

# РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

МУЗЫКАЛЬНЫЙ СИНТЕЗАТОР

**MO6**  
**MO8**

# ПАМЯТКА ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ YAMAHA

YAMAHA может работать, питаясь от батареек или от внешнего источника питания (адаптера). В качестве источников питания и адаптеров можно использовать ТОЛЬКО ТЕ, что указаны в данном руководстве, на информационной табличке или рекомендованы YAMAHA.

**ВНИМАНИЕ:** Для работы с YAMAHA следует использовать устройства, входящие в комплект поставки (стойку и пульт), либо, рекомендуемые YAMAHA. В последнем случае необходимо выполнять все требования безопасной эксплуатации, указанные непосредственно на комплектующих и в прилагаемых к ним инструкциях.

## НЕСООТВЕТСТВИЕ ПАРАМЕТРОВ

В руководстве по эксплуатации даны технические параметры продукции на момент издания руководства. Yamaha оставляет за собой право изменять данные и технические характеристики устройств без предварительного уведомления и без обязательства модифицировать продукцию, выпущенную до внесения изменений.

Как при автономной эксплуатации, так и при работе в комплекте с усилителем, наушниками или аудиосистемой, YAMAHA может развивать силу звука, вызывающую потерю слуха. Поэтому НЕЛЬЗЯ долго работать не только при максимальной громкости, но и при тех ее уровнях, которые вызывают неприятные ощущения в ушах. Почувствовав ухудшение слуха или звон в ушах, НЕМЕДЛЕННО обращайтесь к врачу.

**ПОМНИТЕ:** чем громче звук, тем скорее наступит потеря слуха. Некоторые изделия YAMAHA оснащены стульями и/или креплениями, идущими в комплекте с основными изделиями, или предлагаемыми в качестве дополнительных аксессуаров. В любом случае обязательно убедитесь в надежном креплении до начала эксплуатации.

Стулья, предлагаемые YAMAHA должны использоваться только по назначению.

## ГАРАНТИЙНЫЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА

Если YAMAHA исправно отрабатывает все операции, предусмотренные его конструкцией, то устранение неисправностей, вызванных непониманием смысла и назначения операций, не является гарантийным обязательством изготовителя. Расходы по устранению таких неисправностей несет пользователь. Поэтому внимательно прочтите руководство и, прежде чем требовать гарантийного обслуживания, получите консультацию в месте приобретения YAMAHA.

## ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ БЕЗОПАСНОСТЬ

Yamaha стремится производить изделия безопасные для пользователя и окружающей среды. Мы искренне полагаем, что наши изделия и промышленные методы при их производстве отвечают поставленным целям. Цель фирмы YAMAHA - выпуск продукции безопасной в эксплуатации и не приносящей вреда окружающей среде. Мы делаем все, чтобы наши технологические процессы и конечные продукты отвечали этим требованиям. Руководствуясь духом и буквой закона, призываем потребителей нашей продукции обеспечить безопасную ее утилизацию.

## Замена и утилизация батареек

Элементами автономного питания YAMAHA могут быть ВСТРОЕННЫЕ (припаянные) батарейки, не подлежащие перезарядке. Срок их службы в среднем 5 лет. При необходимости замены таких элементов обращайтесь в официальный сервисный центр. YAMAHA также может питаться от СМЕННЫХ элементов -батареек для бытовой техники. Некоторые типы этих элементов питания можно перезаряжать, но прежде следует убедиться, что они действительно не одноразовые и что зарядное устройство годится для выбранного типа батареек.

Заменять следует сразу весь комплект элементов питания (не допуская комбинации частично разряженных со свежими) на комплект элементов ОДНОГО ТИПА.

## Внимание:

Особое внимание обратите на ТОЧНОСТЬ УСТАНОВКИ батареек. Погрешности в установке и несоответствие размеров могут вызвать перегрев и разрыв корпуса элементов питания. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не пытайтесь перезарядить, демонтировать или сжигать батареи. Храните батареи в местах недоступных для детей! Утилизируйте использованные батареи в соответствии с законом, о котором можно узнать в местах покупки батареек.

