

Fantom G, версия 1.20 Дополнительное Руководство

В данном руководстве описаны функции, добавленные в операционную систему версии 1.20 для Fantom G. Читайте это руководство вместе с Руководством пользователя по Fantom G.

Функции, добавленные в ОС версии 1.20

Функция Save As SMF (стр. 2)

Пьесы, созданные в Fantom-G, теперь можно сохранять в формате SMF (Standard MIDI File).

МЕМО

SMF (Standard MIDI File) – формат файла, обеспечивающий совместимость по данным между различными музыкальными приложениями.

Функция Track Edit (стр. 3)

Экран Song Play/Song Edit поддерживает выполнение следующих команд по редактированию треков: Insert (вставка пустого такта), Delete (стирание ненужных тактов) и Copy (копирование тактов).

Функция Auto Track (стр. 4)

При записи пьесы функция автоматически выбирает трек с тем же номером, что и записываемая партия на экране Realtime Rec Standby. Например, если текущей является партия 3, то автоматически для записи выбирается трек 3, если же текущей является партия 10, то автоматически для записи выбирается MIDI-трек 10. Это позволяет обеспечить более интуитивную взаимосвязь между партиями и треками пьесы.

Другие добавленные функции (стр. 5)

Выбор звуков (партий или патчей) на экране Song (стр.5)

Теперь можно на экране Song Play/Song Edit нажать на [PATCH] и выбрать партию или патч.

Автоматическое определение имени трека (стр. 5)

Если на экране Song Play/Song Edit не задано имя трека, оно формируется автоматически. Трек именуется также, как и имя первого записанного патча (или сэмпла в случае аудиотрека).

Функция Mark экранов Sample List/Import Audio (стр.6)

На экраны Sample List/Import Audio добавлена функция Mark. С помощью кнопок [F4 (Mark)] или [F5 (Mark All)] можно расставлять метки в списке, чтобы обрабатывать одной командой (например, стирание или импорт) сразу несколько сэмплов.

Выбор группы партии в окне Phrase Modify (стр. 6)

Теперь в окне Phrase Modify можно определять группу партий Part Group.

Дисплей контроллеров на экране Studio Play (стр. 7)

Нажимая на [F6] на экране Studio Play, можно просматривать состояния контроллеров (функциональное назначение слайдеров 1 – 8, регуляторов 1 – 4, переключателей S1/S2, контроллера D Beat, и режим Bend Mode джойстика).

Количество одновременно отображаемых треков на экране Song (стр. 7)

Количество треков, отображаемых на экране Song Play/Song Edit в режиме минимальной детализации, увеличено с 16 до 24.

Изменение параметра Input Quantize во время записи (стр. 8)

Теперь во время записи можно корректировать параметр Input Quantize.

Увеличен максимальный объем памяти DIMM (стр. 8)

Теперь можно установить память DIMM емкостью в 1 Гб.

Сохранение в формате SMF (Save As SMF)

Ниже описано, как сохранить загруженную пьесу (временную пьесу) или MIDI-фразу в формате файла SMF.

1. **Нажмите на экране Song Play/Song Edit на [F7 (Song Util)], выберите из появившегося меню “Save As SMF” и затем нажмите на [F8 (Select)].**

Раскроется экран Save As SMF.

МЕМО

Для конвертации MIDI-фразы в SMF-файл нажмите на [F3 (Util Menu)] на экране MIDI Phrase List, выберите из появившегося меню “Save As SMF”, затем нажмите на [F8 (Select)].

2. **Определите формат SMF (SMF Format), требуемую группу партий (Part Group) и затем нажмите на [F8 (Execute)].**
 - **Определение формата SMF Format**

Format	Описание
Format 0	Конвертирует пьесу в стандартный MIDI-файл формата “0” (все данные располагаются на одном треке) и сохраняет ее. Автоматически добавляется расширение “.MID”.
Format 1	Конвертирует пьесу в стандартный MIDI-файл формата “1” (данные располагаются на разных треках) и сохраняет ее. Автоматически добавляется расширение “.MID”.

- **Группа партий (Part Group)**

Данные исполнения группы партий, которая была выбрана, сохраняются в виде SMF-файла.

Значение	Описание
Internal	Встроенный генератор звука
EXP1	Карта расширения 1
EXP2	Карта расширения 2
External	Внешний MIDI-выход
ALL	Все группы партий

3. **Введите имя файла и нажмите на [F8 (OK)].**

cf. →

Подробно процедура ввода имени описана на странице 26 Руководства пользователя.

Выведется запрос на подтверждение.

4. **Для выполнения операции нажмите на [F7 (OK)].**

Файл SMF сохраняется в папку SMF проекта. Если проект находится во внутренней памяти, SMF-файл сохраняется в папку “FantomG.Prj/SEQ/SMF”.

