range	Range	
--	No quantization	8th note triplets
♪	32 <sup>nd</sup> note triplets	8th notes
♪	32 <sup>nd</sup> notes	quarter note triplets
♪	16 <sup>th</sup> note triplets	quarter notes
♪	16 <sup>th</sup> notes	notes

4. Переместите курсор на “Rec. Velo” и используйте VALUE для назначения громкости (динам. чувств. записи) записываемого инструмента или тона баса.

#### 1–127:

Ноты запишутся с назначенной дин. чувств, независимо от усилия удара по пэду.

#### SENS:

Ноты будут записаны с факт. усилием.

5. Нажмите [▶] чтобы начать запись.

[▶] начнет мигать в такт отсчета.

Индикация на экране поменяется на “Recording...”

\* Если паттерн записан, начнется его воспроизведение.

6. В такт с метрономом ударяйте по пэдам для записываемого инструмента или баса.

\* Если нужно, нажмите [PAD] (или удерж. [SHIFT] и нажмите [PAD]) для переключения партий ударных и баса.

7. Чтобы стереть ошибочно записанные ноты, выполните следующее.

#### (Для инструмента)

Удерживайте [SHIFT] и нажмите пэд, удаляемому инструменту.

#### (Для звука баса)

Удерживайте [SHIFT] и нажмите на любой пэд.

Будут удалены ноты на период удерживания [SHIFT] и пэда.

е пункты 6–7 .

#### Если хотите прорепетировать, снова нажмите [REC] .

Начнет мигать [REC], информируя о режиме репетиции. Индикация на экране поменяется на “Rec Rehearsal...”

Ударяйте по пэдам в такт с метрономом, чтобы прорепетировать исполнение.

\* В режиме репетиции запись не выполняется!

Закончив репетицию, нажмите [REC] чтобы засветилась кнопка.

Индикация меняется на “Recording...”или “Rec Standby...”

9. Когда закончите запись, нажмите [■].

10. Для сохранения паттерна перейдите к “Сохранение паттерна” (с. 65).

### <3-2> Пошаговая запись

1. Включите банк пэдов, в зависимости от партии.

**Для записи партии ударных**

Нажмите [PAD] для выбора банка 1–3.

**Для записи партии баса**

Удерживайте [SHIFT] и нажмите [PAD] для выбора пэдов баса.

Выберите “BASS -1” для записи звуков на октаву ниже или “BASS +1” для записи звуков на октаву выше.

2. Нажмите [EDIT].

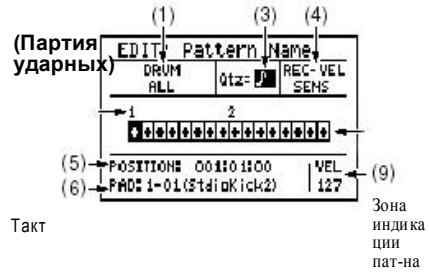
Появится экран меню редактирования.

3. Переместите курсор на иконку “PATTERN” и нажмите [ENTER].

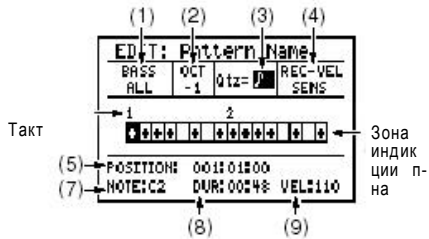
Появится меню редактирования пат-на.

4. Переместите курсор на иконку “STEP REC” и нажмите [ENTER].

Появится экран пошаговой записи.



(Партия баса)



Перемещайте курсор на каждый из пунктов ,перечисленных ниже, и используйте VALUE для назначения величины.

(1) DRUM (ударные), BASS (бас)

Выбирает то, что показано в зоне индикации паттерна.

(Ударные)

**ALL:**

Показаны все инструменты.

**BANK1-PAD01-BANK3-PAD20:**

Показаны только и-ты и пэды выбранного банка.

(Бас)

**ALL:**

Будут показаны названия и данные питча

**NOTE:**

Будут показаны названия.

**PITCH BEND:**

Показан изгиб высоты питча (р. 57).

**(2) OCT (партия баса)**

Индикация состояния пэдов баса.

**NORM:**

Нормальное состояние.

**-1:** Тон баса на октаву ниже.

**+1:** Тон баса на октаву выше.

**(3) Qtz**

Назначает длительность ноты, согласно чему делится такт. К-во строк сетки в каждом такте паттерна будет изменяться согласно назначению Quantize. Каждая строка сетки равна одному шагу.

Диапазон	
	32-е ноты
	Триоль из 16-х
	16-е ноты
	триоль из 8-х
	8-ые
	триоль из 4-ых
	четвертные
	целые

**(4) REC-VEL**

Назначает громкость (дин. чувст. ) нот инструментов/баса.

**1-127:**

Запись нот с назначенной здесь величиной, независимо от усилия, приложенного к пэдам.

**SENS:**

Запись ноты с величиной фактического усилия приложенного к пэдам.

**6. Используйте [◀◀] [▶▶] для перемещения курсора на шаг записи и ударяйте по пэду для ноты ин-та или баса для записи.**

После записи ноты ин-та или баса, появится индикация “●”.

В это время записывается и динамич. чувств.

Вы авт. продвигаетесь на один шаг.

**Функции кнопок**

[I◀]	На начало паттерна
[◀◀]	На начало предыдущего шага.
[▶▶]	На начало следующего шага.
[SHIFT]+ [CURSOR]▶	Перемещает курсор на последующую записанную ноту ин-та или баса.
[SHIFT]+ [CURSOR]◀	Перемещает курсор на предыдущую записанную ноту инструмента или баса.
[SHIFT]+ key pad	Удаляет инструмент, соответствующий пэду текущего пункта.
[SHIFT]+ [EXIT]	В случае с басом, нажимайте на любой пэд. Удаляет ноты ин-та или баса, записанного в текущей позиции, и перемещает в позицию следующей записанной ноты.
[ENTER]	Исполняет ноту ин-та или баса, записанную в текущей позиции.
[▶]	Начинает с начала выбранного такта. Для остановки воспр. нажмите [■] .
[DISPLAY]+ key pad	Индикация ин-та пэда, который можно проверить не делая записи.

**(5) POSITION**

Индикация текущее выбранной позиции записи в единицах “такт:доля: импульс”. Можно переместить курсор на индикацию и использовать VALUE для назначения позиции такта: доли импульса и затем ударять по пэду для записи в назначенную позицию.



**(6) PAD (партия ударных)**

Индикация банка, номера пэда и названия ин-та, записанного в текуще выбранной позиции. Переместив курсор на индикацию и используя VALUE для смены банка и номера, можно заменить записанный ин-т на ин-т из назначенного банка и номера.

**(7) NOTE (партия баса)**

Индикация названия ноты, записанной в текущей позиции. Переместив курсор на индикацию и используя VALUE для изменения названия ноты, можно заменить записанную ноту на назначенную.

**(8) DUR (партия баса)**

Индикация длительности ноты, записанной в текущей позиции в единицах “доли-тики.” Переместив курсор на индикацию и используя VALUE для смены долей и токов, можно изменить длительность записанной ноты баса.

\* Доли разделены на “тики.” На одну долю четвертной ноты приходится 96 тиков.

**(9) VEL**

Индикация величины дин. чувст ноты и-та или баса, записанной в текущей позиции. Переместив курсор на индикацию и используя VALUE можно изменить записанную величину динам. чувст.

\* В одной и той же позиции нельзя записать более одного образца одного и того же ин-та или баса. В ходе такой попытки последняя записанная нота перезапишет предыдущую записанную ноту

**7. Повторите пункты 5–6 .**

\* Можно нажать [PAD] (или удерживать [SHIFT]и нажать [PAD]для переключения между партиями ударных и баса.

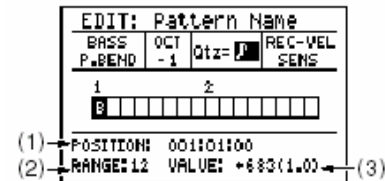
**8. Когда закончите запись, нажмите [EXIT].**

**9. Для сохранения паттерна, продолжить “Сохр. паттерна” (с. 65).**

**Запись данных изгиба высоты питча в партию баса**

Эти данные можно записать в партию баса. Это позволяет симулировать такую технику игры, как hammering-on или pulling-off.

1. Получите доступ к экрану пошаговой записи для баса (с. 55).
2. Переместите курсор на “BASS” и используйте VALUE для вкл. “P.BEND.”



3. Переместите курсор на “Qtz” и используйте VALUE для назначения квантования.

**4. Назначьте позицию записи данных изгиба высоты питча.**

Или используйте [▶▶] перемещения курсора в зоне паттерна на пункт для записи или назначьте величины POSITION такт: доля: импульс для назначения позиции записи.

5. Удерживайте [SHIFT] и нажмите [CURSOR] ▲ или [CURSOR] ▼ для записи данных изгиба высоты питча.

**[SHIFT]+[CURSOR] ▲ :**

С каждым нажатием клавиш увеличивается к-во изгиба с полутон. шагом. (Если Bend Range = 12)

**[SHIFT]+[CURSOR] ▼ :**

С каждым нажатием клавиш данное к-во уменьшается. (Если Bend Range = 12)

Индикация “B” в зоне дисплея, где записаны данные питча.

\* Если DISPLAY назначен на “ALL, индикация ” the “•” имеет приоритет для пунктов записи ноты баса и данных изгиба высоты питча.

**(1) POSITION**

Текущее выбранная позиция записи в единицах “measure:beat:clock”. Можно переместить курсор на индикацию и использовать VALUE для назначения позиции такта: доли импульса и затем ударить по пэду для записи в назн. позицию.

**(2) RANGE**

Индикация изгибы выс. Питча записанного в текущей позиции. Перемещая курсор на индикацию и вращая VALUE, можно редактировать диапазон изгиба.

Диапазон: 0–12

\* Если назначил RANGE не на 12, величина будет работать от ноты баса записанной рядом позиции. Это значит, что для записи данных питча с RANGE не равным 12, вам потребуется записать назн. RANG желаемой величины и назн. VALUE= 0 в точке, предшествующей ноте баса, где будет выполняться редактирование.

\* RANGE инициализируется на 12в начале паттерна.

**(3) VALUE**

Индикация величины изгиба, записанная в текущей позиции. Перемещая курсор и вращая VALUE можно редактировать величину записанного изгиба питча.

Диапазон: -8192–8191

- 6. Повторите пункты 4–5.
- 7. Когда закончите запись, нажмите [EXIT].
- 8. Для сохранения паттерна, продолжить “Сохранение паттерна” (с. 65).

**<4> Запись послед. аккордов**

Здесь можно записать последовательность аккордов для баса.

- 1. Выберите паттерн для записи аккордов.

- 2. Нажмите [EDIT].

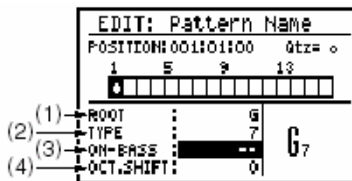
Появится экран меню редактирования.

- 3. Переместите курсор на иконку “PATTERN” и нажмите [ENTER].

Появится меню редакт. паттерна.

- 4. Переместите курсор на иконку “CHORD” и нажмите [ENTER].

Появится экран записи аккордов.



- 5. Переместите курсор “Qtz” и используйте VALUE для назначения квантования.

К-во сеток в каждом такте зоны индик.

Паттерна изменяется согласно назначенному квантованию.

Квадрат=шаг.

Range

32-е

	триоль из 16-х
	16-е
	триоль из 8-х
	8-е
	триоль из четвертн.
	четвертные
	целые

**6. Назначьте позицию записи аккорда.**

Используйте [◀◀] [▶▶] для перем. Курсора на пункт начала записи или использ величины POSITION такт:доля :импульс для назнач. позиции записи.

**Button operations**

[◀◀]	Перемещает позицию записи на начало паттерна.
[◀◀]	Перемещает позицию записи на начала предварительного шага.
[▶▶]	Перемещает позицию записи на начало следующего шага.
[SHIFT]+ [CURSOR]▶	- на позицию следующего записанного аккорда.
[SHIFT]+ [CURSOR]◀	-на позицию записи предыдущего аккорда.
[SHIFT]+key pad	Удаляет аккорд
[SHIFT]+ [EXIT]	Удаляет аккорд записанный в текущее выбранной позиции
[▶]	и перемещает в позицию записи следующего аккорда. Начинает воспр.от начала выбранного такта. Нажмите [■] для остановки воспроизв. * Если включен "ON" Arrange в информации паттерна (с. 53),работает аранжировщик.. Если записана вставка (с. 60), она воспроизводится.

**7. Переместите курсор на каждый из следующих пунктов и используйте VALUE для назначения аккорда.****(1) ROOT**

Назначьте тонику аккорда.  
Диапазон: - - -, C-B

\* Можно использовать пзды.

**(2) TYPE**

Назнач. тип аккорда.

Диапазон:

- - [NC]	Maj	7	M7	m	m7	M9
7(♭5)	7(13)	7(♭9)	7(♯9)	6	6(9)	m6
m6(9)	9	add9	madd9	mM9	mM7	m7(♭5)
m9	dim	sus4	7sus4	aug	aug7	

**- - (N.C: не-аккордовый тип)**

Выберите, если не хотите, чтобы ноты исполнения преобразовались в аккорд. Напр. если назначаете Root как "C" и Chord Type as "- -," оригинальные данные исполнения воспроизводятся без изменения.

Если Root не "C," а напр. "D" не-аккорд типа, данные оригинального транспонируются на шаг выше.

**(3) ON-BASS**

Назначает non-bass аккорд (где нота баса отличается от тоники). Если не хотите назначать op-bass, назначьте на "- -" Диапазон: - -, C-B

\* Если TYPE назначен на "- -" (non-chord type), аккорд op-bass будет игнорироваться.

**(4) OCT. SHIFT**

Назначьте сдвиг октавы для аккорда.

**+1:** Исполнение на октаву выше.

**0:** Сдвиг не применяется.  
(Normal)

**-1:** Исполнение аккорда на октаву ниже.

Результаты ROOT-OCT.SHIFT показаны в правой нижней части экрана.

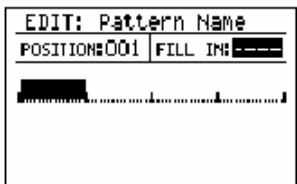
Сдвиг октавы: "▲" (+1) или "▼" (-1).

**8. Повторите пункты 6-7 .****9. Когда закончите запись,[EXIT].****10. Для сохранения паттерна, перейдите к "Сохранение паттерна" с. 65).**

## <5> Запись вставки (fill-in)

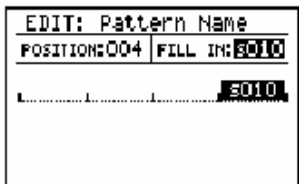
Можно выбрать вставки и добавить в текуще выбранный паттерн.

1. Выберите паттерн для записи вставки.
2. Нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
3. Переместите курсор “PATTERN” и нажмите [ENTER].  
Появится экран меню редактирования.
4. Переместите курсор на “FILL” и нажмите [ENTER].  
Появится экран записи вставки.



5. Переместите курсор на “POSITION” и используйте VALUE для выбора такта для вставки.
6. Переместите курсор на “FILL IN” и используйте VALUE для выбора номера вставки.

Индикация названия выбранной вставки.  
Диапазон: s001–s050, L001–L050



\* Вставка продолжительнее размера не вставляется в первый и последующий такт.  
(Например, вставка длиннее двух долей не вставляется в 1-ый такт паттерна с размером 2/4.)

### Функции кнопок

[I◀]	Перемещение курсора на начало первого такта.
[◀◀]	Переход к предыдущему..
[▶▶]	Переход к след. такту.
[SHIFT]+ [EXIT]	Удаляет вставку из текущее выбранного такта.
[▶]	Начало воспр от начала выбранного такта. Для остановки воспр. нажать [■].

\* Если включен Arrange “ON” в информацию Pattern (с. 53), аранжировщик работает. Если записана вставка, она воспроизводится.

В зоне индикации такта показан текуще выбранный такт и номер записанной в него вставки.

7. Повторите пункты 5-6.
8. Когда закончите зап., нажмите [EXIT].
9. Для сохранения паттерна см.с. 65.

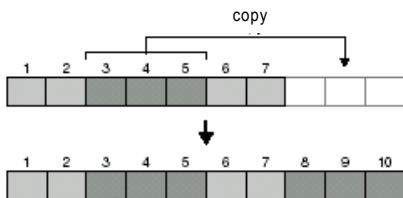
# Редактирование паттерна (Pattern Edit)

## Копирование части паттерна (Copy Measure)

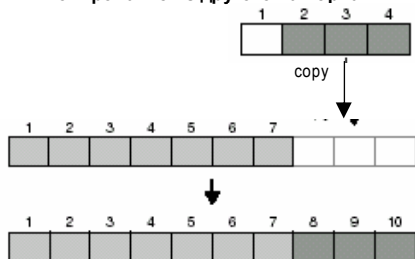
Вот как копировать часть текуще выбранного паттерна (или другого паттерна) в текущее выбранный паттерн.

Можно заменить оригинальные данные скопированными, копировать оригинальные данные и комбинировать.

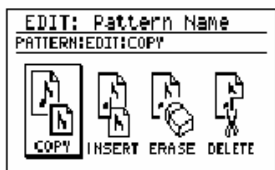
- Копирование в тот же паттерн



- Копирование из другого паттерна

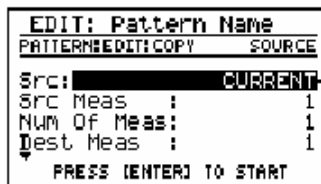


1. На экране меню редактирования, установите курсор на "EDIT" и нажмите [ENTER].



2. Переместите курсор на "COPY" и нажмите [ENTER].

Появится экран копирования такта.



Источ-  
ник  
копир.

3. Переместите курсор на пункт и используйте [VALUE] для назначения желаемой величины.

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Src

CURRENT,  
P001-P500,  
U001-U500

Исходный паттерн

При копировании из текуще выбранного паттерна, назначьте параметр на "CURRENT."

### Src Meas

1-n

Начальный такт

\* "n" к-во тактов в источнике.

### Num of Meas

1-n

К-во тактов источника копирования.

\* "n" к-во тактов в источнике.

### Dest Meas

1-(n+1)

Начальный такт адреса копир.

\* "n" к-во тактов в текущем паттерне.

### Part

См ниже

Тип данных для копирования

### ALL:

Данные партий ударных и баса и последовательностей аккордов.

### DRUM:

Данные партии ударных

### BASS:

Данные партии баса

### DRUM & BASS:

Данные партий ударных и баса.

### CHORD:

Последовательности аккордов

### Inst

ALL, 1-01-3-20

Если назначили Part на DRUM, назначьте копируемый инструмент.

Parameter/Range	Explanation
(Ex.) <b>1-01 StudioKick2</b>	
↑ Банк пэдов	↑ Instrument
↑ Номер пэда	

Выберите инструмент в текущем наборе. Если выбрали ALL, копирование применяется ко всем инструментам текущего набора.

\* Можно нажать на пэд для назн. инструмента.

**Times**  
1-999      Number of times to copy the data

**Copy Mode**  
REPLACE, MERGE Назначает способ копирования

**REPLACE:**  
Данные в адресе копирования стираются до начала копирования данных источника.

**MERGE:**  
Сохраняются данные адреса копирования и комбинируются с копир. данными источника.

\* Если назначение "CHORD" параметр не появится; операция Copy выполняется только способом REPLACE.

\* Если назначение "ALL," операция Copy выполняется при использовании REPLACE для последов. аккордов.

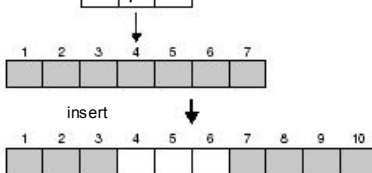
\* При копировании в режиме MERGE случается наложение данных, дающее неожид. результат.

- Для работы с назначенными установками, нажмите [ENTER]. Для отмены, нажмите [EXIT].  
Появится сообщение "Now working..." и начнется копирование. После его завершения сообщение исчезнет.  
\* При разных муз. р-рах (источник и адрес), данные совмещаются с муз. р-ром текущего паттерна. Это изменит к-во тактов.  
\* При попытке выполнить операцию Copy для более 999 тактов, операция Copy закончится по достижении 999 тактов.  
\* Если результат операции копирования превышает к-во тактов в паттерне, автоматически обновляется индикация Measures (с. 53) в информации паттерна.

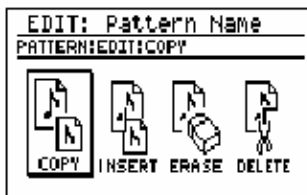
- Для сохранения паттерна, продолжить на с. 65.

## Вставка пустых тактов в паттерн (Insert Measure)

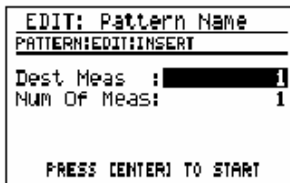
Вот как вставляются пустые такты в текущее выбранный паттерн:



- На экране Pattern Edit menu, переместите курсор на "EDIT" и нажмите [ENTER].



- Переместите курсор на "INSERT" и нажмите [ENTER].  
Появится экран Insert Measurer.



- Перемещайте курсор на каждое поле и исп. VALUE для установки жел. в-ны.

Parameter/Range	Explanation
<b>Dest Meas</b>	
1-(n+1)	Такт для вставки пустых тактов
* "n" к-во тактов в текущем паттерне.	
<b>Num of Meas</b>	
1-(999-n)	К-во пустых тактов для вставки

- Чтобы вставить назначенные пустые такты, нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now working..." и вставятся пустые такты

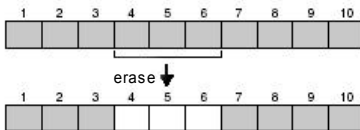
По окончании операции, сообщение исчезнет.

\* Так как операция вставки увеличивает к-во тактов в паттерне, автоматически обновляется индикация Measures (с. 53) в информационном поле патча.

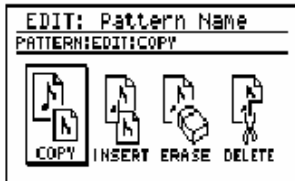
- Для сохранения паттерна, продолжить согласно с. 65.

## Стирание части паттерна (Erase)

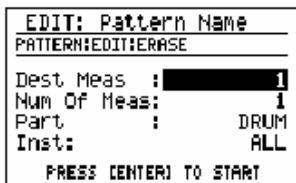
Вот как можно стереть данные исполнения из назначенного участка выбранного паттерна.



- На экране меню редактирования переместите курсор на "EDIT" и нажмите [ENTER].



- Переместите курсор на "ERASE" и нажмите [ENTER].  
Появится экран Erase(стирания данных).



- Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назначения желаемой величины.

Parameter/ Range	Объяснение
<b>Dest Meas</b>	
1-n	Такт начала стирания данных.
* "n" к-во тактов в паттерне.	
<b>Num of Meas</b>	
1-n	К-во тактов для стирания
* "n" к-во тактов в паттерне.	
<b>Part</b>	
См ниже	Тип данных для стирания из назначенных тактов
<b>ALL:</b> Данные партий ударных и аккордов и послед. аккордов.	
<b>DRUM:</b> Данные партии ударных	
<b>BASS:</b> Данные партии баса.	
<b>DRUM &amp; BASS:</b> Данные партий ударных и баса	
<b>CHORD:</b> Последовательности аккордов	
<b>Inst</b>	
ALL, 1-01-3-20	Если назначили Part на DRUM, назначьте инструменты, что данные будут стерты.
Выберите инструменты и текущего набора. Если выбрали ALL, будут стерты данные для всех инструментов набора.	
* Можно нажать пэд для назначения инструмента.	

- Чтоб стереть назначенные данные, нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].  
Появится сообщение "Now working..." и начнется стирание данных.  
По завершении операции сообщение исчезнет.
- Для сохранения паттерна, продолжить согласно с. 65.

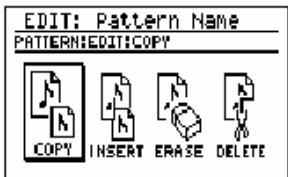
## Удаление ненужных тактов (Delete Measure)

Вот как удаляются ненужные такты из текуще выбранного паттерна.

После удаления тактов, произойдет смещение оставшихся тактов для заполнения зазора.

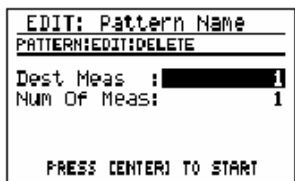


1. На экране меню редактирования паттерна переместите курсор на "EDIT" и нажмите [ENTER].



2. Переместите курсор на "DELETE" и нажмите [ENTER].

Появится экран Delete Measure.



3. Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назначения желаемой величины.

Parameter/ Range	Explanation
<b>Dest Meas</b>	
1-n	Такт, в котором начинается удаление данных.
* "n" к-во тактов в текущем паттерне.	
<b>Num of Meas</b>	
1-n	К-во удаляемых тактов
* "n" к-во тактов в текущем паттерне.	

4. Для удаления назначенных тактов нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now working..." и начнется удаление тактов.

После завершения процедуры сообщение исчезнет.

\* После выполнения процедуры уменьшится к-во тактов в паттерне и автоматически обновится индикация Measures (с. 53) в информации Pattern Information.

5. Для сохранения паттерна продолжите согласно с.65.



# Сохранение паттерна

Если хотите сохранить созданный или отредактированный паттерн, выполните операцию "Write" чтобы записать паттерн в ячейку памяти пользователя.

## ИСПИ

Если повторно выбрали паттерн или выключили питание до записи, вы потеряете данные паттерна.

## Название паттерна (Pattern Name)

Можно дать паттерну название (name), используя до 14 символов.

1. На экране меню редакт. паттерна, переместите курсор на "NAME" и нажмите [ENTER].

Появится экран редакт. названия.

```
EDIT: Pattern Name
PATTERN:NAME
NAME: Cool Groove
^ _ ( ) ~ ABCDEFGHIJKLM
DEL:[SHIFT]+[4] CAPS:[^][+]
INS:[SHIFT]+[4]
```

2. Установите курсор на ввода символа и используйте VALUE для его выбора.

### Функции кнопок

[CURSOR]◀	Переметить курсор.
[CURSOR]▶	
[CURSOR]▲	Переключиться от строчных символов на заглавные.
[CURSOR]▼	Переключиться с заглавных символов на строчные.
[SHIFT]+ [CURSOR]▶	Вставить пробел в позиции курсора.
[SHIFT]+ [CURSOR]◀	Удалить символ в позиции курсора и сместить символы влево.

