

# ROOTUTE

---

Руководство пользователя

# СОДЕРЖАНИЕ

Установите Pootute .....	3
1.1 Требования к операционной системе.....	3
1.2 Начало установки.....	3
1.3 Дополнение по установке .....	4
(пренебрегайте этим шагом, если Pootute работает нормально).....	4
Подключение устройства к Pootute .....	6
Загрузка / выгрузка данных пользователя .....	7
3.1 Загрузка стилей пользователя с компьютера на устройство .....	7
3.2 Загрузка пользовательских стилей с устройства на компьютер .....	8
3.3 Загрузка пользовательских песен/голосов/памяти.....	9
3.4 Загрузка пользовательских песен/голосов/воспоминаний.....	10
3.5 Удаление пользовательских данных.....	11
Редактирование стиля.....	12
4.1 Требование к файлам .....	12
4.2 Редактирование параметров стиля .....	13
4.3 Примеры редактирования стиля.....	14
4.4 Правила создания стиля .....	17
4.5 Часто задаваемые вопросы .....	20
Редактирование песни.....	21

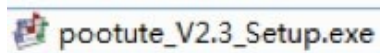
# Установите Pootute

## 1.1 Требование к операционной системе

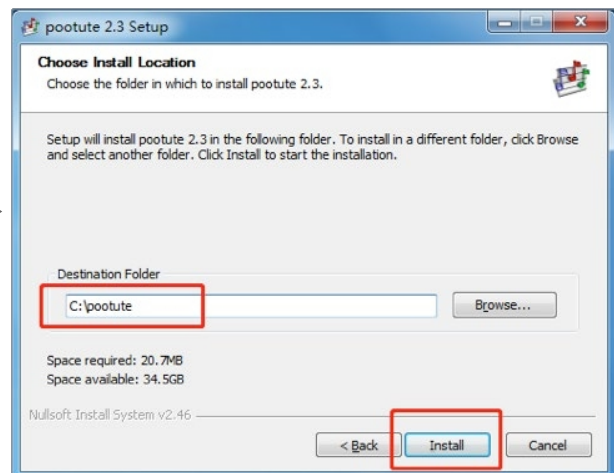
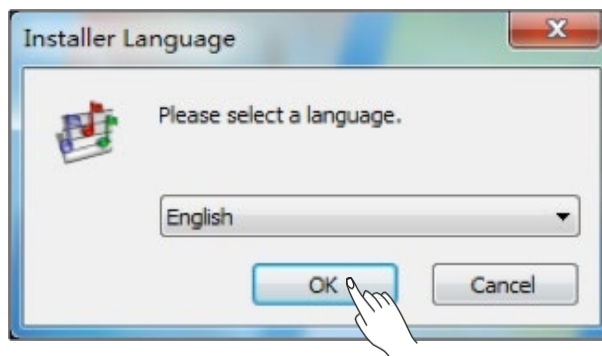
Товары	Требования
Операционная система	Windows 2000/XP/VISTA/7 или более поздняя версия Windows
ПРОЦЕССОР	Pentium 4 1.4G или выше
Внутренняя память	128 МБ или выше
Звуковая карта	Общий
Объем памяти жесткого диска	500 МБ или выше
Устройство (или инструмент)	Стандартное MIDI-устройство с возможностью подключения к компьютеру по USB

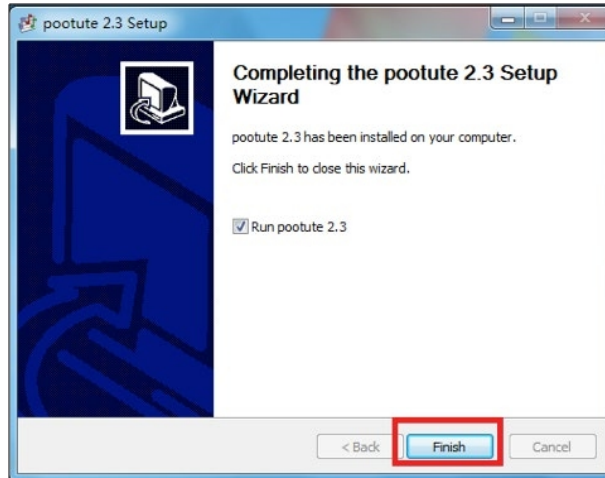
## 1.2 Начало установки

1. Дважды щелкните файл Pootute\_Setup.exe.



2. Выберите язык. Затем следуйте инструкциям на экране, чтобы завершить установку.  
*Примечание:* Если вы используете Windows Vista или более позднюю версию Windows, во избежание проблем с совместимостью не устанавливайте Pootute на системный раздел, особенно в папки "Program Files" и "Windows".



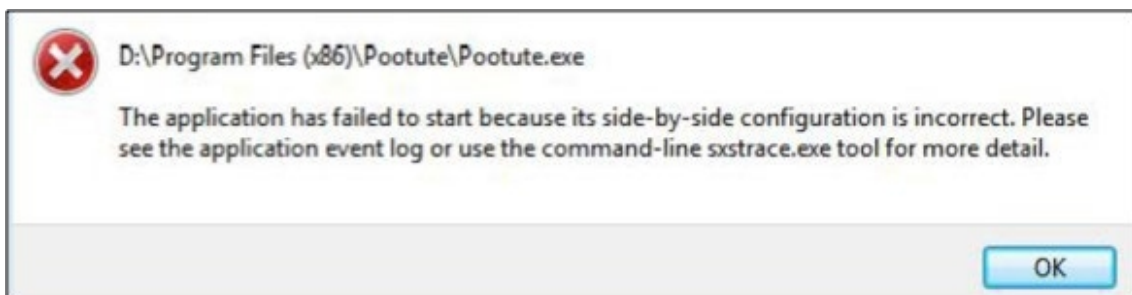


3. После завершения установки на рабочем столе появится значок Pootute.



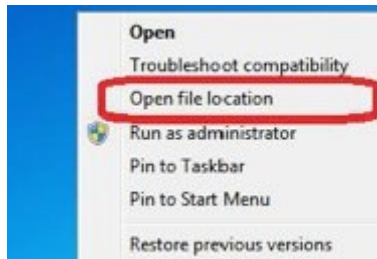
### 1.3 Дополнение к установке (пренебрегайте этим шагом, если Pootute работает нормально)

Если при использовании Pootute на компьютере вы столкнулись со следующим диалогом, вероятно, на вашем компьютере отсутствует необходимый VC-пакет (отмечен красным на изображении). Пожалуйста, выполните следующие действия, чтобы вручную установить этот VC-пакет.

