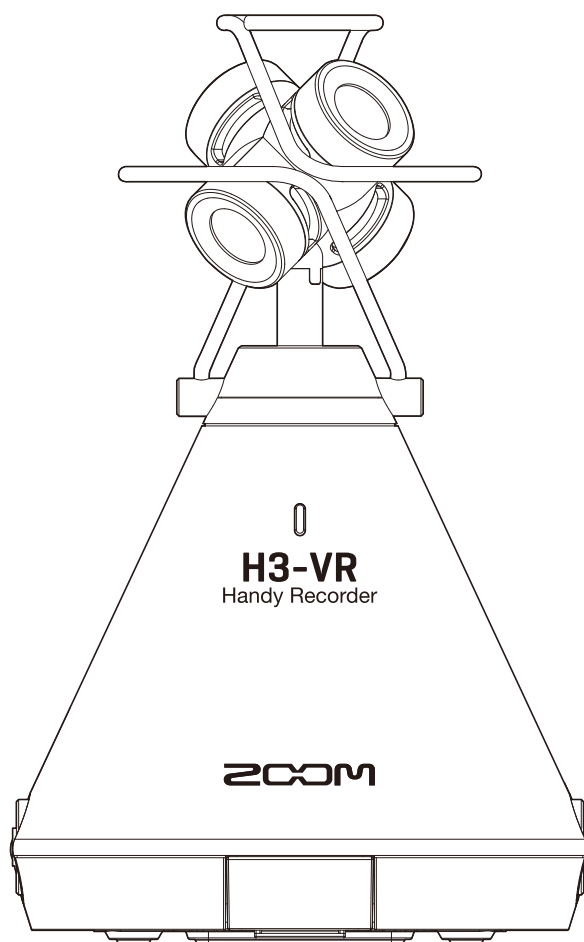


H3-VR

Портативный рекордер



Руководство пользователя

Перед использованием устройства ознакомьтесь с мерами предосторожности.

© 2018 ZOOM CORPORATION

Частичное или полное копирование или воспроизведение данной инструкции запрещено.

О руководстве пользователя

Храните руководство в доступном месте, чтобы при необходимости можно было быстро к нему обратиться. Содержание документа и спецификации устройства могут быть изменены без предварительного уведомления.

- Windows® является зарегистрированной торговой маркой корпорации Microsoft®.
- Macintosh, macOS и iPad являются зарегистрированными торговыми марками Apple Inc.
- Логотипы SD, SDHC и SDXC являются торговыми марками.
- Логотип и наименование Bluetooth® являются зарегистрированными торговыми марками Bluetooth SIG, Inc. и используются по лицензии Zoom Corporation.
- Все прочие торговые марки, названия брендов и компаний, упоминающиеся в данной инструкции, являются собственностью их владельцев. Все торговые марки и зарегистрированные торговые марки упоминаются здесь в справочных целях, их упоминание не ставит целью нарушить авторские права законных владельцев.
- Несанкционированное копирование объектов авторского права, в том числе компакт-дисков, записей, пленок, видео и трансляций разрешено исключительно для личного пользования. Zoom Corporation не несет ответственности за последствия нарушения закона об авторском праве.
- Технология Google Spatial Audio HRIRs
Copyright 2016 Google Inc. Все права защищены.
В устройстве используется функция моделирования восприятия звука (HRTF), разработанная Google Inc.
Технология Google Spatial Audio используется по лицензии Apache 2.0.
<http://www.apache.org/licenses/LICENSE-2.0>
Следующие HRTF модифицированы ZOOM:
Длина: первые 64 сэмпла
Фильтр: низкая полка

Введение

Благодарим вас за приобретение портативного рекордера ZOOM **H3-VR** (далее – "**H3-VR**").
Ниже перечислены основные характеристики устройства.

Записывайте 360-градусное аудио с помощью амбифонического микрофона

Этот микрофон записывает 360-градусное аудио, захватывая сигнал во всех направлениях (в том числе сверху и снизу) в высоком качестве (до 24 бит/96 кГц) и с уровнем звукового давления до 120 дБ SPL. Аудио, записанное в амбифоническом формате, можно "вращать" во время воспроизведения, а также извлекать его отдельные компоненты.

Создавайте аудио для виртуальной реальности

Рекордер поддерживает форматы Ambisonics A, Ambisonics B FuMa и AmbiX. Позиция микрофона определяется автоматически в начале записи. Для оптимального звучания отрегулируйте угол микрофона с помощью электронного индикатора наклона.

Прослушивайте отдельные компоненты трехмерного аудио

Во время воспроизведения вы можете наклонить **H3-VR** в одну из сторон и прослушать соответствующую этому направлению аудио-компоненту.

Испытайте эффект присутствия с помощью бинаурального аудио

H3-VR поддерживает бинауральный режим записи для последующего воспроизведения в наушниках. Этот формат записи воссоздает звук, который непосредственно попадает в ухо человека, а также передается через голову, лицо и тело.

360-градусный USB-микрофон и аудиоинтерфейс

Вы можете подключить **H3-VR** к компьютеру или iOS-устройству и использовать его в качестве 360-градусного микрофона во время онлайн-трансляций и видеоконференций или в качестве аудиоинтерфейса для записи аудио в DAW.

Дистанционное управление с iPhone/iPad

Для дистанционного управления **H3-VR** подключите беспроводной адаптер (BTA-1) и установите на iPhone или iPad специальное приложение. Вы можете управлять маршрутизацией, регулировать уровни и записывать метаданные, не беспокоясь о шумах, которые могут возникнуть при нажатии кнопок на самом устройстве.

Неограниченные возможности пост-продакшна

С помощью бесплатного приложения для Windows и Mac - ZOOM Ambisonics Player - вы можете конвертировать амбифонические файлы в обычное стерео, бинауральное аудио или формат 5.1 surround. Также можно извлекать отдельные пространственные аудиокомпоненты и записывать стереофайлы.

Оглавление

О руководстве пользователя	2
Введение	3
Оглавление	4
Что такое 3D-звук?	7
Определение	7
Амбифонические форматы	7
Особенности	7
Форматы записи	8
Бинауральный формат	10
Особенности	10
Примеры	11
Пример 1: студийная запись	11
Пример 2: концертная запись	11
Пример 3: полевая запись	12
Элементы устройства	13
Подготовка к использованию	17
Подключение питания	17
Батареи	17
Адаптер	19
Установка карты памяти	20
Включение и выключение устройства	22
Включение	22
Выключение	22
Функция блокировки (HOLD)	23
Включение блокировки	23
Выключение блокировки	23
Установка языка (во время первого запуска)	24
Установка времени и даты (во время первого запуска)	25
Запись	26
Главный экран (в режиме ожидания)	26
Подготовка к записи	27
Установка позиции микрофона	27
Настройка режима записи	30
Выбор формата записи	32
Мониторинг входящего сигнала	34
Настройка амбифонического мониторинга	35
Настройка уровня входящего сигнала.....	37
Настройка обрезного фильтра низких частот.....	38
Настройка лимитера	40
Формат названия файлов.....	45

Функция звуковых маркеров	47
Настройка отображения времени	49
Запись	51
Воспроизведение	52
Воспроизведение записей	52
Режимы воспроизведения.....	53
Настройка отображения времени	58
Управление файлами и папками	60
Создание папок	60
Выбор файлов и папок	62
Переименование файлов и папок	65
Просмотр информации	67
Просмотр маркеров	69
Удаление маркеров	72
Удаление файлов и папок	73
Настройка уровней подключенного оборудования (с помощью тестовых тонов)	75
Функции USB	77
Кард-ридер	77
Подключение к компьютеру	77
Отключение от компьютера	79
Аудиоинтерфейс.....	80
Подключение к компьютеру или устройству iOS	80
Отключение от компьютера или устройства iOS	82
Настройки аудиоинтерфейса.....	83
Прямой мониторинг	83
Закольцовывание сигнала	84
Управление с помощью устройства iOS	85
Подключение устройства iOS	85
Отключение устройства iOS	86
Ввод символов	87
Установка типа батарей	88
Подсветка дисплея	90
Настройка контрастности	92
Установка языка	94
Установка времени и даты	95
Форматирование карты памяти	98
Тестирование карты памяти	100
Быстрая проверка	100
Полная проверка	103

Сброс настроек	106
Проверка версии прошивки	108
Обновление прошивки	110
Системные сообщения	112
Устранение неисправностей	114
Проблемы при записи / воспроизведении	114
Другие проблемы	114
Список метаданных	116
Технические характеристики	118

Что такое 3D-звук?

Определение

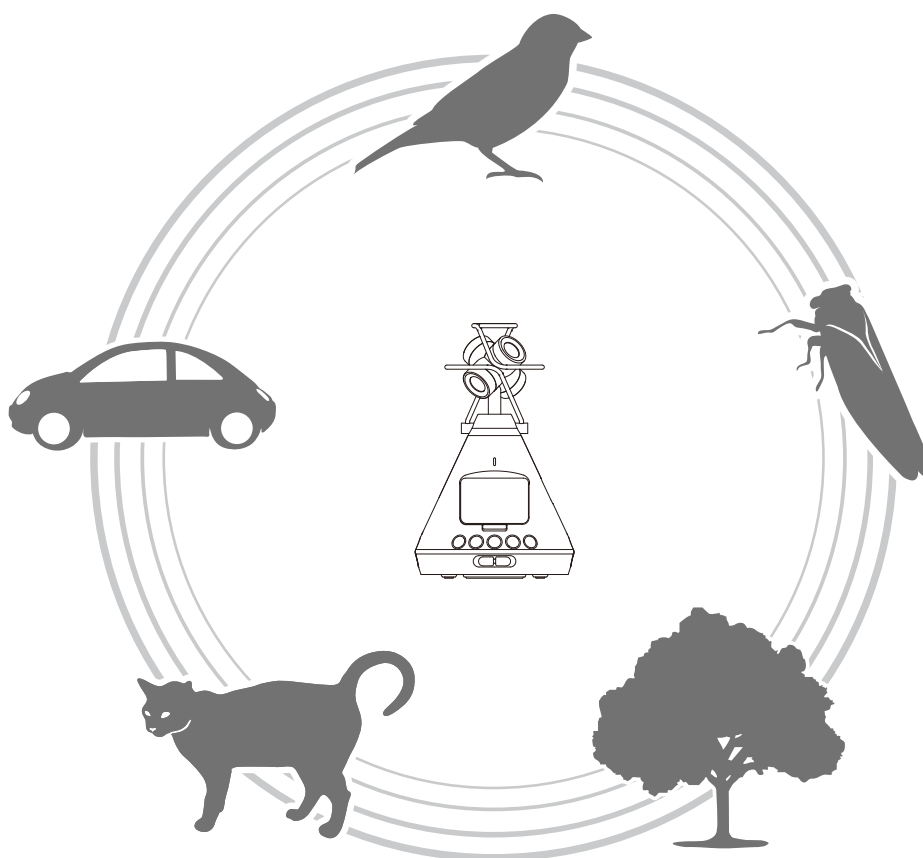
В традиционной стереозаписи источник звука размещается в горизонтальной плоскости. Технология трехмерной звукозаписи позволяет также фиксировать звук сверху и снизу, спереди и сзади и таким образом создавать объемную звуковую картину.