3. Когда закончите назначение названия, [EXIT].
4. Продолжить "Записью паттерна."

When the pattern has been saved, the

## Запись паттерна

1. На экране меню редакт. паттерна переместите курсор на "WRITE" и нажмите [ENTER].

Появится экран записи паттерна.

```
EDIT: Cool Groove
PATTERN:WRITE
WRITE TO: U001
NOTE DATA FIX: OFF
CANCEL: [EXIT] WRITE: [ENTER]
```

2. Используйте VALUE для выбора паттерна пользователя для записи своего паттерна.
3. Переместите курсор на "NOTE DATA FIX" и используйте VALUE вкл/выкл. NOTE DATA FIX

Назначает способ сохранения паттерна, если вы создаете паттерн с вкл ON установкой Information Аранжировщика (с. 53) ON:

Паттерн будет сохранен с данными исполнения (бас) поскольку он был преобразован функцией Arrange. Если выполняете Write с вкл. данным назначением, автоматически выкл. установка Information Аранжировщика

\* При сохранении с вкл NOTE DATA FIX и последующим вкл. установки Arrange можно получить неожиданные результаты.

### OFF:

Паттерн будет сохранен без обработки аранжировщиком.

4. Для записи паттерна нажмите [ENTER]. В противном случае нажмите [EXIT]. Появится сообщение "Now writing..." и паттерн будет сохранен.

\* Не выключайте питание во время индикации данного сообщения.

# Копирование/Стирание паттерна

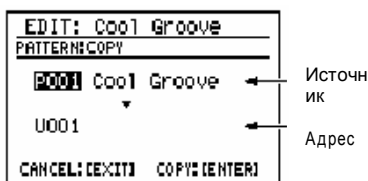
## Копирование паттерна

1. На экране меню редактирования переместите курсор на "COPY" и нажмите [ENTER].

\* Если имеется отредактированный, но не сохраненный паттерн, появится сообщение "Cancel edit?".

Для сохранения паттерна нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 65). В противном случае нажмите [ENTER].

Появится экран копирования паттерна.



2. Переместите курсор на номер исходного паттерна и используйте VALUE для выбора паттерна.
3. Переместите курсор на номер адресного паттерна и используйте VALUE для выбора паттерна польз.
4. Для копирования нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и будет выполнено копирование. Затем сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

## Стирание паттерна

1. Выберите паттерн для удаления.

\* Пресетные паттерны не стираются.

2. Нажмите [EDIT].

Появится экран меню редактирования.

3. Переместите курсор на "PATTERN" и нажмите [ENTER].

Появится экран меню ред. паттерна.

4. Переместите курсор на "CLEAR" и нажмите [ENTER].

Появится вопрос "Clear pattern?"



5. Для удаления паттерна нажмите [ENTER]. Для отмены нажм. [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и паттерн будет удален.

Затем сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

# Глава 3

## EZ Compose/ Groove Modify

### Что такое EZ Compose?

“EZ Compose” – это группа функций, позволяющих создавать паттерн в ходе простого выполнения назначений на экране—вам не нужно вводить каждую отдельную ноту или ритм. Также можно добавлять последов. аккордов и вставки.

### Что такое Groove Modify?

“Groove Modify” – функции, позволяющие изменять “грув” (ощущение ритма) воспроизводящегося паттерна. Groove Modify включает в себя три такие функции.

- **Velocity Modify (измен. динам. чувст.)**
- **Ghost Note (скрытая нота)**
- **Shuffle (пунктирный ритм)**

# Использование EZ Compose

EZ Compose можно использовать в режиме Pattern , но не в Song(с. 75).

## Создание паттерна

EZ Compose позволяет выбрать любимый паттерн для каждой группы звуков и создать с ними новый паттерн.

### NOTE

EZ Compose создает паттерны с р-ом 4/4 or 3/4. Если у выбранного паттерна другой р-р, он преобразуется в 4/4 или 3/4.

### 1. Нажмите EZ COMPOSE [PATTERN].

\* Если уже есть отредактир., но не сохраненный паттерн, появится сообщение "Cancel edit?" Для его сохранения нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 65). Если нет, нажмите [ENTER].

Появится экран EZ Compose для паттерна.

EZ COMPOSE: PATTERN	
BEAT: 4/4	MEAS: 4
KIT: P001	
TYPE	№.
HH CYM: -----	1
KICK SNR: -----	1
PERC : -----	1
BASS : -----	1

### 2. Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назначения величины.

Параметр/ Диапазон	Объяснение
<b>BEAT</b>	
4/4, 3/4	Муз. размер
<b>MEAS</b>	
1-32	К-во тактов
<b>KIT</b>	
P001-P100, U001-U100	Номер набора
<b>TYPE/No.: HH CYM</b>	
См ниже	Пресеты для хай-хета/тарелок
<b>Type:</b> 8BEAT, 16BEAT, SHUFFLE, 1/2SHUFFLE	
<b>TYPE/No.: KICK SNR</b>	
См. ниже	Пресеты для больш/малого
<b>Type:</b> 8BEAT, 16BEAT, SHUFFLE, 1/2SHUFFLE	
<b>TYPE/No.: PERC</b>	
См. ниже	Пресеты для перкуссии
<b>Type:</b> ROCK POPS, CONGA BONGO, SLOW LATIN, LATIN POPS	
<b>TYPE/No.: BASS</b>	
См. ниже	Пресеты для больш. барабана
<b>Type:</b> STEADY&SIMPL, ROCK BLUES, BALLAD, FUNK SOUL	

\* Для использования текущего паттерна выберите "Current" as the TYPE.

\* Выберите "-----" как TYPE для не использующегося паттерна.

Нажмите [▶] для исполн. паттерна с текущими назначениями.

### 3. Для сохранения выполните "Сохранение паттерна" (с. 65).

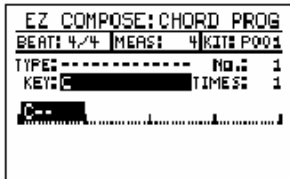
## Добавление аккордов

Вот как выбрать из пресетов любимые последовательности аккордов, чтобы партия баса исполнялась согласно выбранной последовательности.

### 1. Press EZ COMPOSE [CHORD PROGRESSION].

\* Если уже есть отредакт. но не сохраненный паттерна, появится сообщение "Cancel edit?". Для его сохранения нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 65). В противном случае нажмите [ENTER].

Появится экран назначений аккордов EZ Compose.



### 2. Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назнач. величины.

Parameter/ Range	Explanation
<b>KIT</b>	
P001–P100, U001–U100	Номер набора
<b>TYPE/No.</b>	
См ниже	Тип и к-во пресетных последовательностей
<b>Type:</b> 2MEAS Maj, 2MEAS Min, 4MEAS Maj, 4MEAS Min, 8MEAS Maj, 8MEAS Min, 16MEAS Maj, 16MEAS Min, BLUES Maj, BLUES Min, USER PATTERN	
* Для использования аккордов текущего паттерна выберите "Current" как TYPE.	
* Если выбрали "-----," назнач. аккордов не используется	
* Если выбрали "USER PATTERN," используется послед. назначенного паттерна пользует.	
* Если выбрали "Current" или "USER PATTERN," тональность и последов. не совпадают (с. 53) по тональности	
<b>KEY</b>	
C–B, Cm–Bm	Тональность для воспр.
* Сдвиг тональность согласно назначению KEY.	
<b>TIMES</b>	
1–32	к-во повторений выбранной послед. аккордов
* MEAS не назначается более чем на 32 такта.	

\* MEAS (к-во тактов) определяется автоматически назначениями TYPE/No. и TIMES. Вы не можете менять к-во тактов.

На экране—назначенная вами послед. аккордов.

Можно нажать [DISPLAY] для изменения к-ва информации о последов. аккордов; доступн. выбор 4 такта x 3 строки," 2 такта x 3 строки" или "1 такт x 3 строки."

Нажмите [▶] для воспр. паттерна с текущими назначениями.

### 3. Для сохранения паттерна продолжить "Сохр. паттерна" (р. 65).

## Добавление вставки

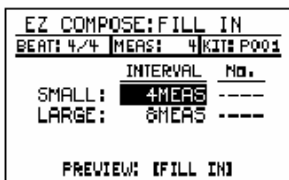
Можно выбрать любую вставку и добавить в текуще выбранный паттерн.

### 1. Нажмите EZ COMPOSE [FILL IN].

\* Если есть отредактированный, но не сохр. паттерн, появится сообщение. "Cancel edit?"

Для его сохранения нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 65). В противном случае нажмите [ENTER].

Появится экран EZ Compose назначения вставки.



### 2. Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назначения величины.

Parameter/ Range	Explanation
---------------------	-------------

#### KIT

P001–P100,  
U001–U100      Номер набора для исполыз.

#### SMALL: INTERVAL

1–32MEAS      Назначает к-во после которых добавляется Small (короткая) вставка

(Пример)

При назначении на 4MEAS, короткая вставка добавится в 4, 8, 12 тактах... и т.д..

\* Если к-во тактов, назначенных INTERVAL больше к-ва тактов в паттерне, вставка не воспроизв..

#### SMALL: No.

-- -, s001–s050,      номер пресета (Small fill-in) для L001–L050      использования

\* При выборе "--" Small fill-in не добавляется.

#### LARGE: INTERVAL

1–32MEAS      К-во тактов после Large (длинной) вставки

(Пример)

Если назначили 16MEAS, Large fill-in добавится в такты 16, 32, 48, ... и т.п.

\* Если к-во тактов, назначенных INTERVAL больше к-ва тактов в паттерне, вставка не исполняется.

#### LARGE: No.

-- -, s001–s050,      Номер пресета(Large fill-in) для L001–L050      исполыз.

\* Если выбрали "--" Large fill-in не добавляется.

\* Если в одном такте есть Small fill-in и Large fill-in, приоритет имеет Large fill-in.

Нажмите ►] для игры паттерна с текущ. назнач..  
Нажав [FILL IN], вы можете только исполнить такты с вставкой. Если к-во тактов, назначенных INTERVAL превышает к-во тактов паттерна, паттерн со вставкой не исполняется.

### 3. Для сохранения паттерна продолжить "Сохр. паттерна" (с. 65).

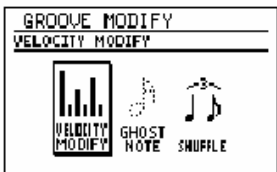
# Использование Groove Modify

Groove Modify можно использовать в режиме Pattern, но не в Song (с. 75)

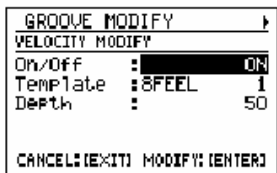
## Применение изменения громкости (Velocity Modify)

Вот как добавить акценты и экспрессию в паттерн для создания реалистич. динамики как при игре на барабанах живую.

1. Выберите паттерн (с. 50).
2. Нажмите [GROOVE].  
Появится экран изменения гува.



3. Переместите курсор на "VELOCITY MODIFY" и нажмите [ENTER].  
Появится экран измен. динам. чувст.



4. Переместите курсор на пункт и исп. VALUE для назн. величины.

Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Turn Velocity Modify
* Для этого можно нажать [GROOVE]	
<b>Template</b>	
8FEEL 1-8, 16FEEL 1-12	Номер шаблона для использ.

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Depth

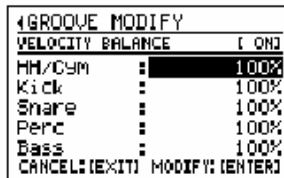
0-100  
Глубина применения Velocity Modify. При назначении 0, Velocity Modify не применяется.

\* При применении velocity balance, назначьте глубину на 0.

## Изменение баланса громкости (Velocity Balance)

Вот как изменить баланс, отрегулировав (velocity) каждой ноты в паттерне независимо для каждой группы звуков (хай-хет/тарелки, большой/малый барабан, перкуссия, бас).

5. Нажмите [CURSOR].  
Появится экран назначения Velocity Balance.



6. Перемещайте курсор на каждый пункт и исп. VALUE для назн. величины.

Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Turn Velocity Modify f
* Можно также нажать [GROOVE].	
<b>HH/Cym</b>	
0-150%	Регул громкости хай-хета/тарелок
<b>Kick</b>	
0-150%	Регул громкости больш. бараб.
<b>Snare</b>	
0-150%	Регул громкости малого бараб.
<b>Perc</b>	
0-150%	Регул.громкости перкуссии
<b>BASS</b>	

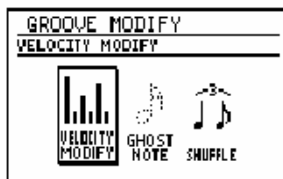
Parameter/ Range	Explanation
0–150%	Регул. Громкости баса
	Назначение 0% сделает звук крайне невыразит.
	При 100%, динам. чувст будет такой, как она назначена в паттерне.
	Назначение 101% или выше превысит уровень дин. чувст. по сравнению с паттерном.

- Для выполнения с назначенными установками, нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].
- Для сохранения паттерна продолжить “Сохр. паттерна” (с. 65).

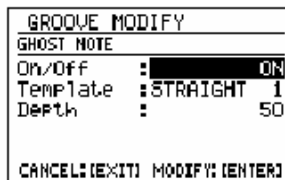
## Добавление скрытых нот

Добавляя “скрытые ноты” можно создавать реалистическое ощущение игры на барабанах вживую.

- Выберите паттерн (с. 50).
- Нажмите [GROOVE].  
Появится экран меню изменения грува.



- Переместите курсор на “GHOST NOTE” и нажмите [ENTER].  
Появится экран назначения скрытых нот.



- Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назн. в-ны.

Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Turn Ghost Note
* Также можно нажать [GROOVE].	
<b>Template</b>	
См ниже	Номер используемого шаблона
<b>STRAIGHT 1–20:</b>	
	Для паттернов с четким ритмом.
<b>SHUFFLE 1–20:</b>	
	Для паттернов с пунктирным ритмом.
<b>Depth</b>	
0–100	Громкость скрытых нот

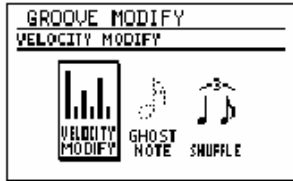
- Для выполнения с назн. установками, нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].
- Для сохранения паттерна продолжить “Сохр. паттерна” (с. 65).



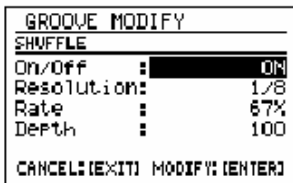
## Создание пунктирного ритма

Можно создать “пунктирный” ритм, сдвинув длительность исполнения фоновых долей паттерна.

1. Выберите паттерн (с. 50).
2. Нажмите [GROOVE].  
Появится экран меню изм. грува.



3. Переместите курсор на “SHUFFLE” и нажмите [ENTER].  
Появится экран назначений пункт ритма.



4. Переместите курсор на пункт и используйте VALUE для назн. величин

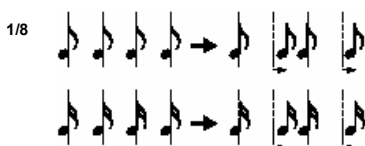
Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Shuffle
* Можно также нажать [GROOVE] f.	

### Resolution

1/8, 1/16 Синхронизац. пункт. ритма

1/8:  
Пунктир.ритм генерируется в единицах 8-х нот.

1/16:  
Пункт ритм. Генерируется в единицах 16-х нот



Parameter/Range	Explanation
<b>Rate</b>	
50–100%	К-во смещения фоновых долей
Назначает расстояние фоновых долей от даун-битов.	
При назначении 50%, фоновые доли располагаются точно посередине между длительностью соседних даун-битов. При назначении 100%, фоновые доли располагаются при такой же длительности, что и следующий даун-бит.	
<b>Depth</b>	
0–100	К-ли регулировки фоновых долей относительно величины, определенной с пом. Rate
При назначении 100 ноты смещаются полностью на длительность, назначенную с пом. Rate. Приложенной Уменьшение назначения Depth снизит к-во регулировки; при Depth= 0 длит нот вообще не регулируется.	

5. Для выполн. с назначенными установками нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].
6. Для сохранения паттерна продолжить “Сохран. паттерна” (с. 65).

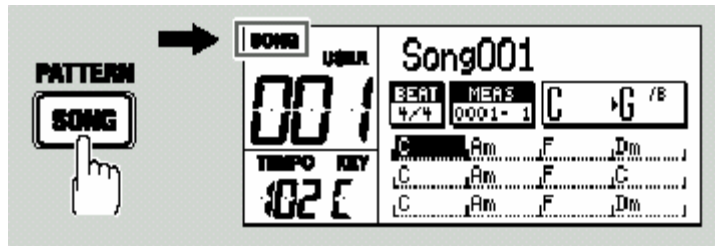
# Глава 4

## Композиция

### (запись/редактир/исполнение)

Используйте режим Song для записи, редактир. и воспроизведения композиций.

При индикации экрана Play и остановке воспроизведения, нажмите [SONG/PATTERN] чтобы на экране появилось "SONG".



# Запись композиции

Чтобы записать песню, используйте "пошаговую запись" для назначения паттернов в желаемом порядке воспроизв.

- Запись до 100 песен.
- В песне до 500 паттернов и, в общем, все песни содержат до 50,000 паттернов.

## Перед началом записи

Представляем процедуру записи песни.

<1> Выберите песню пользователя

<2> Выполните базовые назначения

<3> Выполните пошаговую запись

### <1> Выбор песни пользователя

1. Получите доступ к экрану Song Play .
2. Используйте VALUE для выбора песни пользователя (001–100).



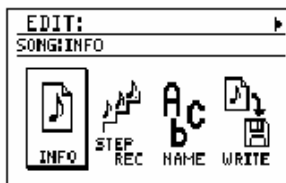
Можно стереть предварительно записанную песню и использовать ее местоположение. См. Стр. 80.

## <2> Базовые назначения

Вот как сделать базовые назнач.для песни.

\* После записи эти назначения можно поменять.

1. На экране Song Play нажмите [EDIT]. Появится экран меню.
2. Переместите курсор на "SONG" и нажмите [ENTER]. Появится экран меню редактирования.



3. Переместите курсор на "INFO" и нажмите [ENTER]. Появится информационный экран.



4. Переместите курсор на редактируемый параметр и используйте VALUE для редактирования величины.

Parameter / Value	Explanation
-------------------	-------------

### Init.Tempo

OFF, 20–260 Назначение темпа песни

### OFF:

Песня исполняется с темпом, назначенным каждым паттерном.

### 20–260:

Игнорируется темп, назначенный каждым паттерном и песня исполняется с назначенным здесь темпом.

Parameter / Value	Explanation
-------------------	-------------

**Key Shift**

-12~+12 Транспозиция тональности с полутоновым шагом

\* Индикация в левой части дисплея указывает на тональность воспроиз (назв. Key Shift).

(Пример)  
Если Key (паттерн) = Am и Key Shift = +, то индикация будет "Bm."

**Loop Start**

1-n Номер такта, с которого начинается луп (с. 82)

\* 'n' к-во тактов, назначенных для песни.

**Loop End**

1-n Номер такта, в котором закончится луп

\* 'n' к-во тактов, назначенных для песни.

**Kit Select**

SONG,  
PATTERN Выбирает набор

**SONG:**  
Игнорируется набор, назначенный каждым паттерном; для всей песни будет использов. назначенный вами Kit Number.

**PATTERN:**  
Используется набор, назначенный каждым паттерном.

**Kit Number**

P001~P100, U001~U100 Номер набора для песни

**TSC Select**

SONG,  
PATTERN Выбирает TSC тракт, использованный для исполнения этой песни

Игнорируется TSC тракт, назначенный каждым паттерном; для всей песни используется TSC тракт, назначенный вами для TSC Number .

**PATTERN:**  
Используется TSC тракт, назначенный каждым паттерном.

**TSC Switch**

OFF, ON Назначение вкл/выкл TSC

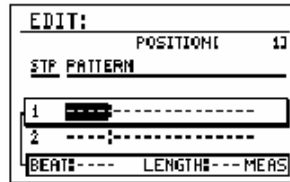
**TSC Number**

P01~P20, U01~U20 Номер используемого TSC тракта

**<3> Пошаговая запись песни**

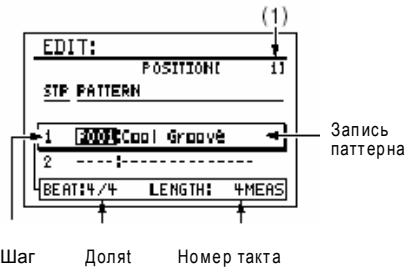
1. На экране меню редак. песни переместите курсор "STEP REC" и нажмите [ENTER].

Появится экран пошаговой записи.



2. Используйте VALUE для выбора первого паттерна для записи своей песни.

На экране индикация муз.р-ра (BEAT) и к-ва тактов (LENGTH) в выбранном паттерне.



3. Нажмите [▶▶] для перехода к следующему шагу и используйте VALUE для выбора следующего паттерна в свою песню.

\* Нельзя перейти к следующему шагу, пропустив незаписанный шаг.

**(1) POSITION**

Индикация позиции в пределах композиции 1-го такта паттерна, выбранного для текущее редактируемого шага.

Нажмите [I◀] для возв. к шагу 1.

Нажмите [◀◀] для возв.к предыд шагу.

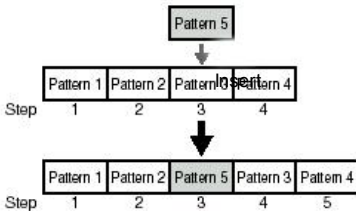
Удерживайте [SHIFT] и нажмите [▶▶] для перехода к незаписанному шагу.

5. Закончив редак., нажмите [EXIT].

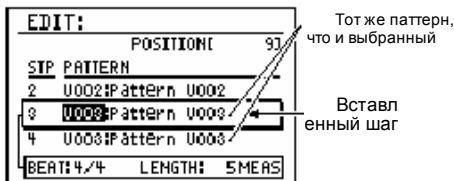
4. Повторите шаг 3 столько раз, сколько нужно.
    - Можно вставить паттерн в уже записанный шаг; см “Вставка паттерна в песню.”
    - Можно удалить уже записанный паттерн; см. “Удаление паттерна”.
- \* Нельзя записывать, вставлять или удалять паттерны во время воспроизведения. Сначала остановите воспроизведение.*
5. После окончания записи, нажмите [EXIT].
  6. Для сохранения песни продолжить “Сохранение песни” (с. 79).

### Ставка паттерна в композицию

Вот как вставить паттерн в середину песни.



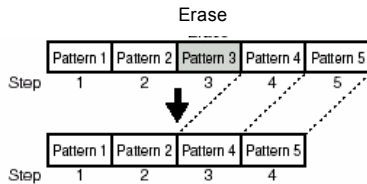
1. На экране пошаг. записи используйте [◀◀] [▶▶] для выбора шага для вставки паттерна.
2. Удерживайте [SHIFT] и нажмите [ENTER].  
 Вставка нового шага и соотв. перемещение на один шаг назад.  
 вставленный шаг будет иметь тот же паттерн, что и для шага, выбранного в ходе выполнения пункта 1.



3. Используйте VALUE для выбора желаемого паттерна для нового шага вставки.

### Удаление паттерна

Вот как удалить из песни ненужный паттерн. При удалении паттерна остальные паттерны переместятся вперед.



1. На экране пошаговой записи используйте [◀◀] [▶▶] для выбора шага, с которого будете удалять паттерн.
2. Удерживайте [SHIFT] и нажмите [ERASE] ([EXIT]).  
 Будет удален паттерн, записанный в выбранном шаге.

# Сохранение композиции

Для сохранения записанной или отредактированной песни запишите "Write" ее как песню пользователя.

## NOTE

Если выбираете песню повторно или выкл.питание перед выполнением Write, данные песни будут утеряны.

## Присвоение названия (Song Name)

Песне можно дать название, состоящее макс. из 14 символов.

1. На экране редактирования песни переместите курсор на "NAME" и нажмите [ENTER].

Появится экран редактир. названия.

```
EDIT: _____
SONGNAME _____
NAME: █
[ ] ^ _ \ ( ) ~ ^ ABCDEFGHIJ
                               █
DEL: [SHIFT]+[4] CAPS: [▲] [▼]
INS: [SHIFT]+[▶]
```

2. Переместите курсор в точку ввода символа и используйте VALUE для выбора символа.

### Функции кнопок

[CURSOR]▶	Перемещение курсора.
[CURSOR]◀	
[CURSOR]▲	Переключение от строчных символов к заглавным.
[CURSOR]▼	Переключение от заглавных к строчным.
[SHIFT]+ [CURSOR]▶	Вставка пробела в позиции курсора.
[SHIFT]+ [CURSOR]◀	Удаление символа в позиции курсора и сдвиг сотв. символа влево.

4. Когда закончите вводить название, нажмите [EXIT].
5. Затем продолжите "Запись своей песни".

## Запись композиции

1. На экране меню редак. песни установите курсор на "WRITE" и нажмите [ENTER].

Появится экран записи.

```
EDIT: SONG001
SONGWRITE
WRITE TO: U001
CANCEL: [EXIT] WRITE: [ENTER]
```

2. Исполз. VALUE для выбора номера песни пользователя, в которую будет делать запись.
3. Для записи песни в память нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и песня будет сохранена. После сохранения сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

# Копирован/Удаление композиции

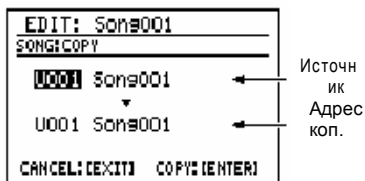
## Копирование песни

1. На экране меню редактирования песни меню переместите курсор на "COPY" и нажмите [ENTER].

\* Если уже имеется отредактированная, но не сохраненная песня, появится сообщение "Cancel edit?".

Для сохранения песни нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 79). В противном случае нажмите [ENTER].

Появится экран копирования песни.



2. Установите курсор на номер исходной песни и используйте VALUE для выбора номера песни.
3. Установите курсор на номер адресной песни и используйте VALUE чтобы выбрать песню пользователя в качестве адресной.
4. Для копирования песни нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

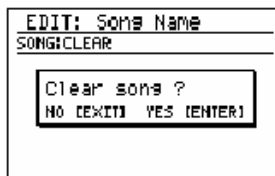
Появится сообщ "Now writing..." и будет выполнено копирование.

После завершения копирования сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

## Удаление (стирание) песни

1. Выберите песню для удаления
2. Нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
3. Установите курсор на "SONG" и нажмите [ENTER].  
Появится экран меню редактирования.
4. Установите курсор на "CLEAR" и нажмите [ENTER].  
Индикация запроса "CLEAR SONG?"