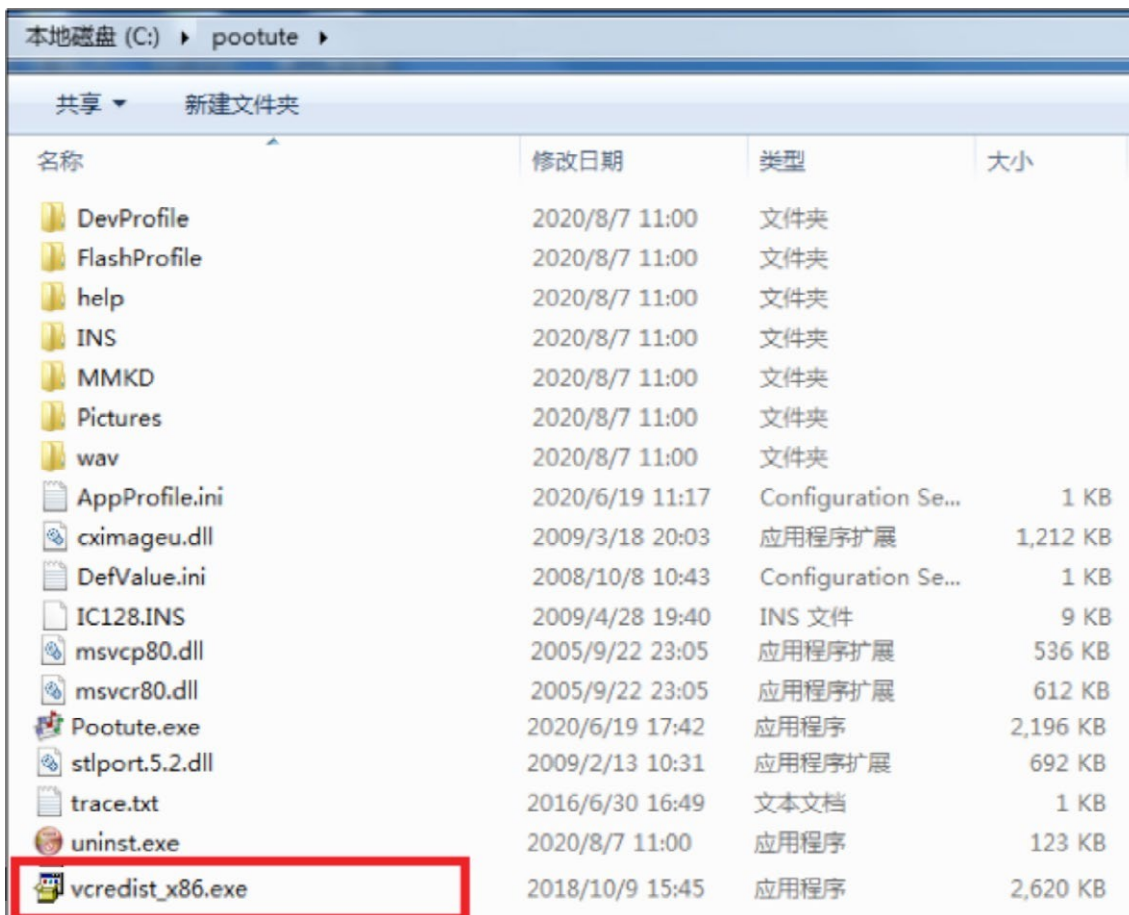


Name	Publisher	Installed On	Size	Version
Bus Hound	Perisoft	2016/6/23	1.29 MB	6.1.0
Comm Firmware Update version 2.6		2016/5/16	4.23 MB	2.6
Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable	Microsoft Corporation	2017/6/1	428 KB	8.0.56336
Microsoft Visual C++ 2005 Redistributable (x64)	Microsoft Corporation	2017/6/1	840 KB	8.0.50727.4

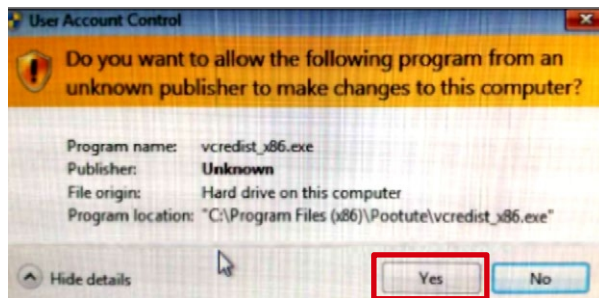
1. Щелкните правой кнопкой мыши значок Pootute на рабочем столе. Затем выберите "Открыть местоположение файла".



2. Откроется каталог Pootute. Дважды щелкните на файле "vcredist\_x86".



3. В появившемся сообщении нажмите "YES". Дождитесь окончания установки.

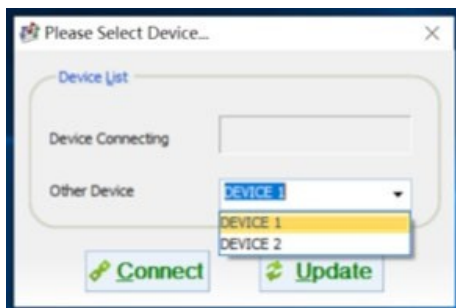


4. После завершения установки дважды щелкните на значке Pootute, чтобы использовать этот инструмент.

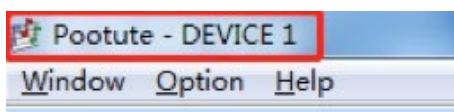
# Подключение устройства к Pootute

1. Перед подключением к Pootute убедитесь, что устройство включено и уже подключено к компьютеру с помощью USB-кабеля.
2. Дважды щелкните значок Pootute на компьютере. Обычно Pootute автоматически подключается к устройству.

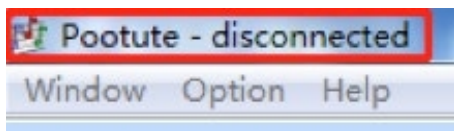
Если вы не можете найти имя устройства в диалоговом окне подключения, нажмите [Обновить]. В выпадающем списке "Другое устройство" будут показаны все доступные устройства. Выберите устройство (например, DEVICE 1), затем нажмите [Connect], чтобы установить соединение. Поскольку Pootute не будет напрямую указывать название модели устройства, во избежание путаницы мы не рекомендуем подключать к компьютеру более двух устройств одновременно.



3. При успешном подключении в левом верхнем углу интерфейса Pootute появится название устройства (например, DEVICE 1):



Если соединение не удастся установить, на интерфейсе Pootute появится это изображение:



*Примечание:* Если диалоговое окно подключения не отвечает, а кнопка [Обновить] недоступна, проверьте USB-соединение между устройством и компьютером. Отсоедините и снова подсоедините USB-кабель, а затем нажмите кнопку [Обновить].

# Загрузка / выгрузка данных пользователя

С помощью Pootute вы можете передавать эти пользовательские данные между устройством и компьютером.

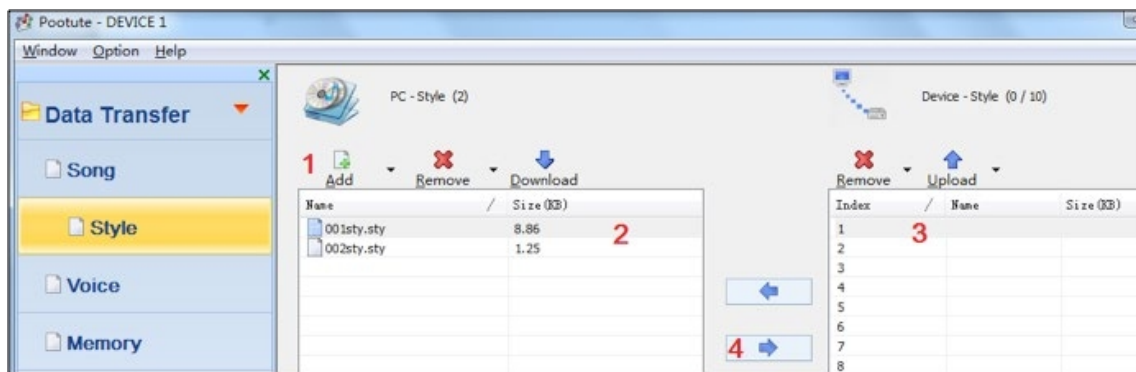
- Пользовательская песня (.mid)
- Пользовательский стиль (.sty)
- Голос пользователя (.voc) (Только для моделей, поддерживающих голос пользователя)
- Память пользователя (.mem)

Операции загрузки и выгрузки этих пользовательских данных довольно похожи. В качестве примера здесь рассматривается загрузка и выгрузка стиля пользователя. Аналогичные операции можно использовать для загрузки и выгрузки пользовательских песен, пользовательских голосов

Более подробную информацию см. в справке Pootute. Нажмите [Справка] > [Передача данных] > Передача данных песни/стиля/голоса/памяти.

## 3.1 Загрузите пользовательские стили с компьютера на устройство

Нажмите меню [Передача данных] > [Стиль], чтобы войти в диалог переноса стиля. В диалоговом окне переноса стиля есть поле ПК (слева) и поле Устройство (справа).




1. Добавьте пользовательские стили в блок ПК:  
Нажмите кнопку [Добавить] над этим окном. Вы можете выбрать добавление файла или добавление каталога (добавление каталога не включает добавление подкаталогов). Также можно просто выбрать и перетащить пользовательские стили в поле ПК.
2. Теперь в окне ПК будут показаны все доступные пользовательские стили. Выберите стиль (или стили) в окне ПК.
3. Выберите целевую позицию в поле Устройство.
4. Нажмите на значок "→", чтобы загрузить стили пользователя с компьютера на устройство. Теперь программа не будет принимать никаких данных до завершения процесса загрузки.
5. Загруженный пользовательский стиль появится в поле "Устройство". Номера индексов в окне "Устройство" соответствуют номерам пользовательских стилей на устройстве.

Кроме того, можно напрямую выбрать и перетащить стиль (или стили) из окна PC в целевую позицию в окне Device.

### Примечания:

1. Убедитесь, что файлы стилей на компьютере преобразованы в этот формат ".sty", прежде чем использовать Pootute для их загрузки на устройство. Дополнительные сведения см. в главе 4 "Редактирование стиля".

2. Если в имени файла присутствует этот знак "  ", это означает, что данный файл не соответствует формату Rootute и не может быть загружен.