H3-VR поддерживает два формата записи: амбифонический и бинауральный.

Амбифонические форматы

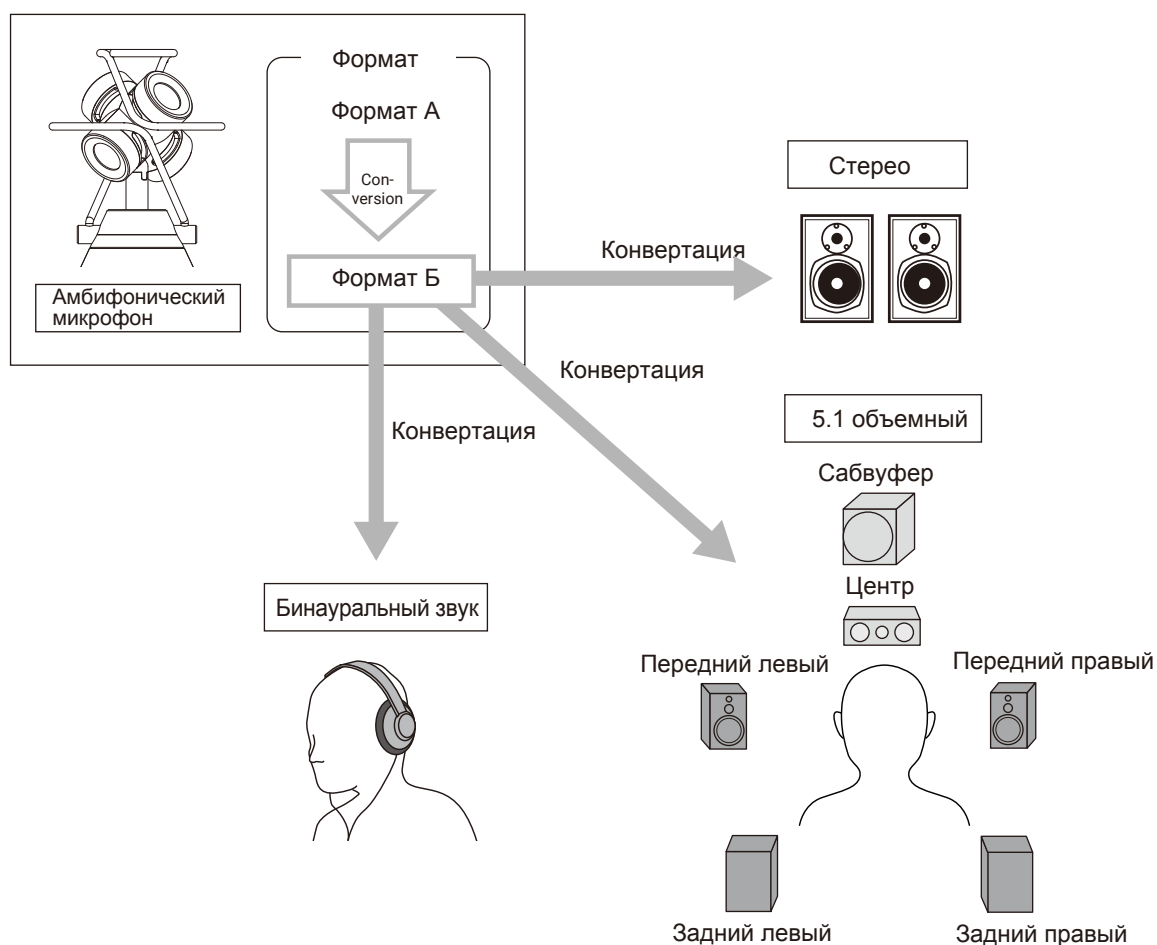
Особенности

- Несколько микрофонов записывают звук в разных направлениях: слева, справа, сверху, снизу, спереди и сзади.
- Звук с разных направлений записывается на разные дорожки, которые затем можно обрабатывать или извлекать.
- Записанный трехмерный звук можно вращать. Например, по мере того, как слушатель поворачивает голову, он слышит разные компоненты записи.



Форматы записи

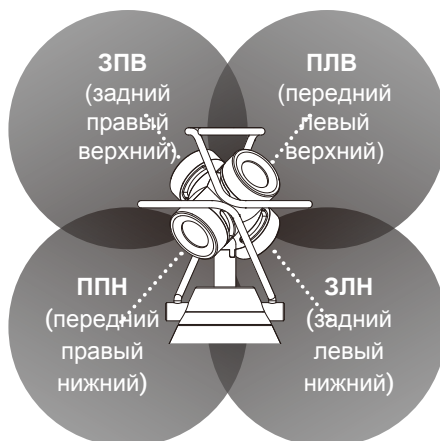
Звук, записанный каждым микрофоном, сохраняется на отдельной дорожке и может быть смикширован различными способами, в том числе в двухканальное стерео, 5,1-канальный объемный звук и VR-формат.



• Формат А (Амбифонический А)

Аудиосигнал с четырехсторонних микрофонов записывается "как есть". Звук в этом формате не может воспроизводиться в четырех направлениях.

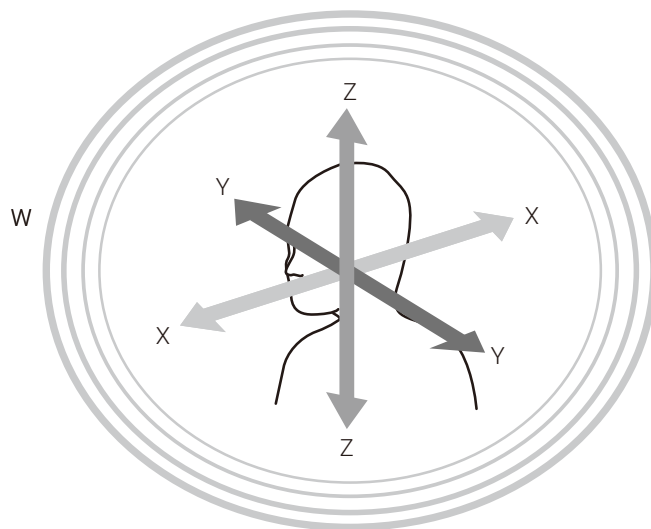
Названия микрофонов и областей записи



- Формат Б (Амбифонический Б)

Звук в этом формате записывается в четыре канала (W/X/Y/Z).

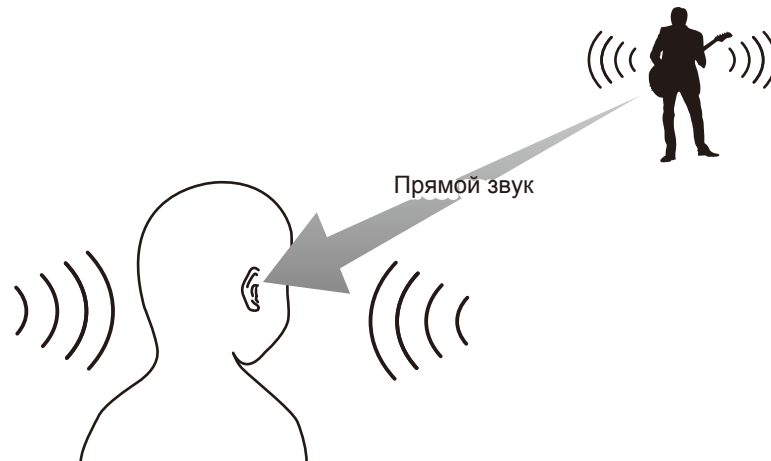
H3-VR поддерживает форматы FuMa и AmbiX.



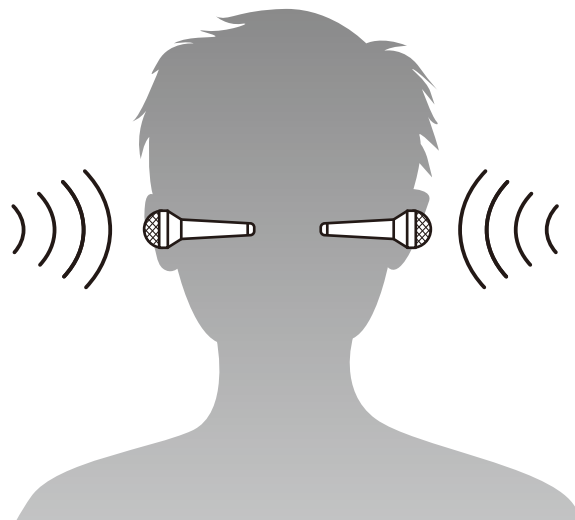
Бинауральный формат

Особенности

- Звук в бинауральном формате — это прямой звук, который попадает на барабанные перепонки человека, а также передается через голову, лицо и тело.



- По сути, бинауральное аудио как будто записано микрофонами, расположенными в ушах человека.

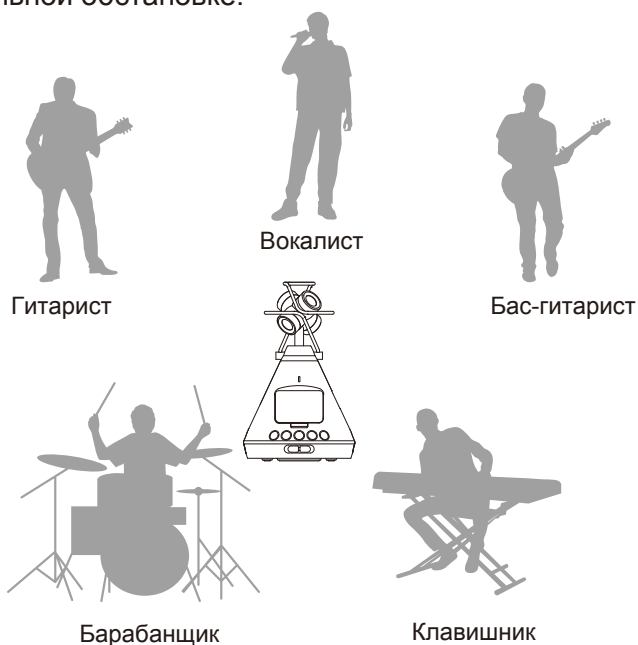


H3-VR конвертирует аудио, записанное на четыре микрофона, в бинауральный формат.