5. Для удаления песни нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и песня будет стерта.

После завершения операции сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

# Исполнение композиции

1. Поучите доступ на экран исполнения.
2. Используйте VALUE для выбора песни для исполнения.

\* Если уже есть отредактированная, но не сохраненная песня, появится сообщение "Cancel edit?" r.

Для сохранения песни нажмите [EXIT] и выполните операцию Write (с. 79). В противном случае нажмите [ENTER].

3. Нажмите [▶].

Начнется исполнение выбранной песни.

Можно вращать VALUE во время воспроизведения, чтобы зарезервировать следующую композицию. Будет выделено назначение зарезервированной композиции.

После окончания текущей композ.

Начнется воспроизв. зарезервированной

4. Для остановки воспр. нажмите [■].

Повторное нажатие [▶] продолжит воспроизведение с точки остановки.

При нажатии [I◀] и послед. наж. [▶], воспроизвед. начнется с начала песни.

1. Нажмите [TEMPO (TAP)].

Появится экран редакт. темпа.



2. Использ. VALUE чтобы отрег. темп.

Темп регулируется в диапазоне 20–260.

\* Через мгновение вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

## Используй. Tap Tempo для назнач. темпа

Можно назначать темп, нажимая [TEMPO (TAP)] через желаемые интервалы. Эта функция наз "Tap Tempo."

1. Четыре и более раз нажмите [TEMPO (TAP)] в желаемом темпе.

Темп будет назначен с интервалами нажатия кнопки и будет отображен на экране назначения темпа

\* Через мгновение вы автоматически вернетесь на предыдущий экран.

## Изменение темпа

Можно изменить темп во время воспроизвед.

Тем не менее, способ изменения темпа зависит от назначения "Изначального темпа" (с. 76) на экране Song Information .

### Если Init.Tempo выкл (OFF):

Паттерн, исполняемый при нажатии [TEMPO (TAP)] изменит темп. Следующий паттерн будет исполняться с предварительно установленным темпом

### Если Init.Tempo не выкл OFF:

Темп воспроизв. песни поменяется на назначенный вами темп.



## Изменение тональности

Можно изменить тональность (питч) исполнения песни. Эта функция называется "Key Shift."

**1. Нажмите [KEY].**

Появится экран измен. тональности.



**2. Используйте VALUE для измен. тональн.**

Диапазон: -12+12

Тональность можно изменить с полутоновым шагом в диапазоне of ±1 октавы.

*\* Через мгноенье вы вернетесь на предыдущий экран.*

### Защелкивание воспроизведения в назначенной зоне

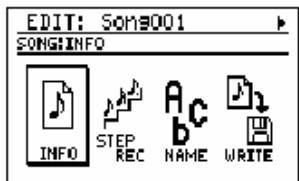
Можно зациклить воспроизведение в зоне назначенных тактов.

**1. На экране воспроиз. нажмите [EDIT].**

Появится экран меню редактирования

**2. Установите курсор на "SONG" и нажмите [ENTER].**

Появится экран меню редактирования.



**3. Установите курсор на "INFO" и нажмите [ENTER].**

Появится информационный экран.



**4. Установите курсор на "Loop Start" и используйте VALUE для назначения номера такта, в котором начнется зацикливание (луп).**

**5. Установите курсор на VALUE чтобы назначить номер такта, в котором закончится зацикливание.**

**6. Несколько раз нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран воспроизведения песни.**

**7. Нажмите [LOOP] чтобы кнопка засветилась (Loop вкл).**

**8. Нажмите [▶].**

Начнется воспроизведение песни и зацикливанием на протяжении назначенных тактов.

**9. Для остановки лупа нажмите [LOOP] чтобы кнопка перестала светиться (Loop off).**

**10. Для остановки воспр. нажмите [■].**

**11. Для сохранения назначений Лупов выполните процедуру "Запись своей песни" (с. 79).**

### Мел

При удалении из песни ненужных паттернов, что приведет к уменьшению к-ва тактов и несоответствию ее с назначением номера тактов окончания лупа, это назначение останется неизменным.

В этом случае, воспроизведение лупов невозможно даже при нажатии [LOOP] и засвечивания кнопки; вам придется изменить это назначение Loop End.

## Переключение дисплея

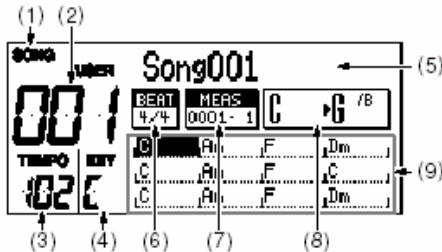
Экран воспроизведения песни можно переключать между индикацией "последовательности аккордов (4 такта x 3/2 такта x 3/2 такт x 3) и "паттерна."

### 1. Нажмите [DISPLAY].

Повторяйте нажатие кнопки для заикливания выбора:



### Индикация последов. аккордов



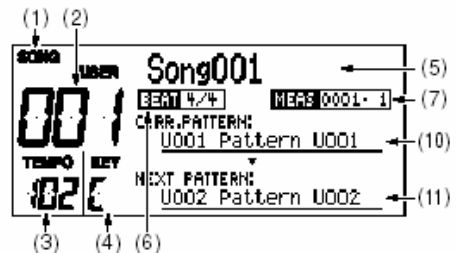
- (1) Режим песни
- (2) Номер песни
- (3) Текущий темп
- (4) Текущая тональность
- (5) Название песни  
 "\*" перед названием песни означает, что она отредактирована.
- (6) Музыкальный размер
- (7) Такт – Доля  
 Указывает на текущую позицию.

(8) Текущий аккорд → следующий аккорд  
 Подробная индикация текущего и последующего аккордов.

(9) Chord progression (послед)  
 курсор перемещается по мере воспроизведения, указывая на текущий такт. Можно нажать [DISPLAY] для выбора типа зоны индикации аккордов: "4 такта x 3 строки," "2 такта x 3 строки," или "1 такт x 3 строки." Просмотр меньшего к-ва тактов позволит более подробно видеть послед. аккордов.



### Индикация воспроиз. паттерна

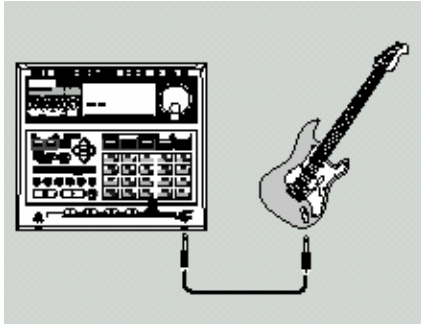


- (10) Текущий паттерн  
 Отображает текущее воспроизв. паттерн (номер/название).
- (11) Следующий паттерн  
 Отображает (номер/название) следующего паттерна.

# Глава 5

## Игра на гитаре/бас-гитаре

Подключите гитару/бас-гитару



Отрегулируйте громкость гитары/баса

Используйте ручку GUITAR/BASS INPUT для регул. громкости



Торговые марки, упомянутые в данном документе, принадлежат своим законным владельцам и не имеют отношения к компании BOSS.

# Использование эффектов

## Включение патчей эффектов

### 1. Нажмите [EFFECT].

Появится экран редакт. гитарных эффектов.



### 2. Установите курсор на номер патча эффекта и используйте VALUE для выбора нужного номера патча эффекта.

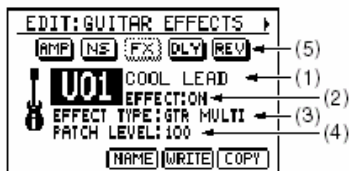
\* Можно удерживать [SHIFT] и нажать [EFFECT] для переключения между Preset (P) и User (U).



“Effect Patch” (с. 155)

## Редактирование патча эффекта (Patch Edit)

### 1. На экране редакт. гитарных эффектов установите курсор на указанные ниже пункты и используйте VALUE для редакт. величины.



#### (1) Патч эффекта

Выбирает патч эффекта для редактр.

#### (2) Эффект вкл/выкл.

С каждым нажатием [EFFECT] производится вкл и выкл эффекта.

#### (3) EFFECT TYPE (алгоритм)

Выбирает алгоритм для использования.

Диапазон:

GTR MULTI, BASS MULTI, ACO MULTI

#### (4) PATCH LEVEL

Назначает громкость патча эффекта.

Диапазон: 0–100

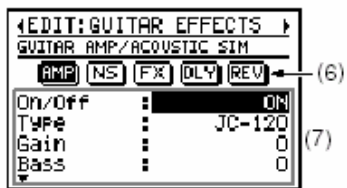
#### (5) Блок-схема эффектов (алгоритм)

Можно установить курсор на эффект и вращать VALUE для вкл/ выкл эффекта. Выключенные эффекты обозначены пунктиром.

Если установить курсор на эффект и нажать [ENTER], появится экран редакт. .парам-ов для выбранного эффекта.

Нажать [CURSOR]► для перекл экранов.

## Экран редактирования параметров



### (6) Блок-схема эффектов(алгоритм)

Используйте [CURSOR] ◀ / ▶ для включения экрана редактирования параметров для эффекта в позиции курсора.

### (7) Параметры

Установите курсор на редактируемый параметр и используйте VALUE для изменения величины.

Можно использовать [CURSOR] ▲ / ▼ для прокрутки списка параметров.

## 2. Сделав назначение, нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экране редактирования гитарных эффектов.

Чтобы отобразить временное изменение назначений эффектов, индикация номера патча производится как “\*TMP.”

Если вы повторно выбрали патч эффекта или выключали питание на DR-880 во время индикации “\*TMP”, все назначения патча вернуться в свое предыдущее состояние. У вас может и не получиться восстановить эти назначения, поэтому будьте крайне внимательны.

## 3. Если захотите сохранить сделанные изменения, продолжите в соответствии с “Сохранением/копированием патча эффекта” (с. 88).

\* Если захотите присвоить или отредактировать название патча эффекта, перед сохранением продолжите “Название патча эффекта” (с. 88).

# Сохранение/копирование патча эффекта

Для сохранения созданного или отредактированного патча эффекта, запишите его как патч пользователя.

## NOTE

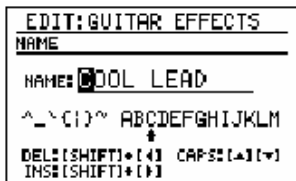
Если вы повторно выбрали патч эффекта или выключали питание перед выполнением процедуры Write, данные патча будут потеряны.

## Присвоение названия патчу эффекта

Каждому патчу пользователя можно присвоить назначение (Patch Name), состоящее максимум из 12 символов.

1. На экране редакт. гитарн. Эффектов установите курсор на "NAME" и нажмите [ENTER].

Появится экран редакт. названия.



2. Установите курсор на позицию ввода символа и используйте VALUE для выбора желаемого символа.

### Работа кнопок

[CURSOR]►	Перемещение курсора.
[CURSOR]◄	
[CURSOR]▲	Переключение символов от строчных к заглавным
[CURSOR]▼	Переключение от заглавных символов к строчным
[SHIFT]+ [CURSOR]►	Вставка пробела в позиции курсора.
[SHIFT]+ [CURSOR]◄	Удаление символа в позиции курсора и смещение символа влево.

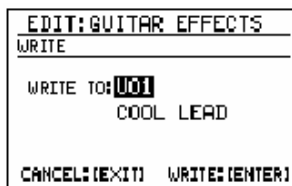
3. Закончив вводить название, нажмите [EXIT].

## Запись патча эффекта

Вот как сохранить отредактированный патч эффекта.

1. На экране редакт. гитар. эффектов установите курсор на WRITE" и нажмите [ENTER].

Появится экран записи патча эффекта.



2. Используйте VALUE для выбора записи-адреса патча пользователя.
3. Чтобы записать пат, нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и будет записан патч эффекта. После окончания записи сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.

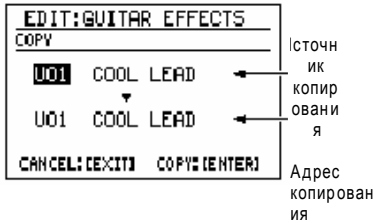
4. Продолжите “Запись патча эффектов.”

88

## Копирование патча эффекта

1. На экране редактирования эффектов, переместите курсор на "COPY" и нажмите [ENTER].

Проявится экран копирования патча эффекта.



2. Переместите курсор на номер исходного патча и используйте VALUE для выбора номера патча копирования.
3. Переместите курсор на номер адресного патча и используйте VALUE для выбора номера патча копирования.

4. Для копирования [ENTER]. Для отмены операции нажмите [EXIT].

Появится сообщ. "Now writing..." и будет произведено копирование.

После завершения копирования сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание в период индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.



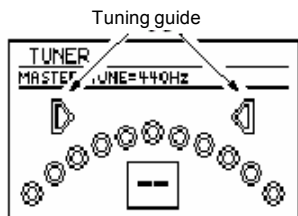
# Использование тюнера/педали экспрессии

## Настройка гитары/бас-гитары

В DR-880 встроен хроматический тюнер для настройки гитары/баса подключенной в гнездо GUITAR/BASS INPUT.

### 1. Нажмите [TUNER].

Появится экран тюнера.



### 2. Сыграйте одну ноту на одной струне, которую хотите настроить.

На дисплее – название ноты, макс.

Приблизенной к питчу используемой струны.

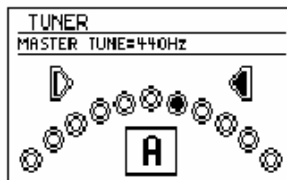
\* Сыграйте одну ноту на настраиваемой струне.

### 3. Настройте свой инструмент таким образом, чтобы для настраиваемой струны была показана правильная нота.

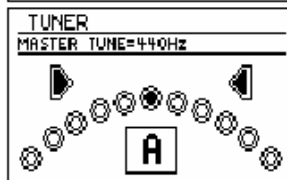
(Типичная настройка каждой струны,)

	7-я	6-я	5-я	4-я	3-я	2-я	1-я
Гитара	B	E	A	D	G	B	E
Бас		B	E	A	D	G	

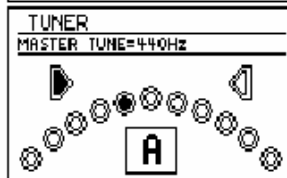
### 4. Следите за руководством и настраивайте инструмент таким образом, чтобы светились левый и правый индикаторы.



Если питч выше отображенной ноты



Если питч совпадает с отображенной нотой



Если питч ниже отображенной ноты

### 5. Повторите выполнение пунктов 2–4 чтобы настроить остальные струны.

\* При настройке гитары с вибратором, настройка одной струны может обусловить смещение остальных. Сначала выполните приблизительную настройку и получите правильную индикацию названий нот. Затем продолжите настройку каждой струны.

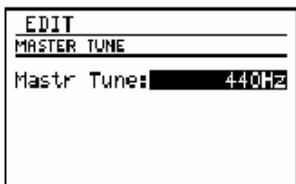
### 6. Когда настроите все струны, нажмите [EXIT].

## Изменение эталонного питча

### тюнера

\* Эталонный питч тюнера идентичен назначению мастер настройки (с. 120).

1. На экране исполн. паттерна или песни нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на “MASTER TUNE” и нажмите [ENTER].  
Появится экран назначения настройки.

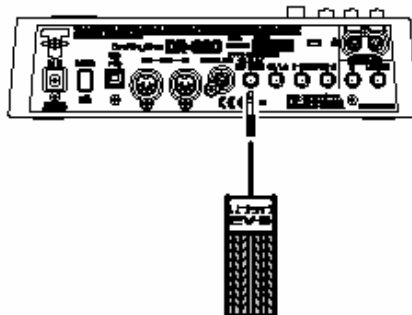


3. Используйте VALUE чтобы отрегулировать назначение.  
Диапазон: 435 Hz–445 Hz
4. После выполнения назначений нажмите [EXIT].  
Появится сообщение “Now writing...” и будут сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет

\* Не выкл. питание во время индикации сообщения, чтобы не потерять данные.

Педаль экспр. как педаль громкости.

После подключения педали экспрессии (Roland EV-5; приобретается отдельно) в гнездо CTL 3, 4/EXP PEDAL, можно управлять громкостью гитары/баса, подкл. в гнездо GUITAR/BASS INPUT.



- Исполыз. только указанную педаль экспрессии! (EV-5; приобр. отдельно). Подключение другой педали может привести к сбою в работе или повреждению у-ва..
- Обе Roland EV-5 имеют минимальное назначение громкости, равно 0.

### MEMO

При выборе патчей с исполыз. педали Wah (P-WAH: р. 94), педаль экспрессии автоматически преобразуется в педаль wah.

# Список параметров гитарных эффектов

## GTR MULTI (Guitar multi)

**AMP** **NS** **FX** **DLY** **REV**

Effect	Стр.
GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM	c. 93
NOISE SUPPRESSOR	c. 93
<b>FX</b>	
<b>COMPRESSOR</b>	c. 94
<b>A-WAH</b>	c. 94
<b>P-WAH</b>	c. 94
<b>CHORUS</b>	c. 94
<b>PHASER</b>	c. 95
<b>FLANGER</b>	c. 95
<b>TREMOLO</b>	c. 95
<b>PAN</b>	c. 95
<b>DELAY</b>	c. 96
<b>REVERB</b>	c. 96

### FX

Parameter/ Range	Объяснение
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	вкл/выкл FX
<b>FX Select</b>	
COMPRESSOR, A-WAH, P-WAH, CHORUS, PHASER, FLANGER, TREMOLO, PAN	Выбирает 1 эффект

## BASS MULTI

**CMP** **AMP** **NS** **FX** **DLY**

Effect	Стр.
COMPRESSOR	c. 96
BASS AMP SIM	c. 97
NOISE SUPPRESSOR	c. 93
<b>FX</b>	
<b>T-WAH</b>	c. 97
<b>P-WAH</b>	c. 94
<b>CHORUS</b>	c. 94
<b>PHASER</b>	c. 95
<b>FLANGER</b>	c. 95
<b>TREMOLO</b>	c. 95
<b>PAN</b>	c. 95
<b>DELAY</b>	c. 96

### FX

Parameter/ Range	Объяснение
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл FX
<b>FX Select</b>	
T-WAH, P-WAH, CHORUS, PHASER, FLANGER, TREMOLO, PAN	Выбирает 1 эффект

## ACO (Acoustic) MULTI

**ACO** **EQ** **CHO** **REV**

Effect	Стр.
ACOUSTIC PROCESSOR	c. 98
EQUALIZER	c. 98
CHORUS	c. 94
REVERB	c. 96

## Описание эффектов

### GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM

#### (Симулятор Guitar amp/Acoustic)

COSM- технология используется для симуляции различных гитарных усилителей и звука акустической гитары.

Parameter/ Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл GUITAR AMP/ACOUSTIC SIM
<b>Type</b>	
See below	Выбирает симул. усилителя или акуст. гитары
<b>JC-120</b>	Звук Roland JC-120
<b>WARM CLEAN</b>	Сочный чистый звук
<b>CLEAN TWIN</b>	Моделир. Fender Twin Reverb
<b>TWEED</b>	Моделир. Fender Bassman 4 x 10" Combo
<b>CRUNCH</b>	«Скрипящий» звук с натур. искажениями
<b>VO DRIVE</b>	Моделир.звук VOX AC-30TB
<b>MATCH DRIVE</b>	Моделир.звук левого канала Matchless D/C-30
<b>BG LEAD</b>	Моделир. звук комбиков MESA/Boogie
<b>SMOOTH Drv</b>	Плавный звук
<b>MS1959 (I)</b>	Моделир. вход I Marshall 1959
<b>MS HiGAIN</b>	Моделир. звук Marshal с измен. усилением в СЧ диапазоне
<b>POWER STACK</b>	Звук стэка усил. с активной tone схемой
<b>R-FIER RED</b>	Моделир. RED канал MESA/Boogie DUAL Rectifier
<b>T-AMP Crnch</b>	Моделир AMP2 от Hughes & Kettner Triamp
<b>T-AMP LEAD</b>	Моделир. AMP3 от Hughes & Kettner Triamp
<b>SLDN</b>	Моделир. Soldano SLO-100
<b>LEAD STACK</b>	Высокий уровень усиления
<b>5150 DRIVE</b>	Моделир. канал Peavey EVH5150
<b>METAL STACK</b>	Звук для metal
<b>Single-&gt;AC</b>	Преобразует звук эл. гитары с однокатушечным звукоснимателем в звук акустич. гитары.

Parameter/ Range	Explanation
<b>Humbckr-&gt;AC</b>	Преобразует звук эл. гитары с хамбакерным звукосним. в звук акуст.гитары.
<b>Gain</b>	
0-100	Уровень искажений усилителя
<b>Bass</b>	
0-100	НЧ тон
<b>Middle</b>	
0-100	СЧ тон
<b>Treble</b>	
0-100	ВЧ тон
<b>Presence</b>	
0-100	Ультра ВЧ тон
<b>Level</b>	
0-100	Громкость всего предусилителя

\* *Осторожно повышайте уровень громкости.*

### Подавитель шумов

Данный эффект подавляет шумы и «грязь», снятые со звукоснимателя. В результате подавления шумов способом, соотв. огибающей (громкость измен. во времени) звука гитары, он формирует натурально звучащее подавление шумов не изменяя существенно звук гитары.

Parameter/ Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл NOISE SUPPRESSOR
<b>Threshold</b>	
0-100	Глубина применения подавителя
Назначьте на более высокую в-ну в случае с большим к-вом шумов и на меньшую при небольшом.	
* <i>Если назначить Threshold на высокую в-ну, может произойти отсечка звука при низком уровне громкости.</i>	

## COMPRESSOR: GTR MULTI

Эффект формирует продолжительный сустейн, делая громкость входного сигнала более однородной. Можно также использовать как "лимитер" для предотвращения искажений, в ходе ограничений пиков.

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Sustain

0-100	Регулировка продолжительности усиления слабых сигналов до устойчивой громкости
-------	--

Чем выше назначение параметра, тем продолжительнее сустейн.

### Level

0-100	Громкость звучания эффекта
-------	----------------------------

## A-WAH (Auto wah)

Эффект автоматически формирует эффект wah с помощью перестраиваемого фильтра.

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Polarity

UP, DOWN	Назначает направление переключения фильтра.
----------	---

### UP:

Перестройка фильтра в сторону ВЧ.

### DOWN:

Перестройка фильтра в сторону НЧ.

### Sens

0-100	Диапазон перестройки фильтра.
-------	-------------------------------

### Freq

0-100	Центральная частота wah эффекта
-------	---------------------------------

### Peak

0-100	Глубина эффекта wah в зоне центральной частоты.
-------	---

Более высокие в-ны формируют более сильный тон, еще больше подчеркивающий эффект wah. Назначение "50" формирует типичный звук wah.

### Rate

0-100, BPM	Скорость авто wah
------------	-------------------

\* При назначении на BPM, эффект синхронизируется с темпом паттерна. Если параметр формирует слишком быстрый цикл,

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Depth

0-100	Глубина эффекта wah
0-100	Громкость звукового эффекта

## P-WAH (Педаль wah)

Формирует звука педали wah l.

\* Если педаль экспресс..l (Roland EV-5;приор. отдельно) подключить в гнездо CTL3, 4/EXP PEDAL на задней панели, она будет работать как педаль wah..

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Level


0-100	Громкость эффекта
-------	-------------------

## CHORUS

Формирует красивый, богатый и пространственный звук в ходе добавления звука модуляции со слегка смещенным питчем.

Parameter/Range	Explanation
-----------------	-------------

### Rate

0-100 BPM  Скорость модуляции эффекта

\* При назначении на BPM, эффект синхрониз. с темпом паттерна. Если параметр формирует слишком быстрый цикл, эффект синхронизируется с 1/2 или 1/4 фактич. BPM.

### Depth

0-100	Глубина эффекта
-------	-----------------

### E.Level

0-100	Громкость хоруса
-------	------------------

эффект синхронизируется с  $1/2$  или  $1/4$   
фактических ВРМ.

## PHASER

Добавляя версию гитарного звука со смещенной фазой, этот эффект формирует сдвиг, придающий звуку х-р вращения.

Parameter/Range	Explanation
<b>Rate</b>	
0–100, BPM ● -BPM 🎵	Скорость вращения
* При назначении на BPM, эффект синхронизируется с темпом паттерна. Если параметр формирует слишком быстрый цикл, эффект синхронизируется с 1/2 или 1/4 фактич BPM.	
<b>Depth</b>	
0–100	Глубина вращения
<b>Manual</b>	
0–100	Центральная частота, при которой примен. эффект со смещенной фазой
<b>Resonance</b>	
0–100	Интенсивность эффекта

## FLANGER

Формирует эффект, аналогичный звуку взлетающего самолета.

Parameter/Range	Explanation
<b>Rate</b>	
0–100, BPM ● -BPM 🎵	Скорость модуляции эффекта
* При назначении на BPM, эффект синхронизируется с темпом паттерна. Если параметр формирует слишком быстрый цикл, эффект синхронизируется с 1/2 или 1/4 фактич BPM.	
<b>Depth</b>	
0–100	Глубина модуляции
<b>Manual</b>	
0–100	Центральная частота, при которой применяется эффект

## TREMOLO

Эффект циклично изменяет громкость.

Parameter/Range	Explanation
<b>Rate</b>	
0–100, BPM ● -BPM 🎵	Скорость модуляции эффекта
* При назначении на BPM, эффект синхрониз. с темпом паттерна. Если параметр формирует слишком быстрый цикл, эффект синхрониз с 1/2 или 1/4 фактич. BPM.	

Depth	Explanation
0–100	Глубина эффекта

## PAN

Поочередно изменяет громкость правого и левого каналов, формируя впечатление перемещения звука между правым и левым динамиками при прослушивании в стерео.

Parameter/Range	Explanation
<b>Wave Shape</b>	
0–100	Регулир. измен.громкости
<b>Rate</b>	
0–100, BPM ● -BPM 🎵	Скорость измен. громкости
*При назначении на BPM, эффект синхронизируется с темпом паттерна. Если параметр формирует слишком быстрый цикл, эффект синхронизируется с 1/2 или 1/4 фактич BPM.	

Depth	Explanation
0–100	Глубина изменения громкости

---

**Resonance**



0–100

Акцент тембрального х-ра



## DELAY

Добавляет задержанную версию звука гитары/баса, делая звук более богатым с выраженным эхоподобным эффектом.

Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Delay
<b>Time</b>	
0–1200ms.	Время
<b>BPM</b>  -BPM 	Время
* При назначении на BPM, эффект синхронизируется с темпом паттерна. Если задержка будет слишком продолж, эффект синхронизируется с двукратным или четырёхкратным фактическим BPM.	
<b>Feedback</b>	
0–100	Степень повторения задержанного звука
<b>E.Level</b>	
0–120	Громкость звука задержки

## REVERB

Добавляет в звук реверберацию.

Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Reverb
<b>Type</b>	
ROOM, HALL, PLATE	Тип реверберации
<b>ROOM:</b>	Симулирует акуст. х-ки комнаты, формируя теплую реверберацию.
<b>HALL:</b>	Симулирует акуст х-ки концертного зала, формируя пространственную ревербер.
<b>PLATE:</b>	Симулирует реверб. метал.пластины, формируя металлич. реверб. с расширенным ВЧ диапазоном.
<b>Time</b>	
0.1–10.0 sec	Продолжительность реверб.
<b>Tone</b>	
-50–+50	Тембр. х-р реверберации
<b>E.Level</b>	
0–100	Громкость реверберации

## COMPRESSOR: BASS MULTI

Формирует продолжит. сустейн, делая более однородной громкость входного сигнала. Также можно использовать как "лимитер" для предотвращения искажений в ходе ограничения пиков. Помогает сделать звук более однородным.

Parameter/Range	Explanation
<b>ON/OFF</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Comp
<b>Threshold</b>	
0–100	Громкость, при которой начинает работать компрессор
<b>Ratio</b>	
1:1.00, 1:1.12, 1:1.25, 1:1.40, 1:1.60, 1:1.80,	
1:2.00, 1:2.50, 1:3.20, 1:4.00, 1:5.60, 1:8.00, 1:16.0, 1:INF	Отношение компрессии
<b>Attack</b>	
0–100	Сила атаки при перебирании струн
<b>Release</b>	
0–100	Время падения уровня сигнала ниже назначенного порогового уровня без применения компрессора
<b>Level</b>	
0–100	Громкость после прохождения сигнала через компрессор.

## BASS AMP SIM

( симуляция басового усилителя)

Использует COSM технологию для симуляции АЧХ различных басовых усилителей.

Parameter / Range	Объяснение
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл BassAmpSim
<b>Type</b>	
См. ниже	Тип усилителя
<b>CONCERT 810</b>	Моделир. Ampeg SVT
<b>SESSION</b>	Моделир. SWR SM-400
<b>BASS 360</b>	Моделир. Acoustic 360
<b>T.E.</b>	Моделир. Trace Elliot AN600SMX
<b>B-MAN</b>	Моделир.Fender Bassman 100
<b>FLIP TOP</b>	Моделирует B-15
<b>BASS CLEAN</b>	Чистый звук
<b>BASS CRUNCH</b>	«Скрипящий» звук с натурально звуч. искаж.
<b>BASS HiGAIN</b>	Звук с высок. усилением
<b>FLAT</b>	Пологая АЧХ
<b>Gain</b>	
0–100	К-во искажений усилителя
<b>Bass</b>	
0–100	НЧ тон
<b>Middle</b>	
0–100	СЧ тон
<b>Treble</b>	
0–100	ВЧ тон
<b>Presence</b>	
0–100	Сверх высок Тон
<b>Level</b>	
0–100	Общая громкость усилит.

## T-WAH (Touch wah)

Управляет фильтром в соотвт. с громкостью баса на входе. Формирует характерный звук, в котором фильтр включается по ходу исполнения.

Parameter/ Range	Объяснение
<b>Polarity</b>	
Up, Down	Назначает направление переключения фильтра
<b>Up:</b>	
Перестройка фильтра в сторону ВЧ.	
<b>Down:</b>	
Перестройка фильтра в сторону НЧ.	
<b>Sens</b>	
0–100	Диапазон чувств. фильтра
<b>Freq</b>	
0–100	Центральная частота эфф.wah
<b>Peak</b>	
0–100	Глубина эфф. wah в зоне центральной частоты.
Назначение параметр на низкую в-ну формирует эффект wah по широкому диапазону возле центральной частоты. Назначение параметра на более высокую величину формирует эффект wah в узком диапазоне возле центральной частоты. Назначение "50" формирует типичный звук wah .	
<b>Level</b>	
0–100	Громкость звучания эффекта

## ACOUSTIC PROCESSOR

Данный эффект применяется к стерильно звучащему выходу с звукоснимателя электро-акустической гитары, делая более богатым звук, характерный для звука, записанного через микрофон.

Parameter/ Range	Объяснение
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл ACOUSTIC PROCESSOR
<b>Low</b>	
-50–0–+50	Регулировка тона по НЧ диапазону.
<b>High</b>	
-50–0–+50	Регулировка тона по ВЧ диапазону
<b>Level</b>	
0–100	Регулирует громкость акустического процессора.

## EQUALIZER

Трехполосный эквалайзер.

Parameter/ Range	Объяснение
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл EQUALIZER
<b>Low</b>	
-20–+20 dB	Тон по НЧ диапазону
<b>Mid</b>	
-20–+20 dB	Тон по СЧ диапазону
<b>High</b>	
-20–+20 dB	Тон по ВЧ диапазону
<b>Level</b>	
-20–+20 dB	Громкость до EQ

# Глава 6

## Редактирование TSC назначений

Вы можете редактировать назначения “стерео 3-полосного эквалайзера” и “окружения/реверберации”, обеспечиваемые TSC секцией и сохранять эти назначения как один из двадцати патчей пользователя.

# Редактирование TSC патча

## Процедура редактирования

### 1. Нажмите [TSC].

Появится экран редак. TSC патча.



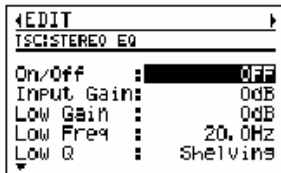
### 2. Установите курсор на номер TSC патча и выберите TSC патч для редактирования.

\* Можно удерживать [SHIFT] и нажимать [TSC] чтобы переключаться между Preset (P) и User (U).

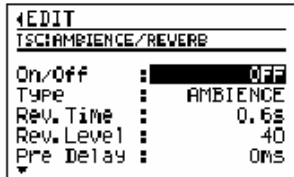
\* С каждым нажатием [TSC], TSC вкл и выкл.

\* Каждый эффект можно вкл/выкл, переместив курсор на "EQ" или "AMP" и вращая VALUE. Выключенные эффекты обозначены пунктиром. Доступ на экран редактирования для каждого эффекта можно получить, установив курсор на "EQ" или "AMB" и нажимая [ENTER].

### 3. Используйте [CURSOR] ◀ / ▶ для доступа на экране редак. стерео EQ или экран редак. окружения/реверберации.



Экран редак Ambience/Reverb



### 4. Установите курсор на редактируемый параметр и используйте VALUE для редак. величины.

### 5. После выполнения назначений нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран редак. TSC патча.

Для индикации временного изменения назначений TSC патча, производится индикация номера патча в виде "\*\*TMP." Если вы повторно выбирали TSC патч или выключали питание DR-880 во время индикации "\*\*TMP" все назначения патча вернутся к своим предварительным величинам. Из-за невозможности восстановления этих назначений, будьте предельно внимательны и осторожны.

### 6. Для сохранения сделанных изменений продолжить "Сохранение/Копирование TSC патча (с. 103).

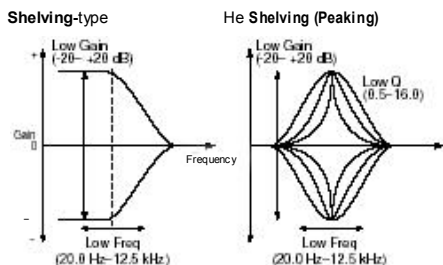
\* Для присвоения TSC патчу названия или изменения его названия перед сохранением, сначала продолжить «Наименование TSC патча» (с. 103)..

## Параметры стерео эквалайзера

Parameter/Range	Explanation
<b>On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Stereo EQ
<b>Input Gain</b>	
-20~+20 дБ	Общая громкость звука до эквалайзера
<b>Low Gain</b>	
-20~+20дБ	Подъем НЧ /завал
<b>Low Freq</b>	
20.0 Гц–12.5 кГц	НЧ центральная частота

### Low Q

Переключ на EQ полочного типа или регулировка крутизны кривой АЧХ вокруг центральной частоты НЧ эквалайзера.



### Mid Gain

-20~+20 дБ Подъем СЧ/завал

### Mid Freq

20.0 Гц–20.0 кГц СЧ центральный частота

### Mid Q

0.5–16 Крутизна кривой АЧХ вокруг СЧ эквалайзера

### High Gain

-20~+20 дБ Подъем ВЧ/завал

### High Freq

400 Гц–20.0 кГц Центральная частота в ВЧ диап.

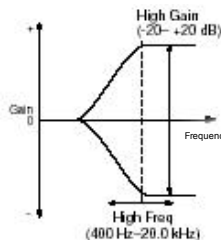
### High Q

Shelving, 0.3–16.0 Переключение на EQ полочного типа, регулировка крутизны кривой АЧХ вокруг центральной частоты ВЧ эквалайзера

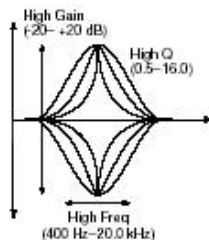
700 Гц–20.0 кГц, Flat Частота, при которой включается ВЧ фильтр. Если выбрали Flat, ВЧ обрезной фильтр не работает. Редактирование TSC патча

## Parameter/Range Explanation

### Shelving-type



### He Shelving (Peaking)



## Параметры Ambience/Reverb

### Parameter/Range Explanation

#### On/Off

OFF, ON вкл/выкл AMBIENCE/REVERB

#### Type

См. ниже Тип Ambience/Reverb

#### AMBIENCE:

Симулирует позицию микрофона в окружении (расположенного в точке "off-mic" на расстоянии от звукового источника) использованного для записи recording.

#### ROOM:

Симулирует реверб. комнаты.

#### HALL:

Симулирует реверб. концертного зала.

#### PLATE:

Симулирует реверб. металлич. пластины

#### Rev Time

0.1–10.0 сек Продолжит. реверб

#### Rev.Level

0–100 Громкость реверб.

#### Pre Delay

0–20 мсек Время, от входа звука до выхода реверберации.

#### Low Cut Freq

Flat, 55.0 Гц–2.00 кГц Частота, при которой включается НЧ фильтр.

#### High Cut Freq

If you choose Flat, the low cut filter will do nothing.

<b>Parameter/ Range</b>	<b>Explanation</b>
<b>Size</b>	
1–10	Р-ры симулируемой комнаты
<b>ER Level</b>	
0–100	Громкость первых отражений
<b>Density</b>	
0–100	Плотность первых отражений
<b>Rel Density</b>	
0–100	Плотность последней реверберации
<b>Low Damp</b>	
0.10–1.00	Аттенюация последней реверберации в НЧ диапазоне
<b>L. Damp Freq</b>	
55 Hz–4.00 kHz	Частота, на которой начинает затухать НЧ зона последней реверберации
Затухание последней реверберации в зоне ниже назначения L. Damp Freq.	
<b>High Damp</b>	
0.10–1.00	Затухание последней реверберации ВЧ диапазона.
<b>H. Damp Freq</b>	
400 Hz–20.0 kHz	Частота, на которой начинает затухать последняя реверберация ВЧ зоны.
Затухание последней реверберации в зоне выше назначения H. Damp Freq .	

# Сохранение/Копирование TSC патча

Для сохранения созданного или отредактированного TSC патча запишите его как патч пользователя.

## NOTE

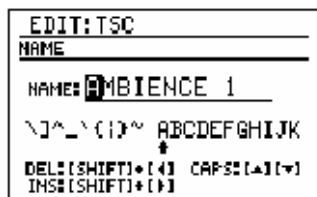
В случае повторного выбора TSC патча, изменения паттерна или песни или выключения питания перед выполнением процедуры Write, данные вашего патча будут потеряны.

## Как дать название TSC патчу

Каждому патчу пользов.можно присвоить название(patch name)состоящее макс. из 12 символов.

1. На экране редак. TSC патча установите курсор на“NAME” и нажмите [ENTER].

Появится экран редак. назв.патча.



2. Установите курсор в позицию ввода символа и используйте VALUE для выбора символов.

### Функции кнопок

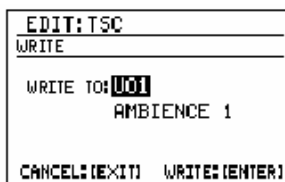
[CURSOR]▶	Перемещение курсора.
[CURSOR]◀	
[CURSOR]▲	Переключ. от строчных символов к заглавным.
[CURSOR]▼	Переключ. от заглавных символов к строчным.
[SHIFT]+ [CURSOR]▶	Вставка пробела в позиции курсора.
[SHIFT]+ [CURSOR]◀	Удаление символа в позиции курсора и сдвиг следующего символа влево.

3. Когда введете назв, нажмите [EXIT].
4. Продолжить “Запись TSC патча.”

## Запись TSC патча

Вот как сохранить отредакт.TSC патч.

1. На экране редак. TSC патча установите курсор на “WRITE” и нажмите [ENTER].  
Появится экран редактирования TSC патча.



2. Используйте VALUE для выбора адресного патча пользов.
3. Для записи патча нажмите [ENTER].  
Для отмены нажмите [EXIT].  
Появится сообщение “Now writing...”и будет сохранен TSC патч.  
После сохранения TSC патча сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.

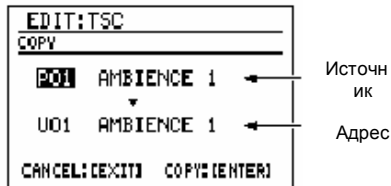


## Копирование TSC патча

---

1. На экран редак. TSC патча установите курсор на "COPY" и нажмите [ENTER].

Появится экран копиров. TSC патча.



2. Установите курсор на номер исходного патча для копирования и используйте VALUE для выбора патча, из которого будете выполнять копирование.
3. Установите курсор на номер адресного патча копир. и используйте VALUE для выбора номера патча, в который будете копировать.
- 4 Для копирования нажмите [ENTER].

Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и будет выполнено копирование.

По окончании копирования сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.

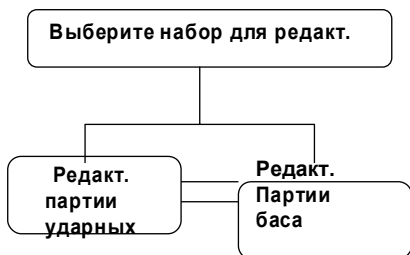
# Глава7

## Создание оригинального набора (Kit Edit)

Функция Kit Edit позволяет вам выбирать звуки и выполнять назначения для партии ударных и партии баса и сохранить свой оригинальный набор в одной из 100 ячеек памяти наборов пользователя.

# Редактирование набора

Процедура редактирования набора:



\* На момент отгрузки с завода, наборы пользователя содержат те же назначения, что и пресетные наборы.

## Выбор набора для редактирования

### 1. Нажмите [KIT].

Появится экран редактирования набора.



### 2. Установите курсор на номер набора и используйте VALUE для выбора набора для редактирования.

\* Можно удерживать [SHIFT] и нажать [KIT] для переключения между Preset (P) и User (U).

### 3. Выберите партию для редактирования.

Для редакт установите курсор на "DRUM PART" и нажмите [ENTER].

To edit the bass part, move the cursor to "BASS PART" and press [ENTER].

### 4. Продолж "Редакт. партии ударных" или "Редакт. Партии баса."

## Редактирование партии ударных

Используйте [CURSOR] ◀ / ▶ для выбора экрана редактирования.

### 1. Установите курсор на редактируемый параметр и используйте VALUE для редактирования величины.

\* Чтобы прослушать звуки, ударяйте по пэдам 1–20 или воспроизведите паттерн.

### 2. После выполнения назначений нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран редактирования набора.

Чтобы показать времен. измен. назначений набора, его индикация \*TMP.\* Если вы повторно выбирали набор или выключали питание на DR-880 во время индикации "\*TMP\*" все назначения вернуться в свое предыдущее состояние. Из-за невозможности восстановления соблюдайте осторожность.

### 3. Для сохранения сделанных изменений продолжить "Сохранение/Копирование набора" (с. 113).

\* Если захотите присвоить название своему набору или отредактировать название перед сохранением, продолжите как описано в "Присвоение названия набору" (ср. 113) перед сохранением набору.

## PART COMMON



Parameter/ Range	Explanation
<b>Part Level</b>	
0–100	Громкость партии ударных

## PAD (Редакт.для каждого пэда(Pad Parameters))

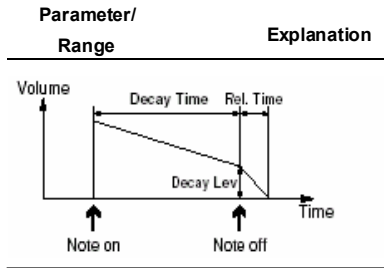


Чтобы выбрать пэд для редакт, продолжить:

1. **Нажмите [PAD] для вкл. банка пэдов.**
2. **Нажмите желаемый пэд 1–20.**

Parameter/ Range	Explanation
<b>Inst</b>	
см с. 151	Выбор инстр. звука, назн.на пэд
<b>Level</b>	
0–100	Регул. громкости инструмента
<b>Pan</b>	
L50–CENTER– R50	Регулировка панорамы
* Работает при назначении Out Assign на MASTER, IFX (OTHERS) или IND. A+B	
* Если Out Assign назначен на IFX (KICK/SNARE),использ уровень посыла реверб. эффекта вставкут (с. 108) для регулировки.	
<b>Rev.Send</b>	
0–100	Глубина реверб. приложенной к каждому инструменту
* Раб..только при назн.Out Assign на MASTER.	
<b>Out Assign</b>	
См. ниже	Выбирает вых. адрес для звука каждого инструмента или эффекта вставки
<b>MASTER:</b>	Звук будет выходить с гнезд MASTER OUT без обработки эффектами.
<b>IFX (KICK):</b>	Обработка звука инсерт-эффектом Kick. Выходной адрес назн. назначением Out Assign эффекта (с. 108).
<b>IFX (SNARE):</b>	Обработка звука инсерт-эффектом Snaret. Выходной адрес назн. назначением Out Assign инсерт-эффекта (с. 108).

Parameter/ Range	Explanation
<b>IFX (OTHERS):</b>	Обработка звука инсерт-эффектом Others. Выходной адрес наз. нзначением Output Assign инсерт-эффекта (с. 108).
<b>IND. A:</b>	Выход звука с гнезда INDIVIDUAL A .
<b>IND. B:</b>	Выход звука с гнезда INDIVIDUAL B .
<b>IND. A+B:</b>	Выход звука с гнезд INDIVIDUAL A и B.
<b>Mute Group</b>	
OFF, 1–31	Звучание у-ва при игре последующих нот на одном и более ин-тах
<b>OFF:</b>	Когда вы играете на инструм.,предыдущий звук продолжает звучать до тех пор, пока не зазвучит следующий.
<b>1–31:</b>	Инструменты, назначенные на одинаковый номер Mute Group будут звучать одновременно. Это типично используется для инструментов, которые не звучат одновременно нормально, таких как открытый и закрытый хай-хет
<b>Pit. Coarse</b>	
-50 –0–+50	Регул. Грубой настройки
<b>+ values:</b>	Чем больше в-на, тем выше питч. назначение +1 повышает питч на пол тона.
<b>0:</b>	Звучание инструмента в оригинальном питче.
<b>- values:</b>	Чем больше величина,тем ниже питч. Назначение -1 понижает питч на пол тона.
* На некоторых ин-тах питч не может изменяться корректно относительно положительных (+) назначений.	
<b>Pitch Fine</b>	
-50–+50	Точная настройка питча
<b>Decay Time/ Rel. Time/Decay Lev</b>	
0–127	Параметры наз.. измен. громкости в завис. от времени с момента звучания ин-та до полного затухания звука. Параметр рассматривается как “огибающая.”

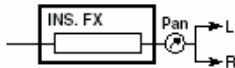


### INS. FX

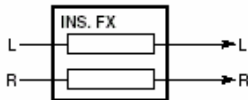
Три отдельных эффекта—KICK, SNARE и OTHERS – для инструментов.

\* KICK и SNARE- моно, а OTHERS-стерео.

#### KICK, SNARE



#### OTHERS



### COMMON (Назн.Common)

(Пример) Для INS. FX: KICK



Parameter/ Range	Explanation
<b>Pan (для KICK/SNARE)</b>	
L50-CENTER-	
R50	Панорама KICK/SNARE
* Работает только при назнач. Out Assign на MASTER или IND. A+B.	
* OTHERS не имеет этого параметра.	
<b>Rev. Send</b>	
0-100	Глуб.реверб.

Parameter/ Range	Explanation
<b>Out Assign (for KICK/SNARE)</b>	
См след.	Выходной адрес для звука
<b>MASTER:</b>	
	Выход звука с гнездо MASTER OUT.
<b>IND. A:</b>	
	Выход звука с гнезда INDIVIDUAL A .
<b>IND. B:</b>	
	Выход звука с гнезда INDIVIDUAL B .
<b>IND. A+B:</b>	
	Выход звука с обоих гнездIDUAL A и B.

Parameter/ Range	Explanation
<b>Out Assign (for OTHERS)</b>	
См ниже	Выходной адрес для звука
<b>MASTER:</b>	
	Выход звука с гнезд MASTER OUT.
<b>IND. A+B:</b>	
	Выход звука с обоих гнезд INDIVIDUAL A и B.

### EQ (Эквалайзер)

3-пол параметр.эквалайзер. НЧ и ВЧ зоны можно переключать по полочному типу.

(Пример) Для INS. FX: KICK

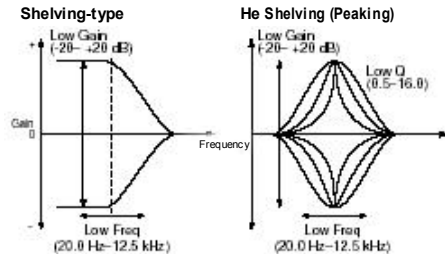


Parameter/ Range	Explanation
<b>EQ On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выклEQ
<b>Input Gain</b>	
-20-+20 dB	Общая громкость звука до эквалайзера
<b>Low Gain</b>	
-20-+20 dB	Подъем НЧ/завал

Parameter/ Range	Explanation
---------------------	-------------

**Low Freq**  
20 Hz–12.5 kHz НЧ центральная частота

**Low Q**  
Shelving, 0.5–16 Переключение EQ по полочному типу или р-ка крутизны кривой АЧХ возле центр.частоты НЧ EQ.



**Mid Gain**  
-20–+20 dB Подъем СЧ/завал

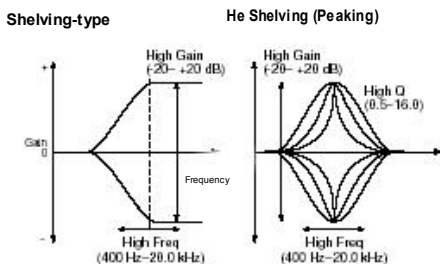
**Mid Freq**  
20 Hz–20.0 kHz СЧ центральная часты

**Mid Q**  
0.5–16 Крутизна кривой АЧХ вокруг центральной частоты СЧ EQ

**High Gain**  
-20–+20 dB Подъем ВЧ/завал ВЧ

**High Freq**  
400 Hz–20.0 kHz ВЧ центральная частота

**High Q**  
Shelving, 0.5–16 Перекл наEQ полочного типа или регул крутизны кривой АЧХ вокруг центр. частоты ВЧ EQ.



## COMP (компрессор)

Сжатие громкости входного сигнала. Использ. Как лимитер для подавления пиков для предупр. искажений

(Пример)Для INS. FX: KICK



Parameter/ Range	Explanation
---------------------	-------------

**Cmp On/Off**  
OFF, ON Вкл/выклCOMP

**Threshold**  
0–100 Громкость, при которой включается компрессор

**Ratio**  
1:1.00–1:16.0, 1:INF Коэффициент компрессии

**Attack**  
0–100 Момент времени, начиная с которого входной уровень превышает назначенный уровень Threshold до начала работы компрессора

**Release**  
0–100 Момент времени, начиная с которого сигнал падает ниже уровня Threshold пока не выключится компрессор.

**Level**  
0–100 Громкость сигнала после обработки компрессором

## Редактирование партии баса

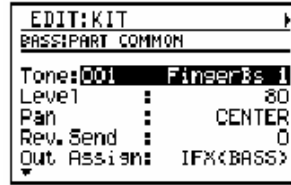
1. Используйте [CURSOR] ◀ / ▶ для выбора экрана редак.
2. Установите курсор на редак. параметр и использ. VALUE для редак. величины.
3. После выполн. назнач. нажмите [EXIT] чтобы вернуться на экран редак. набора.

Чтобы показать временное изменение назнач, индикация номера набора производится как\*TMP." В случае повторного выбора набора или выключения питания на DR-880 во время индикации "\*TMP", все назначения набора вернуться в предыдущие условия. Из-за невозможности восстановления назнач. соблюдайте осторожность

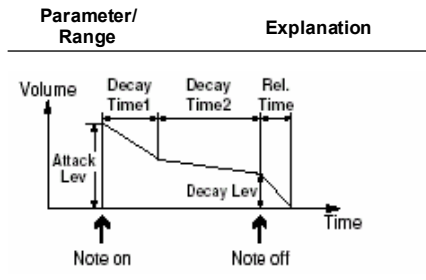
4. Для сохранения изменений продолжить "Сохранение/Копирование набора" (с. 113).

\* В случае названия набора или редак. названия перед сохранением, продолжить как описано в "Присвоение названия набору" (с. 113).

## PART COMMON (назначения Common)

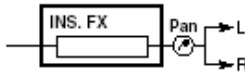


Parameter/ Range	Explanation
<b>Tone</b>	
See p. 153	Выбор звука баса
<b>Level</b>	
0-100	Громкость партии баса
<b>Pan</b>	
L50-CENTER-	
R50	Панорам. партии баса
* Работает только при установке назнач. Out Assign на MASTER или IND. A+B.	
<b>Rev. Send</b>	
0-100	Глубина реверб
* Работает только при установке назначения Out Assign на MASTER.	
<b>Out Assign</b>	
См. ниже	Select the output destination for the sound, or the insert effect to be used
<b>MASTER:</b> Выход звука с гнезд MASTER OUT.	
<b>IFX (BASS):</b> Обработка звука инсерт-эффектом Bass. Выходной адрес назначается назнач. Out Assign инсерт-эффекта (с. 111).	
<b>IND. A:</b> Выход звука с гнезда INDIVIDUAL A jack.	
<b>IND. B:</b> Выход звука с гнезда INDIVIDUAL B .	
<b>IND. A+B:</b> Выход звука с обоих гнезд INDIVIDUAL A и B.	
<b>DecayTime1/DecayTime2/Rel. Time/ Attack Lev/Decay Lev</b>	
0-100	Эти параметры назн. измен.громк. в завис. от времени с момента исполнения тона баса до полного исчезновения звука. Рассматривается как "огибающая."