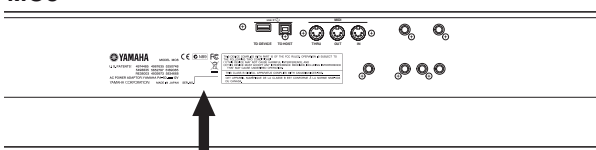
## Полная утилизация

При необходимости утилизации YAMAHA, вызванной окончательным выходом его из строя или иными причинами, делаящими невозможной дальнейшую эксплуатацию, убедительно просим соблюдать законодательные акты всех уровней, от местного до федерального, касающиеся утилизации объектов, содержащих свинец, пластмассу, элементы питания и прочие экологически опасные компоненты. Если вопросы утилизации окажутся вне компетенции Вашего дилера, обращайтесь непосредственно в фирму YAMAHA.

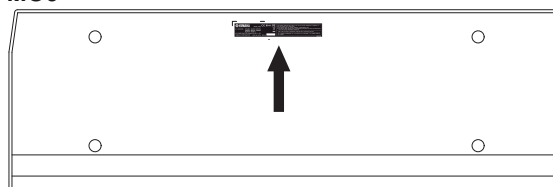
## ИНФОРМАЦИОННАЯ ТАБЛИЧКА

Информационная табличка находится на задней панели (MO8) или на дне корпуса (MO6) YAMAHA. На ней указаны номер модели, серийный номер, условия электропитания и другие важные параметры. Впишите номера модели и серии, а также дату приобретения, как показано ниже, и храните это руководство как сертификат Вашей покупки.

### MO8



### MO6



### Модель

### Серийный номер

### Дата покупки

# ХРАНИТЕ ЭТО РУКОВОДСТВО!



# МЕРЫ ПРЕДОСТОРОЖНОСТИ

**ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬТЕСЬ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ОБРАТИТЬСЯ К ДРУГИМ РАЗДЕЛАМ**

*\* Сохраните данное руководство пользователя для обращения к нему в будущем.*



## ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Всегда соблюдайте основные меры предосторожности, указанные ниже. Это поможет предотвратить серьезные увечья вплоть до смертельного исхода вследствие поражения электрическим током и возгорания. Меры предосторожности включают в себя, но не ограничиваются следующими указаниями:

### Источник питания / Кабель питания

- Эксплуатируйте устройство, только если значение напряжения соответствует указанному для устройства значению. Необходимое напряжение указано на табличке заводских характеристик устройства.
- Используйте только тот кабель питания, который входит в комплект поставки устройства.
- Не размещайте кабель питания в непосредственной близости от источников тепла, таких как обогреватели и батареи отопления. Не сгибайте чрезмерно или иным образом не повреждайте кабель питания. Не размещайте тяжелые предметы на кабель питания и не располагайте кабель питания в местах, где по нему могут ходить, спотыкаться о кабель и катить по кабелю питания различные предметы.
- Следите за тем, чтобы устройство было подключено к розетке с соответствующим заземлением. Неправильное заземление может привести к удару электрическим током.

### Не вскрывать

- Не открывайте инструмент и не пытайтесь разобрать или модифицировать его внутренние компоненты. В инструменте нет компонентов, которые должен обслуживать пользователь. При появлении неисправности немедленно прекратите эксплуатацию и обратитесь за помощью к квалифицированным специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.

### Воздействие жидкостей

- Берегите инструмент от дождя, не используйте его рядом с водой, в условиях сырости и повышенной влажности; не ставьте на него емкости с жидкостью, которая может разлиться и попасть внутрь.
- Никогда не вставляйте и не вынимайте вилку электроинструмента мокрыми руками

### Воздействие огня

- Не помещайте горящие предметы, типа свечей, на инструмент. Горящий предмет может упасть и вызвать пожар.

### При обнаружении неполадок

- В случае износа или повреждения шнура или вилки, а также при внезапном исчезновении звука во время эксплуатации, при появлении необычного запаха и дыма немедленно отключите электропитание, выньте вилку адаптера из розетки и обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.



## ВНИМАНИЕ

Всегда соблюдайте основные меры предосторожности, указанные ниже. Это поможет предотвратить серьезные увечья вплоть до смертельного исхода вследствие поражения электрическим током и возгорания. Меры предосторожности включают в себя, но не ограничиваются следующими указаниями:

### Источник питания / Кабель питания

- Не тяните за шнур при отключении кабеля питания, всегда держите непосредственно вилку.
- Не оставляйте устройство включенным в сеть во время грозы. Отключайте адаптер питания АС, если в течение длительного времени не будете им пользоваться.
- Не подключайте инструмент к розетке электропитания совместно с другим оборудованием (через тройник, удлинитель и т.п.). Это может привести к ухудшению качества звука, а также к пожару или поражению электрическим током.