Примеры

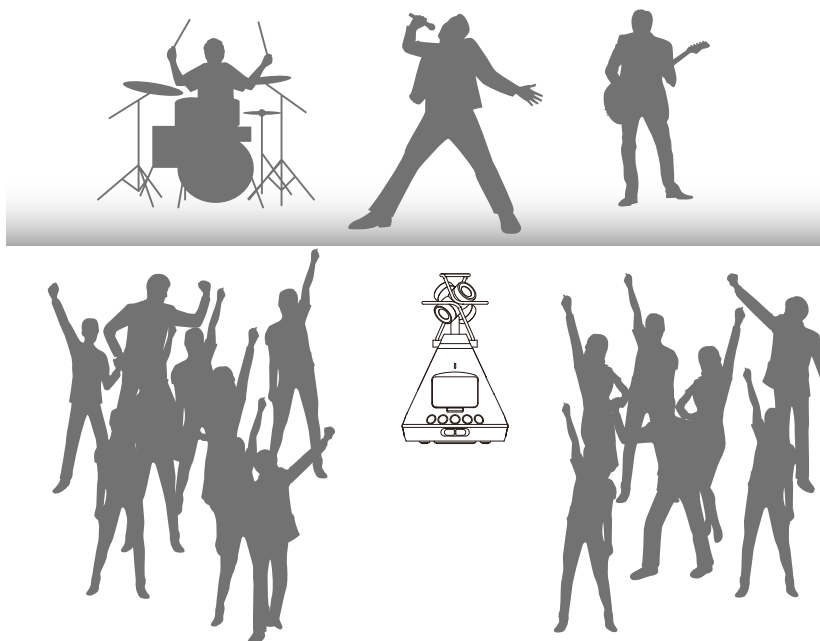
Пример 1: студийная запись

Разместив **H3-VR** в центре группы музыкантов, вы можете записать выступление в амбифоническом формате вместе с VR-видео. Таким образом, слушатель получит возможность "поворачиваться" к каждому из музыкантов, как в реальной обстановке.



Пример 2: концертная запись

- Записав живое выступление из зрительного зала в бинауральном формате, можно воссоздать ощущение непосредственного нахождения в зале.
- Расположите **H3-VR** в середине зрительного зала, чтобы записать общее звучание, в том числе эхо и звуки публики. Смикшировав эту запись с аудио, записанным с пульта, можно воссоздать реалистичную звуковую картину живого выступления.

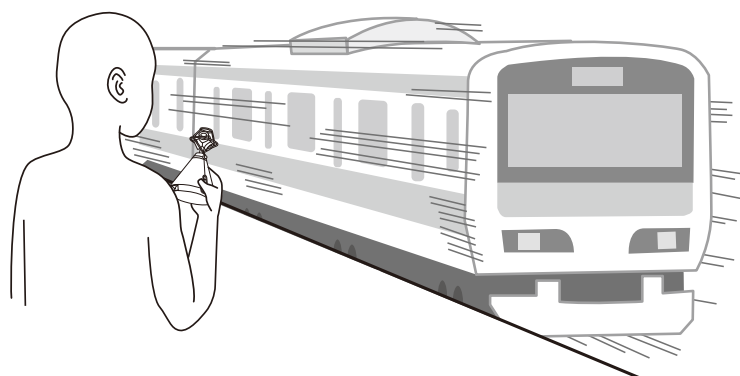


Пример 3: полевая запись

- Работая в полевых условиях, вы сможете записать не только отдельные звуки птиц, журчание ручья или другой источник звука, но и получить полноценную акустическую картину природной локации с отражениями звука от деревьев, камней или других объектов.

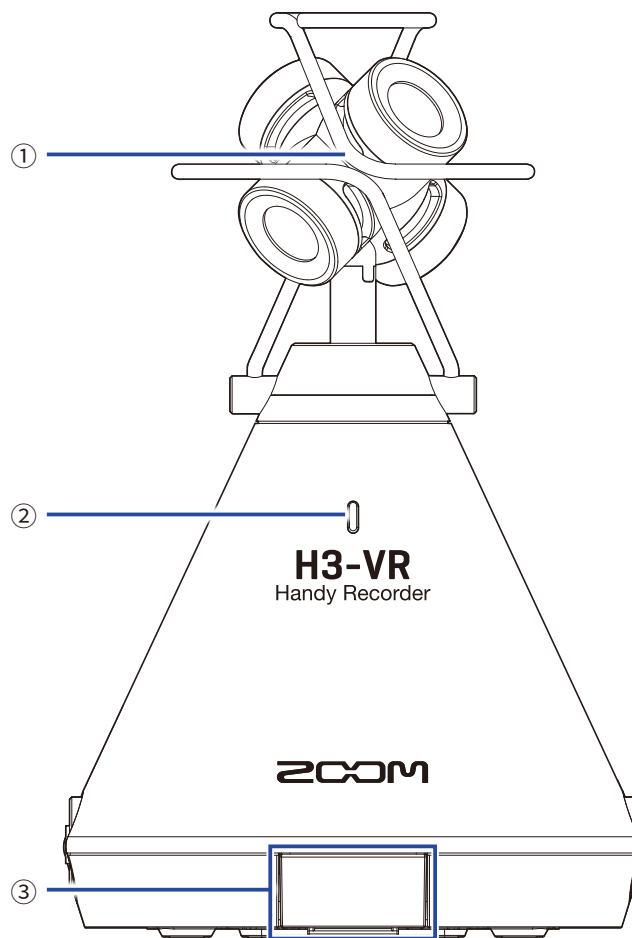


- При записи звука поезда фиксируется не только его горизонтальное передвижение, но и изменения в вертикальной плоскости и отражения звука. Если во время воспроизведения повернуться в противоположную сторону, возникнет ощущение, что поезд проезжает за спиной у слушателя.



Элементы интерфейса

■ Передняя панель



① Встроенный амбифонический микрофон

Амбифонический микрофон состоит из четырех разнонаправленных конденсаторных капсул. Этот микрофон может записывать трехмерный звук с естественной глубиной и шириной.

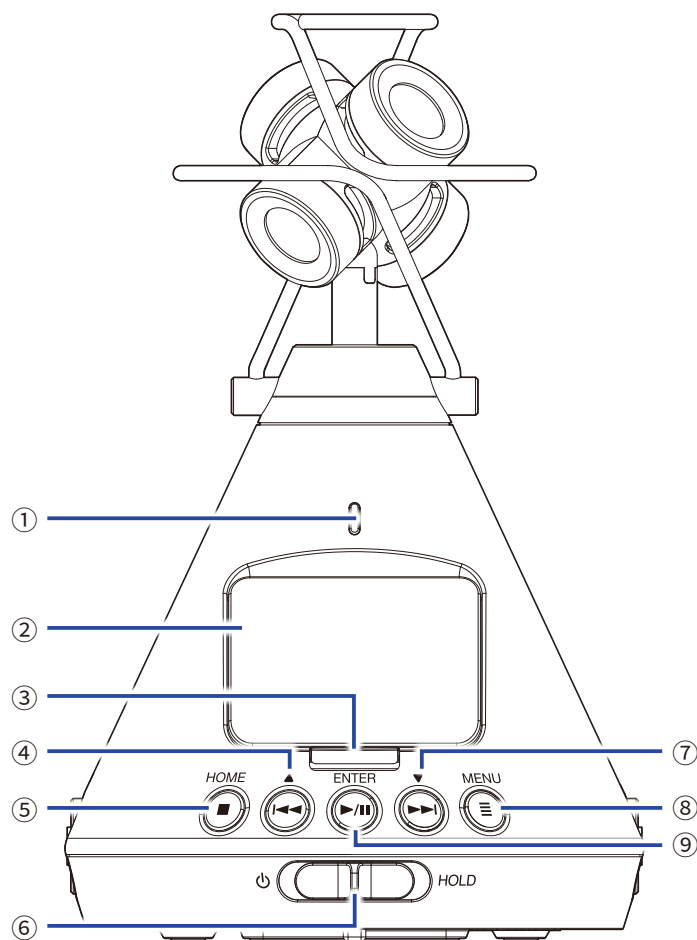
② Индикатор записи

Индикатор загорается во время записи, мигает во время паузы и быстро мигает, когда уровень сигнала на входе слишком высокий.

③ Разъем для коннектора ДУ

Подключите к этому разъему ВТА-1 или другой фирменный коннектор. С помощью него вы можете управлять H3-VR с iOS-устройства через специальное приложение.

■ Задняя панель



① Индикатор записи

Индикатор загорается во время записи, мигает во время паузы и быстро мигает, когда уровень сигнала на входе слишком высокий.

② Дисплей

На дисплее отображается различная информация.

③ Кнопка REC

Кнопка REC начинает и останавливает запись.

④ Кнопка REW / ▲

Используется для перемотки назад и навигации по меню.

⑤ Кнопка STOP/HOME

Используется для остановки воспроизведения и перехода в начальный экран.

⑥ Переключатель Вкл/Выкл/Блокировка

Используется для включения и выключения устройства, а также для его блокировки.

⑦ Кнопка FF / ▼

Используется для перемотки вперед и навигации по меню.

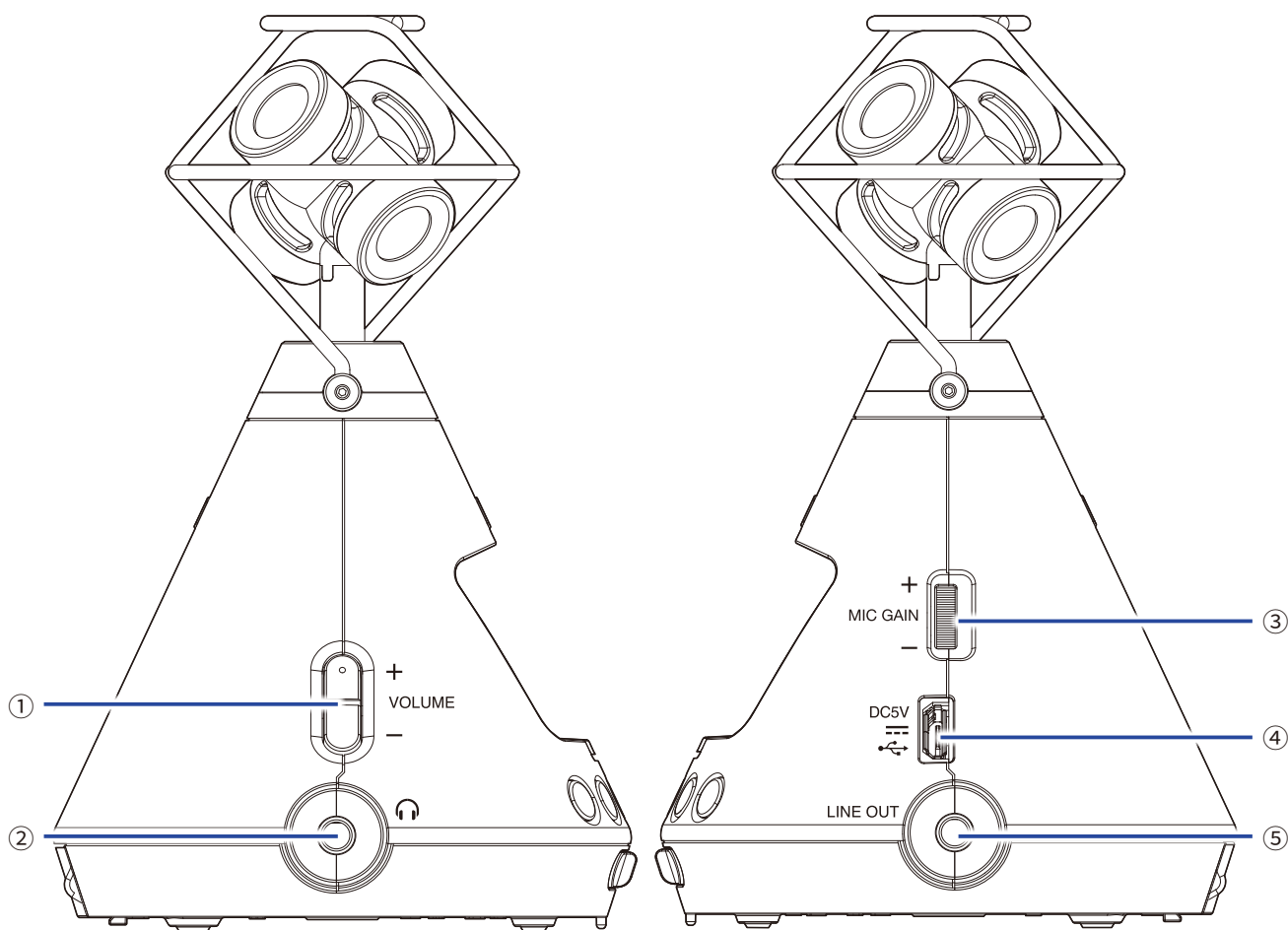
⑧ Кнопка MENU

Используется для вызова меню и возврата в предыдущий экран.