### INS. FX (инсерт-эффект для партии баса)

\* Это монофонич. эффект.



Parameter/ Range	Explanation
<b>Pan</b>	
L50-CENTER- R50	Панорамир. звука
<b>Rev. Send</b>	
0-100	Глубина реверб
<b>Out Assign</b>	
См. ниже	Выбор вых. гнезда
<b>MASTER:</b>	Выход звука с гнезд MASTER OUT.
<b>IND. A:</b>	Выход звука с гнезда INDIVIDUAL A jack.
<b>IND. B:</b>	Выход звука с гнезда INDIVIDUAL B jack.
<b>IND. A+B:</b>	Выход звука с обоих гнезд INDIVIDUAL A и B.

### COMP (Компрессор)

Эффект делает более постоянной громкость входного сигнала, формируя продолжит суетейн. Также использ. как лимитер для подавления пиков и предотвращения искажений. Помогает делать звук более однородным.

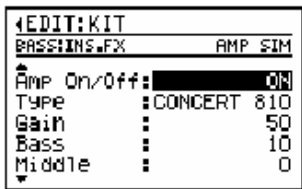


Parameter/ Range	Explanation
<b>Cmp On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл Comp
<b>Threshold</b>	
0-100	Громкость вкл. компрессора
<b>Ratio</b>	
1:1.00- 1:16.0, 1:INF	Козфф. компрессии
<b>Attack</b>	
0-100	Сила атаки при ударе по струне
<b>Release</b>	
0-100	Момент времени, начиная от падения уровня сигнала ниже назначенного Threshold без включения компрессора
<b>Level</b>	
0-100	Громкость сигнала после обработки компрессором.



## AMP SIM (Симулятор Bass amp)

В эффекте использована COSM технология для симуляции АЧХ басового усилителя.



Parameter/ Range	Explanation
<b>Amp On/Off</b>	
OFF, ON	Вкл/выкл AMP SIM
<b>Type</b>	
См. ниже	Тип басового усилителя
<b>CONCERT 810</b>	Моделирует Ampeg SVT.
<b>SESSION</b>	Моделирует SWR SM-400.
<b>BASS 360</b>	Моделирует Acoustic 360.
<b>T.E.</b>	Моделирует Trace Elliot AH600SMX.
<b>B-MAN</b>	Моделирует Fender Bassman 100.
<b>FLIP TOP</b>	Моделирует Ampeg B-15.
<b>BASS CLEAN</b>	Чистый звук.
<b>BASS CRUNCH</b>	Скрипящий звук с натуральным дисторшеном.
<b>BASS HiGAIN</b>	Высокий уровень усил. звука.
<b>FLAT</b>	Пологая АЧХ
<b>Gain</b>	
0–100	К-во искажений усилителя
<b>Bass</b>	
0–100	НЧ тон
<b>Middle</b>	
0–100	СЧ тон
<b>Treble</b>	
0–100	ВЧ тон
<b>Presence</b>	
0–100	Тон сверхвысокого диапазона
<b>Level</b>	
0–100	Общая громкость усилителя

# Сохранение/копирование набора

Для сохр. созданного или отредакт. набора запишите "Write" его как набор пользователя.

## МНОТ

В случае повторного выбора набора, смены паттерна или песни или выкл. питания перед выполн. процедуры Write вы можете потерять данные набора.

## Присвоение названия набору

Набору можно присвоить название (kit name) состоящее максимум из 12 символов.

1. На первом экране редакт. назв. набора установите курсор на "NAME" и нажмите [ENTER].

Появится экран редакт. названия.



2. Установите курсор в позицию ввода символа и используйте VALUE для выбора символа.

### Функции кнопок

[CURSOR]►	Перемещение курсора.
[CURSOR]◄	
[CURSOR]▲	Переключ. от строчных символов к заглавным.
[CURSOR]▼	Переключение с заглавных символов на строчные.
[SHIFT]+ [CURSOR]►	Вставка пробела в позиции курсора.
[SHIFT]+ [CURSOR]◄	Удаление символа в позиции курсора и сдвиг последующ. символа влево.

3. Когда закончите вводить название нажмите [EXIT].
4. Затем продолжить «Запись набора»

## Запись набора

1. На первом экране редакт. набора установите курсор на "WRITE" и нажмите [ENTER].

Появится экран записи набора.



2. Для набора номера адресного набора записи.
3. Для записи отредакт. набора в выбранный адресный набор нажмите [ENTER].

Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и произойдет запись набора.

После записи сообщение исчезнет.

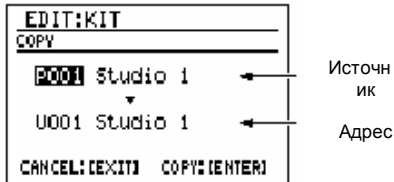
\* Не выкл. питание во время индикации сообщения из-за вероятности повреждения данных.

## Копирование набора

---

1. На экране копирования первого набора установите курсор на "COPY" и нажмите [ENTER].

Появится экран копирования набора.



2. Установите курсор на номер источника копирования и используйте VALUE для выбора номера набора для копирования.
3. Установите курсор на номер адресного набора копирования и используйте VALUE для выбора номера набора, в который будет копировать.

4. Для копирования нажмите [ENTER]. Для отмены - [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." will и будет выполнено копирование.

После завершения копирования сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за возможности повреждения данных.

# Глава 8

Удобные функции/Системные  
назначения

# Функция FAVORITE

Вы можете зарегистрировать любимые паттерны/песни/ патчи эффектов на одну из кнопок FAVORITE для их последующего вызова нажатием кнопки.

Также можно зарегистрировать такую комбинацию, паттерн + патч эффекта или песня + патч эффекта. Можно использовать кнопки FAVORITE [1]-[4] x 20 банков для регистрации 80 паттернов, композиций или патчей эффектов.

## Вызов зарегистр. содерж.

\* Если не нужно менять банк, просто нажмите FAVORITE [1]-[4] чтобы вызвать содержания, зарегистрированные на нажатые кнопки.

### 1. Нажмите FAVORITE [BANK].

Индикация текущего банка и содержания, зарегистриров. на [1]-[4] в пределах отображенного банка.

FAVORITE BANK 01	
PTN P050: Three Chords 1	GFX P02: BLUES CRUNCH
PTN P011: 16Measures 1	GFX P01: COOL LEAD
PTN P012: 16Measures 2	GFX P23: STACK CRUNCH
PTN P042: Blues Rock	GFX F12: CLASSIC STR

### 2. Нажмите на пэд1-20 чтобы выбрать банк 1-20.

\* При использовании текущее выбранного банка, продолжить выполнением пункта 3.

\* Для отмены операции FAVORITE в этом пункте нажмите [EXIT].

### 3. Нажмите одну из кнопок FAVORITE [1]-[4].

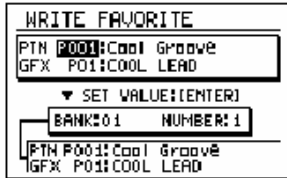
Засветится нажатая кнопка.



- Если при воспр. паттерна вы нажмете на кнопку регистрации паттерна, этот паттерн будет зарезервирован; после окончания воспр. текущего паттерна начнется его воспроизведение.  
Если при воспр. песни вы нажмете кнопку регистрации песни, будет выполнено аналогичное действие
- Если во время воспр. паттерна нажать кнопку, на которую зарегистр. набор, воспроизведение остановится; введите режим Song и DR-880 сделает паузу при готовности воспроизводить песню.  
Если во время воспр. песни нажать кнопку, на которую зарегистр. паттерн, будет произведено аналогичное действие.
- Если, пока зарезервирован паттерн/песни, вы нажмете [■] для остановки, произойдет отмена резервирования.
- Если патч эффекта зарегистрирован на нажатую кнопку, произойдет мгновенный выбор этого эффекта.

## Регистрация «фаворита»

1. Во время остановки воспр. паттерна/композиции, удерживайте [SHIFT] и нажмите FAVORITE [BANK]. Появится экран Write Favorite.



2. Установите курсор на следующие пункты и используйте VALUE для выполнения назначений. Номер PTN или SNG

Выберите "PTN" для регистрации паттерна или выберите "SNG" для регистрации песни; затем выберите номер.

Можно нажать [SONG/PATTERN] для переключения между PTN и SNG.

### GFX номер

Выберите номер патча эффекта.

\* Если вам не нужно регистрировать паттерн/песню или патч эффекта, вращайте VALUE в направлении влево для назначения "--" в качестве номера.

3. Нажмите на пэд 1–20 для выбора банка для регистрации «фаворитов».
4. Нажмите на одну из кнопок FAVORITE [1]–[4] для выбора номера для регистрации «фаворитов».
5. Если вам нравятся назначения, нажмите [ENTER] для их подтверждения.
6. Повт. вып. пунктов 2–5 для регист. остальных «фаворитов».

7. Для размещения регистрации нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." и произойдет сохранение регистраций. После сохранения регистраций сообщение исчезнет.

# Сохранение всех текущих назначений

Вот как сохранить (записать) все следующие текущее выбранные назначения.

Назначения	Адрес записи
Pattern или song	User pattern/song
Kit	User kit
TSC	TSC user patch
Guitar effects	Guitar effects user patch

Если вы параллельно редактировали эти назначения, целесообразно использовать этот способ для записи всех назначений в ходе одной операции вместо того, чтобы заходить на экран Write отдельно для каждой группы назначений.

## 1. Удерживайте [SHIFT] и нажмите [WRITE] ([REC]).

Появ. экран записи всех назначений.

Для отредакт. назначений производ. индикация номера и назв. Индикация “- - -” - для не отредакт. назначений.



## 2. Установите курсор на адрес записи для каждого пункта данных и используйте VALUE для выбора номера.

Для записи своих назначений в виде данных пользователя, выберите “U\*\*.”

Если не хотите записывать опредл. пункт, выберите “----”.

\* В случае текущего выбора пресета, адресом записи изначально будет номер пресета.

При попытке выполнить в этом состоянии процедуру Write появится сообщение “Select user \*\*\*.” и данные не будут записаны.

Необходимо поменять адрес записи на номер ячейки памяти пользователя или на “----”.

## 3. Для записи данных нажмите [ENTER]. Для отмены нажмите [EXIT].

Появится сообщение “Now writing...” и произойдет запись текущего выбранных назначений.

После выполнения записи сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за вероятности повреждения данных.

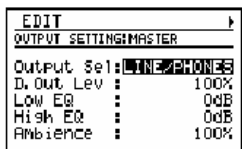
# Системные назначения

## Регулировка выходного сигнала (Output Setting)

Вот как сделать финальные назначения до посылки сигнала с MASTER OUT.

### 1. Нажмите [OUTPUT SETTING].

Появится экран Output Setting.



### 2. Используйте [CURSOR] ◀ / ▶ для выбора нужного экрана.

### 3. Установите курсор на редактируемый параметр и используйте VALUE для назначения величины.

## MASTER



Parameter/ Range	Explanation
---------------------	-------------

### Output Sel

GUITAR AMP, LINE/PHONES Назначение у-ва, подключенного к гнездам MASTER OUT.

### GUITAR AMP:

Выберите при подкл. гитарного усилит.

### LINE/PHONES:

Выберите при подключении аудио системы или рекордера или при прослушивании через наушники, подключенные в гнездо PHONES.

### D. Out Lev

0–200% Отрег.уровень цифрового аудио сигнала, посланного с гнезда DIGITAL OUT.

### Low EQ

-20+ 20 dB Подъем НЧ/завал НЧ

Parameter/Range	Explanation
<b>High EQ</b>	
-20+ 20 dB	High range boost/cut amount
<b>Ambience</b>	
0–200%	Громкость окружения

## GUITAR



Parameter/Range	Explanation
<b>Out Assign</b>	
MASTER, IND. A+B	Назначение гнезда, с которого будет выходить звук, поступивший с гнезда GUITAR/BASS INPUT.
IND. A, IND. B	
<b>MASTER:</b>	
	Выход с MASTER OUT
<b>IND. A+B:</b>	Выход с INDIVIDUAL A/B
<b>IND. A:</b>	Выход с INDIVIDUAL A
<b>IND. B:</b>	Выход с INDIVIDUAL B
	* If you select IND. A+B, IND. A, or IND. B, the following parameter is displayed.

Parameter/ Range	Explanation
<b>Output Sel</b>	
GUITAR AMP, LINE/PHONES	Назначение у-ва, подключенного к гнездам INDIVIDUAL A/B
<b>GUITAR AMP:</b>	Выберите в случае подкл. гитарного усилит.
<b>LINE/PHONES:</b>	Выберите в случае подключения аудио системы или рекордера или прослушивания через наушники, подключенные в гнездо PHONES.

### 4. Выполнив назначения, нажмите [EXIT].

Появится сообщение "Now writing..." будут сохранены текущие назначения.

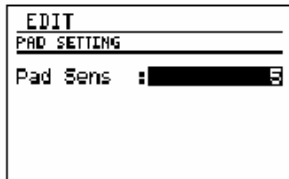


После сохранения текущих назначений сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

## Настройка чувствительности пэдов (Pad Sens)

1. На экране испол. паттерна или песни нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на "PAD" и нажмите [ENTER].  
Появится экран Pad Setting.



3. Используйте VALUE для регулировки величины.  
Диапазон: 0–10  
Более низкие величины снижают чувствительность; для более сильного акцента придется жестче ударять по пэдам, однако будет легче создавать тонкие изменения динамики. Более высокие величины повышают чувствительность; для более выраженных акцентов не придется сильно ударять по пэдам, но сложнее формируются тонкие изменения динамики.
4. После выполнения назначений нажмите [EXIT].  
Появится сообщение "Now writing..." и будут сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.  
\* Не выключайте питание во время индикации сообщения.

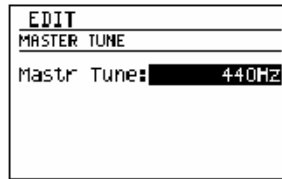
## Настройка партии баса

Вот как назначается эталонные питч партии баса.

\* Назначение мастер настройки распространяется и на эталонный питч тюнера (с. 91).

\* Не воздействует на партию ударных.

1. На экране исполн. паттерна или песни нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на "MASTER TUNE" и нажмите [ENTER].  
Появится экран редакт. Master Tune.

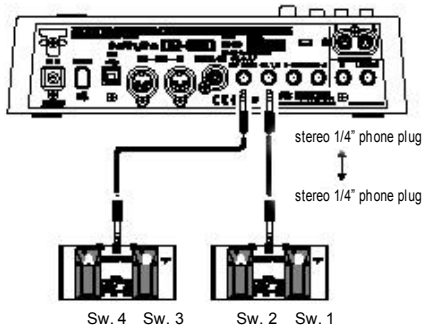


3. Используйте VALUE чтобы отрегулировать значение.  
Диапазон: 435 Гц–445 Гц
4. Закончив выполнять назначение, нажмите [EXIT].  
Появится сообщение "Now writing..." и будет сохранено текущее назначение. После сохранения текущего назначения сообщение исчезнет.  
\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за вероятности повреждения данных.

## Использование педалей

Вы можете подключить педали (такие как FS-6, FS-5U: прибор. отдельно) в гнезда CTL 1, 2 и CTL 3, 4/EXP PEDAL на задней панели и использовать их для управл. назнач. вами функций, такой как старт/стоп воспроизв.

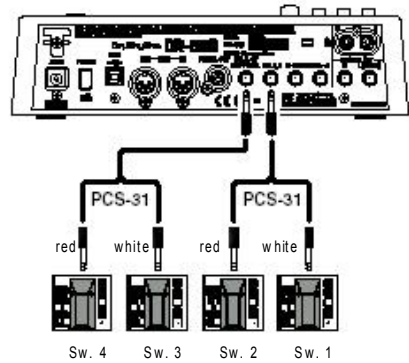
### При подключении FS-6



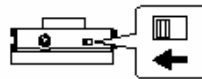
- Use a stereo 1/4" phone plug ↔ stereo 1/4" phone plug cable to make connections.
- Установите выкл. MODE и POLARITY как это показано на рисунке.



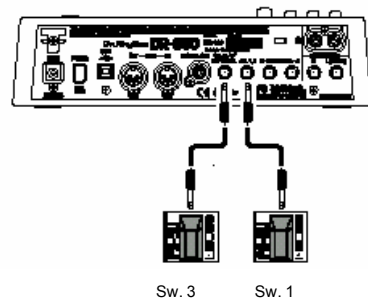
### При подключении FS-5U



- Для подключения в гнездо по две педали вам потребуется спец. кабель (PCS-31; прибор. отдельно).
- Установите перекл. POLARITY как это показано на рисунке.



### При подключении по одной FS-5U в каждое гнездо



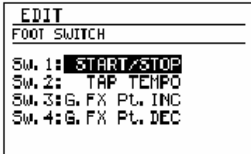
- При подключении в каждое гнездо только по одной педали, используются назначения для Sw. 1 и Sw. 3.

**1. На экране исполн. паттерна или песни нажмите [EDIT].**

Появится экран меню редактирования.

**2. Установите курсор на "FOOT SWITCH" и нажмите [ENTER].**

Появится экран назначения Foot Switch.



**3. Установите курсор на Sw.1-4 и используйте VALUE для выбора функции, назначаемой на педаль.**

Value	Explanation
START	Та же функция, что и при нажатии [▶].
STOP	Та же функция, что и при нажатии [■].
RESET	Та же функции, что и при нажатии [I◀]. Поочередный старт или остановка воспроизведения всякий раз при нажатии педали
START/STOP	Воспр. начнется в точке остановки Поочередный пуск/стоп воспр. паттерна или песни всякий раз с нажатием педали. Воспр. начнется с начала паттерна или песни.
RST+STA/STP	Можно ввести Tap Tempo нажимая на педаль через желаемые интервалы времени.
TAP TEMPO	Та же функция, что и при нажатии [LOOP].
LOOP	Переключение на паттерн или песню под следующим номером.
PTN/SNG INC	Переключение на паттерн или песню под предыдущим номером.
PTN/SNG DEC	
* Если нажать во время исполнения паттерна или песни, начнется исполнение следующего выбранного паттерна или песни после окончания исполн. текущего паттерна/песни. .	
G.FX ON/OFF	Вкл/выкл гитарного эффекта.
G.FX Pt. INC	Переключение на патч эффекта под следующим номером.

Value	Explanation
G.FX Pt. DEC	Включает патч эффекта под предыдущим номером.
FAVORITE 1-4	Та же функция, что и при нажатии FAVORITE [1]-[4].-
FAVOR. INC	Переключение на регистрацию следующего номер FAVORITE.
FAVOR. DEC	Переключение на регистрацию предыдущего номера FAVORITE.
FAV.BNK.INC	Переключение на банк FAVORITE под следующим номером.
FAV.BNK.INC	Переключение на банк FAVORITE под предыдущим номером. Нажатие педали дает тот же результат, что и удар по пэду соответ. банка/номера. Установите курсор на "V" и назначьте чувств. (1-127) при которой исполняется нота.
BANK1 PAD01- BANK3 PAD20	

**4. Когда закончите выполн. назначения, нажмите [EXIT].**

Появится сообщение "Now writing..." и будут сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.

\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.

## Добавление отсчета (count-in)

Если добавить отсчет, как это показано ниже, нажатие [▶] исполнить отсчет до начала воспр. паттерна/песни.

1. На экране исполн. паттерна или песни нажмите [EDIT].
2. Установите курсор на “PLAY OPTION” и нажмите [ENTER].

Появится экран Play Option.

EDIT	
PLAY OPTION	COUNT IN
Measures :	OFF
Inst :	STICK
Level :	100
Kit SelMod:	LINK

3. Установите курсор на нужный пункт и использ. VALUE для назначения величины.

Parameter/ Range	Explanation
<b>Measures</b>	
OFF, 1–2MEAS	К-во тактов отсчета
При выборе OFF, отсчет не добавляется.	
<b>Inst</b>	
STICK, Hi-HAT, VOICE	Звуки отсчета
<b>Level</b>	
0–100	Громкость отсчета

4. После выпол. назначения нажать [EXIT].  
Появится назначение “Now writing...” will и сохраняются текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.

\* Не выкл. питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.

## Исп. одного набора/TSC патча для исполнения всех паттернов и песен

Обычно при воспр. паттерна или песни, будут использоваться набор и TSC патч, назначенные каждым паттерном или песней.

Однако, от этого можно отказаться, чтобы при воспроизв. любого паттерна и песни использовались текущий набор и/или TSC патч.

1. На экране исполн. паттерна или песни нажмите [EDIT].
2. Установите курсор на “PLAY OPTION” и нажмите [ENTER].

Появится экран меню редактирования.

EDIT	
PLAY OPTION	COUNT IN
Measures :	OFF
Inst :	STICK
Level :	100
Kit SelMod:	LINK

3. Установите курсор на каждый из нижепер. пунктов и исп.VALUE для назначения величины.
- 4.

EDIT	
PLAY OPTION	OTHERS
▲ Level :	100
Kit SelMod:	LINK
TSC SelMod:	LINK
PowerOnPtn:	PO01

Parameter/ Range	Explanation
<b>Kit SelMod</b>	
LINK, MANUAL	Режим выбора набора
<b>LINK:</b>	
Набор, назначенный отдельно для каждого паттерна и песни будет использ. для воспроизв.	
<b>MANUAL:</b>	
Текущее выбранный набор будет использ.для воспр. любого паттерна или песни	

Parameter/ Range	Explanation
<b>TSC SelMod</b>	
LINK, MANUAL	Режим выбораTSC
<b>LINK:</b>	TSC патч,назначенный индивидуально для каждого паттерна или песни, будет использ. для воспроизведения.
<b>MANUAL:</b>	Текуще выбранный патч будет использоваться для исполнения любого паттерна или песни.

**5. После выполнения назначений нажмите [EXIT].**

Появится сообщение "Now writing..." и будут сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.

*\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.*

## Назначение паттерна при включенном питании

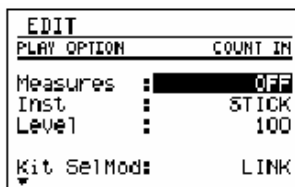
Вот как можно назначить паттерн, который будет выбран сразу после включения питания на DR-880.

**1. На экране испол. паттерна или песни нажмите [EDIT].**

Появится экран меню редактирования.

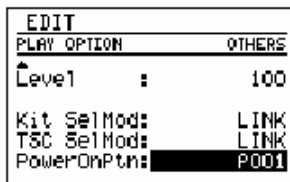
**2. Установите курсор на "PLAY OPTION" и нажмите [ENTER].**

Появится экран Play Option.



**3. Установите курсор на "PowerOnPtn" и исполъз. VALUE для выбора номера патча.**

Диапазон: P001-U500



**4. После выполнения назначения нажмите [EXIT].**

Появится сообщение "Now writing..." и будет сохранено текущее назначение. После сохранение сообщение исчезнет.

*\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.*

# Глава 9

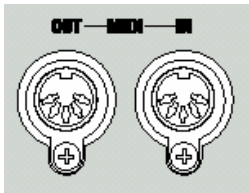
## Использование MIDI

### Что такое MIDI

MIDI (Цифровой интерфейс музыкального ин-та) явл. универсальным стандартом, который позволяет производить обмен музыкальными данными и другой информацией между электронными муз. ин-ми и компьютерами. Используя MIDI кабели для подключения у-в с MIDI соединителями, вы можете посылать и принимать данные.

### MIDI соединители

На DR-880 имеются MIDI IN и MIDI OUT соединители.



### MIDI IN

Принимает данные с другого MIDI у-ва. Подключите к MIDI OUT соединителя внешнего MIDI у-ва.

### MIDI OUT

Передает данные с DR-880. Подключите к MIDI IN соединителю внешнего MIDI у-ва.

### Карта реализации MIDI

Для успешной передачи определенного типа MIDI сообщения, она MIDI у-ва должны поддерживать это сообщение. Чтобы вы быстро и удобно удостоверитесь в том, что оба MIDI “способны говорить друг с другом» карта реализации MIDI всегда включается в руководство пользователя каждого MIDI у-ва. В ходе сравнения карт реализации MIDI двух у-в вы можете быстро убедиться в том, что сообщения будут передаваться и приниматься между этими двумя у-ми.

*\* Также имеется отдельное издание, которое называется “Реализация MIDI” В нем подробно описана реализация MIDI на данном у-ве. Подробную информацию по MIDI можно получить в ближайшем сервисном центре Roland или у дилера Roland, продавшего вам у-во.*

### NOTE

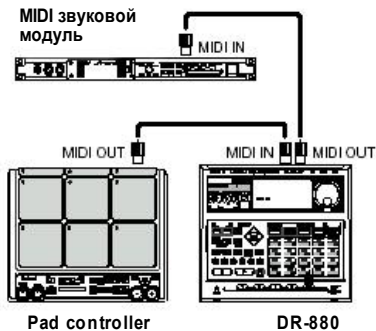
Если хотите использовать MIDI соединители для MIDI связи с внешним MIDI оборудованием, установите USB режим на “STORAGE” (с. 134).

### TIP

USB соединитель можно использовать для MIDI связи с компьютером. (См с. 143)

# Игра на DR-880 от внешнего MIDI у-ва/ Игра на внешнем MIDI у-ве от DR-880

Вы можете играть на DR-880, посылая данные исполнения с внешнего MIDI у-ва или играть на внешнем MIDI у-ве, работая на DR-880.



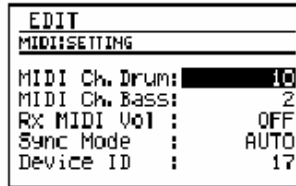
## Назначение MIDI канала

Для передачи данных исполнения между внешним MIDI у-вом и DR-880, оба у-ва необходимо назначить на один и тот же MIDI канал. Можно сделать отдельные назначения MIDI канала для партии ударных и партии баса.

### Назначение выключателя приема Volume

Данный выключатель назначает, будут или нет приниматься сообщения Volume. При назначении на ON, сообщения громкости, принятые на MIDI каналах, назначенных для партий Drum и Bass, будут управлять громкостью соотв. партии.

1. В режиме остановки воспр. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на "MIDI" и нажмите [ENTER].  
Появится экран меню MIDI.
3. Установите курсор на "SETTING" и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI назначений.



4. Установите курсор на "MIDI Ch. Drum" или "MIDI Ch. Bass" и используйте VALUE для назначения MIDI канала.