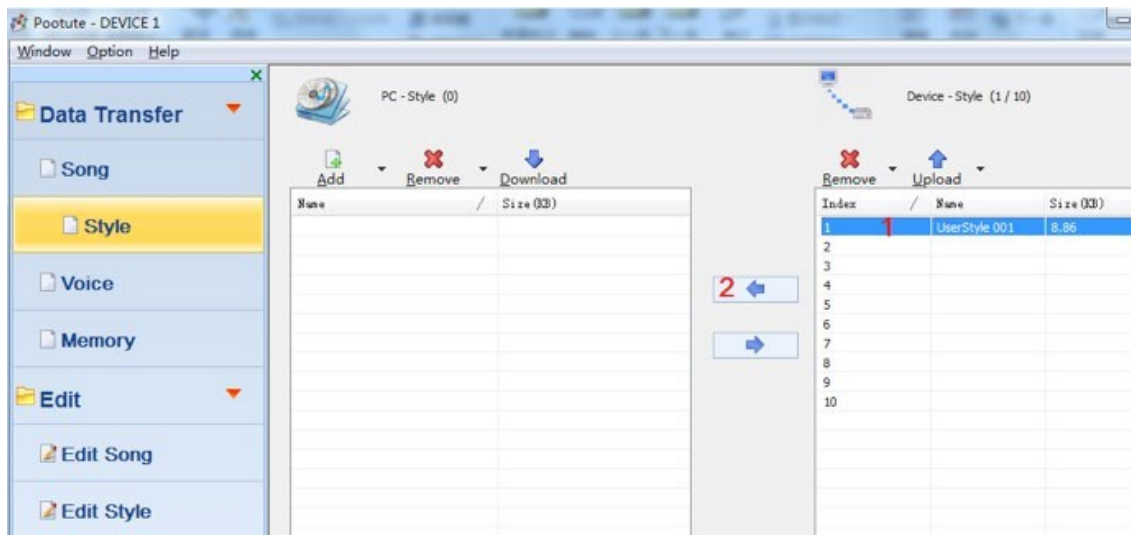


### 3.2 Загрузка пользовательских стилей с устройства на компьютер

Нажмите меню [Передача данных] > [Стиль], чтобы войти в диалог передачи стилей. Вы можете загрузить пользовательские стили с устройства на компьютер.

1. Если на устройстве есть пользовательские стили, то при подключении устройства к Pootute эти пользовательские стили появятся в поле "Устройство" на Pootute. Выберите стиль (или стили), который вы хотите загрузить.
2. Нажмите на значок "←", чтобы загрузить выбранный стиль пользователя с устройства на компьютер. После завершения загрузки загруженный стиль пользователя появится в окне ПК.

Кроме того, вы можете напрямую выбрать и перетащить стиль (или стили) из окна Device в окно PC.

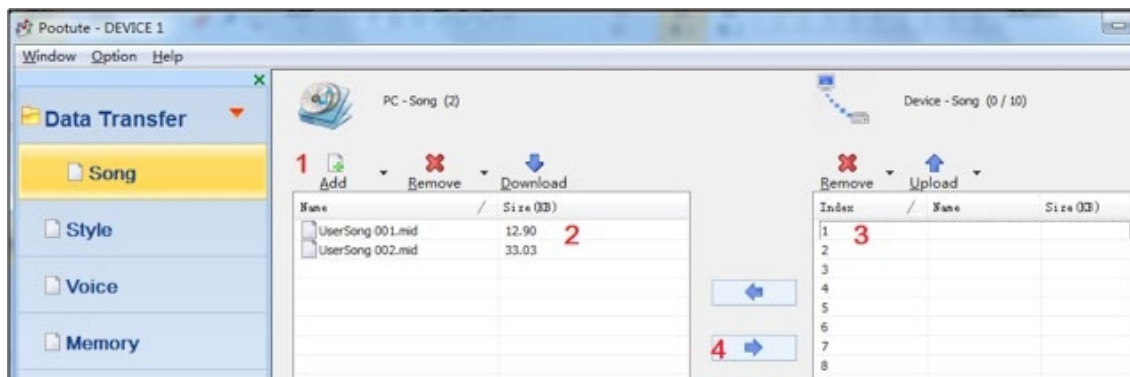


### 3.3 Загрузка пользовательских песен/голосов/памяти

Для загрузки пользовательских композиций, пользовательских голосов и пользовательских воспоминаний в диалоге передачи композиций, диалоге передачи голосов и диалоге передачи воспоминаний можно использовать те же операции, что и в главе 3.1.

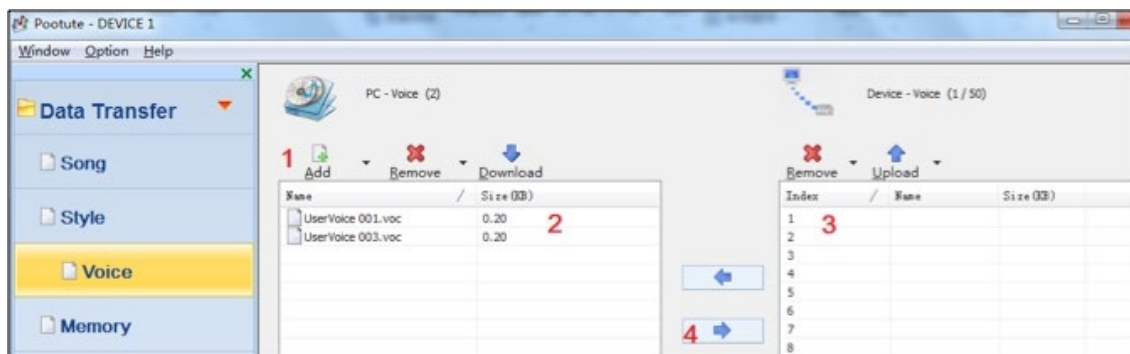
Скачать песни пользователя:

Нажмите [Передача данных] > [Песня], чтобы войти в диалог передачи песни.



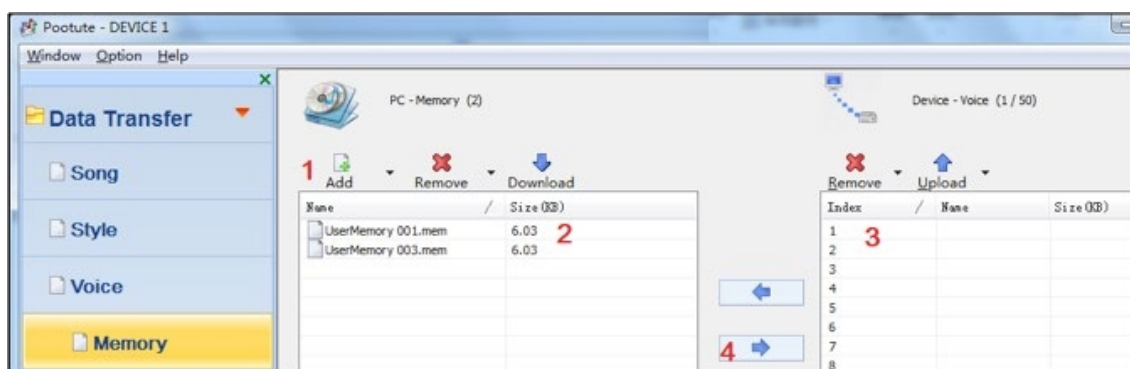
Загрузка пользовательских голосов: (только для моделей, поддерживающих пользовательские голоса)

Нажмите [Передача данных] > [Голос], чтобы войти в диалог передачи голоса.



Загрузите воспоминания пользователя:

Нажмите [Передача данных] > [Память], чтобы войти в диалог передачи памяти.

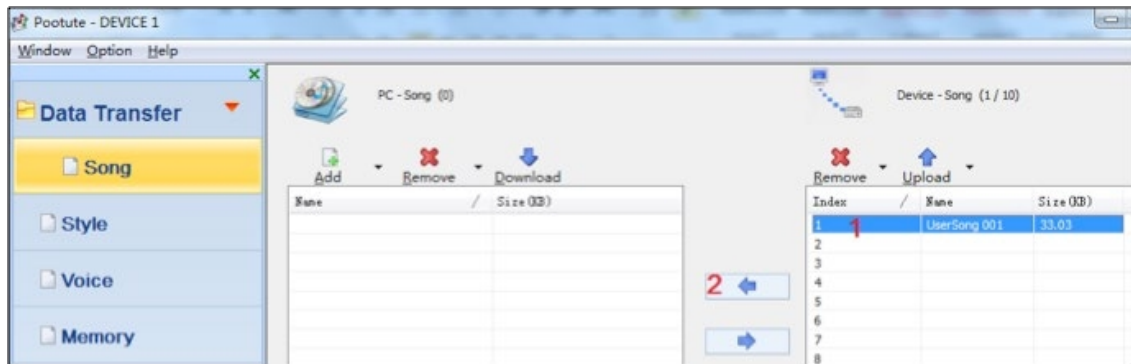


### 3.4 Загрузка пользовательских песен/голосов/ячеек памяти

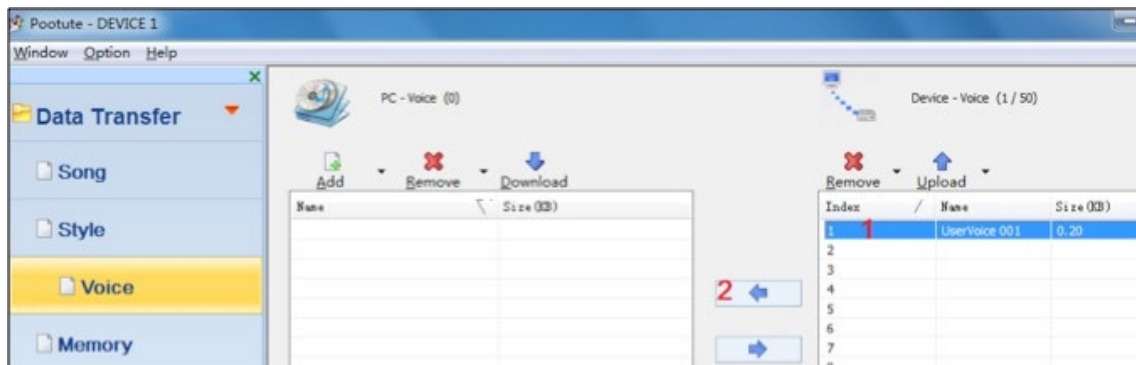
Для загрузки пользовательских композиций, пользовательских голосов и ячеек памяти в диалоге передачи композиций, диалоге передачи голосов и диалоге передачи воспоминаний можно выполнить действия, описанные в главе 3.2.