⑨ Кнопка PLAY/PAUSE/ENTER

Используется для начала/остановки воспроизведения, а также для подтверждения выбора в меню.

■ Левая и правая панели



① Громкость

Кнопки регулировки громкости.

② Разъем для наушников

К этому разъему подключаются наушники.

③ Усиление микрофона

С помощью этого колесика регулируется усиление микрофона.

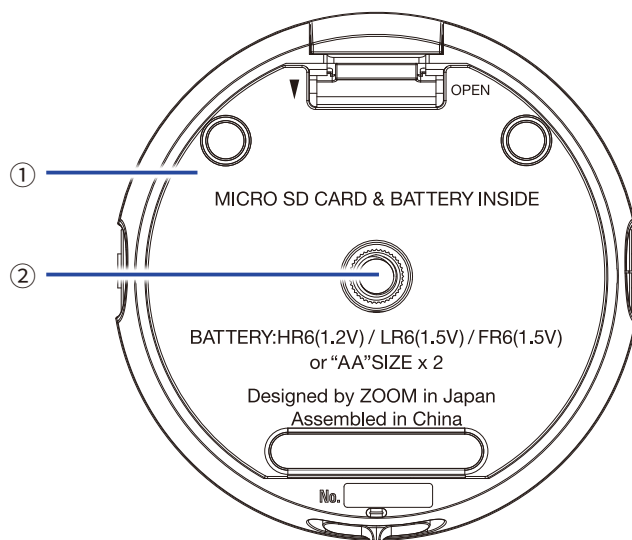
④ USB-порт

Используйте USB-порт для подключения **H3-VR** к компьютеру или устройству iOS в качестве аудио-интерфейса или кард-ридера. Также сюда можно подключить сетевой адаптер (ZOOM AD-17).

⑤ Линейный выход

К выходу можно подключить устройство для вывода звука.

■ Нижняя панель



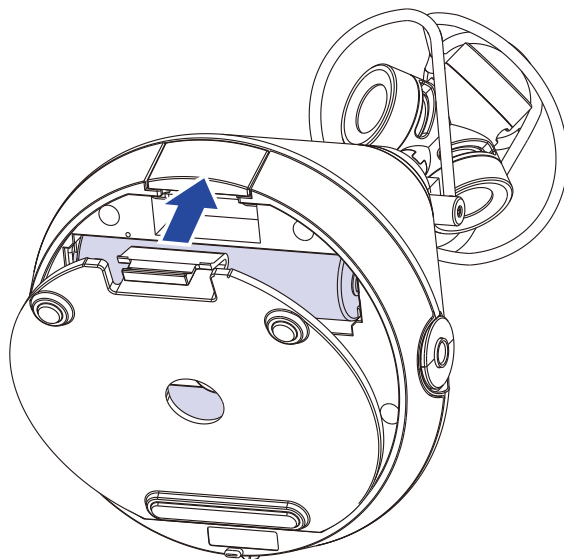
① Отсек для батарей и карты памяти

Откройте крышку отсека, чтобы установить батареи или карту памяти.

② Гнездо для штатива

Сюда присоединяется штатив (не входит в комплект).

3. Закройте отсек для батарей.

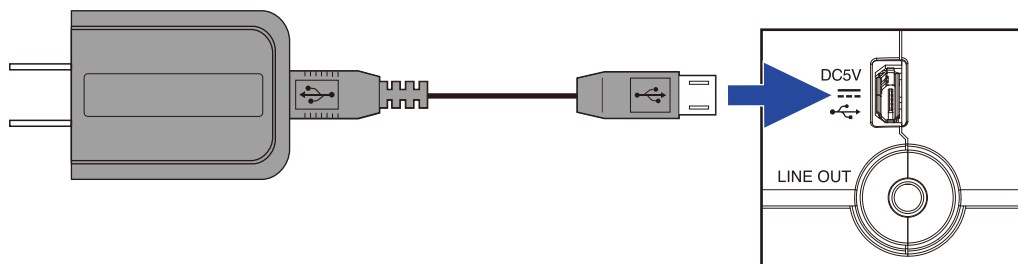


Примечание

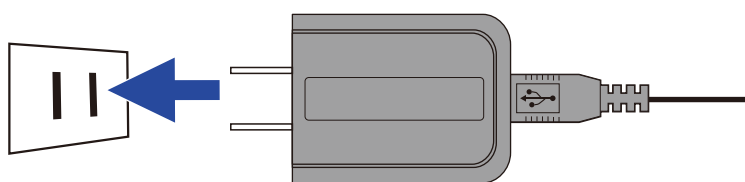
- Используйте вместе батареи только одного типа (щелочные, никель-метал-гидридные или литиевые).
- Если индикатор заряда батарей показывает 0, необходимо поменять батареи.
- После замены батарей установите их тип в меню. (→ [“Установка типа батарей” на стр. 88](#))

Сетевой адаптер

1. Подключите фирменный адаптер AD-17 к порту USB.



2. Вставьте адаптер в розетку.

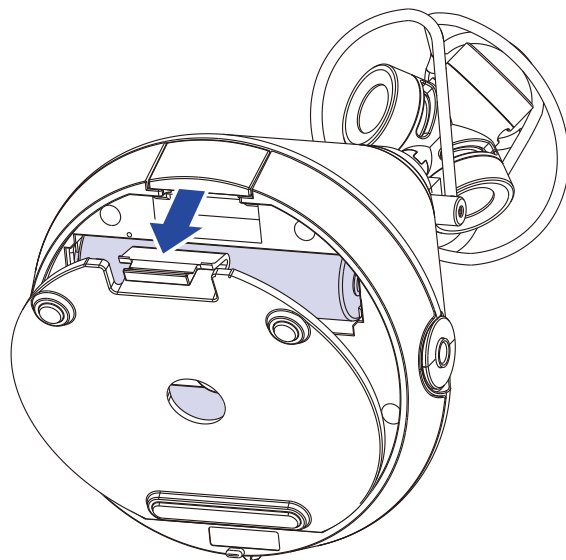


Подсказка

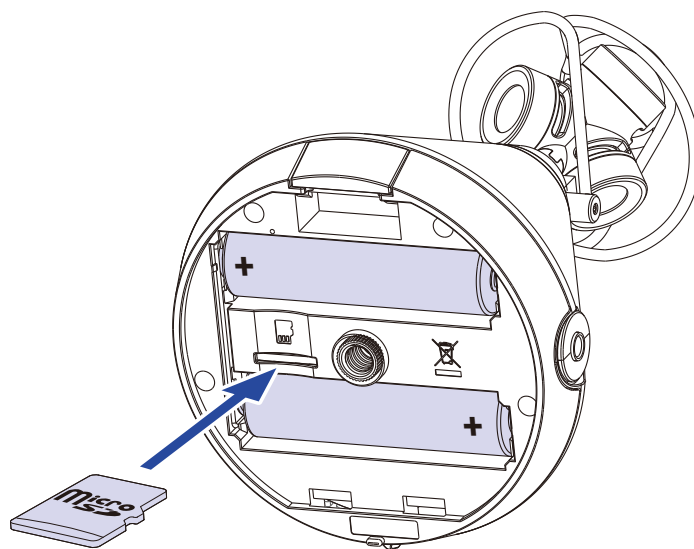
- При подключении к компьютеру устройство может питаться через USB-шину.
-

Установка карты памяти

1. Выключите устройство и откройте отсек для карты памяти.



2. Вставьте карту microSD в слот.



Карта microSD

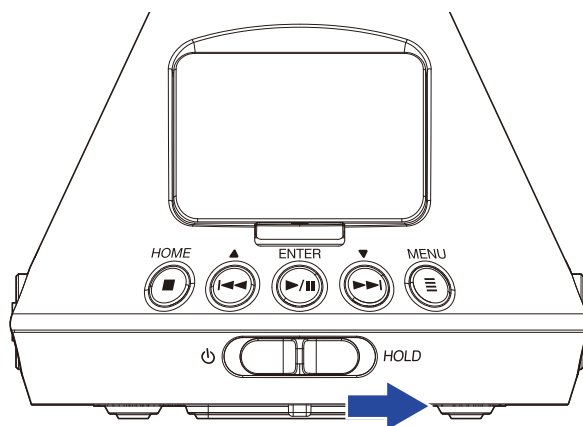
Чтобы извлечь карту памяти, сначала нажмите на нее, а затем вытяните из слота.

Функция блокировки (HOLD)

Функция блокировки предотвращает случайное нажатие клавиш во время записи.

Включение блокировки

1. Передвиньте рычажок в положение HOLD.



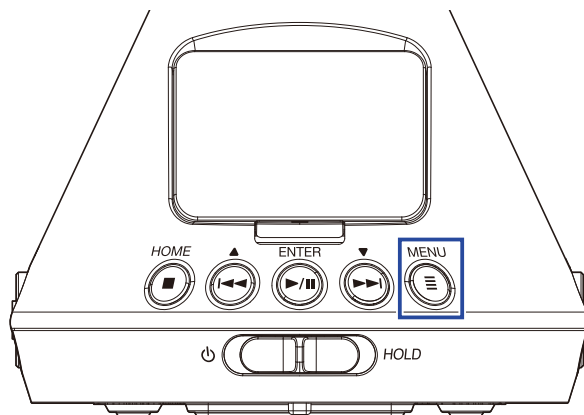
Отключение блокировки

1. Передвиньте рычажок в центральную позицию.

Установка режима записи

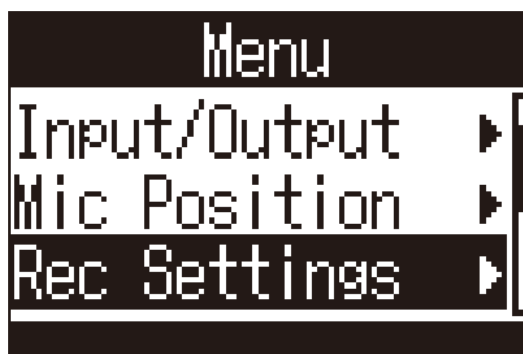
Установите режим записи, следуя данным инструкциям.