Parameter/Range	Explanation
<b>MIDI Ch. Drum</b>	
1-16, OFF	Назн. MIDI канала для партии ударных. При OFF, MIDI сообщ не принимаются/не передаются.

Parameter/Range	Explanation
<b>MIDI Ch. Bass</b>	
1-16, OFF	Назначение MIDI канала для партии баса. При OFF, MIDI сообщ. не передаются/не принимаются.

- \* Необходимо назначить партии Drum и Bass на разные MIDI каналы.
- \* Сообщения смены программы принимаются на MIDI канала партии ударных.
- \* Нотные сообщения, сформиров. ударами по пздам (с. 127), передаются на MIDI канал партии ударных или баса.

5. Установите курсор на "Rx MIDI Vol" и используйте VALUE для назначения ON/OFF.

Parameter/Range	Explanation
<b>Rx MIDI Vol</b>	
ON:	
OFF, ON	Прием сообщений громкости.
OFF:	Сообщения громкости не принимаются.

6. Когда сделаете назначения, нажмите [EXIT].  
Появится сообщение "Now writing..." и будет сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.
- \* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.

**Данные исполнения, использ. DR-880**

MIDI сообщ	Drum Ch	Bass Ch
Note on/off	Да	Да
Bank select (CC#00)	Да	
Program change	Да	
Volume (CC#7)	Да	Да
RPN (Bend range)		Да
Pitch bend		Да

**Нотные сообщения**

Используются для исполн. партии ударных и партии баса. На клавишном ин-те эти сообщ.определяют исполняемую ноту. Нотные сообщ. Несут следующую информацию.

**Note number:** Номер пэда, на который назначен ин-т или тон баса.

**Note-on:** Передается при ударе по пэду.

**Note-off:** (только партия Bass )  
Передается на момент отпуска пэда.

**Velocity:** Сила удара по пэду.

Пэды DR-880 соответствуют MIDI номерам нот следующим образом:

**Pad Bank: DRUM 1**

49	57	55	53	51
50	48	45	41	52
37	39	56	44	46
36	35	38	40	42

**Pad Bank: DRUM 2**

89	90	93	84	59
69	94	70	82	92
54	91	95	96	97
60	61	62	63	64

**Pad Bank: DRUM 3**

73	74	58	80	81
71	72	75	67	68
76	77	85	66	65
86	87	78	79	83

При ударе по пэду DR-880 передается сообщение note-on, содержащее номер ноты, назначенной на этот пэд.

Когда с внешнего MIDI у-ва принято сообщение, исполняется тон ин-та/баса, соотв. номеру ноты, назнач. на пэд.

\* Если номер ноты принятого нотного сообщения не соответствует любому из пэдов, нотное сообщение игнорируется.

**Сообщения Select/Program Change**

Номер программы	Номер банка	
	0	1
1	P001	U001
2	P002	U002
3	P003	U003
:	:	:
100	P100	U100
101	ignore	ignore
:	:	:
128	ignore	ignore

В эти сообщения входят наборы. Передают номер банка и номер программы. Сам по себе номер банка не вкл. набор. Если нет нужды менять номер банка, можно просто передать только номер программы.

\* Более подробно о переданных и принятых сообщ. с внешнего у-ва, см. в руководстве пользователя этого у-ва .

**Pitch Bend/Bend Range**

Сообщения Pitch bend- это сообщ, изменяющие изгиб высоты пича баса. Можно исп. RPN сообщения для назначен. разрешенного диапазона изменения пича (bend range).

Напр, для назначения диапазона изгиба пича на 12, передайте след. сообщения.

RPN MSB (CC#101)            00  
RPN LSB (CC#100)           00  
DATA ENTRY MSB (CC#6)   12 (желаемая величина)

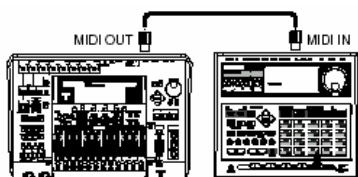


# Синхронизация DR-880 с цифровым рекордером или MIDI секвенсором

Можно «заставить» DR-880 играть синхронно с цифровым рекордером, MIDI секвенсором или ритм-машиной.

## Master и slave

Когда в реж. синхронизации работают два и более у-в, одно у-во должно быть ведущим (master), а второе – ведомым (slaves).



Master

Slave (DR-880)

Во время выполн. операций start/stop на master у-ве, оно передает MIDI Start/ Stop сообщения. Каждое slave у-во начнет запускать /остановл. в соотв. с принятыми MIDI сообщ.

Master у-во также передает сообщения Timing Clock согласно темпу воспроизв. Каждое slave у-во будет работать синхронно принятым сообщениям Timing Clock. Другие сообщения также посылаются с master у-ва на slave у-во, напр. такие, как номер песни (Song Select) и позиция внутри песни (Song Position Pointer).

## Сообщения, исполз DR-880 для синхронизации

DR-880 исполз. следующие MIDI сообщ. для синхронного воспроизведения.

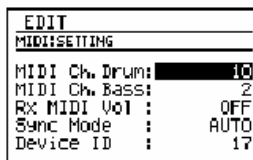
- Start
- Timing Clock
- Continue
- Song Select
- Stop
- Song Position Pointer

\* Более подробно о MIDI сообщ, передаваемых для обработки подключ. внешними у-вами, см. в руководствах пользователя этих у-в..

## Назначение Sync Mode

Назначение Sync Mode определяет работу DR-880 в качестве slave или master.

1. В режиме ост-ки восп. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на “MIDI” и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI меню.
3. Установите курсор на “SETTING” и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI назначений.



4. Установите курсор на “Sync Mode” и исполз VALUE для назначения режима синхронизации.

Parameter/ Range	Explanation
---------------------	-------------

### Sync Mode

#### INTERNAL:

DR-880 будет master. воспроизв.начнется/останов. При работе на DR-880 и темп воспроизв. Будет таким, как назначен на DR-880.

#### MIDI:

DR-880 будет slave. Будет запускаться /ост. в соотв. с сообщениями, принятыми от внешнего MIDI у-ва и его воспр. будет синхронизироваться с сообщениями Timing Clock, принятыми от внешнего MIDI у-ва.

#### REMOTE:

Сообщениями, принятыми от внешне MIDI у-ва будут управляться только запуск/остановка DR-880.

#### AUTO:

Сообщения Master/slave включаются автоматически. Обычно, DR-880 будет master, но может автоматически стать slave в случае приема сообщения Start от внешнего MIDI у-ва на момент остановки DR-880.

**5. Когда вы выполните назначения, нажмите [EXIT].**

Появится сообщение "Now writing..." и будут сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.

*\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.*

**Темп при работе в качестве slave**

Когда DR-880 работает как slave, вы не можете управлять темпом от самой DR-880.

## Запись исполнения внешнего MIDI у-ва на DR-880

Ваше исполнение на внешней MIDI клавиатуре или MIDI пэдах можно записать на DR-880 в реальном времени или данные исполнения с вашего MIDI секвенсора или ритм-машины можно записать на DR-880.

- Для записи исполнения с внешнего у-ва, сделайте назначение Sync Mode на "AUTO" (с. 128).
- Для корректной передачи и приема данных исполнения передающее и принимающее у-ва необходимо назначить на один и тот же канал. Более подробно о назначении MIDI канала см на с. 126.

### Запись исполнения с MIDI клавиатуры или MIDI пэдов

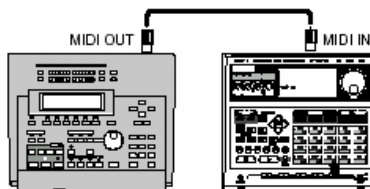
Для записи исполнения с MIDI клавиатуры или MIDI пэдов как паттерна DR-880, вам придется воспользоваться записью в реальном времени.



1. Сначала выполните разнообразные назначения, как это описано в "<2> Выполнение базовых назн. для паттерна" (с. 53).
2. Продолжить согласно описанию "<3-1> Запись в реальном времени (с. 54) и играйте на внеш MIDI клавиатуре или MIDI пэдах, как это описано в пункте 6.
3. Когда закончите запись, нажмите [■].

### Запись исполнения с секвенсора или ритм-машины

Записывая данные с подкл.секвенсора или ритм-машины, вы будете использовать подключенное у-во для управления началом записи на DR-880.



MIDI секвенсор и т.д.

DR-880

1. Установите DR-880 в режим готовности к записи.
2. Начните воспроизвод на подключенном секвенсоре или ритм-машине. Одновременно DR-880 начнет запись.
3. Когда закончите запись, нажмите [■].

# Передача пакетов данных DR-880 / Прием пакетов данных обратно на DR-880

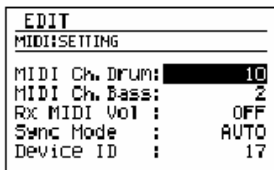
“Bulk Dump” означает процесс посылки данных DR-880 на MIDI секвенсор или другое DR-880 у-во.

“Bulk Load” означает процесс возврата пакетов данных, сохраненных на MIDI секвенсоре и их загрузку обратно на DR-880, или прием пакетов данных, переданных другим DR-880.

## Назначение Device ID

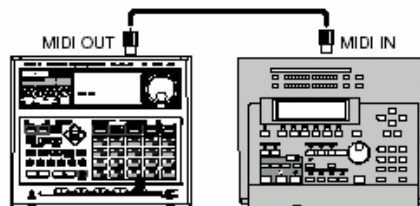
Для операций Bulk Dump и Bulk Load используется тип сообщения, наз. “эксклюзивное сообщение” для передачи данных, принадлежащих определенному у-ву (паттерны или наборы). Для корректной передачи и приема эксклюзивных сообщений, должны совпадать идентификационные номера (Device ID Number) обоих у-в.

1. В режиме остановки воспр. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на “MIDI” и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI меню.
3. Установите курсор на “SETTING” и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI назначений.
4. Установите курсор на “Device ID” и используйте VALUE для назначения ID номера у-ва.  
Диапазон:17–32
5. Сделав назначение, нажмите [EXIT].  
Появится сообщение “Now writing...” и будут сохранены текущие назначения. После сохранения сообщение исчезнет.



\* Не выкл. питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных

## Передача пакетов данных DR-880(Bulk Dump)



Передающее у-во(DR-880)

Принимающее у-во (MIDI секвенсор и т.п.)

1. В режиме остановки воспр. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на “MIDI” и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI меню.
3. Установите курсор на “B. DUMP” и нажмите [ENTER].  
Появится экран наз. пакетов данных.



4. Используйте VALUE для выбора типа данных, предполагаемых для передачи.

### Data Block

All:

Все данные DR-880

PTN/SONG:

Все паттерны и песни пользователя

KIT:

Все наборы пользователя

Parameter/ Range	Explanation
<b>TSC:</b> Все TSC патчи пользователя	
<b>GUITAR FX:</b> Все патчи гитар. эфф пользователя	
<b>SYSTEM:</b> Системные назн. (выходные, контрастность ЖКт, Чувств. пэдов, мастер настройка, педаль, MIDI, отсчет)	

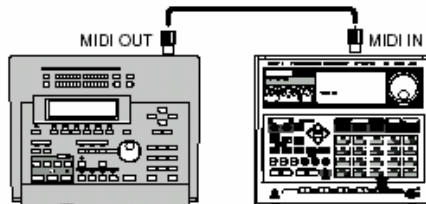
## 5. Нажмите [ENTER].

Появится сообщение "Now dumping..." и начнется передача пакетов данных. Для прерывания передачи пакетов данных нажмите [EXIT]. Когда появится сообщ "Stopped", нажмите [ENTER].

*\* При выполнении Bulk Dump при выборе "ALL" может случиться так, что память принимающего у-ва больше не сможет вместить данные (т.е. будет заполнена). В таком случае выберите другое назначение (не ALL) и снова выполните Bulk Dump.*

## Возвращение переданных данных на DR-880 (Bulk Load)

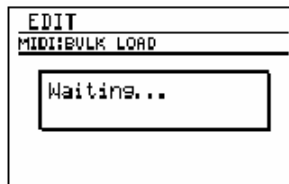
Передача данных с подключенного MIDI у-ва.



Передающее  
(MIDI секвенсор и  
т.п.)

Принимающее  
(DR-880)

1. В режиме ост. воспр. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на "MIDI" и нажмите [ENTER].  
Появится экран MIDI меню.
3. Установите курсор на "B. LOAD" и нажмите [ENTER].  
Появится экран резервирования пакетов.



4. Передавайте данные с подключенного MIDI у-ва.  
Во время приема данных на DR-880, производится индикация сообщения "Now receiving..."
5. Нажмите [EXIT] чтобы завершить загрузку пакетов данных.

# Глава 10

## Использование USB

Если воспользуетесь USB кабелем для подключения USB соединителя DR-880 к компьютеру, вы сможете выполнять следующие операции.

### Импортирование SMF

Паттерны можно создавать в ходе импортирования SMF (Standard MIDI File) с компьютера.

### Резервир и восстан. данных

Можно сохранять (back up) данные пользователя с DR-880 на компьютере.

Можно загружать (recover) сохраненные данные с компьютера на DR-880

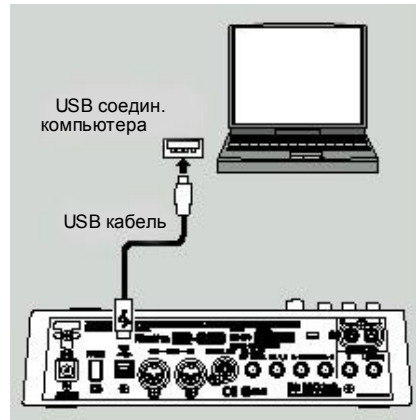
### MIDI

Можно посылать и принимать MIDI сообщения между компьютером и DR-880. Для этого вам потребуется установить на компьютер USB MIDI драйвер. Прочитайте файл "InstallManualE.pdf" (файл в PDF) на CD-ROM и выполните указания.

### Подключение компьютера

Используйте USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.

USB кабели приобретаются в специализированных магазинах.



# Перед использованием USB

## Поддерживаемые операционные системы

	SMF import	Data backup/recover	MIDI communication
Windows XP/2000/Me /старше	Да	Да	Да
Windows 98/98SE	Нет	Нет	Да
Mac OS 9	Да	Да	Да
Mac OS X	Да	Да	Да

\* Если импортируете SMF данные или резервируете / восстанавливаете данные, то производится автоматическая установка стандартного драйвера, который обеспечивает операционная система при подключении DR-880 к компьютеру по USB.

## Замечания к использ. USB

Не выполняйте ниже перечисленные операции, если DR-880 и компьютер находятся в режиме коммуникации или если производится передача данных. Эти операции могут привести к тому, что компьютер может не отвечать на данные. Также есть опасность повреждения данных на картах памяти. Не:

- Отсоединяйте USB кабель
- Установите компьютер в режим резервирования (standby) или ожидания перезапуска или quit
- Выключите питание на DR-880

## Включение функции USB

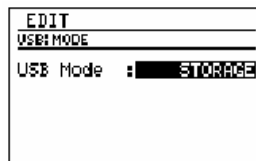
Перед подключением DR-880 к компьютеру необходимо назначить, для чего DR-880 будет использовать USB: для “SMF импорт/резервир данных/ восстановления,” или для “MIDI коммуникации.”

1. В режиме ост-ки воспр. нажать [EDIT]. Появится экран меню редактирования.
2. Установите курсор на “USB” и

3. Установите курсор на “MODE” и нажмите [ENTER].

нажмите [ENTER].

Появится экран USB меню.



4. Исполыз. VALUE для выбора желаемой функции USB.

### STORAGE:

Выберите, если хотите импортировать SMF data или резерв/ восст. данные.

### MIDI:

Выберите, если хотите передавать/принимать MIDI сообщения между DR-880 и компьютером.

5. Когда сделаете назначения, нажмите [EXIT].

Появится сообщение “Now writing...” и будет выполн. сохранение USB функции.

После сохранения функции USB сообщение исчезнет.

6. Выключите DR-880 и затем снова включите.

### NOTE

Если USB режим назначен на “MIDI,” реализация MIDI коммуникации через MIDI соединители на DR-880 не представляется возможной

Если хотите использовать MIDI соединители для MIDI коммуникации с внешним MIDI оборудованием, назначьте USB режим на “STORAGE.”

\* MIDI коммуникация по USB не используется одновременно с MIDI коммуникацией через MIDI соединители.

# Импортирование SMF данных для создания паттерна

Можно создать паттерн, импортировав SMF (Standard MIDI File) данные с компьютера.

## Важно!

нельзя импортировать следующие SMF данные.

- SMF Format 2
- SMF данные не с музыкальным размером 2/4–4/8 или 4/8–16/8
- SMF данные, превышающие свободный объем памяти пользователя в DR-880

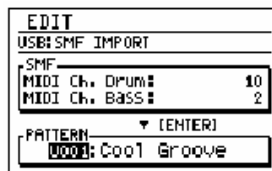
Данные	Комментарии
Song name	Единичный байт буквенно-цифровых символов и только символы
Tempo	Только в начале песни и в диапазоне, ограниченном до 20–260
Beat	Только в начале песни и в диапазоне, ограниченном до 2/4–4/8 and 4/8–16/8
Bank select (CC#00)	Только в начале песни и только Drum Ch
Program change	
Note on/off	Drum Ch, Bass Ch
RPN (Bend range)	Только Bass Ch
Pitch bend	Только Bass Ch

## Для пользователей Windows

1. Используйте USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.
2. В режиме остановки воспроизведения, нажмите [EDIT].  
Появится меню редактирования.
3. Установите курсор на “USB” и нажмите [ENTER].  
Появится экран USB меню.
4. Установите курсор на “IMPORT” и нажмите [ENTER].  
Появится экран импортирования SMF.

\* Если USB режим установлен на “MIDI,” производится индикация сообщения “Check USB Mode!” и не появится экран импортирования SMF.

Нажмите [ENTER] и поменяйте режим USB на “STOP” и после этого снова его включите (с. 134).



5. Установите курсор на “MIDI Ch. Drum” и используйте VALUE для назначения MIDI канала партии ударных, предполагаемую для импортирования с SMF.

Диапазон: 1–16, OFF

\* При выборе OFF, партия ударных не импортируется.

6. Установите курсор на “MIDI Ch. Bass” и используйте VALUE для назначения MIDI канала партии, предполагаемой для импортирования с SMF.

Диапазон: 1–16, OFF

\* При выборе OFF, партия баса не импортируется.

7. Установите курсор на “PATTERN” и используйте VALUE для назначения номера паттерна, на который предполагается импортирование данных.

Диапазон: 001–500

\* Будут перезаписаны паттерны пользователя, выбранный в качестве адреса импортирования.



## 8. Нажмите [ENTER].

Когда установлена связь с PC, производится индикация сообщений "1.Copy one SMF" и "2.CloseConnection." На компьютере появится иконка "BOSS\_DR-880" (или иконка "Removable disk (\*:)" г.

(Пример)



## 9. Перетащите SMF файл, предназначенный для импортирования в иконку "DR-880" (или в иконку "Removable disk (\*:)").


\* По ходу одной операции можно импортировать только один файл. Не перетаскивайте два и более файлов.

После завершения копирования появится холостой экран.

## 10. Закройте USB соединение.

Для пользователей Windows XP


Кликните правой кнопкой мыши на иконку "DR-880" (или на иконку "Removable disk (\*:)" icon) в My Computer и выполните "Remove." Если не получается выполнить операцию "Remove" этим путем, продолжите таким образом.

- 1) Кликните на иконку  в блоке задач и кликните на сообщение, обозначающее "Safely remove drive (\*:)"



- 2) В диалоговом окне "Safely Remove Hardware" кликните на [OK].

## Для пользователей Windows 2000/Me

- 1) Кликните правой кнопкой мыши на иконку "DR-880" (или на иконку "Removable disk (\*:)" ) в My Computer, и выполните "Remove."
- 2) Кликните на иконку  на панели задач и кликните на сообщение, указывающее на "Safely remove drive (\*:)"



- 3) В диалоговом окне "Safely Remove Hardware" кликните на [OK].

## 11. Нажмите [EXIT].

\* Если нажмете [EXIT] не копируя данные SMF на DR-880, появится сообщение "No file!" В таком случае нажмите [ENTER] чтобы вернуться на экран импортирования SMF.

Появится сообщение "Now writing..." и будет произведено импортирование SMF файла.

После импортирования SMF сообщение исчезнет.

В ходе вып-я этого пункта можно безопасно отсоединить USB кабель от DR-880 и компьютера.

### NOTE

Если нажать на [EXIT] без выполнения пункта 10, появится сообщение "Import cancel?"

В этом случае нажмите [EXIT] и затем выполните пункт 10.

Если нажмете [ENTER], произойдет отмена операции импортирования, и вы вернетесь обратно на экран импортирования SMF.

## Для пользователей Macintosh

1. Используйте USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру
2. В режиме остановленного воспроизз.нажмите [EDIT].

Появится экран меню редактирования.

3. Установите курсор на “USB” и нажмите [ENTER].

Появится экран меню USB .

4. Установите курсор на “IMPORT” и нажмите [ENTER].

Появится экран импорт.SMF .

- \* Если USB Mode установлен на “MIDI,” появится сообщение “Check USB Mode!” и не появится экран SMF Import. Нажмите [ENTER] и поменяйте USB Mode на “STORAGE, и после этого снова его включите (с. 134).



5. Установите курсор на “MIDI Ch. Drum” и используйте VALUE для назначения MIDI канала партии ударных, предназначенной для импортирования с SMF.

Диапазон: 1–16, OFF

- \* При выборе OFF, партия ударных не импортируется.

6. Установите на “MIDI Ch. Bass” и используйте VALUE для назначения MIDI канала партии баса, импортируемой с SMF.

Диапазон: 1–16, OFF

- \* При выборе OFF, партия баса не импортируется.

7. Установите курсор на “Pattern Num.” и исполз. VALUE для назначения номера паттерна, в который будут импортированы данные.

Диапазон: 001–500

- \* В ходе процесса импорт.будет перезаписан паттерн пользователя, выбранный в качестве адреса.

8. Нажмите [ENTER].

При установке соединения с PC , появится сообщение “1.Copy one SMF” и “2.CloseConnection.” На компьютере появится иконка “BOSS\_DR-880”.

(Ex.)



9. Перетащите SMF файл для импорт. в иконку “DR-880”.

- \* За одну операцию можно импортировать только один файл. Не перетаскиваете два и более файлов.

10. Закройте USB соединение.

На компьютере перетащите “DR-880” иконку в блок задач.

11. Нажмите [EXIT].

- \* Если нажать [EXIT] не копируя SMF данные в DR-880, появится сообщение “No file!”. В этом случае, нажмите [ENTER] чтобы вернуться на экран импортирования SMF.

Появится сообщение “Now writing...” и произойдет импортирование SMF. После импортирования SMF сообщение исчезнет.

По ходу этого пункта можно безопасно отсоединить USB кабель от DR-880 и компьютера.

### NOTE

Если нажать [EXIT] не выполняя пункт 10, появится сообщение “Import cancel?”. В этом случае нажмите [EXIT] и после этого выполните пункт 10.Если нажмете [ENTER], вы отмените операции импортирования и вернетесь на экран импортирования SMF.

# Резервное сохранение данных DR-880

## Для пользователей Windows

1. Используйте USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.
2. В режиме остановки воспр. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
3. Установите курсор на "USB" и нажмите [ENTER].  
Появится экран меню USB .
4. Установите курсор на "BACKUP" и нажмите [ENTER].  
Появится экран резервирования USB .

\* Если USB Mode установлен на "MIDI," появится сообщение "Check USB Mode!" и не появится экран SMF Backup. Нажмите [ENTER] и поменяйте USB Mode на "STORAGE," и затем снова его включите (с. 134).



\* Если имеются отредакт, но не сохраненные данные, появится сообщение "Cancel edit?". Если вы нажмете [ENTER], вы отмените редактирование и сохраните не отредакт. данные.  
При нажатии [EXIT], прервется процесс резервирования и вы вернетесь на экран меню USB.

После установки соединения с компьютером появится сообщение "Copy data files."

На компьютере появится иконка "BOSS\_DR-880" (или "Removable disk (\*:)").

(Пример.)



BOSS\_DR-880



Removable Disk (\*:)

5. Дважды кликните на иконку "BOSS\_DR-880" (или "Removable disk (\*:)").  
Будет произведена индикация файлов DR-880.

Назв. файла	Содерж
SYSTEM.DR8	Системные назначения
UGFX.DR8	Патчи гитарн. эфф. польз
UKIT.DR8	Наборы пользователя
USEQ.DR8	Пат-ны и песни польз.
UTSC.DR8	TSC патчи польз.

6. Копируйте файлы в папку резерв. на компьютере.  
Целесообразно создать новую папку для сохран. зарезерв. данных.
7. Закройте USB соединение.

## Для пользователей Windows XP

Кликните правой кнопкой мыши на иконку "BOSS\_DR-880" (или "Removable disk (\*:)" icon) в My Computer и выполните "Remove."

Если не можете выполнить операцию этим способом "Remove" , продолжите:

- 1) Кликните на иконку в блоке задач и кликните на сообщение, определяющее "Safely remove drive (\*:)".




Блок задач

Блок задач

- 2) В диалогов. окне Safely Remove Hardware" кликните на [OK].

**Для пользы Windows 2000/Me**

- 1) Кликните правой кнопкой мыши на иконку "BOSS\_DR-880" (или на "Removable disk (\*)" в My Computer и выполните "Remove."
- 2) Кликните на иконку  в блоке задач и кликните на сообщение, определяющее "Safely remove drive (\*)".



- 3) В диалоговом окне "Safely Remove Hardware" кликните на [OK].

**8. Нажмите [EXIT].**

По ходу данного пункта можно безопасно отсоединить USB кабель от DR-880 и компьютера.

**NOTE**

Если нажать [EXIT] не выполняя пункт 7, появится сообщение "Disconnect, OK?".

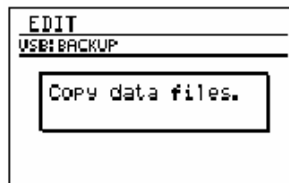
В этом случае нажмите [EXIT] и выполните пункт 7.

- \* Если нажмете [ENTER], соединение между DR-880 и компьютером будет terminated. В таком случае резервирование не будет выполнено в полном объеме, что помешает успешному выполнению восстановления.

**Для пользователей Macintosh**

1. **Использ. USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.**
2. **В режиме остановки воспроиз. нажмите [EDIT].**  
Появится экран меню редактирования.
3. **Установите курсор на "USB" и нажмите [ENTER].**  
Появится экран USB меню.
4. **Установите курсор на "BACKUP" и нажмите [ENTER].**  
Появится экран резервир. по USB .