Загружайте пользовательские песни:

Нажмите [DATA TRANSFER] > [SONG], чтобы войти в диалог передачи песни.

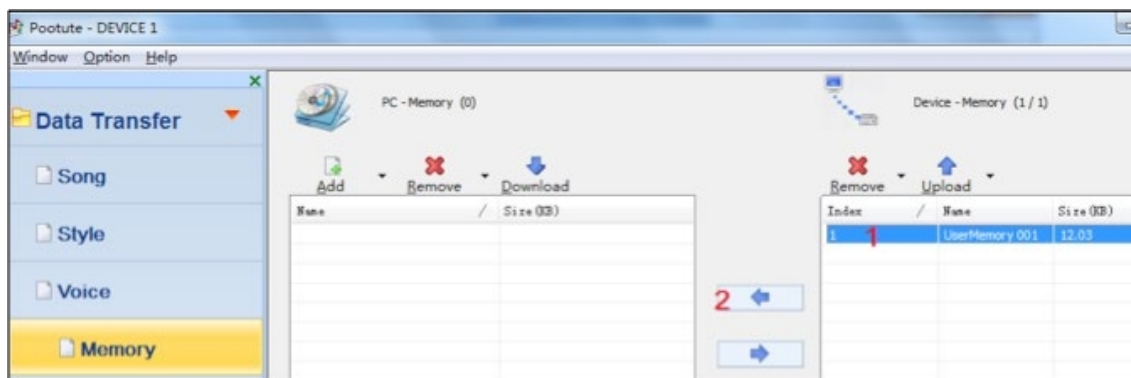


Загрузка пользовательских голосов: (только для моделей, поддерживающих пользовательские голоса) Нажмите [DATA TRANSFER] > [VOICE], чтобы войти в диалог передачи голоса.



Загрузка пользовательских ячеек памяти:

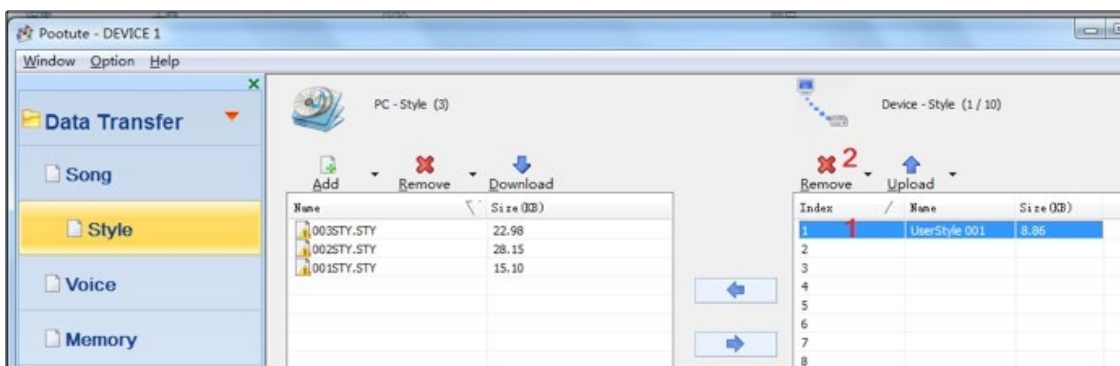
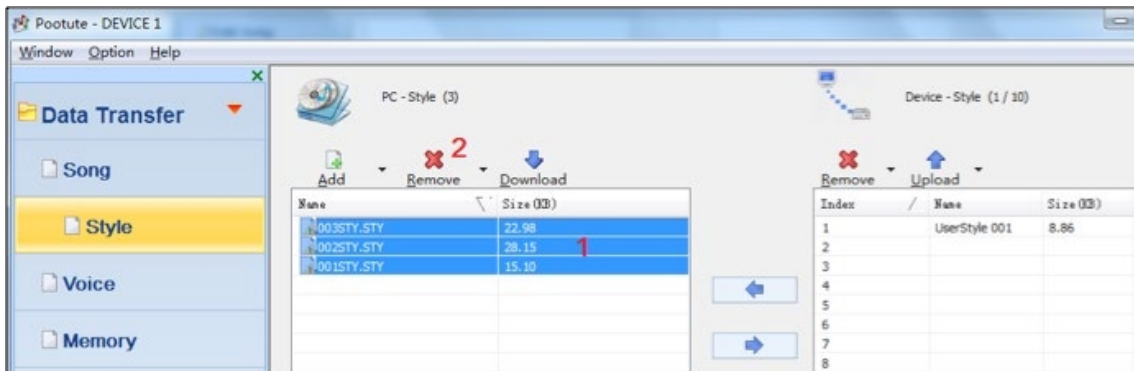
Нажмите [DATA TRANSFER] > [MEMORY], чтобы войти в диалог передачи памяти.



### 3.5 Удаление пользовательских данных

Операция удаления пользовательских данных аналогична. В качестве примера здесь рассматривается удаление стилей пользователя. Аналогичные операции можно использовать для удаления пользовательских песен/голосов/памяти.

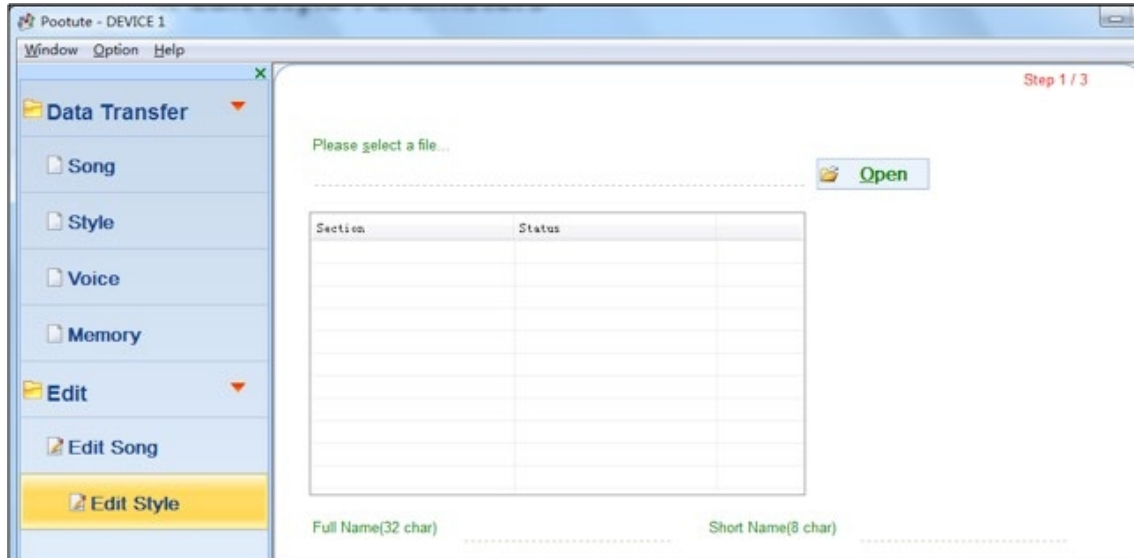
1. Выберите пользовательский стиль (или стили) в поле ПК или в поле Устройство.
2. Нажмите соответствующую кнопку [Удалить], чтобы удалить выбранный стиль.



# Редактирование стиля

Вы можете использовать функцию Edit Style для преобразования MIDI-файла (.mid) в нужный формат (.sty). Убедитесь, что используемый MIDI-файл соответствует требованиям к файлам, перечисленным в главе 4.1.

Нажмите [Редактировать] > [Редактировать стиль], чтобы войти в диалог редактирования стиля.