1. Нажмите .

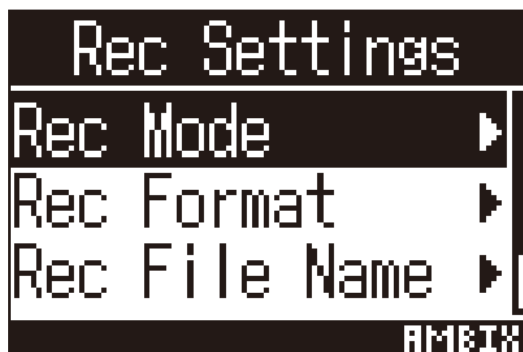


Откроется главное меню.

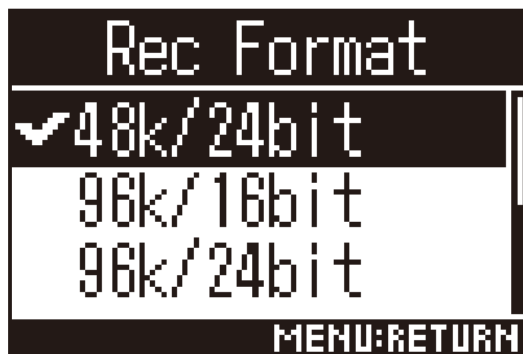
2. С помощью кнопок  и  выберите "Rec Settings" и нажмите .



3. С помощью кнопок  и  выберите "Rec Mode" и нажмите .



4. С помощью кнопок  и  выберите формат записи и нажмите .



Форматы записи отображаются по возрастанию качества аудио (от низкого к высокому) и размера файла (от маленького к большому).

Формат	Пояснение
44,1 кГц/16 бит	Чем выше частота дискретизации и битовая глубина, тем лучше качество аудио.
44,1 кГц/24 бит	
48 кГц/16 бит	
48 кГц/24 бит	
96 кГц/16 бит	
96 кГц/24 бит	

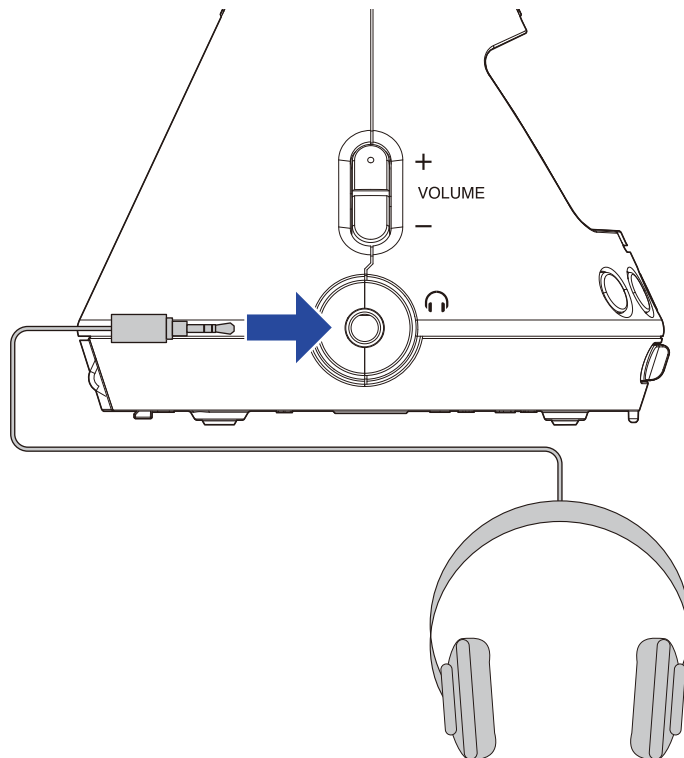
Примечание

- При записи в форматах "96 кГц/16 бит" или "96 кГц/24 бит" бинауральный режим записи (→ "Установка режима записи" стр. 30) и бинауральный режим мониторинга (→ "Установка амбифонического мониторинга" стр. 35) недоступны.

Мониторинг входящего сигнала

Вы можете мониторить входящий сигнал с помощью наушников.

1. Подключите наушники к выходу PHONE OUT.



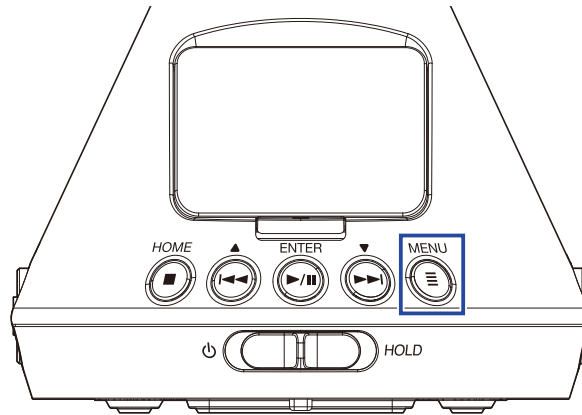
2. С помощью кнопок  отрегулируйте громкость.



Настройка амбифонического мониторинга

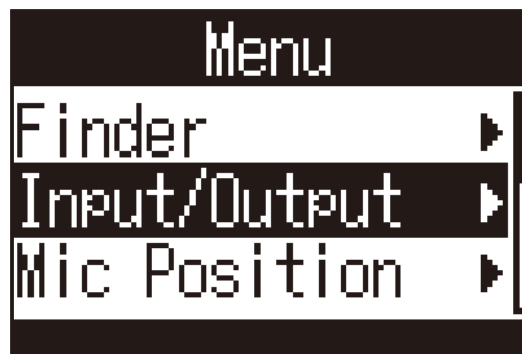
Вы можете установить режим вывода входящего сигнала на наушники и линейный выход.

1. Нажмите .

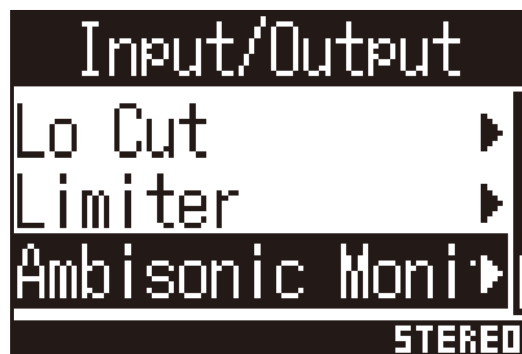


Откроется главное меню.

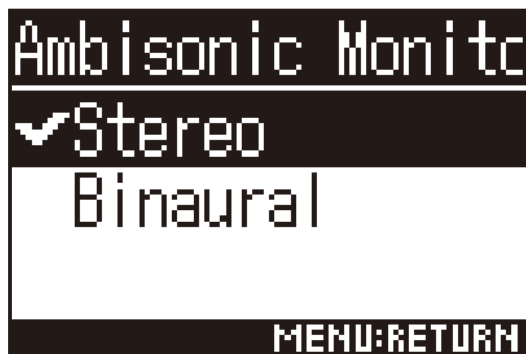
2. С помощью кнопок  и  выберите "Input/Output" и нажмите .



3. С помощью кнопок  и  выберите "Ambisonic Monitor" и нажмите .



4. С помощью кнопок  и  выберите режим мониторинга и нажмите .



Доступны следующие режимы амбифонического мониторинга:

Режим	Пояснение
Stereo	Сигнал для мониторинга конвертируется в стерео.
Binaural	Сигнал для мониторинга конвертируется в бинауральный формат.

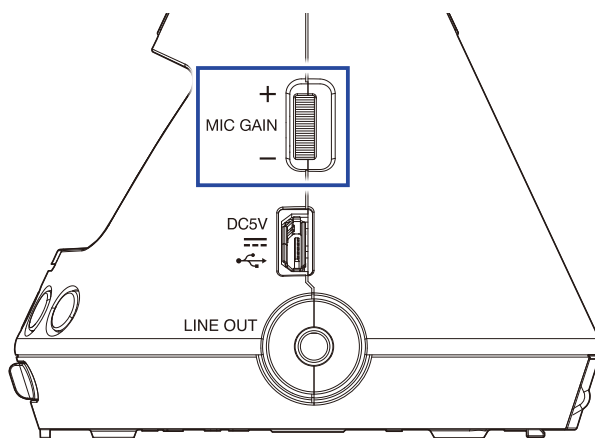
Примечание

• Бинауральный режим недоступен, если запись ведется в формате "96 кГц/16 бит" или "96 кГц/24 бит".

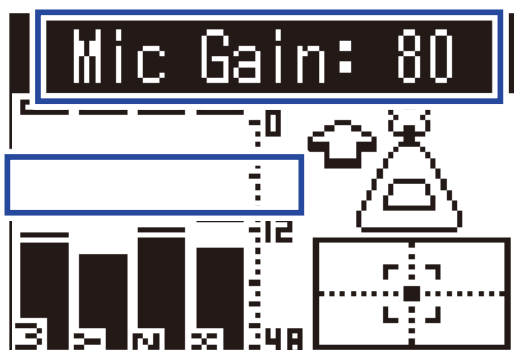
Настройка уровня входящего сигнала

Вы можете настроить уровень входящего сигнала.


1. Вращайте MIC GAIN , чтобы отрегулировать уровень сигнала.



Изменения настройки уровня отображаются на дисплее. Отрегулируйте уровень таким образом, чтобы пики сигнала на индикаторе клипирования не превышали -12 dBFS.



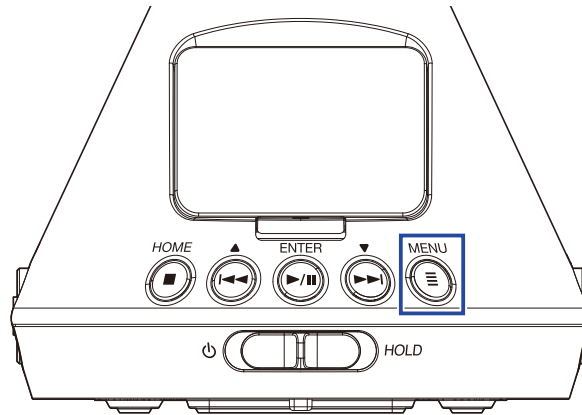
Подсказка

- Если загорается индикатор клипирования, понизьте уровень сигнала, т.к. возможны искажения звука.
- Нажмите , чтобы сбросить индикатор клипирования.

Настройка обрезного фильтра низких частот

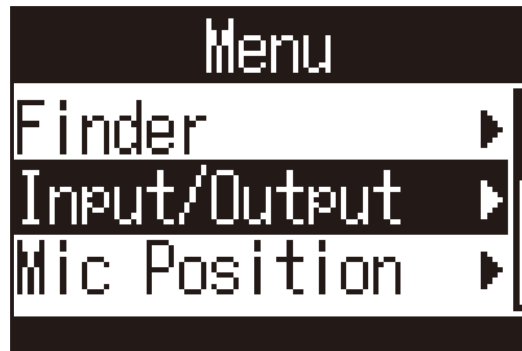
Фильтр позволяет убрать посторонние шумы, в том числе шум вентиляторов, ветра и щелчки.