- \* Если USB Mode установлен на "MIDI," появится сообщение "Check USB Mode!" и не появится экран SMF Backup. Нажмите [ENTER] и поменяйте USB Mode на "STORAGE" и затем снова его включите (с. 134).



- \* Если здесь есть отредакт. но не сохр. данные, появится сообщение "Cancel edit?". Если нажать [ENTER] результаты редактирования отменяются и будут резервированы не отредакт. данные. Если нажать [EXIT], процесс резервирования будет прерван и вы вернетесь на экран меню редактирования

После установки соединения с компьютером появится сообщение "Copy data files."

На компьютере появится иконка "BOSS\_DR-880".

**(Пример.)**

**5. Дважды кликните на иконку “BOSS\_DR-880” .**

На компьютере будет произведена индикация файлов DR-880 .

Назв. Файла	Содерж
SYSTEM.DR8	Системные назначения
UGFX.DR8	Патчи польз. гитарных эффектов
UKIT.DR8	Наборы польз
USEQ.DR8	Патчи и песни пользователя
UTSC.DR8	TSC патчи пользователя

**6. Копируйте резервируемые файлы и папку резервного сохранения на компьютере.**

Целесообразно создать новую папку для сохранения зарезервированных данных.

**7. Закройте USB соединение.**

На компьютере перетащите иконку “BOSS\_DR-880” в «мусор».

**8. Нажмите [EXIT].**

В ходе этого пункта свободно отсоединяйте USB кабель от DR-880 компьютера.

**ПОП**

Если нажать [EXIT] не выполняя пункт 7, появится сообщение “Disconnect, OK?”

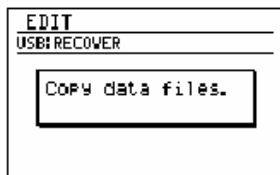
В таком случае нажмите [EXIT] и выполните после этого пункт 7.

*\* Если нажать [ENTER], соединение между DR-880 и компьютером будет терминировано. В этом случае имеется опасность выполнения резервирования не в полном объеме, что в результате помешает полному успешному восстановлению.*

# Считывание зарезервированных данных с компьютера обратно на DR-880 (Recover)

## Для пользователей Windows users

1. Используйте USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.
  2. В режиме остановки воспр. нажмите [EDIT].  
Появится экран меню редактирования.
  3. Установите курсор на “USB”нажмите [ENTER].  
Появится экран USB меню.
  4. Установите курсор “RECOVER” и нажмите [ENTER].  
Появится экран USB восстановления.
- \* Если USB режим установлен на “MIDI,” появится сообщение “Check USB Mode!” и не появится экран SMF Recover. Нажмите [ENTER] и поменяйте USB режим на “STORAGE,” и после этого снова его включите (с.134).



После соединения с компьютером появится сообщение “Copy data files.”

- 2) В диалог. окне “Safely Remove Hardware” кликните на [OK].

Иконка “BOSS\_DR-880” (или “Removable disk (\*:)”) появится на компьютере.




5. Откройте папку с зарезерв. данными.
6. Выберите все файлы, которые будет передавать обратно DR-880.
7. Скопируйте их в иконку “BOSS\_DR-

8. Закройте USB connection.

### Для польз.Windows XP

Кликните правой кнопкой мыши на “BOSS\_DR-880” (или “Removable disk (\*:)”) в My Computer и выполните “Remove.”

Если не можете выполнить “Remove” этим способом, продолжите след. образом:


- 1) Кликните на  в блоке задач, и кликните на сообщение, обозначающее “Safely remove drive (\*:)”.



Блок задач

### Для польз.Windows 2000/Me

- 1) Кликните правой кнопкой мыши на “BOSS\_DR-880” (или “Removable disk (\*:)”) в My Computer и выполните “Remove.”

- 2) Кликните на  в блоке задач и кликните на сообщение, обозначающее “Safely remove drive (\*:)”.



Task bar

Task tray

- 3) В диалог. окне Hardware” dialog box, кликните на [OK].

9. Нажмите [EXIT].

Появится сообщ “Now writing...” will и будет выполнено восстановление.

**880” (или “Removable disk (\*:)”)**

После восстановления сообщ. исчезнет. В этом пункте можно отсоединить USB кабель от DR-880 и компьютера.

## NOTE

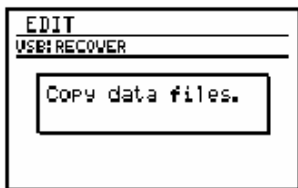
Если нажать [EXIT] не выполняя пункт 8, появится сообщение "Disconnect, OK?". В таком случае нажмите [EXIT] и выполните пункт 8.

\* Если нажать [ENTER], связь между DR-880 компьютером будет терминирована. В таком случае отсутствует возможность полного восстановления, в результате чего последующая работа DR-880 будет нестабильной.

## Для пользователей Macintosh

1. Используйте USB кабель для подключения DR-880 к компьютеру.
2. В режиме ост-ки воспр. нажмите [EDIT]. Появится экран меню редактирования.
3. Установите курсор на "USB" и нажмите [ENTER]. Появится экран USB меню.
4. Установите курсор на "RECOVER" и нажмите [ENTER]. Появится экран USB восстановления.

\* Если USB режим установлен на "MIDI, воспроизводится сообщение "Check USB Mode!" и не появляется экран SMF Recover. Нажмите [ENTER] и поменяйте USB режим на "STORAGE," и после этого его снова включите (с. 134).



После соединения с компьютером появится сообщение "Copy data files."

На компьютере появится иконка "BOSS\_DR-880".

(Ex.)



5. Откройте в компьютере папку, где сохр. зарезервированные данные.
6. Выберите все файлы, которые хотите вернуть обратно в DR-880.
7. Копируйте их в иконку "BOSS\_DR-880" на компьютере.
8. Закройте USB connection. На компьютере перетащите иконку "BOSS\_DR-880" в «мусор».
9. Нажмите [EXIT]. Появится сообщение "Now writing..." и буде выполнено восстановление зарезервированных данных. После восстановления данных данное сообщение исчезнет. В ходе этого пункта свободно отсоединяйте USB кабель от DR-880 и компьютера.

## NOTE

Если нажать [EXIT] не выполняя пункт 8, появится сообщение "Disconnect, OK?". В этом случае нажмите [EXIT] и выполните пункт 8.

\* Нажатие [ENTER] терминирует соединение между DR-880 и компьютером. В таком случае отсутствует возможность полного восстановления, что позднее отрицательно скажется на стабильности работы DR-880.

# Обмен MIDI сообщениями м компьютером (MIDI Communication)

## Инсталлирование драйвера и назначения

Для обеспечения MIDI коммуникации между DR-880 и компьютером, необходимо сначала инсталлировать USB MIDI драйвер.

\* *USB MIDI драйвер вы найдете на CD-ROM "DR-880 Driver."*

### Что такое USB MIDI драйвер?

USB MIDI драйвер это программное обеспечение, передающее MIDI сообщения между DR-880 и прикладной программой, работающей на вашем компьютере (напр., например программа записи или программа секвенсор) когда компьютер и DR-880 соединены с помощью USB кабеля.

USB MIDI драйвер посылает MIDI сообщения от прикладной программы на DR-880, а также с DR-880 на прикладную программу.



### Важно

#### Installing the USB MIDI driver

The program and procedure for installing the USB MIDI driver will depend on the computer system you are using. Please read "InstallManualE.pdf" (PDF file) included on the CD-ROM, and proceed as directed.

\* *You will need Adobe Reader in order to read "InstallManualE.pdf."*

## Switching the USB function

If you want to use the USB connector for MIDI communication with your computer, set the USB Mode to "MIDI" (p. 134).



# Приложения

## Восстановление заводских установок (Factory Reset)

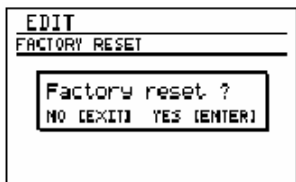
Вы можете восстановить установки DR-880 до уровня заводских. Данная операция называется “Factory Reset.”

### **МСП**

При выполнении Factory Reset, данные пользователя вернуться к своим заводским назначениям. Если DR-880 содержит важные данные, которые вы хотели бы потерять, используйте Bulk Dump (с. 131) чтобы сохранить данные на внешнем MIDI у-ве или используйте резервирование по USB (с. 138) чтобы сохранить данные на компьютере перед выполнением Factory Reset.

- 1. В режиме остан. воспр. нажмите [EDIT].**  
Появится экран меню редактирования.
- 2. Установите курсор на “FACTORY RESET” и нажмите [ENTER].**

На дисплее появится вопрос “Factory reset?”



- 3. Если вы уверены, что хотите выполнить Factory Reset, нажмите [ENTER]. В случае отмены операции нажмите [EXIT].**

Появится сообщение “Now writing...” и будет выполнена переустановка на заводские назначения.

Когда переустановка будет завершена, сообщение исчезнет.

*\* Не выключайте питание во время индикации сообщения из-за опасности повреждения данных.*

# Поиск неисправностей

## Проблемы со звуком

---

Нет звука

Возможно, ручка MASTER VOLUME  
установлен в минимальное положение?  
(ср. 13)

Возможно, ручка PART LEVEL DRUM  
установлена минимальное положение? (с.  
13)

Возможно, ручка PART LEVEL BASS  
установлена в минимальное положение?  
(с. 13)

Возможно, вы выбрали паттерн или песню,  
не содержащую данные исполнения?

Возможно, выход звука осуществляется через  
гнезда INDIVIDUAL ? (с. 107–с. 111, с. 119)

### **Слишком низкий уровень громкости подкл. гитары / баса, подкл. к GUITAR/BASS INPUT**

Возможно, ручка GUITAR/BASS INPUT  
установлен в минимальное положение?  
(с. 13)

Возможно, вы используете соединит. кабель  
с встроенным резистором?  
Используйте соединит. кабель без  
встроенного резистора.

## **Звук прерывается**

Возможно, вы пытались сыграть  
одновременно более 32 notes ? ( DR-880 is  
able способен одновременно исполнить 32  
ноты.)

Возможно, была замьютирована группа  
назначений? (с. 107)

## **Нажатие [ ► ] не начинает воспроизв.**

Возможно, Sync Mode установлен на “MIDI”?  
(с. 128)

Возможно, выбран паттерн или песня без  
данных исполнения?

### **При нажатии [LOOP] воспроиз. не зацикливается**

Возможно, вы находитесь в режиме Pattern ?

Возможно, назначение Loop End больше, чем к-во тактов в песне? (с. 77, с. 82)

## **Проблемы с MIDI**

---

### **Внешнее MIDI у-во не играет от DR-880 / DR-880 не играет от внешнего MIDI у-ва**

Возможно, неверно назначен MIDI канал? (с. 126)

Возможно, неправильно назначена нота (с. 127)

## **Проблемы с USB**

---

### **Невозможен импорт SMF данных или резерв/восстановл. данных**

Правильно ли подключен USB кабель?

Поддерживает ли операционная система компьютера 880? (с.134)

Послали ли вы USB Mode на "STORAGE," выключили DR-880 и затем снова включили питание (с. 134)

### **Отсутствие коммуникации с компьютером по MIDI**

Правильно ли подсоединен USB кабель?

Поддерживает операционная система компьютера DR-880? (с. 134)

Правильно ли инсталлирован драйвер? (с. 143)

Назначен ли USB Mode на "MIDI," выключена ли была DR-880 и затем снова включена? (с. 134)

# Список сообщений

## Buffer full!

Причина 1: Слишком много одновременно принятых MIDI сообщений и DR-880 не может их обработать.

Действие 1: Уменьшить объем MIDI сообщ, посланных передающим у-вом.

Причина 2: Попытка исполнения слишком большого объема данных и DR-880 не может их обработать.

Действие 2: Уменьшить объем воспр. данных или снижение темпа воспр.

## Checksum Error !

Причина: MIDI Exclusive не принимаются корректно в ходе операции Bulk Load.

Действие: Попробуйте еще раз.

## File error !

Причина: По ходу импорта SMF вы использовали файл другого типа или ошибочный.

Действие: Используйте файл указанного типа.

## Memory full !

Причина: Память заполнена.

Действие: Сохраните созданный паттерн/песню и затем удалите ненужные паттерны или песни.

## MIDI off line !

Причина: Возникла ошибка MIDI Active Sensing. Не нормально детектируется в у-ве или кабеле, подкл. к MIDI IN.

Действие: Проверить у-во или кабель, подсоед. к MIDI IN.

## Not supported !

Причина: Попытка импорта SMF данных, которые не поддерживает DR-880.

Действие: Проверить формат SMF, импортируемого DR-880. (с. 135)

## Now working...

Причина: Идет обработка данных.

Действие: Подождать, пока сообщение не исчезнет.

## Now writing...

Причина: Идет сохранение данных в памяти

Действие: Не выключать питание во время индикации сообщения.

*\* Если выключить питание во время индикации этого сообщения, вы можете потерять предварительные сохраненные данные (в дополнение к записываемым)..*

## Too Busy !

Причина: Система безуспешно пытается обработать слишком большой объем данных.

Действие: Удостоверьтесь, что у-во не обрабатывает одновременно слишком большое к-во данных (в паттернах или принятых MIDI сообщениях) и попробуйте уменьшить объем

## Use pattern mode

Причина: Попытка использовать EZ Compose или Groove Modify в режиме Song.

Действие: Переключитесь в режим Pattern перед использованием EZ Compose или Groove Modify.

## User data is damaged. Factory Reset

Причина: Повреждены данные во внутренней памяти DR-880 (Сообщение появляется при включ. питания.)

Действие: Нажать [ENTER] для переустановки DR-880 на заводские установки.

## System Error !

Причина: В системе возникла неизвестная ошибка.

Действие: Сразу выкл. устройство и обратитесь в ближайший сервисный центр Roland .

# Список параметров

## Pattern

Параметр	Range	Reset Value
Название паттерна	14 символов	
<b>INFO</b>		
Beat	2/4–8/4, 4/8–16/8	4/4
Measures1–999	4	
Tempo	20–260	120
Arrange	OFF, ON	OFF
Key	-, C–B, Cm–Bm	-
Rec.Key	C–B, Cm–Bm	C
Key Shift	-12–+12	0
Kit Number	P001–P100, U001–U100	P001
TSC Switch	OFF, ON	ON
TSC Number	P01–P20, U01–U20	P01

## Song

Parameter	Range	Reset Value
Название песни	14 символов	
<b>INFO</b>		
Init.tempo	OFF, 20–260	120
Key Shift	-12–+12	0
Loop Start	1–n	1
Loop End	1–n	1
Kit Select	SONG, PATTERN	SONG
Kit Number	P001–P100, U001–U100	P001
TSC Select	SONG, PATTERN	SONG
TSC Switch	OFF, ON	ON
TSC Number	P01–P20, U01–U20	P01

## System

Parameter	Range	Reset Value
<b>Output Select/Master</b>		
Output Sel	GUITAR AMP, LINE/PHONES	LINE/ PHONES
D. Out Lev	0–200%	100%
Low EQ	-20–+ 20 dB	0 dB
High EQ	-20–+ 20 dB	0 dB
Ambience	0–200%	100%
<b>Output Select/Guitar</b>		
Out Assign	MASTER, IND. A+B, IND. A, IND. B	MASTER
Output Sel	GUITAR AMP, LINE/PHONES	LINE/ PHONES

Parameter	Range	Reset Value
<b>LCD</b>		
Contrast	1–16	9
<b>PAD</b>		
Pad Sens	0–10	5
<b>MASTER TUNE</b>		
Mastr Tune	435–445 Hz	440 Hz
<b>FOOT SWITCH</b>		
Sw. 1–Sw. 4	START, STOP, RESET, START/STOP, RST+STA/STP, TAP TEMPO, LOOP, PTN/SNG INC, PTN/SNG DEC, G.FX ON/OFF, G.FX Pt. INC, G.FX Pt. DEC, FAVORITE 1–4, FAVOR. INC, FAVOR. DEC, FAV.BNK.INC, FAV.BNK.DEC, BANK1 PAD01–BANK3-PAD20 (V=1–127)	1: START/STOP 2: TAP TEMPO 3: G.FX Pt. INC 4: G.FX Pt. DEC
<b>PLAY OPTION/COUNT IN</b>		
Measures	OFF, 1MEAS, 2MEAS	OFF
Inst	STICK, Hi-HAT, VOICE	STICK
Level	0–100	80
<b>PLAY OPTION/OTHERS</b>		
Kit SelMod	LINK, MANUAL	LINK
TSC SelMod	LINK, MANUAL	LINK
PowerOnPtn	P001–P500, U001–U500	P001
<b>MIDI/SETTING</b>		
MIDI Ch. Drum	1–16, OFF	10
MIDI Ch. Bass	1–16, OFF	2
Rx MIDI Vol	OFF, ON	OFF
Sync Mode	INTERNAL, MIDI, REMOTE, AUTO	AUTO
Device ID	17–32	17
<b>USB/MODE</b>		
USB Mode	STORAGE, MIDI	STORAGE

# Список пресетных данных

## Инструментальные

No.	Name
<b>Kick</b>	
001	Dry Kick 1
002	Dry Kick 2
003	Dry Kick 3
004	Dry Kick 4
005	Dry Kick 5
006	Dry Kick 6
007	Rock Kick1
008	Rock Kick2
009	RockDryKck
010	DryHybdKck
011	ReverbKick
012	StdioKick1
013	StdioKick2
014	Warm Kick
015	Hush Kick
016	Hush Kick2
017	Wide Kick1
018	Wide Kick2
019	Reg.Kick 1
020	Reg.Kick 2
021	RckCmpKck1
022	RckCmpKck2
023	Jazz Kick
024	Jz DryKick
025	Maple Kick
026	HybridKick
027	Verb Kick
028	Round Kick
029	Power Kick
030	Sharp Kick
031	Old Kick
032	Elec Kick
033	MdverbKick
034	TightKick1
035	TightKick2
036	HipHopKck1
037	HipHopKck2
038	R&B Kick 1
039	R&B Kick 2
040	R&B Kick 3
041	R&B Kick 4
042	R&B Kick 5

No.	Name
043	TechnoKck1
044	TechnoKck2
045	TechnoKck3
046	TechnoKck4
047	70s Kick 1
048	70s Kick 2
049	TR909Kick1
050	TR909Kick2
051	TR909Kick3
052	TR909Kick4
053	TR909Kick5
054	TR909Kick6
055	909 DryKck
056	TR808 Kick
057	TR707 Kick
058	TR606 Kick
059	TR606DstBD
060	Plstic BD1
061	Plstic BD2
062	DR110 Kick
063	SH32 Kick
064	AnalogKick
<b>Snare</b>	
065	Dry 1 Rim
066	Dry 1 Snr
067	Dry 2 Rim
068	Dry 2 Snr
069	Dry 3 Rim
070	Dry 3 Snr
071	Dry 4 Rim
072	Dry 4 Snr
073	Dry 5 Rim
074	Dry 5 Snr
075	Dry 6 Rim
076	Dry 6 Snr
077	Dry 7 Snr
078	Rock Rim
079	Rock Snare
080	FatsoSnare
081	DryHybdSnr
082	RockRimSnr
083	Heavy Rim
084	Heavy Snr

No.	Name
085	Stdio1 Rim
086	Stdio1 Snr
087	Stdio2 Rim
088	Stdio2 Snr
089	TitanSnr 1
090	TitanSnr 2
091	TitanSnr 3
092	TitanSnr 4
093	Bright Snr
094	Iron Snr 1
095	Iron Snr 2
096	Wood Snr 1
097	Wood Snr 2
098	Wood Snr 3
099	Wood Snr 4
100	Wet Snare1
101	Wet Snare2
102	AmbientSN1
103	AmbientSN2
104	Reg.Snare1
105	Reg.Snare2
106	HibridSnr1
107	HibridSnr2
108	Rash Snare
109	SharpSnare
110	Old FillSN
111	PiccoloSnr
112	MapleSnare
113	NaturlSnr1
114	NaturlSnr2
115	Ballad Snr
116	BechSnare1
117	Bech 2 Rim
118	Bech 2 Snr
119	Jazz 1 Rim
120	Jazz 1 Snr
121	Jazz 2 Rim
122	Jazz 2 Snr
123	Brush Slap
124	Brush Swsh
125	Swish&Turn
126	BrushSnare
127	R&B Snre 1

No.	Name
128	R&B Snre 2
129	R&B Snre 3
130	R&B Snre 4
131	R&B Snre 5
132	R&B Snre 6
133	R&B Snre 7
134	R&B Snre 8
135	R&B Snre 9
136	R&B Snre10
137	R&B Snre11
138	R&B Snre12
139	JnglTinySD
140	TinySnare1
141	TinySnare2
142	DJ Snare
143	Phat Snare
144	Lo-HardSnr
145	TR909 Snr1
146	TR909 Snr2
147	TR909 Snr3
148	TR909 Snr4
149	909 DrySnr
150	TR808 Snr1
151	TR808 Snr2
152	TR808 Snr3
153	808 DrySnr
154	707 DrySnr
155	TR606 Snr1
156	TR606 Snr2
157	TR909 Rim
158	TR808 Rim
159	DR110Snare
160	CR78 Snare
161	Flange Snr
162	Dirty Snr1
163	Dirty Snr2
164	Analog Snr
165	Elec Snare
<b>Cross Stick</b>	
166	Dry Stick
167	Funk Stick
168	Rock Stick
169	Wood Stick



No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
170	Wild Stick	216	Maple Tom3	262	Stdio CIHH	308	StdioRide1
171	Stdio1Stick	217	Maple Tom4	263	Stdio PHHH	309	StdioRide2
172	Stdio2Stick	218	Verb Tom 1	264	Stdio PdHH	310	StdioRide3
173	Reg.Stick	219	Verb Tom 2	265	Stdio OpHH	311	StdioRide4
174	Soft Stick	220	Verb Tom 3	266	Rock CIHH1	312	StdRdBell1
175	Side Stick	221	Verb Tom 4	267	Rock CIHH2	313	StdRdBell2
176	R&B Stick1	222	BrushTom 1	268	Rock CIHH3	314	Rock Ride1
177	R&B Stick2	223	BrushTom 2	269	Rock PdHH	315	Rock Ride2
<b>Tom</b>		224	BrushTom 3	270	Rock OpHH	316	RockRdBell
178	Dry 1 Tom1	225	BrushTom 4	271	Jazz CIHH	317	Reg.RdBell
179	Dry 1 Tom2	226	Stdio2Tom1	272	Jazz PdHH	318	Jazz RdCym
180	Dry 1 Tom3	227	Stdio2Tom2	273	Jazz OpHH	319	Rock China
181	Dry 1 Tom4	228	Stdio2Tom3	274	Brush CIHH	320	RockSplash
182	Dry 2 Tom1	229	Stdio2Tom4	275	Brush OpHH	321	SwishCymb1
183	Dry 2 Tom2	230	BrBeatTom1	276	TR808 CIHH	322	TR909Crash
184	Dry 2 Tom3	231	BrBeatTom2	277	TR808 OpHH	323	808 DryCym
185	Dry 2 Tom4	232	BrBeatTom3	278	TR909 CHH1	324	707 DryCym
186	Dry 3 Tom1	233	BrBeatTom4	279	TR909 CHH2	325	TR606 Cym
187	Dry 3 Tom2	234	R&B Tom 1	280	TR909 OpHH	326	TR909 Ride
188	Dry 3 Tom3	235	R&B Tom 2	281	TR909 PdHH	327	707DryRide
189	Dry 3 Tom4	236	R&B Tom 3	282	909 DryCHH	328	DR110 Cym
190	Dry 4 Tom1	237	R&B Tom 4	283	909 DryOHH	329	MG Nz Cym
191	Dry 4 Tom2	238	Deep Tom	284	707 DryCHH	330	US Nz Cym
192	Dry 4 Tom3	239	909 DstTom	285	707 DryOHH	<b>Percussion</b>	
193	Dry 4 Tom4	240	707 DryTom	286	TR606 CIHH	331	Conga L2Op
194	Roto Tom 1	241	TR909 Tom	287	TR606 OpHH	332	Bongo H
195	Roto Tom 2	242	808 DryTom	288	HipHop CHH	333	Bongo L
196	Roto Tom 3	243	TR808 Tom	289	HipHop OHH	334	Conga H Mt
197	Roto Tom 4	<b>Hi-Hat</b>		290	BrBeatCHH1	335	Conga H Op
198	Stdio1Tom1	244	Light CHH1	291	BrBeatCHH2	336	Conga L Mt
199	Stdio1Tom2	245	Light CHH2	292	BrBeatOpHH	337	Conga L Op
200	Stdio1Tom3	246	Light CHH3	293	R&B CIHH 1	338	Conga HSlp
201	Stdio1Tom4	247	Light HfHH	294	R&B OpHH 1	339	Timbale H
202	Reg. Tom 1	248	Light PdHH	295	R&B CIHH 2	340	Timbale L
203	Reg. Tom 2	249	Light OpHH	296	R&B OpHH 2	341	Agogo H
204	Reg. Tom 3	250	Dry 1CIHH1	<b>Cymbal</b>		342	Agogo L
205	Reg. Tom 4	251	Dry 1CIHH2	297	Stdio Cym1	343	Cowbell
206	Room Tom 1	252	Dry 1 OpHH	298	Stdio Cym2	344	Cabasa Up
207	Room Tom 2	253	Dry 2CIHH1	299	Stdio Cym3	345	Cabasa Dwn
208	Room Tom 3	254	Dry 2CIHH2	300	Stdio Cym4	346	Maracas
209	Room Tom 4	255	Dry 2 OpHH	301	Reg. CrCym1	347	Whistle 1S
210	Jazz Tom 1	256	Dry 2 PdHH	302	Reg. CrCym2	348	Whistle 1L
211	Jazz Tom 2	257	Reg. CIHH 1	303	Dry CrCym	349	Whistle 2S
212	Jazz Tom 3	258	Reg. CIHH 2	304	RockCrCym1	350	Whistle 2L
213	Jazz Tom 4	259	Reg. HfHH	305	RockCrCym2	351	Guiro
214	Maple Tom1	260	Reg. PdHH	306	Jazz CrCym	352	Guiro Long
215	Maple Tom2	261	Reg. OpHH	307	BrushCrCym	353	Claves