## 4.1 Требование к файлу

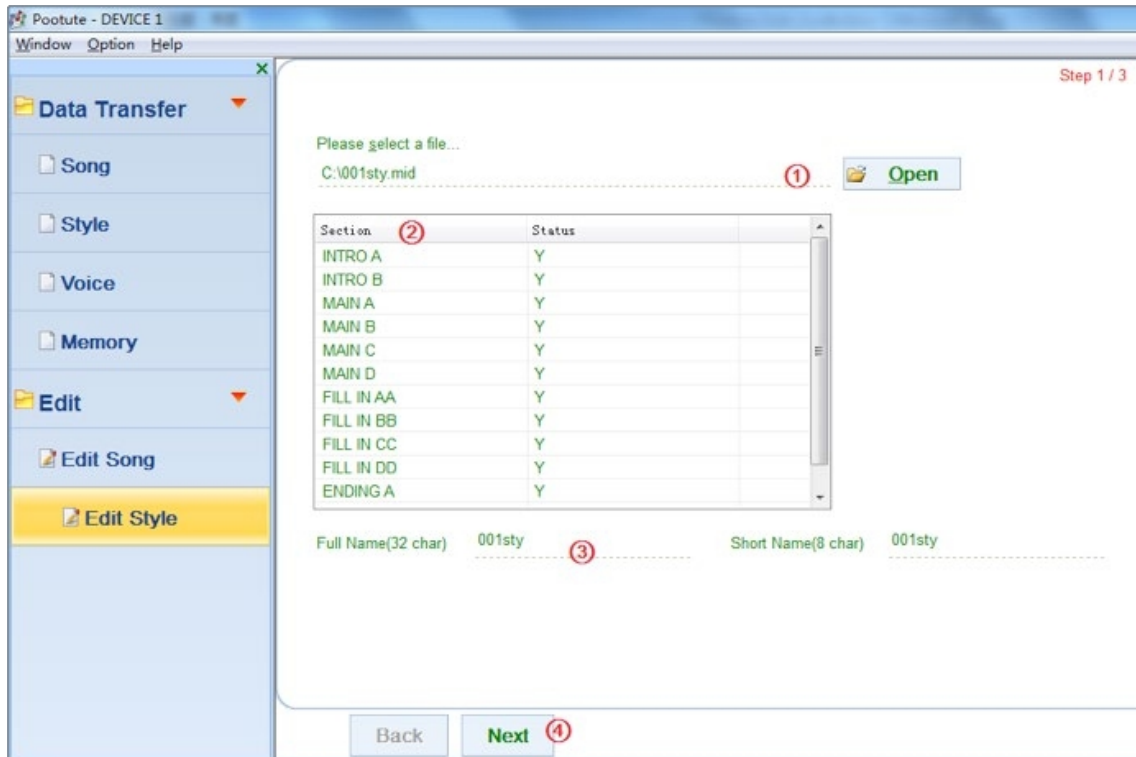
Артикул	Требование
Формат файла	Стандартный MIDI-файл, формат MIDI 0
Знак раздела	Отметка секции - это стандартное событие MIDI Marker. Отметка раздела: SINT, INTRO A, INTRO B, MAIN A, MAIN B, MAIN C, MAIN D, FILL IN AA, FILL IN BB, FILL IN CC, FILL IN DD, ENDING A, ENDING B. Примечание: Перед и после знака раздела не должно быть пробела. Знаки разделов должны располагаться в начале меры и никогда не должны перекрываться.
Функция секции	SINT: включает изменение программы, управление всеми каналами. Этот раздел занимает 1 меру. INTRO: означает раздел "Прелюдия". MAIN: обозначает "Основные" разделы. FILL IN: означает разделы "Fill". ENDING: указывает на раздел "Окончание".
Порядок раздела	Рекомендуемый порядок: SINT -> INTRO -> MAIN -> FILL -> ENDING

## 4.2 Редактирование параметров стиля

1. Откройте MIDI-файл.

Нажмите [Open], чтобы выбрать и открыть MIDI-файл. Убедитесь, что статус всех разделов отмечен "Y", что означает, что формат выбранного MIDI-файла правильный. (Если статус отмечен "N", это означает, что формат MIDI неверен и не может быть преобразован).

Затем проверьте полное имя и краткое имя. Эти имена можно редактировать. Затем нажмите [Далее], чтобы



перейти к следующему пункту.

2. Отредактируйте параметры CASM. По окончании нажмите [Next], чтобы перейти к следующему пункту.

Pootute - DEVICE 1  
Window Option Help

Section: INTRO A   Copy Setting   Load Setting   Save Setting   Reset Setting   Step 2/3

CH	Play CH	Chord Mute	Chord Change	Root Change	Note Range		Root Limit
1	CH 9	Minor	Bypass	Fixed	C 0	G 10	F#
2	CH 10	Minor	Bypass	Fixed	C 0	G 10	F#
3	CH 11	Minor	Bass	Change	C 0	G 10	F#
4	CH 12	Minor	Chord	Change	C 0	G 10	F#
5	CH 13	Minor	Chord	Change	C 0	G 10	F#
6	CH 14	Minor	Chord	Change	C 0	G 10	F#
7	CH 15	Minor	Chord	Change	C 0	G 10	F#
8	CH 16	Minor	Chord	Change	C 0	G 10	F#
9	CH 9	All	Bypass	Fixed	C 0	G 10	F#
10	CH 10	All	Bypass	Fixed	C 0	G 10	F#
11	CH 11	Major	Bass	Change	C 0	G 10	F#
12	CH 12	Major	Chord	Change	C 0	G 10	F#
13	CH 13	Major	Chord	Change	C 0	G 10	F#
14	CH 14	Major	Chord	Change	C 0	G 10	F#
15	CH 15	Major	Chord	Change	C 0	G 10	F#
16	CH 16	Major	Chord	Change	C 0	G 10	F#

Back   **Next**



3. Отредактируйте параметры O.T.S.

По окончании нажмите [Finish] и сохраните отредактированный файл в этой директории "Pootute\MMKD\style".

The screenshot displays the O.T.S. editing screen with the following parameters for each voice in each section:

Section	Voice	Piano	Vol	Rev	Chor	Oct
O.T.S 1	Voice R1	001 Acoustic Grand f	100	040	000	000
	Voice R2	001 Acoustic Grand f	080	040	000	000
	Voice L	001 Acoustic Grand f	045	040	000	000
O.T.S 2	Voice R1	001 Acoustic Grand f	100	040	000	000
	Voice R2	001 Acoustic Grand f	080	040	000	000
	Voice L	001 Acoustic Grand f	045	040	000	000
O.T.S 3	Voice R1	001 Acoustic Grand f	100	040	000	000
	Voice R2	001 Acoustic Grand f	080	040	000	000
	Voice L	001 Acoustic Grand f	045	040	000	000
O.T.S 4	Voice R1	001 Acoustic Grand f	100	040	000	000
	Voice R2	001 Acoustic Grand f	080	040	000	000
	Voice L	001 Acoustic Grand f	045	040	000	000

4. Вы можете загрузить отредактированный стиль с компьютера на устройство в диалоге переноса стиля. Порядок действий см. в главе 3.1.

Для получения более подробной информации обратитесь к справке Pootute. Нажмите [Справка] > [Редактировать] > Редактировать стиль.

## 4.3 Примеры редактирования стиля

Пример № 1:

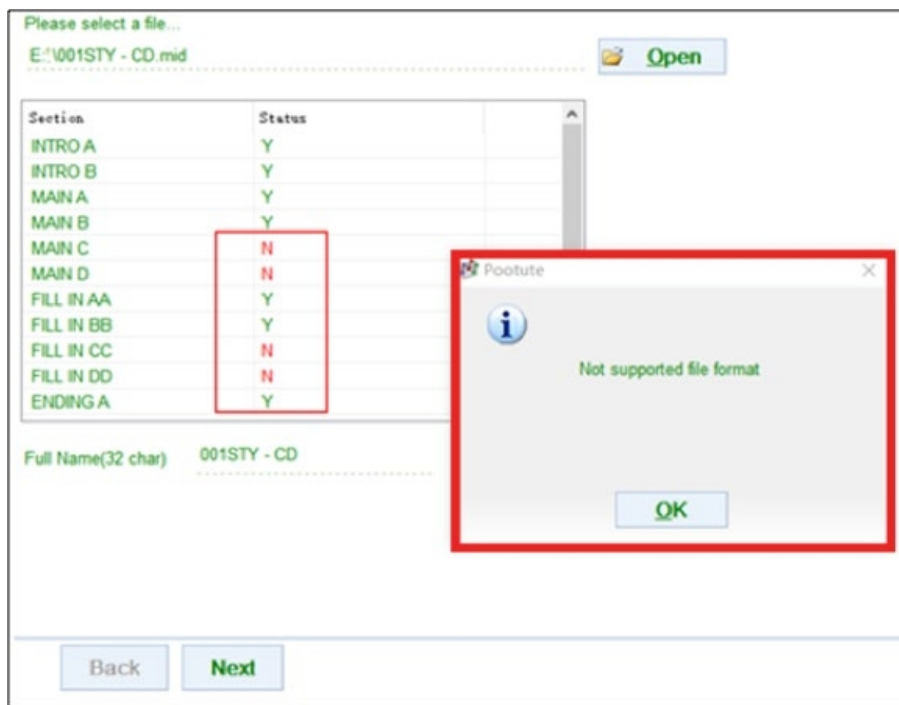
Предположим, что в программной конфигурации устройства есть все эти разделы:

```
25 [STY_ESSENTIAL_SEC]
26 1=INTRO A
27 2=INTRO B
28 3=MAIN A
29 4=MAIN B
30 5=MAIN C
31 6=MAIN D
32 7=FILL IN AA
33 8=FILL IN BB
34 9=FILL IN CC
35 10=FILL IN DD
36 11=ENDING A
37 12=ENDING B
```