### Место установки

- Не устанавливайте инструмент в помещениях с повышенной влажностью или пыленностью, под прямыми солнечными лучами или в зоне вибрации, вне помещения или рядом с нагревательными приборами. Установка в таких местах может повлечь за собой деформацию панели и повреждение внутренних компонентов.
- Не используйте инструмент вблизи теле-, радио-, стерео оборудования, мобильного телефона, или других электрических устройств. Это может стать источником шума.
- Не ставьте инструмент на неустойчивую поверхность, он может случайно упасть.
- Перед перемещением инструмента, отсоедините все подключенные кабели.
- Не блокируйте вентиляционные отверстия. Плохая вентиляция может привести к перегреву устройства и, как следствие, к его повреждению и даже возгоранию

## Подсоединение

- Перед подключением инструмента к другим электронным компонентам, отключите их питание. Перед включением или отключением электронных компонентов установите минимальный уровень громкости.

## Уход за инструментом

- Протирайте инструмент только сухой тканью. Не используйте разбавители красок, растворители, или ткани, пропитанные чистящими жидкостями.

## Безопасная эксплуатация

- Не вставляйте пальцы или руки в отверстия инструмента.
- При попадании различных предметов в отверстия на панели или клавиатуре немедленно отключите питание и отсоедините шнур питания от розетки АС. Обратитесь за консультацией к квалифицированному специалисту компании Yamaha.
- Не ставьте виниловые, пластмассовые или резиновые предметы на инструмент, это может привести к обесцвечиванию панели или клавиатуры.
- Не давите своим весом на инструмент и не размещайте на нем тяжелых предметов, а также чрезмерно не давите на кнопки, выключатели или гнезда.
- Не используйте устройство в течение длительного периода времени на высоком уровне громкости, так как это может привести к потере слуха. Если Вы испытываете какие-либо проблемы со слухом, проконсультируйтесь с врачом.

## Сохранение данных

### Сохранение и резервирование Ваших данных

- Данные DRAM (см. стр. 150), будут потеряны, если Вы выключаете питание инструмента. Сохраняйте данные на SmartMedia/USB устройствах хранения данных.
- Никогда не выключайте питание во время сохранения данных (на дисплее появится сообщение "Please keep power on..."/"Пожалуйста, не отключайте питание ..."). Выключение питания в этот момент приведет к потере всех пользовательских данных.

### Резервное сохранение на USB запоминающем устройстве (ЗУ)

- Для защиты от потери данных в результате повреждения медиаоборудования, рекомендуется сохранить всю важную информацию на два USB запоминающих устройства.

Yamaha не несет ответственность за потерю данных и повреждение инструмента, вызванное неправильной эксплуатацией.

Всегда выключайте питание, когда инструмент не используется.

# ВВЕДЕНИЕ

Благодарим за приобретение синтезатора Yamaha MO!

Теперь Вы владеете универсальным синтезатором с отличным звучанием и мощными функциями исполнения/записи, объединенные в общий инструмент для музыкального производства.

Фактически все наши последние технологии синтезирования и производства музыки включены в этот инструмент. Новый MO не только передает гамму впечатляющих звуков и ритмов, но и создает собственные. Также синтезатор предлагает мощные и удобные в работе инструменты для игры, комбинирования и управления звуками/ритмами во время исполнения!

Уделите время для внимательного прочтения этого руководства. Оно содержит важную информацию о том, как наиболее полно и качественно пользоваться этим удивительным инструментом.

Изучайте, работайте и наслаждайтесь!

## АКСЕССУАРЫ

В комплект с MO входит следующее:

- Адаптер питания (PA-5D) \*
- Руководство Пользователя (эта книга)
- Список Данных

*\* Может быть не включен в поставку в Вашем регионе. Пожалуйста, сверьтесь с вашим дилером.*

Иллюстрации и ЖК-дисплеи, показанные в этом руководстве пользователя, могут несколько отличаться от тех, что на Вашем инструменте.

Это изделие использует и объединяет компьютерные программы, на которые Yamaha имеет авторские права или лицензию на использование авторских прав других программ. Такие защищенные авторским правом материалы включают, без ограничения, все программное обеспечение, файлы стиля, MIDI файлы, WAVE данные, нотные и аудио записи.

Любое использование этих программ, кроме личного, запрещено законом. Любое нарушение авторских прав влечет за собой юридические последствия.