No.	Name	No.	Name	No.	Name	No.	Name
354	WoodBlockH	378	CR78 Tamb	401	Group Clap	424	Vox Kick 2
355	WoodBlockL	379	CR78Cowbel	402	TR808 Clap	425	Vox Snare1
356	Mute Cuica	380	808Cowbell	403	Disc Clap	426	Vox Snare2
357	Open Cuica	381	808 Claves	404	Dist Clap	427	Vox Hihat1
358	TriangleMt	382	808Conga	405	TR909Clap1	428	Vox Hihat2
359	TriangleOp	383	808Maracas	406	TR909Clap2	429	Vox Hihat3
360	Tambourin1	384	Tabla 1	407	TR707 Clap	430	Vox Cymbal
361	Tambourin2	385	Tabla 2	408	Cheap Clap	431	One
362	Shaker 1	386	Tabla 3		<b>Fx</b>	432	Two
363	Shaker 2	387	Udo	409	Back Hit	433	Three
364	Sleighbell	388	Udu PotHi	410	Tekno Hit	434	Four
365	Wind Chime	389	Udu PotSlp	411	Philly Hit	435	Aah!
366	Castanet	390	Cajon 1	412	Dist Hit	436	Hou!
367	Mute Surdo	391	Cajon 2	413	Thin Beef	437	Pa!
368	Open Surdo	392	Cajon 3	414	Smear Hit	438	Chiki!
369	OpPandeiro		<b>Clap</b>	415	Scratch1ps	439	Bass Glis1
370	MtPandeiro	393	Hand Clap	416	Scratch2ps	440	Bass Glis2
371	Asian Gong	394	Club Clap	417	Scratch2pl		
372	Vibraslap	395	Short Clap	418	Scratch1pl		
373	Snap	396	Real Clap	419	MG Zap 1		
374	Club Snap	397	R8 Clap	420	MG Zap 2		
375	TR707 Tamb	398	Amb Clap	421	MG Zap 3		
376	CR78 Guiro	399	Hip Clap	422	Beam HiQ		
377	CR78 Beat	400	Funk Clap	423	Vox Kick 1		

## Bass Tone

No.	Name	Voice	No.	Name	Voice	No.	Name	Voice
01	FingerBs 1	1	16	PickMute 1	1	31	SH101 Bass	1
02	Finger/Nz1	1	17	PickMute 2	1	32	Tick Bass	2
03	FingerBs 2	1	18	Slap Bass	1	33	Juno Bass	2
04	Finger/Nz2	1	19	Slap/Nz	1	34	Solid Bass	1
05	FingerBs 3	1	20	Slap Pop	1	35	Drum'n'Bass	1
06	Finger/Nz3	1	21	WetFretles	1	36	House Bass	1
07	RockFinger	1	22	FatFretles	1	37	GarageBass	1
08	PickedBs 1	1	23	Upright Bs	2	38	FM Bass	1
09	Picked/Nz1	1	24	Upright/Nz	2	39	MGSaw Bass	1
10	PickedBs 2	1	25	AcousticBs	1	40	TB303 Bass	1
11	Picked/Nz2	1	26	Fing/Slap1	1			
12	PickedBs 3	1	27	Fing/Slap2	1			
13	Picked/Nz3	1	28	Fing/Harm1	1			
14	RockPicked	1	29	Fing/Harm2	1			
15	Stick Bass	1	30	4 PoleBass	1			

## Наборы

No.	Name	No.	Name	No.	Name
P001	Studio 1	P046	Pop 4	P091	House 2
P002	Studio 2	P047	Pop 5	P092	Techno 1
P003	Studio 3	P048	Pop 6	P093	Techno 2
P004	Studio 4	P049	Pop 7	P094	Techno 3
P005	Studio 5	P050	Pop 8	P095	BreakBeats 1
P006	Studio 6	P051	Half R&B	P096	BreakBeats 2
P007	Studio 7	P052	Fusion 1	P097	BreakBeats 3
P008	Comp Studio	P053	Fusion 2	P098	Electro
P009	Total Comp	P054	Fusion 3	P099	Voice Drum
P010	Room 1	P055	Fusion 4	P100	India
P011	Room 2	P056	Fusion 5		
P012	Room 3	P057	Fusion 6		
P013	Room 4	P058	Funk 1		
P014	Room 5	P059	Funk 2		
P015	Room 6	P060	Funk 3		
P016	Room 7	P061	Soul 1		
P017	Natural 1	P062	Soul 2		
P018	Natural 2	P063	Reggae		
P019	Natural 3	P064	Ballad		
P020	Rock 1	P065	Rockabilly		
P021	Rock 2	P066	Country 1		
P022	Rock 3	P067	Country 2		
P023	Rock 4	P068	Slow Light		
P024	Rock 5	P069	Unplugged 1		
P025	Rock 6	P070	Unplugged 2		
P026	Rock 7	P071	Unplugged 3		
P027	Rock 8	P072	Vintage 1		
P028	Rock 9	P073	Vintage 2		
P029	Rock 10	P074	Vintage 3		
P030	Rock 11	P075	Jazz 1		
P031	Light Rock	P076	Jazz 2		
P032	Long HH	P077	Jazz 3		
P033	Funk Rock 1	P078	Brush 1		
P034	Funk Rock 2	P079	Brush 2		
P035	Power 1	P080	R&B 1		
P036	Power 2	P081	R&B 2		
P037	Power 3	P082	R&B 3		
P038	Power 4	P083	R&B 4		
P039	Maple Hard	P084	R&B 5		
P040	Ambient	P085	HipHop 1		
P041	Gated	P086	HipHop 2		
P042	Dry	P087	HipHop 3		
P043	Pop 1	P088	HipHop 4		
P044	Pop 2	P089	HipHop 5		
P045	Pop 3	P090	House 1		

## TSC патчи

No.	Name	No.	Name
P01	AMBIENCE 1	P11	COOL PLATE
P02	AMBIENCE 2	P12	RICH PLATE
P03	AMBIENCE 3	P13	BRIGHT ROOM
P04	SMALL ROOM	P14	TIGHT ROOM
P05	MEDIUM ROOM	P15	HEAVY ROOM
P06	RICH ROOM	P16	TIGHT HALL
P07	SMALL HALL	P17	POWER PLATE
P08	WARM HALL	P18	Lo-Fi PLATE
P09	RICH HALL	P19	CATHEDRAL
P10	LIGHT PLATE	P20	STADIUM

## Патчи эффектов

No.	Name	Effect Type	No.	Name	Effect Type
P01	COOL LEAD	GTR MULTI	P26	TEMPO DELAY	GTR MULTI
P02	CLEAN CHORUS	GTR MULTI	P27	COMBO ECHO	GTR MULTI
P03	R-FIER STACK	GTR MULTI	P28	'60s ECHO	GTR MULTI
P04	CHORUS COMBO	GTR MULTI	P29	MILD CRUNCH	GTR MULTI
P05	HEAVY METAL	GTR MULTI	P30	PHASE CRUNCH	GTR MULTI
P06	ECHO LEAD	GTR MULTI	P31	TIGHT CRUNCH	GTR MULTI
P07	T-AMP LEAD	GTR MULTI	P32	BLUES CRUNCH	GTR MULTI
P08	1959 LEAD	GTR MULTI	P33	T.WAH LEAD	GTR MULTI
P09	LEAD STACK	GTR MULTI	P34	TREMOLO DRV	GTR MULTI
P10	CHORUS LEAD	GTR MULTI	P35	JC-120 CLEAN	GTR MULTI
P11	SMOOTH LEAD	GTR MULTI	P36	WARM CLEAN	GTR MULTI
P12	CLASSIC STK	GTR MULTI	P37	MILD JAZZ	GTR MULTI
P13	5150 STACK	GTR MULTI	P38	BRIGHT CLEAN	GTR MULTI
P14	HIGAIN STACK	GTR MULTI	P39	CLEAN LEAD	GTR MULTI
P15	POWER STACK	GTR MULTI	P40	CLEAN PAN	GTR MULTI
P16	T-AMP DRIVE	GTR MULTI	P41	E.Gt->Ac.Gt	GTR MULTI
P17	COMBO DRIVE	GTR MULTI	P42	ACOUSTIC	ACO MULTI
P18	SMOOTH DRIVE	GTR MULTI	P43	POWER AcGt	ACO MULTI
P19	FLANGE DRIVE	GTR MULTI	P44	AcGt CHORUS	ACO MULTI
P20	CHORUS DRIVE	GTR MULTI	P45	AcGt SOLO	ACO MULTI
P21	COOL CRUNCH	GTR MULTI	P46	CLEAN BASS	BASS MULTI
P22	TWEED BLUES	GTR MULTI	P47	ROCK BASS	BASS MULTI
P23	STACK CRUNCH	GTR MULTI	P48	POWER BASS	BASS MULTI
P24	VOXY DRIVE	GTR MULTI	P49	BASS CHORUS	BASS MULTI
P25	T.WAH CRUNCH	GTR MULTI	P50	DRIVE BASS	BASS MULTI

## Паттерны

No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category	
001	Cool Groove	Rock	041	Cry Rock	Rock	081	AcousticRock 1	Rock	
002	Shuffle Funk	Shuffle Funk	042	Ride Rock		082	AcousticRock 2		
003	Heavy Rock	Heavy Rock	043	Light Rock		083	Break Rock	Heavy Rock	
004	Foxy Rock	Rock	044	Start Rock		084	Machine Rock		
005	Latin Pop	Latin Pop	045	Hot Rock		085	Heavy Step		
006	Perc Bossa	Bossa Nova	046	Hardest Rock		086	Crush Rock		
007	Goin' On	Pop	047	Double Rock		087	Massive Rock		
008	Rock Fusion	Rock Fusion	048	After Rock		088	8th Heavy		
009	FretlessFusion	Fusion	049	Blues Rock	089	Metallic			
010	R&B Pop	R&B Pop	050	Three Chords 1	Blues	090	Dark Rock 1		
011	16Measures 1	Rock	051	Three Chords 2		091	Dark Rock 2		
012	16Measures 2		052	Wing Blues	092	Dark Rock 3			
013	Shaker Rock		053	BluesShuffle 1	Blues Shuffle	093	Fast Rock 1		
014	Bnz Rock 1		054	BluesShuffle 2		094	Fast Rock 2		
015	Bnz Rock 2		055	Slow Blues	Slow Blues	095	Tension Rock	Fast Rock	
016	Bnz Rock 3		056	Rock Ballad	Rock Ballad	096	J-Rock		
017	Super Rock		057	West Coast	West Coast	097	Ridge Rock		
018	Dream Rock 1		058	Rockabilly	Rockabilly	098	Hard Rock 1	Hard Rock	
019	Dream Rock 2		059	Ride Beat	16 Beat Rock	099	Hard Rock 2		
020	Deep Rock		060	Strong Beat		100	Hard Rock 3		
021	Slap Bass		061	16Beat Rock 1		101	Standard Hard		
022	Guitar Rock 1		062	16Beat Rock 2	063	Fast 16Beat	102		Fast Hard
023	Guitar Rock 2		064	Anthem Rock	Fast 16 Beat	103	Hard Shuffle 1		
024	Guitar Rock 3		065	Moon Shuffle		104	Hard Shuffle 2		
025	Rock Toms		066	Foot Shuffle		105	Hard Shuffle 3		
026	Slow Rock		067	Ride Shuffle		106	Neo Classical		
027	Ex Dream Rock		068	Rock Jam 1		Shuffle Rock	107	Thrash Ready..	
028	Air Rock		069	Rock Jam 2			108	Thrash Go!	
029	Ballad Rock		070	Town Shuffle		Surf Rock	109	Shout Metal	
030	Dixie Rock		071	City Shuffle			110	Twin Pedal 1	
031	American Rock		072	Shuffle Rock	111		Twin Pedal 2		
032	Flame Rock		073	Surf Rock 1	112		Twin Pedal 3		
033	Reggae Rock		074	Surf Rock 2	Rock	113	Punker		
034	I'll Be Rock		075	StraightRock 1		114	Tri Heavy		
035	Bass & Drum		076	StraightRock 2		115	Alternatively		
036	Jelly Jam 1		077	Miami		116	Alt Heavy Rock		
037	Jelly Jam 2		078	Simple Rock 1		117	Ultramarine		
038	Latin Rock 1		079	Simple Rock 2		118	Alt Light Ride		
039	Latin Rock 2		080	Simple Rock 3		119	Alt Light Hat		
040	Latin Rock 3					120	Alt Rock 1		

No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category		
121	Alt Rock 2	Alt Rock	164	R&B Shuffle	R&B Pop	207	Speed Funk 2	Funk		
122	Alt Rock 3		165	Cool R&B		208	Pop Funk 1	Pop Funk		
123	Human Beat Box	Pop	166	Pop Pinball	167	Pop Pinball	Elec Pop			
124	My Face Pop		167	Cop Pop	168	Elec Pop		210	Fusion Funk 1	Fusion Funk
125	Pickup		169	Breeze Ballad	170	R&B Ballad 1	211	Fusion Funk 2	Shuffle Funk	
126	Way Pop		171	R&B Ballad 2	172	Slow Shuffle 1	212	FunkyShuffle 1		Gospel
127	6/8 Pop		173	Slow Shuffle 2	174	Slow 16Beat	213	FunkyShuffle 2		
128	Cool Pop 1		175	Slow Ballad 1	176	Slow Ballad 2	214	FunkyShuffle 3	Train	
129	Cool Pop 2		177	Slow Ballad 3	178	Very Slow	215	Gospel 1		Blue Grass
130	Groove Cut		179	Funky Soul 1	180	Funky Soul 2	216	Gospel 2		
131	Light Pop 1		181	Soul 1	182	Soul 2	217	Gospel 3	Twist	
132	Light Pop 2		183	Soul 3	184	Soul 4	218	Gospel Pop 1		Charleston
133	Light Pop 3		185	Peddler Funk	186	Funk Funk	219	Gospel Pop 2		
134	All Night Pop		187	Funk Machine	188	Super Funk	220	Gospel Pop 3	Jazz Club	
135	Planet Fusion		189	Oakland Funk	190	House Funk	221	Country 1		Jazz Waltz
136	Pop 16Beat	191	Funky Boy	192	Funk Pop	222	Country 2	Funk		
137	Pop 8Beat	193	Heavy Funk	194	Fast Funk	223	Country 3		Funk	
138	Pop Four	195	Funk Rock 1	196	Funk Rock 2	224	Country 4			Funk
139	Scaling Bass	197	Funk Series A	198	Funk Series B	225	Train 1	Funk		
140	Slap Pop	199	Funk Series C	200	Funk Series D	226	Train 2		Funk	
141	Slow Pop 1	201	FunkStraight 1	202	FunkStraight 2	227	Train 3			Funk
142	Slow Pop 2	203	Perc Funk 1	204	Perc Funk 2	228	Train 4	Funk		
143	Night Pop	205	Perc Funk 3	206	Speed Funk 1	229	Blue Grass 1		Funk	
144	Anybody Pop	Pop Rock				230	Blue Grass 2			Funk
145	Don't Stop		231	Blue Grass 3	232	Go Go Rock 1	233	Go Go Rock 2		
146	Fretless Pop		234	Twist 1	235	Twist 2	236	Charleston 1	Funk	
147	Pop Rock		237	Charleston 2	238	It's Jazz!!	239	Jazz Brush 1		Funk
148	Heavy Pop		240	Jazz Brush 2	241	Brush Pop 1	242	Brush Pop 2		
149	PopinRockLatin		243	Slow Brush 1	244	Slow Brush 2	245	Jazz Club 1	Funk	
150	Medium Pop 1		246	Jazz Club 2	247	Jazz Club 3	248	Jazz Blues 1		Funk
151	Medium Pop 2	249	Jazz Blues 2					Funk		
152	Swing Pop	Shuffle Pop							Funk	
153	Cool Shuffle									Funk
154	High Groove							Funk		
155	Groovy Pop								Funk	
156	Happy Shuffle									Funk
157	Pop Shuffle							Funk		
158	Med Shuffle								Funk	
159	Shuffle Jam									Funk
160	Soul Pop 1							Funk		
161	Soul Pop 2								Funk	
162	Shuffle Pop 1									Funk
163	Shuffle Pop 2							Funk		

No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category
250	Jazz Waltz 1	Jazz Waltz	293	Fusion 1	Fusion	336	Salsa 7	Salsa
251	Jazz Waltz 2		294	Fusion 2		337	Pop Latin 1	Latin Pop
252	Jazz Waltz 3		295	Pop Fusion	Pop Fusion	338	Pop Latin 2	
253	6/8 Jazz	Jazz Ballad	296	6/8 Fusion 1	6/8 Fusion	339	Pop Latin 3	
254	Jazz Ballad		297	6/8 Fusion 2		340	Pop Latin 4	
255	Mid Blues 1	Jazz Blues	298	6/8 Fusion 3		341	Pop Latin 5	
256	Mid Blues 2		299	5/4 Fusion	5/4 Fusion	342	Latin Jam 1	
257	Mid Blues 3		300	7/4 Fusion	7/4 Fusion	343	Latin Jam 2	
258	5/4 Jazz 1	5/4 Jazz	301	Reggae 1	Reggae	344	Mambo 1	Mambo
259	5/4 Jazz 2		302	Reggae 2				
260	Foxtrot 1	Foxtrot	303	Reggae 3		346	Mambo 3	
261	Foxtrot 2		304	Reggae 4		347	Mambo 4	
262	Foxtrot 3		305	Samba 1	Samba	348	Beguine 1	Beguine
263	SwingFoxtrot 1	Swing Foxtrot	306	Samba 2		349	Beguine 2	
264	SwingFoxtrot 2		307	Samba 3		Bachata	350	Bachata 1
265	SwingFoxtrot 3		308	Samba 4			351	Bachata 2
266	5/4 Swing	Swing	309	Samba 5		352	Bachata 3	
267	Swing 1		310	Samba 6		353	Cha Cha Cha 1	Cha Cha Cha
268	Swing 2		311	Big Samba 1	Big Samba	354	Cha Cha Cha 2	
269	Swing 3		312	Big Samba 2		355	Cha Cha Cha 3	
270	Swing 4	Big Band	313	Big Samba 3	Up Samba	356	Merengue 1	Merengue
271	Big Jazz Hi		314	Up Samba 1				
272	Big Jazz Low		315	Up Samba 2	Rio Samba	357	Merengue 2	
273	Big Series A	316	Rio Samba 1	358		Merengue 3		
274	Big Series B	Bossa Nova	317	Rio Samba 2	Rhumba	359	Rhumba 1	
275	Big Series C		318	Bossa Nova 1		360	Rhumba 2	
276	Big Series D		319	Bossa Nova 2	Musette	361	Musette 1	
277	Big Ballad 1		320	Bossa Nova 3		362	Musette 2	
278	Big Ballad 2		321	Bossa Nova 4	Waltz	363	Waltz 1	
279	Big Band 1		322	Bossa Nova 5		364	Waltz 2	
280	Big Band 2	Luv Bossa	323	Bossa Nova 6	Eng Waltz	365	Eng Waltz 1	
281	Big Band 3		324	Luv Bossa 1		366	Eng Waltz 2	
282	Big Band 4	Up Bossa	325	Luv Bossa 2	Slow Waltz	367	Slow Waltz 1	
283	Big Band 5		326	Up Bossa 1		368	Slow Waltz 2	
284	16BeatFusion 1	Fusion	327	Up Bossa 2	Polka	369	Polka	
285	16BeatFusion 2		328	Brush Bossa 1		Paso Doble	370	Polka Pop 1
286	16BeatFusion 3		329	Brush Bossa 2	371		Polka Pop 2	
287	Groove Six		Salsa	330	Salsa 1	372	Polka Pop 3	
288	8Beat Fusion			331	Salsa 2	Paso Doble	373	Paso Doble 1
289	Bound Fusion 1			332	Salsa 3		374	Paso Doble 2
290	Bound Fusion 2	333		Salsa 4	375	Paso Doble 3		
291	Contemporary 1	334		Salsa 5	Tango	376	Tango 1	
292	Contemporary 2	335		Salsa 6		377	Tango 2	
					378	Tango 3		

No.	Name	Category	No.	Name	Category	No.	Name	Category
379	R&B 1	R&B Dance	422	Garage 2	Garage	465	Shuffle 1	Shuffle
380	R&B 2		423	Break Beats 1	Break Beats	466	Shuffle 2	
381	R&B 3		424	Break Beats 2		467	Shuffle 3	
382	R&B 4		425	Drum'n'Bass 1	Drum'n'Bass	468	Shuffle 4	
383	R&B 5		426	Drum'n'Bass 2		469	Shuffle 5	
384	R&B 6		427	Drum'n'Bass 3		470	Shuffle 6	
385	R&B 7		428	Drum'n'Bass 4		471	Shuffle 7	
386	R&B 8		429	Two Step 1	Two Step	472	Shuffle 8	
387	R&B 9		430	Two Step 2		473	Shuffle 9	
388	Street Hop	Hip Hop	431	Techno 1	Techno	474	Shuffle 10	
389	Hip Hop 1		432	Techno 2		475	Shuffle 11	
390	Hip Hop 2		433	Techno 3		476	Fast Shuffle 1	Fast Shuffle
391	Hip Hop 3		434	Techno 4		477	Fast Shuffle 2	
392	Hip Hop 4		435	Techno 5		478	6/8 Slow 1	6/8 Beat
393	Hip Hop 5		436	Dutch Trance	Trance	479	6/8 Slow 2	
394	Hip Hop 6		437	Euro Trance		480	6/8 Slow 3	
395	Hip Hop 7		438	Hard Trance	Hard Trance	481	Intro 1	Intro
396	Hip Hop 8		439	Hard Core	Hard Core	482	Intro 2	
397	Hip Hop 9		440	Disco	Disco	483	Intro 3	
398	Hip Hop 10	441	8Beat 1	8 Beat	484	Intro 4		
399	Hip Reggae 1	442	8Beat 2		485	Intro 5		
400	Hip Reggae 2	443	8Beat 3		486	Intro 6		
401	Hip Reggae 3	444	8Beat 4		487	Intro 7		
402	Rock Hop 1	445	8Beat 5		488	Intro 8		
403	Rock Hop 2	446	8Beat 6		489	Intro 9		
404	G-Funk 1	G-Funk	447		8Beat 7	490	Intro 10	
405	G-Funk 2		448		8Beat 8	491	Ending 1	Ending
406	G-Funk 3		449		8Beat 9	492	Ending 2	
407	G-Funk 4		450		8Beat 10	493	Ending 3	
408	G-Funk 5		451		8Beat 11	494	Ending 4	
409	Abstract 1	Abstract	452		8Beat 12	495	Ending 5	
410	Abstract 2		453		8Beat 13	496	Ending 6	
411	Abstract 3		454		8Beat 14	497	Ending 7	
412	Abstract 4		455		8Beat 15	498	Ending 8	
413	Cool House	House	456	16Beat 1	16 Beat	499	Ending 9	
414	House 1		457	16Beat 2		500	Ending 10	
415	House 2		458	16Beat 3				
416	House 3		459	16Beat 4				
417	House 4		460	16Beat 5				
418	Shuffle House		461	16Beat 6				
419	Hard House 1	Hard House	462	16Beat 7				
420	Hard House 2		463	16Beat 8				
421	Garage 1	Garage	464	16Beat 9				



# Карта реализации MIDI

Dr. Rhythm  
Model DR-880

## MIDI Implementation Chart

Date: Aug. 11, 2004  
Version: 1.00

Function...	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1-16 1-16	1-16 1-16	Memorized
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X *****	Mode 3 X	
Note Number: True Voice	0-127 *****	0-127 0-127	*1 *2
Velocity Note On Note Off	0 9n V=1-127 X	0 X	
After Touch Key's Channel's	X X	X X	
Pitch Bend	0	0	
Control Change 7 0 6, 38 100, 101	X 0 0 0	0 0 0 0	*3 Volume Bank Select *4 Data Entry RPN MSB, LSB
Program Change : True Number	0 *****	0	Kit Change
System Exclusive	0	0	
System Common : Song Position : Song Select : Tune Request	0 *5 0 *5 X	0 *6 0 *6 X	0-99
System Realtime : Clock : Commands	0 *5 0 *5	0 *7 0 *6	
Aux Messages : Local On/Off : All Notes Off : All Sound Off : Reset All Controllers : Active Sensing : System Reset	X X X X 0 X	X X X X 0 X	
Notes	*1 Relationship between Percussion instrument and Note number is common to transmit and receive. *2 Some sounds may not play at the correct pitch. *3 Can be set to 0 or X. *4 Used to specify preset/user kits. *5 When Sync mode is MIDI, this message can not transmitted. *6 When Sync mode is INTERNAL, this message can not received. *7 When Sync mode is INTERNAL or REMOTE, this message can not received.		

Mode 1: OMNI ON, POLY  
Mode 3: OMNI OFF, POLY

Mode 2: OMNI ON, MONO  
Mode 4: OMNI OFF, MONO

O: Yes  
X: No

# Технические характеристики

## DR-880: Dr.Rhythm

### Максимальная полифония

32 голоса

\* В зависимости от тона баса максим. Полифония может быть меньше.

### Инструменты

Ударные: 440

Бас: 40

### Наборы

Пресетные: 100

Пользователя: 100

### Паттерны

Пресетные: 500

Пользователя: 500

### Песни

Пользователя: 100

### Макс к-во сохран. нот

около. 30,000 нот

\* К-вал может быть меньше в зависимости от содержания создав. паттерна или песни.

### Разрешение

На четвертную ноту: 96

### Темп

Четвертная нота: 20–260 уд/мин

### Пэды

20 динамич. чувствительных

### Дисплей

Подсвечивающийся ЖК

### Соединители

#### (Задняя панель)

Master Out L (MONO), R (1/4" Phone типа)

Master Out L, R (Phono типа)

Individual A, B (1/4" Phone типа)

Digital Out (коаксиальный)

CTL 1,2 (TRS 1/4" Phone типа)

CTL 3,4/EXP PEDAL (TRS 1/4" Phone типа)

USB

MIDI IN, OUT

AC адаптер

**(Front)**

Phones (Stereo 1/4" Phone Type)

Guitar/Bass Input (1/4" Phone Type)

**Источник питания**

AC адаптер (BRC серия)

**Ток потребления**

600 мА (макс)

**Габариты**

273 (Ш) x 242 (Г) x 72 (В мм)

**Масса**

1.4 кг (без AC адаптера)

**Аксессуары** AC адаптер

Руководство пользователя

DR-880 Driver CD-ROM

Roland Service (информ. листок)

**Опции**

Педаль (FS-5U)

Двойная педаль (FS-6)

Педаль экспрессии (Roland EV-5)

Кабель подкл. педали (Roland PCS-31)

(1/4" стерео джек phone типа 1/4" джек phone типа x 2)

*\* В интересах усовершенствования продукта технические данные и внешний вид могут изменяться без предварительного уведомления.*



This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC

**For EU Countries**