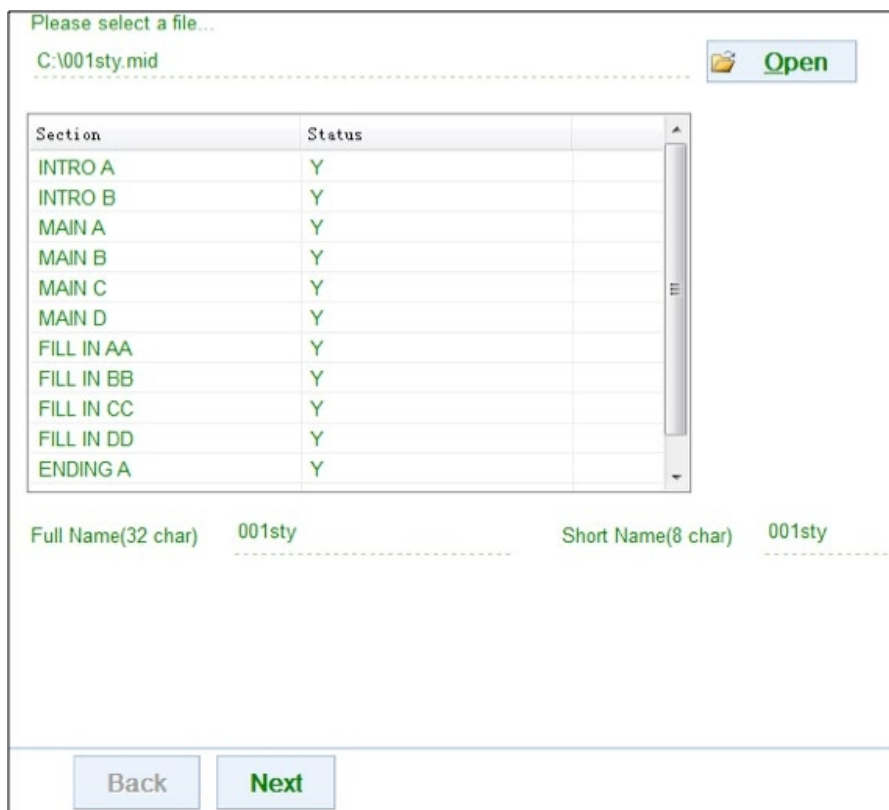
Когда вы используете функцию Edit Style для открытия MIDI-файла, убедитесь, что этот MIDI-файл включает все секции, перечисленные выше. В противном случае в нем будет отмечен "N" для любой отсутствующей секции. Pootute укажет, что формат этого MIDI-файла не поддерживается.



Как показано на этом изображении, эти секции (MAIN C, MAIN D, FILL C и FILL D) имеют в своем статусе символ "N", что означает, что эти секции отсутствуют в MIDI-файле. Вероятно, это связано с тем, что МАРКИ секций проставлены неправильно.



Теперь попробуйте еще раз и откройте MIDI-файл, содержащий все секции.



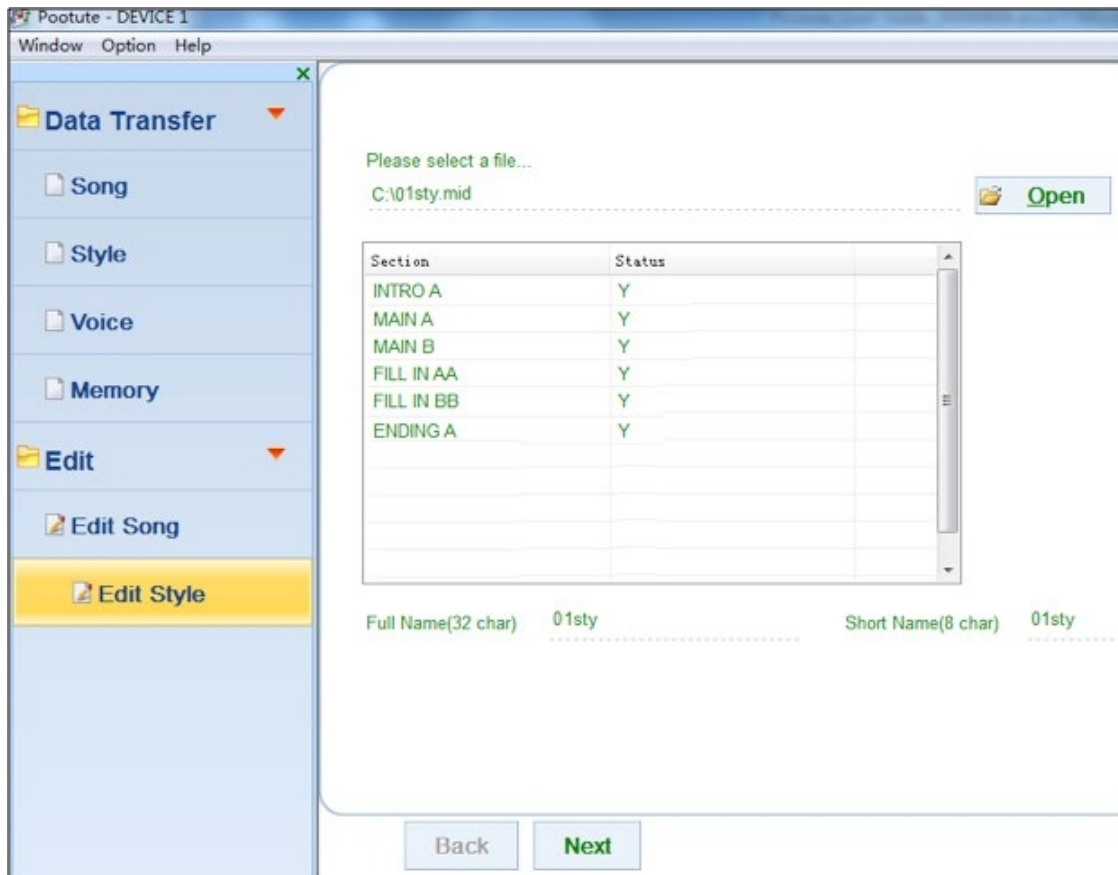
Пример № 2:

Предположим, что в программной конфигурации устройства есть только эти разделы:

```
25 [STY_ESSENTIAL_SEC]
26 1=INTRO A
27 2=MAIN A
28 3=MAIN B
29 4=FILL IN AA
30 5=FILL IN BB
31 6=ENDING A
```

При открытии MIDI-файла, содержащего только эти секции, как требуется в программе, на экране появится следующее изображение:

Если MIDI-файл содержит все секции (INTRO A~B, MAIN A~D, FILL IN A~D, ENDING A~B), при его открытии в Pootute появится экран, как показано ниже:



## 4.4 Правила создания стиля

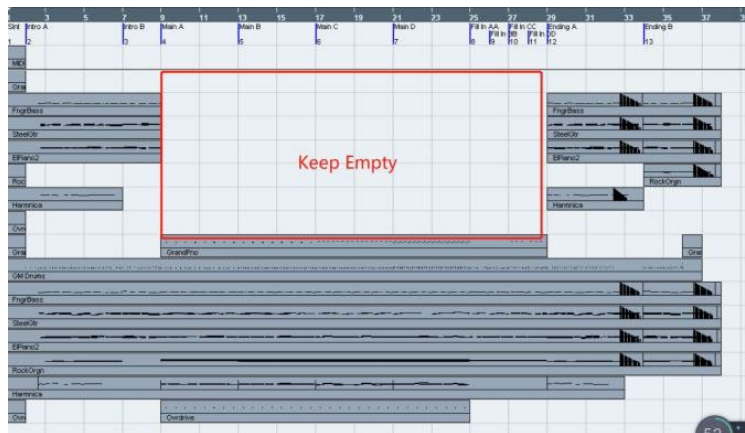
Если вы создаете стиль MIDI, вы можете обратиться к этим правилам ниже:

### 1. Назначение каналов

Канал #	Содержание
3	Бас
4	Голос основного инструмента
5	Голос основного инструмента
6	Пэд / Струнные
7	Фраза
8	Фраза
9	Ритм суб
10	Основной ритм
11	Бас
12	Аккорд
13	Аккорд
14	Аккорд
15	Фраза
16	Фраза

#### Примечания:

1. Мажорные и минорные мелодии во вступительной и заключительной частях должны быть выполнены отдельно.
2. Каналы 3-8 предназначены для минорных мелодий. Каналы 9-16 предназначены для мажорных мелодий. Канал 9 предназначен для субритма, а канал 10 - для основного ритма. Ритмы (в каналах 9 и 10) могут также использоваться в минорных мелодиях. Если используются только ритмы, то будут задействованы только каналы 9 и 10.
3. Не нужно делать второстепенную часть в основной и заполняемой секциях. Обратитесь к изображению ниже.
4. Мелодические партии в основной и заполняющей секциях должны быть мажорными и назначаться на каналы 11-16. Каждая секция должна включать полный аккорд CM7.