**НЕ ДЕЛАЙТЕ, НЕ РАСПРОСТРАНЯЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ПИРАТСКИЕ КОПИИ.**

Этот инструмент может использовать музыкальные данные различных типов и форматов, может трансформировать имеющиеся данные в необходимый для использования формат.

В результате, данные могут отличаться от исходных.

Копирование коммерчески доступных музыкальных данных, включает, но не ограничено MIDI данными и/или аудио данными, строго запрещено кроме личного использования.

- Windows - зарегистрированные торговые марки Microsoft Corporation.
- Apple и Macintosh - торговые марки Apple Computer, Inc., зарегистрированные в США и других странах.
- Названия компаний, изделий и программ в этом Руководстве Пользователя - торговые марки или зарегистрированные торговые марки их соответствующих владельцев.

# ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

● Широкий диапазон динамических и естественных голосов. Используйте функцию Поиска Категории (Category Search) основанную на инструментальном типе, чтобы быстро найти необходимые Вам звуки.	<b>Стр. 42</b>
● Режим Исполнения (Performance) позволяет Вам одновременно использовать четыре различных голоса, которые могут звучать как вместе, так и в различных частях клавиатуры.	<b>Стр. 44</b>
● Качественная обработка эффектами: Реверберацией (20 типов), Хорусом (49 типов), тремя отдельными блоками Вставки (Insertion) по два блока каждый (всего 116 типов), Мастер-Эффект (8 типов) и цифровым эквалайзером (3-х полосный Part EQ и 5-ти полосный Master EQ).	<b>Стр. 140</b>
● Всестороннее управление в реальном времени четырьмя регуляторами и четырьмя слайдерами - дает возможность регулировать параметры фильтра, уровней, эффектов, EG, и т. д. во время игры.	<b>Стр. 51</b>
● Функции режима Паттерна (Pattern) позволяют Вам работать с различными ритмическими разделами и рифмами как индивидуальными элементами, которые Вы можете легко и интуитивно комбинировать для создания ритмичных треков.	<b>Стр. 73</b>
● Кроме возможности создания Пользовательских (User) голосов в режиме Голоса (Voice), Вы можете создавать специальные Голоса Микширования для Песен и Паттернов. Эти голоса могут быть отредактированы и сохранены в режиме Песня/Паттерн (Song/Pattern), что делает исключительно легким и удобным создание голосов для использования с Песнями и Паттернами.	<b>Стр. 78</b>
● Универсальная функция Арпеджио (Arpeggio) автоматически проигрывает разнообразные секвенции в соответствии с играемыми клавишами. Эта функция особенно эффективна с барабанными голосами. Она позволяет Вам легко вызывать различные паттерны ритма одним нажатием клавиши. При использовании с обычными голосами, арпеджированная фраза изменяется гармонично и мелодично, давая Вам интуитивное управление над паттернами, которые Вы составляете или исполняете. Арпеджио могут быть вызваны не только играемыми клавишами, но также и силой их нажатия - для большей выразительности исполнения.	<b>Стр. 48</b>
● Как только Вы собрали все MIDI данные и паттерны, для песни, Вы можете использовать функцию Последовательности Паттерна (Pattern Chain), чтобы упорядочить партии в реальном времени. Этот практический подход облегчает осуществление прекрасных идей и создание удивительных песен.	<b>Стр. 84</b>
● Сцена Песни (Song Scene) - другой мощный инструмент, который позволяет Вам "снимать" секвенсорные установки трека (типа панорамирования, громкости, заглушки трека и так далее). Затем, во время воспроизведения или записи просто переключайте между Сценами для моментального динамического изменения.	<b>Стр. 89</b>
● Мастер-режим - для использования МО в качестве мастер-клавиатуры (с независимыми Зонами), и для легкой реконфигурации инструмента между режимами Голос/Исполнение и Песня/Паттерн.	<b>Стр. 122</b>
● Исключительно легкий для понимания интерфейс с двумя рядами операционных кнопок: [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]	<b>Стр. 33</b>
● Дистанционное Управление - для работы с секвенсорными программами с панели управления инструмента. Заглушка треков, управление транспортом (Игра, Остановка, Запись, и т.д.), микширование MIDI и аудио треков (до 16), панорамирование треков, управление EQ и эффектами - все это можно осуществить, не касаясь компьютерной мышки.	<b>Стр. 113</b>
● Цифровые выходные гнезда (DIGITAL) гарантируют звуковой выход без искажений и шума (44.1 кГц, 24 бита).	<b>Стр. 103</b>
● Инструмент содержит два разъема USB - USB TO HOST для подключения к компьютеру, и USB TO DEVICE для подключения к запоминающим устройствам, типа жесткого диска или флэш-диска. Стр. 31	
● Совместимость с мощными программными продуктами от Yamaha - Voice Editor (Редактор Голоса) и Multi Part Editor (Многодорожный Редактор) дает всестороннее, интуитивное редактирование всех параметров при помощи компьютера.	<b>Стр. 112</b>

# КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТИМ РУКОВОДСТВОМ

## Тематический указатель ..... Стр. 9

Этот указатель составлен по темам и приложениям, что дает возможность быстро и легко найти необходимую операцию или тему, представляющую интерес.

## Контроллеры и Разъемы ..... Стр. 14

Этот раздел описывает все кнопки, контроллеры и разъемы этого инструмента.

## Подготовка к работе и игре на инструменте ..... Стр. 20

Мы предлагаем ознакомиться сначала с этим разделом. Он объяснит, как играть и пользоваться новым инструментом.

## Основные операции ..... Стр. 27

Этот раздел представит основные операции этого инструмента, такие как редактирование значений и изменение установок.

## Краткое руководство ..... Стр. 40

В этом обучающем разделе, Вы ознакомитесь с различными функциями инструмента, и получите немного практического опыта.

## Базовая структура ..... Стр. 128

Этот раздел обеспечивает детальный обзор всех основных функций и характеристик инструмента, а также их соотношение.

## Справочное руководство ..... Стр. 151

Энциклопедия MO. Этот раздел содержит детальное описание всех параметров, установок, функций, характеристик, режимов и операций. (См. Руководство Пользователя на английском языке)

## Приложение ..... Стр. 219

Этот раздел содержит детальную информацию, относящуюся к инструменту - технические характеристики и различные дисплейные сообщения.

## Поиск и устранение неисправностей ..... Стр. 227

Если Вы столкнулись с какими-либо проблемами при использовании инструмента, просмотрите этот раздел перед обращением к Вашему дилеру или в обслуживающий центр. Самые общие проблемы, которые могут возникнуть, и их решения охвачены здесь в очень простом и легком для понимания описании.

## Список данных (отдельный буклет)

Содержит различные списки: Голосов, Фраз Пресетных Паттернов, Эффектов, Формат MIDI данных и Карту MIDI Реализации.

В этом руководстве указатели (>) используются для указания последовательности вызова некоторых функций. Инструкции в примере ниже указывают, что очередность операций будет следующая: 1) нажмите кнопку [VOICE], 2) выберите Стандартный Голос (Normal Voice), 3) нажмите кнопку [EDIT], 4) выберите Элемент, 5) нажмите кнопку [F1] OSC, и 6) нажмите кнопку [SF2] OUTPUT.

**[VOICE] > Стандартный Голос > [EDIT] > Элемент > [F1] OSC > [SF2] OUTPUT**

### ПРИМЕЧАНИЕ

Когда сообщение подтверждения (стр. 37) или окно Control Function (стр. 51) отображены на дисплее, нажмите кнопку [EXIT], чтобы выйти из этого состояния, затем выполните инструкции, как в вышеупомянутом примере. Аналогично, нажмите кнопку [DAW REMOTE], чтобы выйти из режима Дистанционного Управления (Remote Control), затем выполните инструкции как в вышеупомянутом примере, когда MO находится в режиме Remote Control



# Тематический указатель

## Воспроизведение на МО

- Прослушивание Демонстрационных (Demo) песен/паттернов ..... Стр. 73
- Последовательное воспроизведение песен - Song Chain ..... Стр. 95
- Последовательное воспроизведение паттернов - Pattern Chain ..... Стр. 84
- Воспроизведения арпеджио ..... Стр. 48

## Игра на клавиатуре

- Выбор Голоса и игра на клавиатуре ..... Стр. 40 (режим Голоса), 76 (режим Песни/Паттерна)
- Выбор Исполнения (Performance) и его игра на клавиатуре ..... Стр. 44
- Использование инструмента как Мастер-клавиатуры ..... Стр. 122
- Звучание метронома ..... Стр. 206
- Разделение клавиатуры - Установка верхних и нижних диапазонов для Голосов ..... Стр. 47 (режим Исполнения), 125 (Мастер-режим)
- Наложение двух Голосов (или Партий) ..... Стр. 46 (режим Исполнения), 125 (Мастер-режим)