- * Независимо от выбранного формата (“Save SMF (Format 0)” или “Save SMF (Format 1)”) файлу назначается расширение “.MID”. Поэтому по расширению формат идентифицировать невозможно.

NOTE

При сохранении данных в формате SMF установки назначения звуков не сохраняются. Поэтому, чтобы воспроизводились нужные звуки, необходимо прописывать соответствующие сообщения Bank Change и Program Change.

NOTE

Аудиотреки в виде SMF-файла сохранить невозможно.

Функция Track Edit

Экран Song Play/Song Edit поддерживает операции редактирования треков, такие как Insert (вставка пустого такта), Delete (стирание ненужных тактов) и Copy (копирование тактов).

NOTE

Функция Track Edit не редактирует фразы или сэмплы как таковые. Например, если назначить фразу длиной 10 тактов на такт 1 и затем с помощью функции "Track Edit Delete" (стирание ненужных тактов) стереть такты 2 и 3, содержимое фразы не изменится. Для стирания данных самой фразы необходимо воспользоваться функцией Phrase Modify (Руководство пользователя, стр. 239).

1. **Нажмите на экране Song Play/Song Edit на [F7 (Song Util)].**
2. **Из раскрывшегося меню выберите нужный пункт (см. ниже) и нажмите на [F8 (Select)].**

Меню	Описание
Track Edit Insert	Вставка пустого такта
Track Edit Delete	Стирание ненужных тактов
Track Edit Copy	Копирование тактов

cf.

Подробно окна каждой из функций Track Edit описаны в разделах по соответствующей функции.

MEMO

Функции можно вызывать и с экрана Song Play/Song Edit. Для этого, удерживая нажатой [SHIFT], жмите на [F1] - [F3].

3. **Определите значения параметров каждой из функций. Для выбора параметров используйте кнопки курсора, для ввода значений – колесо VALUE или кнопки [INC]/[DEC].**
4. **Нажмите на [F8 (Execute)].**
Выведется запрос на подтверждение.
5. **Для выполнения операции нажмите на [F7 (OK)].**

MEMO

Результаты редактирования с помощью кнопок [MENU] -> [F5 (Undo)] отменить невозможно.

Вставка на трек пустых тактов (Track Edit Insert)

Функция используется для вставки пустых тактов в выбранную точку фразы.

Source Track

Определяет трек, который будет редактироваться. Для редактирования всех треков выберите опцию "ALL".

Measure, For (Edit Range)

Определяет такт, начиная с которого будут вставляться пустые такты, а также их количество.

Beat (Time Signature)

Определяет метр.

Стирание ненужных тактов с трека (Track Edit Delete)

Стирает секвенсерные данные выбранной области. Данные, расположенные правее стираемой области, смещаются влево, заполняя пустое место. В результате количество тактов уменьшается на число удаляемых.

Source Track

Определяет трек, который будет редактироваться. Для редактирования всех треков выберите опцию "ALL".

Measure, For (Edit Range)

Определяет область тактов, которые будут удалены. Если установить "For" в "ALL", стираются все такты.

Копирование тактов трека (Track Edit Copy)

Позволяет копировать такты выбранной области трека.

NOTE

Если копируемая область не включает в себя начало фразы или сэмпла, то эта фраза или сэмпл не копируются.

Source Track

Определяет трек, который будет редактироваться. Для редактирования всех треков выберите опцию "ALL".

Src Measure, For (Edit Range)

Определяет диапазон копируемых тактов. Если параметр "For" принимает значение "ALL", копируются все такты.

Dst Measure (Destination Measure)

Определяет точку, в которую копируются такты заданной области.

Для копирования в конец фразы выберите значение "END".

Copy Times

Определяет, сколько раз выбранная область тактов будет копироваться.

Функция Auto Track

При записи пьесы функция автоматически выбирает трек с тем же номером, что и записываемая партия на экране Realtime Rec Standby. Например, если текущей является партия 3, то автоматически для записи выбирается трек 3, если же текущей является партия 10, то автоматически для записи выбирается MIDI-трек 10. Это позволяет обеспечить более интуитивную взаимосвязь между партиями и треками пьесы.

Функция Auto Track автоматически выбирает следующие треки.

Текущая партия	Трек
Internal 1 – 16	MIDI-трек 1 – 16
EXP1 1 – 16	MIDI-трек 17 – 32
EXP2 1 – 16	MIDI-трек 33 – 48
External 1 – 16	MIDI-трек 49 – 64
Audio Track 1 – 24 (экран MIXER)	Аудиотрек 1 – 24

NOTE

Если сменить партию во время записи, записываемый трек не изменится даже в том случае, если функция Auto Track включена.

Включение/выключение функции Auto Track

По умолчанию функция Auto Track включена. Если отключить ее, то трек, выбранный в окне Realtime Rec Standby при записи пьесы, становится просто текущим треком пьесы (то есть Fantom-G работает как и с версией 1.1 операционной системы или более ранней).