## 2. Раздел, мера (бар), тип аккорда

Раздел	Количество мер	Тип аккорда	Примечания
СИНТ	1		Всегда помещается в начало файла.
Введение А	неограниченное количество	C & Cm	
Вступление В	неограниченное количество	C & Cm	
Главная А	4	CM7	
Главная В	4	CM7	
Главная С	4	CM7	
Главная D	4	CM7	
Заполнение AA	1	CM7	
Заполнение BB	1	CM7	
Наполнение CC	1	CM7	
Заполнение DD	1	CM7	
Конец А	неограниченное количество	C & Cm	
Окончание В	неограниченное количество	C & Cm	

### Примечания:

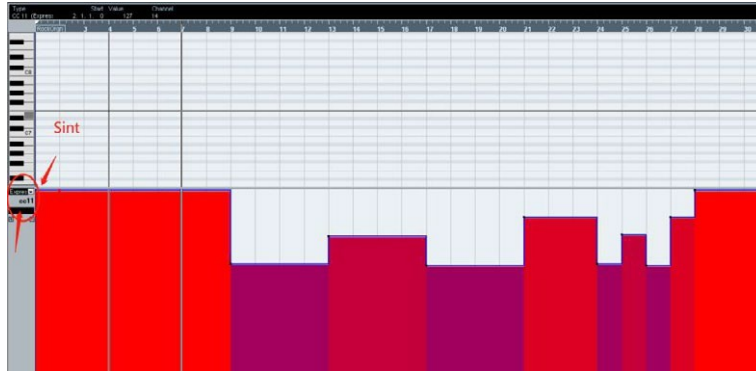
1. При воспроизведении секции SINT сбросит каналы к настройкам по умолчанию. Убедитесь в правильности ввода настроек каналов по умолчанию, таких как номер голоса, настройки эффектов и т. д.
2. Мы используем MARK для идентификации и разграничения каждой секции. При редактировании оригинального стиля MIDI вы можете вставить/отредактировать MARK в соответствующей временной позиции.
3. Каждый раздел должен начинаться в начале такта и заканчиваться в конце такта.
4. Информационная дорожка MARK должна содержать оценки всех разделов. Обратитесь к изображению ниже.



## 3. Контроллеры

Контроллер №.	Имя	Значение по умолчанию
01	Модуляция	0
07	Объем	100
10	Пан	64
11	Выражение	127
Колесо с шагом	Колесо с шагом	0
RPN00	Чувствительность Pitch Bend	256
91	Реверберация	40
93	Хор	0

- 
- :
1. Контроллер 07 может быть установлен только на начальном этапе. Он не поддерживает изменение в процессорах.
  2. Если в канале используется только один параметр контроллера, вы можете просто вставить его в SINT.
  3. Если для управления используются разные параметры в разных секциях канала, запишите параметры в соответствующие секции, а в SINT используйте параметр по умолчанию. Обратитесь к изображению ниже.



#### 4. Формат файла

Тики на четверть ноты в MIDI-файле должны быть установлены на 120 тиков. Оригинальный файл стиля должен быть сохранен в формате MIDI Format 0. Файл следует назвать так: "000STY.MID" (000 - номер стиля).

#### 5. Формат названия стиля

Название стиля включает в себя: Английское имя, английское краткое имя (не более 8 цифр)

Этот формат используется в INFO MIDI-файла "name: English Name, English Short Name, Chinese Name, Chinese Short Name,".

#### Примечания:

1. Вы можете опустить название, которое не используется, но запятая (,) всегда должна быть сохранена. Например, стиль с именем ABCD следует записать так: "name:ABCD,AB,,,".
2. В Cubase для добавления текста можно использовать редактор списков. Обратитесь к изображению ниже.

L	Type	Start	End	Length	Channel	Data 1	Data 2	Data 3	Comment
	SME:Copyright	1. 1. 1. 0			2				Copyright 2 2014 by aaa
	Text	1. 1. 1. 0							name:ABCD,AB,,,"
	SME:Key signature	1. 1. 1. 0			99				99,99
	Controller	1. 1. 1. 0			3	CC 0 (BankSel MSB)	8		
	Program Change	1. 1. 1. 0			2	18	0		

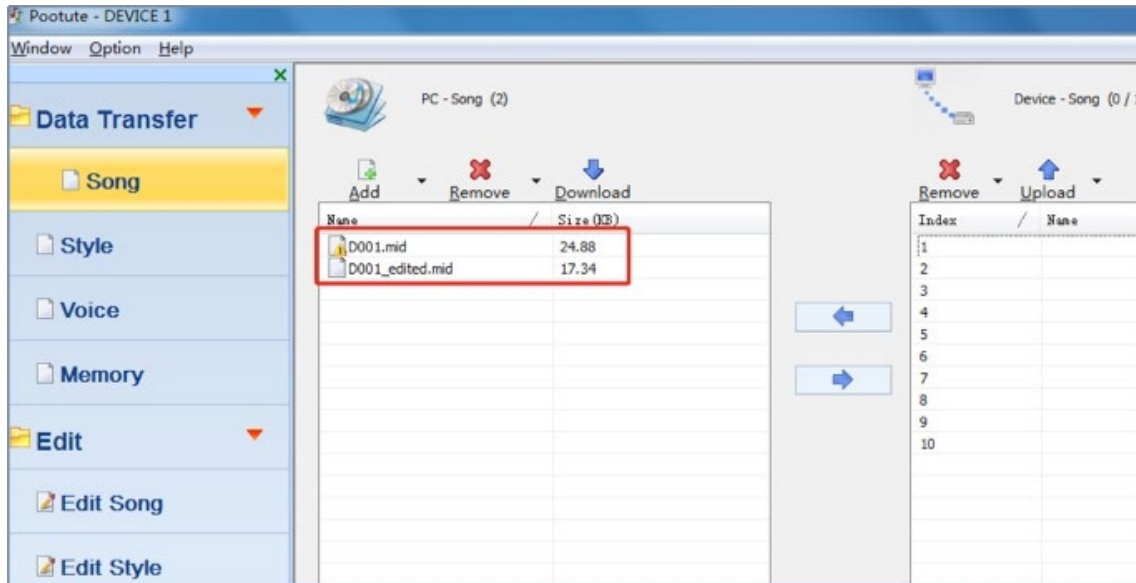
## 4.5 Часто задаваемые вопросы

Проблема	Возможная причина и решение
При использовании Pootute для преобразования стиля он показывает, что раздел отсутствует ( в колонке "Статус" стоит "N").	Возможно, это связано с отсутствием раздела MARK. Добавьте необходимые MARK и данные в раздел, как требуется на Pootute.
Он корректно работает при воспроизведении через MIDI IN, но при загрузке его в инструмент он не издает никаких звуков.	Метод 1: Удалите эксклюзивные сообщения системы и неподдерживаемые управляющие сообщения (при необходимости удалите все остальные управляющие сообщения, кроме SINT). Способ 2: Убедитесь, что MARK находится в начале такта; каждый раздел должен начинаться в начале такта и заканчиваться в конце такта. Метод 3: Убедитесь, что назначение канала соответствует требованиям, указанным в разделе "4.4 Правила формирования стиля", затем проверьте если номер банка звуков и номер программы указаны правильно.
Он корректно работает при воспроизведении через MIDI IN, но при загрузке в инструмент он переключается на использование звука фортепиано.	Убедитесь, что номер банка звуков и номер программы верны. Удалите все остальные сообщения об изменении звука, кроме SINT.
Аккорд не отвечает правильно.	Убедитесь, что ваш файл соответствует требованиям к типу аккорда, указанным в разделе "4.4 Правила создания стиля".