## Выбор программ и их установки на МО

- Выбор Голоса - Voice ..... Стр. 40 (режим Голоса), 76 (режим Песни/Паттерна)
- Использование функции Поиска Категории ..... Стр. 42
- Выбор Исполнения - Performance ..... Стр. 44
- Выбор Песни - Song ..... Стр. 74
- Выбор Паттерна - Pattern ..... Стр. 75
- Выбор Раздела ..... Стр. 75
- Выбор Фразы и назначение его на трек Паттерна ..... Стр. 78
- Выбор шаблона Микширования (Mixing) для Песни/Паттерна. Стр. 77
- Выбор Мастера - Master ..... Стр. 122
- Выбор типа Арпеджио ..... Стр. 48 (режим Голоса/Исполнения), 80 (режим Песни/Паттерна)
- Выбор типа Фильтра ..... Стр. 170
- Выбор типа Эффекта
- Выбор типа Реверберации/типа Хоруса/типа Вставки
- [VOICE] > выбор Голоса > [F3] EFFECT ..... Стр. 151
- [PERFORM] > выбор Исполнения > [F3] EFFECT > [SF1] CONNECT ..... Стр. 171
- [SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [F3] EFFECT > [SF1] CONNECT ..... Стр. 189
- Выбор типа Мастер-эффекта
- [VOICE] > [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF2] MEF ..... Стр. 206
- [PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF3] MEF ..... Стр. 172
- [SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] MEQ/MEF > [SF2] MEF ..... Стр. 190
- Выбор типа Мастер-EQ
- [VOICE] > [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF1] MEQ ..... Стр. 206
- [PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF2] MEQ ..... Стр. 172
- [SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] MEQ ..... Стр. 190

## Использование контроллеров

- Как организованы и структурированы контроллеры ..... Стр. 50, 69
- Назначение функций на контроллеры для каждого Голоса (Установка Контроллера) ..... Стр. 70
- Назначение номеров Смены Режима Управления на каждый контроллер ..... Стр. 72
- Установка Диапазона Изменения Высоты Тона
- [VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF5] OTHER > PB вверх/ PB вниз ..... Стр. 154
- [SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF5] OTHER > PB вверх/ PB вниз ..... Стр. 191
- Проверка в настоящее время назначенных параметров управляемых регулятором ..... Стр. 56 (режим Голоса), стр. 65 (режим Исполнения), стр. 96 (режим Песни/Паттерна)
- Проверка в настоящее время назначенных параметров управляемых слайдерами ..... Стр. 52
- Начало/остановка песни или паттерна при помощи педали ..... [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF3] FT SW ..... Стр. 209
- Изменение Голоса или Исполнения при помощи педали ..... [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF3] FT SW ..... Стр. 209
- Включение и выключение воспроизведения Арпеджио при помощи педали ..... [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF3] FT SW ..... Стр. 209
- Сохранение того же эффекта контроллера (Колесо Модуляции, и т.д.), при изменении Голосов
- [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF4] OTHER > CtrlReset = hold ..... Стр. 206

## Звучание только определенной Партии или Голоса

- **Включение и выключение каждого элемента в режиме Редактирования Голоса** ..... Стр. 55
- **Определение, как используется каждый Элемент в режиме Редактирования Голоса**  
[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента > [F1] OSC > [SF1] WAVE > ElementSw = on/off (вкл\выкл) ..... Стр. 158
- **Определение, используется или нет Партия в режиме Исполнения**  
[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF1] VOICE > PartSw = on/off (вкл\выкл) ..... Стр. 174
- **Включение или выключение каждого трека (Партии) Песни/Паттерна** ..... Стр. 75
- **Выключение или заглушка воспроизведения Партии Песни/Паттерна, выключением принимающего канала**  
[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh ..... Стр. 191