1. Нажмите .

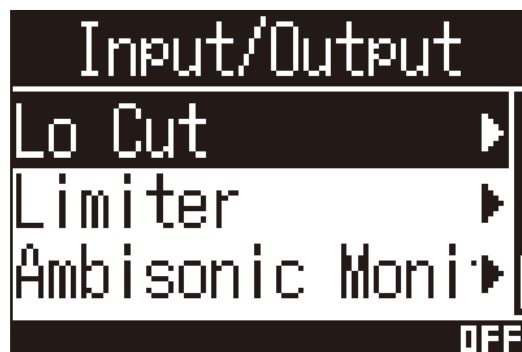


Откроется главное меню.

2. С помощью кнопок  и  выберите "Input/Output" и нажмите .



3. С помощью кнопок  и  выберите "Lo Cut" и нажмите .



4. С помощью кнопок  и  установите частоту среза и нажмите .



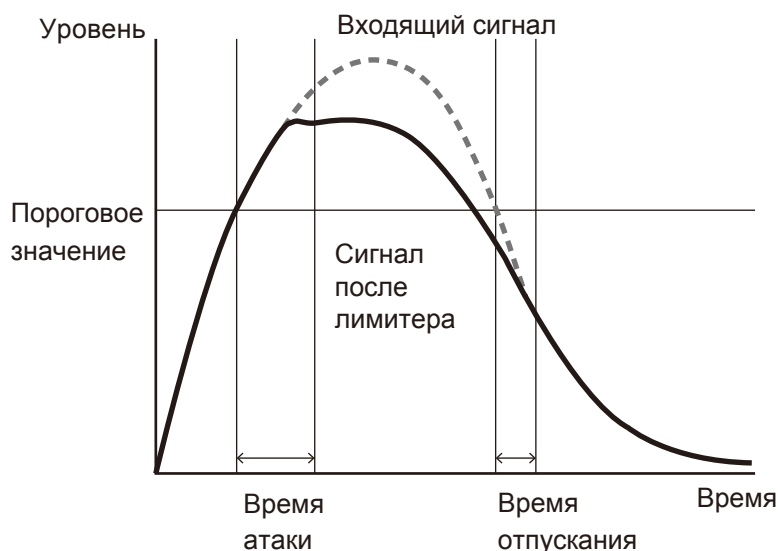
Подсказка

• Частоту среза можно установить в диапазоне от 10 до 240 Гц.

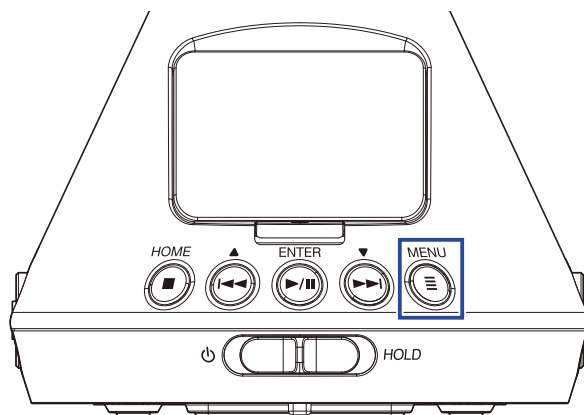
Лимитер

Лимитер понижает громкость сигнала выше заданного уровня и таким образом позволяет избежать искажений звука при записи. Если при включенном лимитере входящий сигнал превысит установленный пороговый уровень, то он будет скомпрессирован для предотвращения искажений.

Время, прошедшее от превышения порогового уровня до срабатывания лимитера, называется временем атаки. Время, прошедшее от возвращения сигнала к допороговому уровню до отключения лимитера, называется временем отпускания. Регулируя эти два параметра, можно изменять характер звучания.

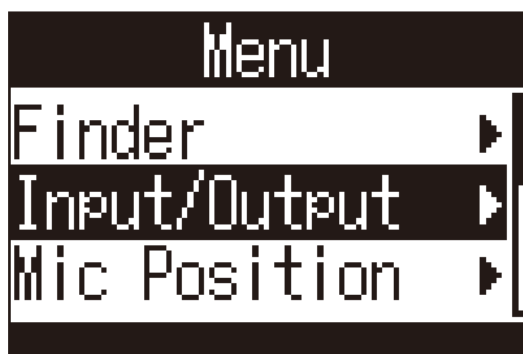


1. Нажмите

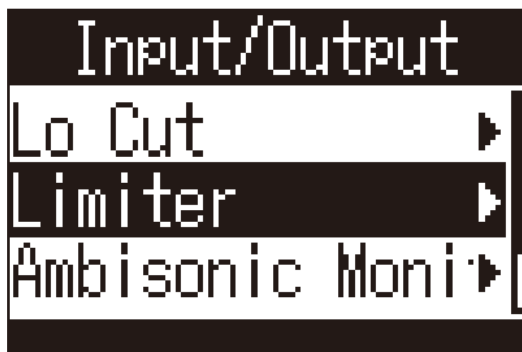


Откроется главное меню.

2. С помощью кнопок и выберите "Input/Output" и нажмите

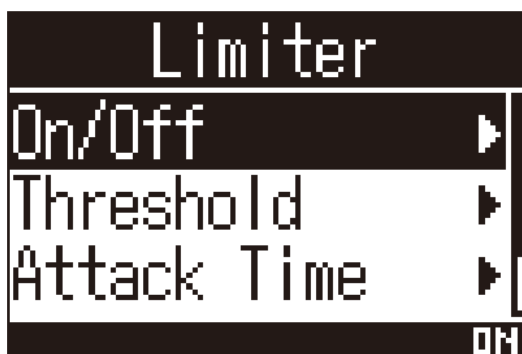


3. С помощью кнопок  и  выберите "Limiter" и нажмите .



■ Включение лимитера

4. С помощью кнопок  и  выберите "On/Off" и нажмите .



5. С помощью кнопок  и  выберите "On" и нажмите .

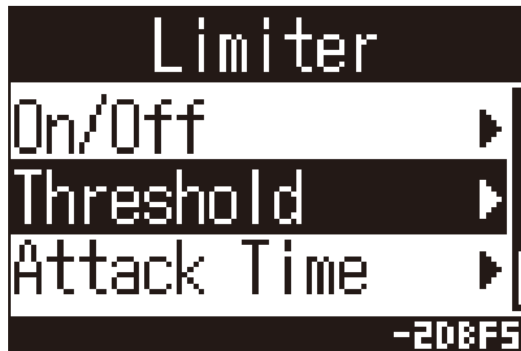


Подсказка

- Интенсивность компрессии сигнала составляет 20:1.
-

■ Настройка порога срабатывания лимитера

4. С помощью кнопок  и  выберите "Threshold" и нажмите .



5. С помощью кнопок  и  установите порог срабатывания и нажмите .



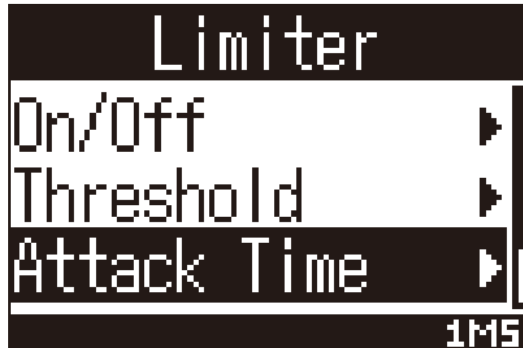
Подсказка

- Порог срабатывания лимитера можно настроить в диапазоне от -16 до -2 dBFS.
-

■ Настройка времени атаки

Настройте время от превышения порогового уровня до срабатывания лимитера.

4. С помощью кнопок  и  выберите "Attack Time" и нажмите .



5. С помощью кнопок  и  установите время атаки и нажмите .



Подсказка

- Время атаки можно установить в диапазоне от 1 до 4 миллисекунд
-

■ Настройка времени отпущения

Настройте время от возвращения уровня сигнала к допороговому значению до отключения лимитера.

4. С помощью кнопок  и  выберите "Release Time" и нажмите .



5. С помощью кнопок  и  установите время отпускания и нажмите .



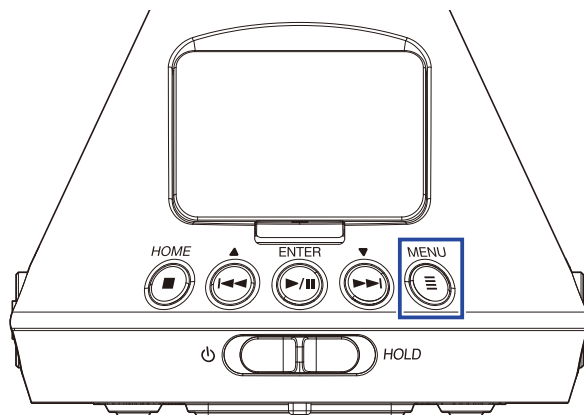
Подсказка

• Время отпускания можно установить в диапазоне от 1 до 500 миллисекунд.

Формат названия файлов

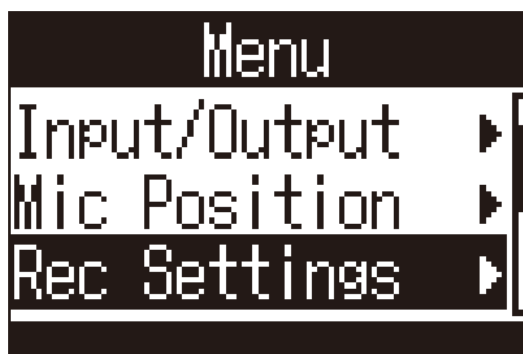
Вы можете установить формат имени файлов.

1. Нажмите .

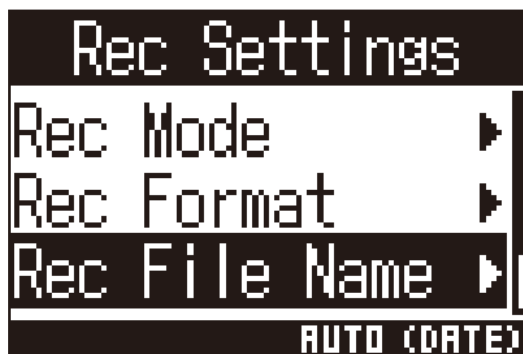


Откроется главное меню.

2. С помощью кнопок  и  выберите "Rec Settings" и нажмите .



3. С помощью кнопок  и  выберите "Rec File Name" и нажмите .



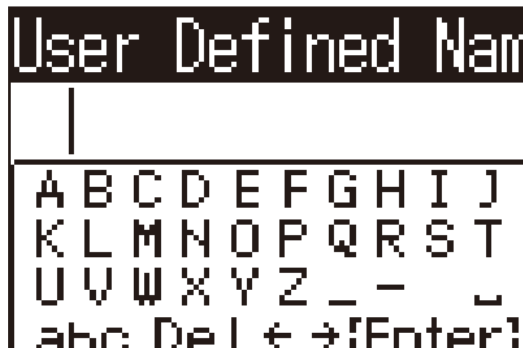
4. С помощью кнопок  и  выберите формат названия и нажмите .