# Редактирование песни

Вы можете использовать функцию Edit Song для преобразования MIDI-композиции, чтобы она соответствовала формату Pootute. Например, на изображении ниже оригинальная MIDI-песня (D001.mid) не является правильной, поэтому она имеет вот такую пометку "🗑️".

Теперь воспользуйтесь функцией Edit Song, чтобы преобразовать этот MIDI и сделать его в правильном формате (D001\_edited.mid).

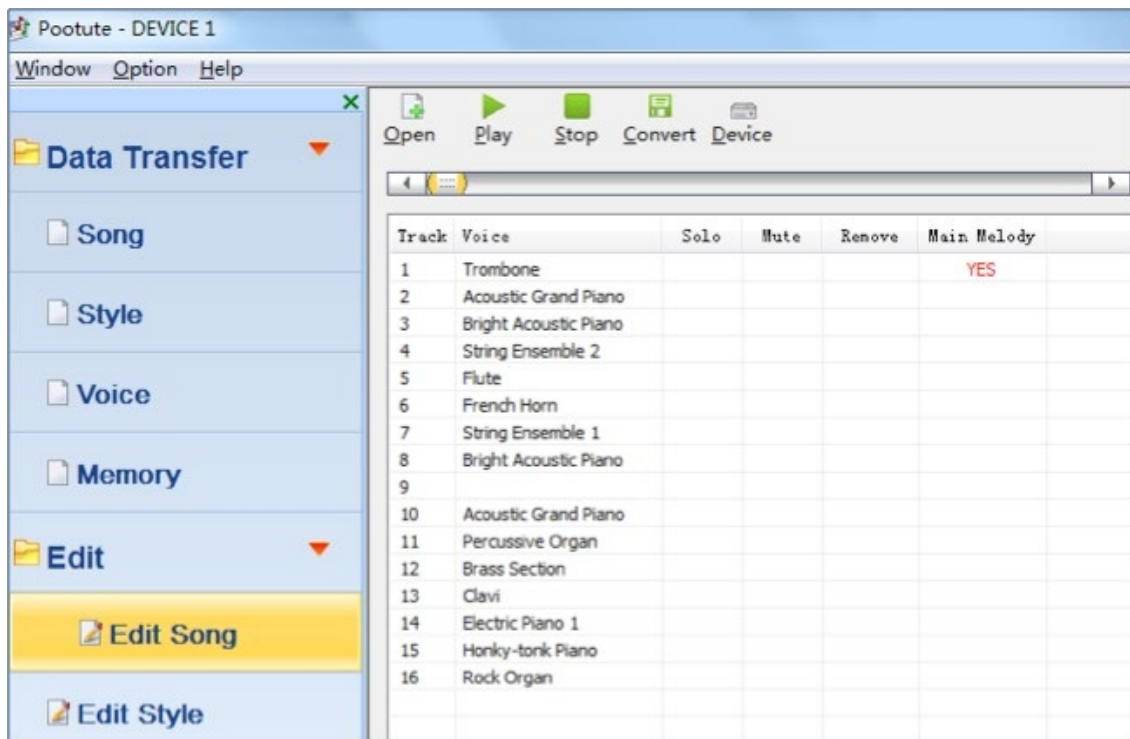


Операции:

1. Нажмите [Edit] > [Edit Song], чтобы войти в диалог редактирования композиции.
2. Нажмите [Open], чтобы выбрать и открыть MIDI-композицию.

*Примечание:*

Формат MIDI-файла должен быть стандартным MIDI-форматом 0 или форматом 1.

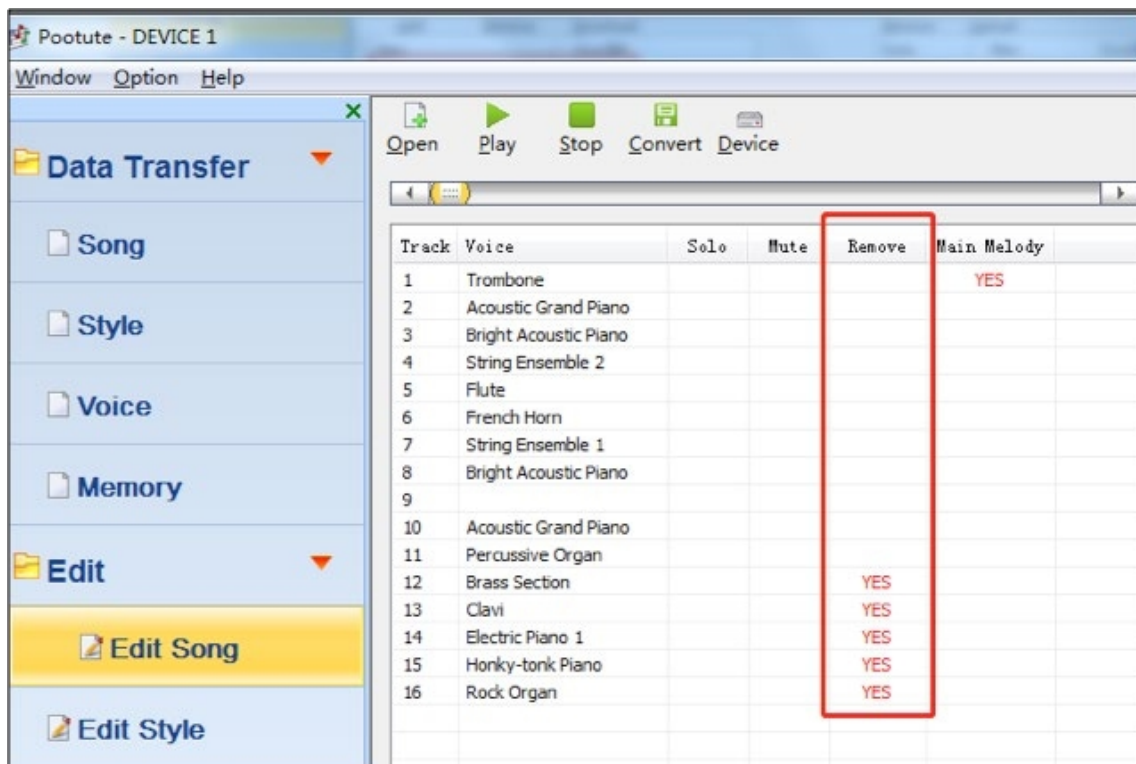




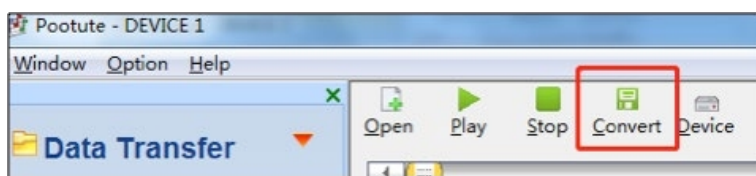
3. Удалите лишние дорожки.

Программа поддерживает конвертацию максимум 10 дорожек, поэтому вам нужно будет удалить лишние дорожки. В столбце "Remove" щелкните по соответствующей дорожке, которую нужно удалить, и появится отметка "Yes", как показано на этом изображении:

*Примечание:* В каждой композиции есть только одна основная дорожка мелодии, которую нельзя удалить. Другие дорожки могут быть перемещены. Удаленные дорожки будут исключены при конвертировании композиции.



4. Нажмите кнопку [Convert], откроется диалог конвертации.

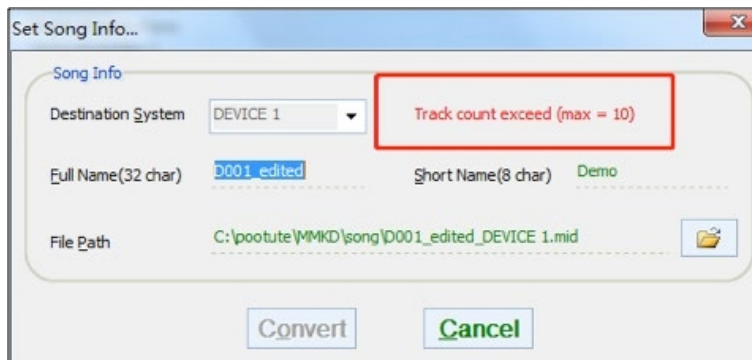


5. В диалоговом окне конвертирования можно редактировать названия композиций. Теперь нажмите кнопку [Convert], чтобы преобразовать композицию.



---

Если количество дорожек превысит лимит, появится сообщение "Track count exceed (max =10)".  
Вернитесь в диалог редактирования песни и удалите несколько дорожек, затем повторите попытку.



6. При успешном преобразовании появится сообщение "Successful" (Успешно). Более подробную информацию см. в справке Pootute. Нажмите [Справка] > [Редактировать] > [Редактировать песню].