1. Нажмите на [MENU], затем – на [F2 (System)].
2. Кнопкой [F2 (Group/Down)] выберите группу Startup.
3. В поле “Sequencer Auto Track” выберите нужное состояние функции.

Значение

OFF: функция Auto Track выключена

ON: функция Auto Track включена (значение по умолчанию)

Функции, добавленные в окно Rec Standby

Переключение между записью MIDI/аудио

Для переключения между записью MIDI и аудио в окнах MIDI/Audio Recording можно использовать кнопку [F6].

Выбор трека для записи

Теперь трек для записи можно выбрать в окнах Realtime Rec Standby/Audio Rec Standby с помощью параметра Recording Track Number”. Чтобы изменить трек, который записывается, достаточно просто соответствующим образом откорректировать установку “Recording Track Number”.

Другие добавленные функции

Выбор звука (партии или патча) на экране Song

Выбирать партии или патчи можно на экране Song Play/Song Edit с помощью кнопки [PATCH].

1. Нажмите на экране Song Play/Song Edit на [PATCH].

Раскроется окно Part Select.

Кнопками ◀ ▶ выберите параметр и колесом VALUE или кнопками [INC] [DEC] откорректируйте его значение.

Значение	Описание
Group	Группа партии
Part	Партия
Type	Тип патча
Bank	Банк патчей
Patch Number/Name	Имя/номер патча

Кнопка	Описание
F5 Patch Edit	Редактирование патча
F6 Patch List	Переход к экрану Patch List
F7 Rehearsal (отображается только во время записи)	Прослушивание звуков (функция Rehearsal)
F8 Close	Сворачивание окна Part Select

NOTE

Если сменить партию во время записи, записываемый трек не изменится даже в том случае, если функция Auto Track будет включена.

Автоматическое определение имени трека

Если на экране Song Play/Song Edit не задано имя трека, оно формируется автоматически. Трек именуется также, как и имя первого записанного патча (или сэмпла в случае аудиотрека).

Функция Mark экранов Sample List/Import Audio

На экраны Sample List/Import Audio добавлена функция Mark. С помощью кнопок [F4 (Mark)] или [F5 (Mark All)] можно расставлять метки в списке, чтобы обрабатывать одной командой (например, стирание или импорт) сразу несколько сэмплов.

- Чтобы выбрать несколько сэмплов, жмите на [F4 (Mark)], отмечая таким образом сэмплы, которые должны быть выбраны.
- Если выбрать уже отмеченный сэмпл и нажать на [F4 (Mark)], метка будет снята.
- Если нажать на [F5 (Mark All)], будут отмечены все сэмплы списка.
- Если все сэмплы уже отмечены, то при нажатии на [F5 (Mark All)] метки снимаются со всех сэмплов.

Выбор группы партии в окне Phrase Modify

Теперь в окне Phrase Modify (Руководство пользователя, стр. 239) можно определять группу партий Part Group. Поле Part Group добавлено во все экраны Modify.


- **Part Group**


Значение	Описание
Internal	Встроенный генератор звука
EXP1	Карта расширения 1
EXP2	Карта расширения 2
External	MIDI-выход
ALL	Все группы партий

MEMO

Параметр Part Group для функций Delete, Insert или Truncate определить невозможно.

Дисплей контроллеров на экране Studio Play

Нажимая на [F6 

При нажатии на [F6 

MIXER 1 -> MIXER 2 -> Дисплей контроллеров -> MIXER 1...

MEMO

Если на экране микшера отображаются аудиотреки, дисплей контроллеров не появляется.


Количество одновременно отображаемых треков на экране Song

Количество треков, отображаемых на экране Song Play/Song Edit в режиме минимальной детализации, увеличено с 16 до 24.

1. Нажмите на экране Song Play/Song Edit на кнопку [F7 (Song Util)]. В раскрывшемся меню выберите “Zoom/Track Order” и нажмите на [F8 (Select)].

MEMO

Окно Song View можно раскрыть и с экрана Song Play/Song Edit, нажав на [F8] при нажатой [SHIFT].

2. Количество треков, отображаемых при нажатии на  (минимизирует детализацию представления треков на дисплее) увеличено с 16 до 24.

Изменение параметра Input Quantize во время записи

Теперь во время записи можно корректировать параметр Input Quantize.

В окне Realtime Rec, которое отображается во время записи, можно редактировать следующие параметры.

- Input Quantize
- Grid Resolution
- Grid Quantize Strength
- Shuffle Resolution
- Shuffle Rate

cf. →

Подробно эти параметры описаны на странице 223 Руководства пользователя.

Увеличен максимальный объем памяти DIMM

Теперь можно установить память DIMM емкостью в 1 Гб.

NOTE

Для сэмплов емкостью более 512 Мб надежная работа не гарантируется.

cf. →

Подробная информация по расширению памяти модулями DIMM приведена на странице 308 Руководства пользователя.