## Регулировка громкости или выходного уровня

- **Общая**  
Регулировка выхода Мастер-громкости (Master Volume) ..... [MASTER VOLUME] ..... Стр. 16  
Регулировка громкости внутреннего генератора тона инструмента ..... [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Громкость ..... Стр. 205  
Регулировка выходного усиления каждого выходного разъема ..... [UTILITY] > [F2] OUTPUT ..... Стр. 206
- **В режиме Голоса (Voice)**  
Установка баланса громкости Элементов Стандартного Голоса (Normal Voice) слайдерами управления  
[VOICE] > выбор Normal Voice > [EDIT] > выбор Элемента > [F4] AMP > [SF1] LVL/PAN > Уровень (Level) ..... Стр. 56  
Регулировка громкости выбранного Голоса (общая для всех элементов/клавиш)  
[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUTPUT > Громкость (Volume) ..... Стр. 154
- **В режиме Исполнения (Performance)**  
Установка баланса громкости Партий отредактированного Исполнения слайдерами управления  
[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии > [F2] OUTPUT > [SF1] VOL/PAN > Громкость ..... Стр. 65  
Регулировка громкости для выбранного Исполнения (общая для всех партий)  
[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEQ > [SF1] OUT > Громкость ..... Стр. 172
- **В режиме Песни/в режиме Паттерна**  
Установка баланса громкости Партий отредактированной Песни слайдерами управления  
[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > выбор Партии > [F1] VOL/PAN > VOLUME ..... Стр. 97

## Создание Данных

- **Создание Голоса**  
Создание Стандартного Голоса (Normal Voice) в режиме Редактирования Голоса (Voice Edit) ..... Стр. 53  
Создание Голоса Ударного Инструмента (Drum Voice) в режиме Редактирования Голоса ..... Стр. 57  
Создание Микшированного Голоса (Mixing Voice) для Песни или Паттерна ..... Стр. 78
- **Создание Исполнения (Performance)** ..... Стр. 63
- **Создание Песни**  
Запись Вашего исполнения на клавиатуре в трек Песни (запись в реальном времени) ..... Стр. 88  
Перезапись существующего материала в треке Песне - Запись Punch-in  
[SONG] > [REC] > [F1] SETUP > Type = punch ..... Стр. 88  
Запись дополнительного материала в трек Песни (не стирая предыдущий материал) - Запись Overdub  
[SONG] > [REC] > [F1] SETUP > Type = overdub ..... Стр. 80  
Звучание метронома во время записи ..... [SONG] > [UTILITY] > [F3] SEQ > [SF1] CLICK > Mode = rec .... Стр. 206  
Запись Песни, с использованием Исполнения ..... Стр. 89  
Использование функции Пошаговой Записи (Step Recording) ..... [SONG] > [REC] > [F1] SETUP > Type = step ..... Стр. 80  
Редактирование MIDI событий каждого трека записанной Песни ..... [SONG] > [EDIT] > выбор трека ..... Стр. 90  
Вставка данных изменения темпа в середине Песни ..... [SONG] > [EDIT] > [F4] TR SEL ..... Стр. 88  
Вставка данных изменения Голоса  
[SONG] > [EDIT] > выбор трека > Вставка Выбора Банка MSB/LSB и Изменения Программы ..... Стр. 182  
Редактирование установок Микширования Песни, например громкости каждой Партии ..... [SONG] > [MIXING] ..... Стр. 93  
Использование функций «Job», например Копирования, Стирания, Квантизации ..... [SONG] > [JOB] > выбор функции ..... Стр. 91
- **Создание Паттерна**  
Назначение u1055 Пресетной Фразы на трек Паттерна (функция Patch) ..... Стр. 78  
Запись Вашего исполнения на клавиатуре в трек Паттерна, для создания Фразы ..... Стр. 82  
Запись нового ритмического паттерна Арпеджио в трек Паттерна ..... Стр. 80  
Звучание метронома во время записи ..... [PATTERN] > [UTILITY] > [F3] SEQ > [SF1] CLICK > Mode = rec .... Стр. 206  
Использование функции Пошаговой Записи ..... [PATTERN] > [REC] > [F1] SETUP > Type = step ..... Стр. 83  
Редактирование MIDI событий каждого трека записанного Паттерна ..... [PATTERN] > [EDIT] > выбор трека ..... Стр. 90  
Редактирование установок Микширования Паттерна, например громкости каждой Партии ..... [PATTERN] > [MIXING] ..... Стр. 93  
Использование функций «Job», например Копирования, Стирания, Квантизации ..... [PATTERN] > [JOB] > выбор функции ..... Стр. 91  
Программирование Секционной последовательности, для создания Последовательности Паттерна [PATTERN] > [F6] CHAIN ..... Стр. 85  
Преобразование Последовательности Паттерна в данные Песни [PATTERN] > выбор Паттерна > [F6] CHAIN > [EDIT] > [F3] SONG ..... Стр. 86
- **Создание Мастера** ..... Стр. 122
- **Создание Арпеджио** ..... Стр. 97