Доступны следующие форматы названия файлов:

Формат	Пояснение
Auto (Date)	<p>Файлы сохраняются с названием в формате "дата_номер".</p> <p>Для названия берется текущая дата, которую можно настроить в соответствующем пункте меню (→ "Установка формата даты" стр.97).</p> <p>Пример: ГГММДД_001.WAV – ГГММДД_999.WAV</p>
User Defined	<p>Файлы сохраняются с названием в формате "пользовательский текст_номер" .</p> <p>Пример: ZOOM_001.WAV – ZOOM_999.WAV</p>

5. При выборе формата "User Defined" вам необходимо ввести текст, который будет использоваться в названиях файлов (→ ["Ввод символов" стр. 87](#)).



Подсказка

- Если вы не введете текст, в названиях будут использоваться только номера.

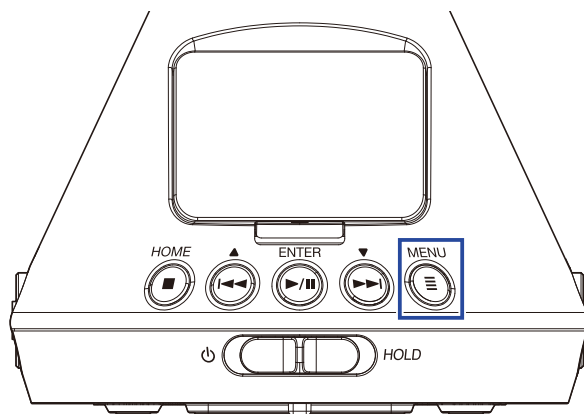
Примечание

- Названия файлов не могут начинаться с пробела.

Функция звуковых маркеров

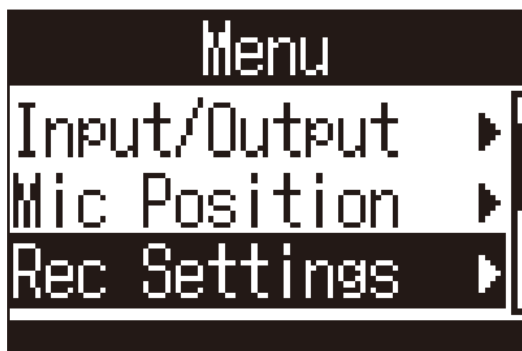
При старте записи на наушники и линейный выход можно выводить сигналы длительностью в полсекунды (звуковые маркеры). Также эти маркеры записываются в аудиофайлы, что позволяет упростить синхронизацию аудио и видео.

1. Нажмите .



Откроется главное меню.

2. С помощью кнопок  и  выберите "Rec Settings" и нажмите .



3. С помощью кнопок  и  выберите "Sound Marker" и нажмите .



4. С помощью кнопок  и  выберите "On" и нажмите .



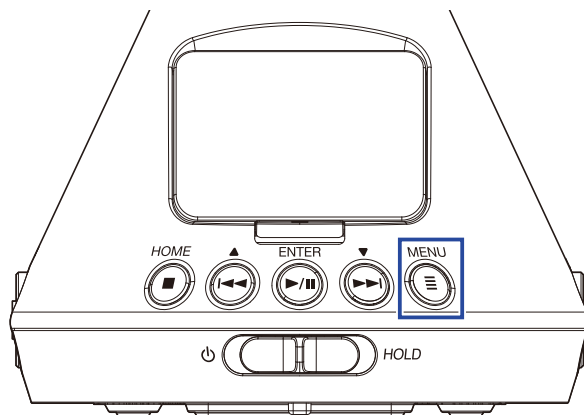
Примечание

- Если вы мониторите входящий сигнал через наушники, следите за громкостью.

Настройка отображения времени

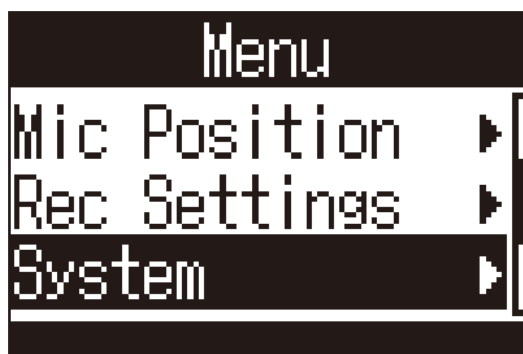
Во время записи на дисплее может отображаться либо прошедшее с начала записи время, либо оставшееся время записи.

1. Нажмите .

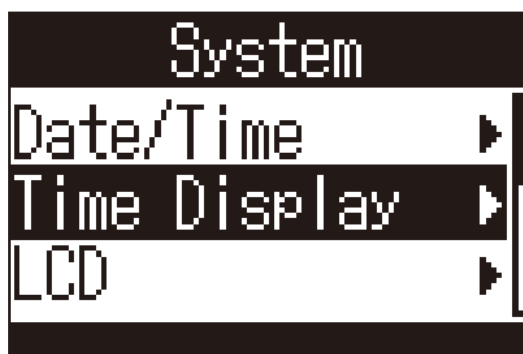


Откроется главное меню.

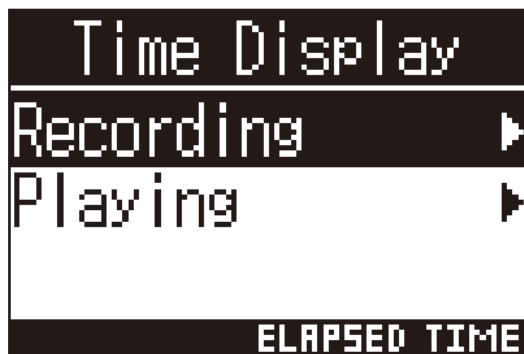
2. С помощью кнопок  и  выберите "System" и нажмите .





3. С помощью кнопок  и  выберите "Time Display" и нажмите .



4. С помощью кнопок  и  выберите "Recording" и нажмите .



5. С помощью кнопок  и  выберите "Elapsed Time" или "Remaining Time" и нажмите .




Запись

1. В главном экране нажмите .



На дисплее появится имя файла, и начнется запись.



Во время записи доступны следующие операции:

Функция	Операция
Остановить / возобновить запись	Нажмите 

Примечание

- В моменты остановки к записи добавляются маркеры, которые используются как опорные точки. Используйте кнопки  и , чтобы перемещаться по маркерам во время воспроизведения.
- В одном файле может быть до 99 маркеров.
- Вы можете удалять маркеры (→ [“Удаление маркеров” стр. 72](#)).
- Если во время записи размер файла превысит 2Гб, будет автоматически создан новый файл, и запись продолжится в нем.

1. Нажмите .

Запись прекратится.

Подсказка

- Если во время записи возникнет какая-либо проблема, при воспроизведении аудио будет восстановлено. (→ [“Воспроизведение файлов” стр. 52](#)).

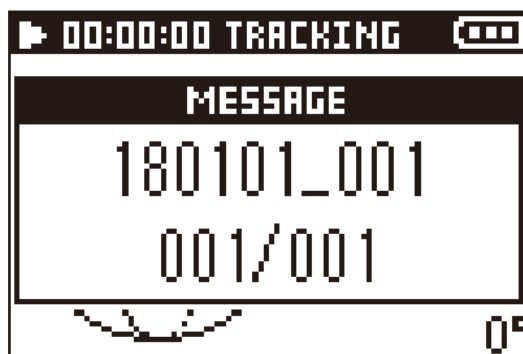
Воспроизведение

В **H3-VR** есть три режима воспроизведения: подорожечный, ручной и бинауральный. В зависимости от выбранного режима на дисплее отображается разная информация.

Воспроизведение аудио

1. В главном экране нажмите .


Откроется экран воспроизведения аудио, и начнется воспроизведение.



2. Нажмите .

Воспроизведение остановится.

Подсказка

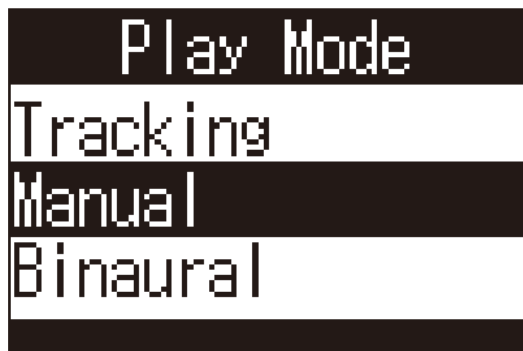
- Используйте  чтобы отрегулировать громкость.
 - Если на устройстве нет файлов для воспроизведения, на дисплее появится сообщение "No File!".
-

Режимы воспроизведения

В разных режимах по-разному обрабатывается и воспроизводится аудио, записанное в форматах Амбифонический А и Амбифонический В (FuMa и AmbiX).

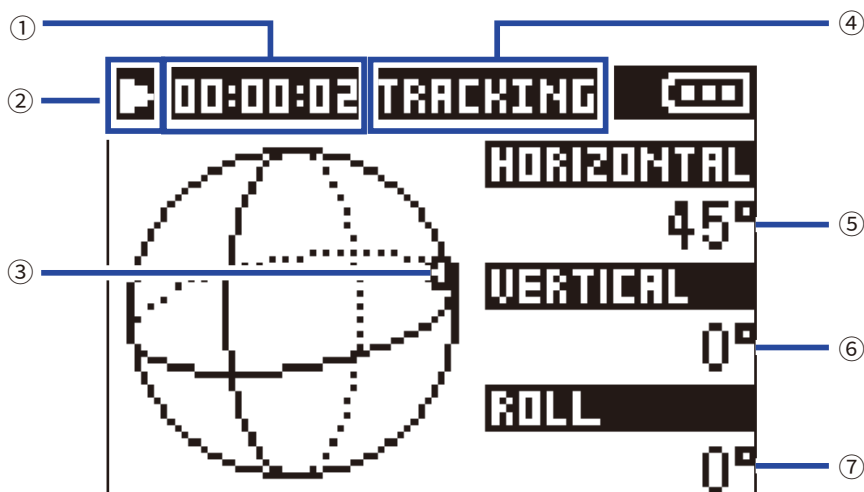
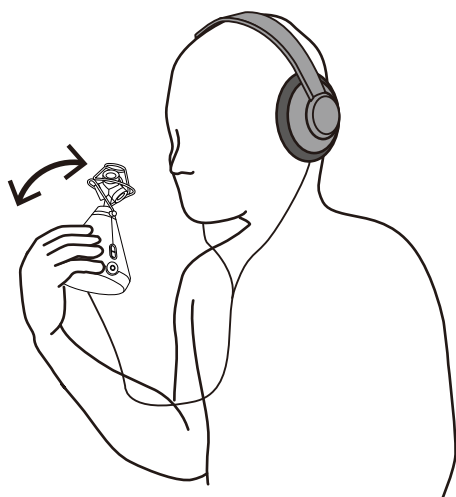
1. Нажмите  во время воспроизведения.

Нажмите несколько раз, чтобы выбрать нужный режим воспроизведения.



Подорожечный режим

Изменяя положение H3-VR, вы можете прослушать аудио с отдельных дорожек (направлений).









① Время

Здесь отображается либо прошедшее, либо оставшееся время воспроизведения (→ [“Настройка отображения времени”](#) стр. 58).

② Статус

Здесь отображается текущий статус воспроизведения.

- | | |
|--|--|
|  Воспроизведение |  Пауза |
|  Перемотка назад |  Перемотка вперед |
|  Предыдущий файл |  Следующий файл |

③ Текущее направление (дорожка)

Здесь отображается текущая дорожка, с которой воспроизводится звук.

④ Режим

Здесь отображается текущий режим воспроизведения.

⑤ Угол от горизонтали

Здесь отображается угол наклона от горизонтали.

⑥ Угол от вертикали

Здесь отображается угол наклона от вертикали.







⑦ Угол поворота

Здесь отображается угол поворота (по центральной оси)



Подсказка

- **H3-VR** определяет изменения углов наклона во время воспроизведения. Рекомендуется поместить **H3-VR** на плоской поверхности перед началом воспроизведения.
-



Во время воспроизведения в подорожечном режиме доступны следующие операции:

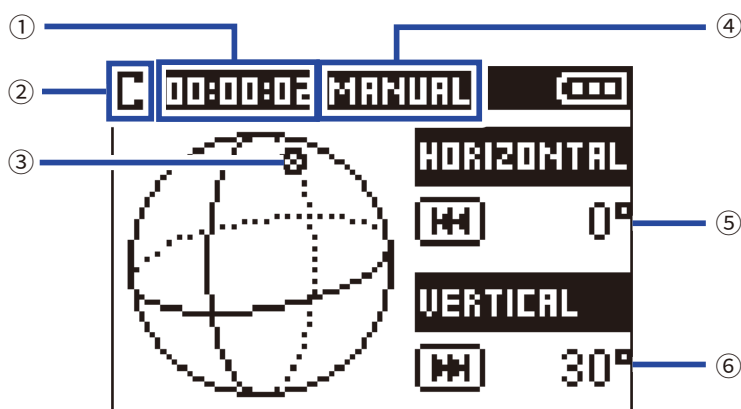
Функция	Операция
Остановка/возобновление воспроизведения	Нажмите 
Перемотка вперед	Нажмите и удерживайте 
Перемотка назад	Нажмите и удерживайте 
Предыдущий маркер (если есть) Переход к началу файла (если нет маркера)	Нажмите 
Следующий маркер (если есть) Следующий файл (если нет маркера)	Нажмите 
Предыдущий файл	Нажмите  дважды

Подсказка

- Чем дольше вы удерживаете  / , тем быстрее будет перематываться файл.
 - Если выбранный файл поврежден, на дисплее появится сообщение "Invalid File!".
-

■ Ручной режим

Используйте , чтобы задать угол наклона по горизонтали и , чтобы задать угол по вертикали.



① Время

Здесь отображается либо прошедшее, либо оставшееся время воспроизведения (→ “Настройка отображения времени” стр. 58).

② Статус

Здесь отображается текущий статус.

 Воспроизведение  Пауза

③ Направление (ориентация)

Здесь отображается текущая ориентация.

④ Режим воспроизведения

Здесь отображается текущий режим.

⑤ Угол по горизонтали

Здесь отображается текущий угол наклона по горизонтали.

⑥ Угол по вертикали

Здесь отображается текущий угол наклона по вертикали.

Во время воспроизведения в ручном режиме доступны следующие операции:

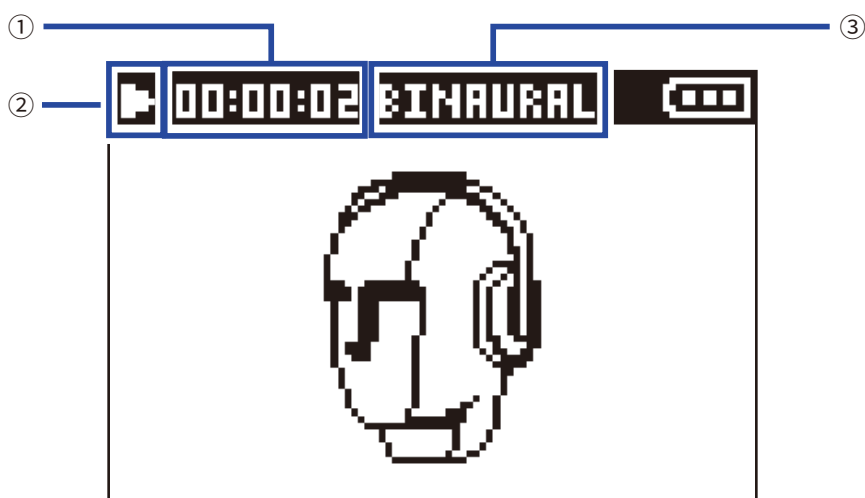
Функция	Операция
Остановка/возобновление воспроизведения	Нажмите 
Поменять угол наклона по горизонтали	Нажмите 
Поменять угол наклона по вертикали	Нажмите 

Подсказка

• Углы наклона по горизонтали и вертикали можно регулировать в диапазоне 0–360°.

■ Бинауральный режим

Вы можете конвертировать аудио в бинауральный формат для воспроизведения.



① Время

Здесь отображается либо прошедшее, либо оставшееся время воспроизведения (→ “Настройка отображения времени” стр. 58).

② Статус

Здесь отображается текущий статус.

- | | |
|-------------------|--------------------|
| ▶ Воспроизведение | ⏸ Пауза |
| ⏮ Перемотка назад | ⏭ Перемотка вперед |
| ⏪ Предыдущий файл | ⏩ Следующий файл |








③ Режим воспроизведения

Здесь отображается текущий режим.



Примечание

- Бинауральный режим недоступен для файлов в форматах "96 кГц/16 бит" или "96 кГц/24 бит".
- Файлы, записанные в бинауральном режиме, будут воспроизводиться без обработки.

Во время воспроизведения в бинауральном режиме доступны следующие операции:

Функция	Операция
Остановка/возобновление воспроизведения	Нажмите  
Перемотка вперед	Нажмите и удерживайте 
Перемотка назад	Нажмите и удерживайте 
Предыдущий маркер (если есть) Переход к началу файла (если нет маркера)	Нажмите 
Следующий маркер (если есть) Следующий файл (если нет маркера)	Нажмите 
Предыдущий файл	Нажмите  дважды

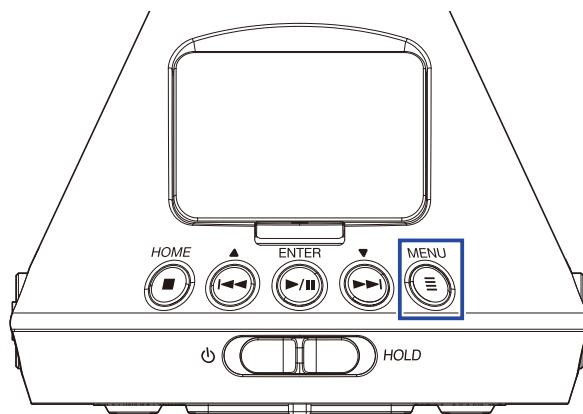
Подсказка

- Чем дольше вы удерживаете  / , тем быстрее будет перематываться файл.
- Если выбранный файл поврежден, на дисплее появится сообщение “Invalid File!”.

Настройка отображения времени

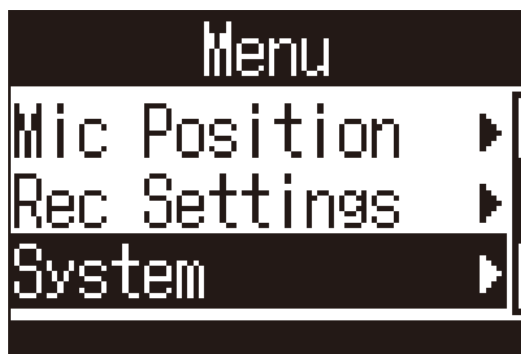
Во время воспроизведения на дисплее может отображаться либо прошедшее, либо оставшееся время.

1. Нажмите .

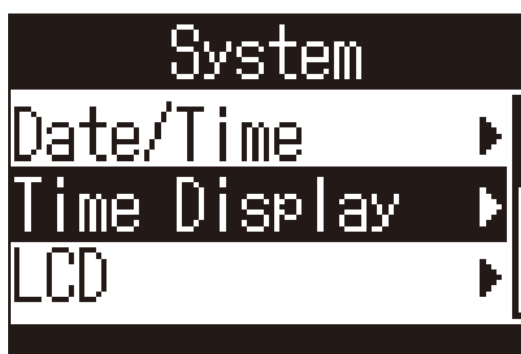


Откроется главное меню.

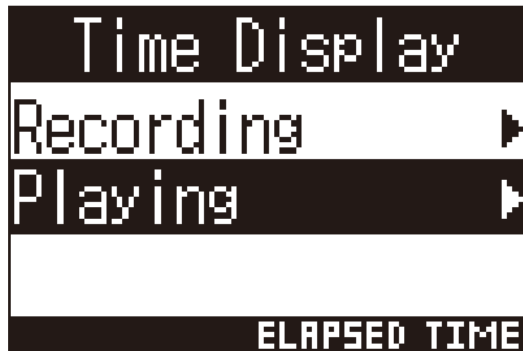
2. С помощью кнопок  и  выберите "System" и нажмите .






3. С помощью кнопок  и  выберите "Time Display" и нажмите .



4. С помощью кнопок  и  выберите "Playing" и нажмите .



5. С помощью кнопок  и  выберите "Elapsed Time" (прошедшее время) или "Remaining Time" (оставшееся время) и нажмите .

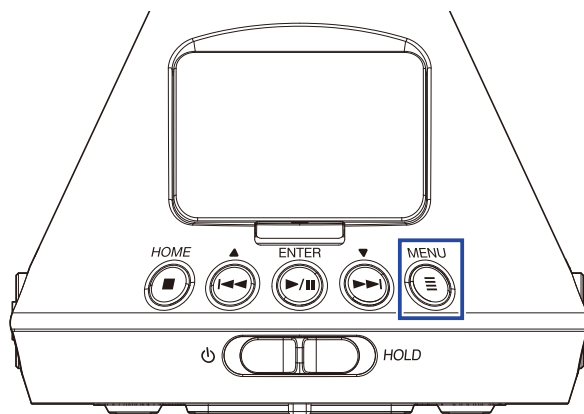


Управление файлами и папками

Создание папок

Вы можете создавать папки для сохранения проектов.

1. Нажмите .



Откроется главное меню.

2. С помощью кнопок  и  выберите "Finder" и нажмите .



3. С помощью кнопок  и  выберите "New Folder" и нажмите .



4. Введите название папки (→ “Ввод символов” стр. 87).



Будет создана новая папка.