## Сохранение созданных данных

- Сохранение отредактированного Голоса во внутренней памяти (Флэш-память) и сохранение всех Голосов во внутренней памяти USB запоминающего устройства ..... Стр. 120
- Сохранение отредактированного Исполнения во внутренней памяти (Флэш-память) и сохранение всех Исполнений во внутренней памяти USB запоминающего устройства ..... Стр. 66
- Сохранение данных Песни/Паттерна  
Сохранение установок Микширования Песни/Микширования Паттерна во внутренней памяти (DRAM) ..... Стр. 77, 94  
Сохранение данных Песни/Паттерна на USB запоминающем устройстве ..... Стр. 98
- Сохранение установок Микширования во внутренней памяти (Флэш-память) в виде шаблона ..... Стр. 94
- Сохранение отредактированного Мастера во внутренней памяти (Флэш-память) и сохранение всех Мастеров во внутренней памяти, на USB запоминающем устройстве ..... Стр. 123
- Сохранение всех Арпеджио во внутренней памяти (Флэш-память), на USB запоминающем устройстве ..... Стр. 214

Название Ваших созданных данных ..... Стр. 38

## Восстановление потерянных данных

- Сравнение Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна перед редактированием (функция Сравнения - Compare) ..... Стр. 136
- Вызов отредактированного, но не сохраненного Голоса Исполнения, Песни или Паттерна (когда другой Голос был выбран) - функция Вызова - Recall ..... Стр. 37
- Песня/Паттерн  
Отмена изменений, сделанных в недавней Записи и Работе, для восстановления данных в их предыдущем состоянии [SONG] или [PATTERN] > [JOB] > [F1] UNDO ..... Стр. 93

## Инициализация

- Сброс Пользовательской Памяти к Исходным Фабричным Установкам ..... Стр. 26
- Форматирование USB запоминающего устройства ..... Стр. 213
- Инициализация отредактированного Голоса ..... [VOICE] > [JOB] > [F1] INIT ..... Стр. 168
- Инициализация отредактированного Исполнения ..... [PERFORM] > [JOB] > [F1] INIT ..... Стр. 177
- Инициализация отредактированного Мастера ..... [MASTER] > [JOB] > [F1] INIT ..... Стр. 218
- Инициализация отредактированных установок Микширования Песни ..... [SONG] > [MIXING] > [JOB] > [F1] INIT ..... Стр. 192
- Инициализация отредактированных установок Микширования Паттерна ..... [PATTERN] > [MIXING] > [JOB] > [F1] INIT ..... Стр. 202

## Установки взаимосвязанные с высотой тона (Настройка, Сдвиг Ноты и т.д.)

- **Общие**  
Изменение установки октавы клавиатуры ..... [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF2] KBD > Octave ..... Стр. 29  
Смещение ноты вверх или вниз на клавиатуре ..... [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF2] KBD > Transpose ..... Стр. 29  
Смещение ноты вверх или вниз в блоке генераторе тона ..... [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > NoteShift ..... Стр. 205  
Подстройка под другие инструменты ..... [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Tune ..... Стр. 205
- **В режиме Голоса**  
Установка системы настройки для голоса  
[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF2] PLY MODE > M.TuningNo. .... Стр. 169  
Регулировка высоты тона для каждого Элемента отредактированного Голоса полутонами  
[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента > [F2] PITCH > [SF1] TUNE > Coarse ..... Стр. 159  
Точная настройка тона каждого Элемента отредактированного Голоса  
[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента > [F2] PITCH > [SF1] TUNE > Fine ..... Стр. 159  
Установка всех нот (клавиш) на ту же самую высоту тона  
[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента > [F2] PITCH > [SF4] KEY FLW > PitchSens = 0 ..... Стр. 159
- **В режиме Исполнения**  
Смещение ноты вверх или вниз каждой Партии отредактированного Исполнения  
[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF1] TUNE > NoteShift ..... Стр. 176  
Точная регулировка высоты тона для каждой Партии отредактированного Исполнения  
[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF1] TUNE > Detune ..... Стр. 176
- **В режиме Песни/в режиме Паттерна**  
Смещение ноты вверх или вниз каждой Партии текущей Песни/Паттерна  
[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF1] TUNE > NoteShift ..... Стр. 191  
Точная настройка высоты тона для каждой Партии текущей Песни/Паттерна  
[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF1] TUNE > Detune ..... Стр. 191
- **В Мастер-режиме**  
Смещение клавиатуры на октаву вверх или вниз для каждой зоны отредактированного Мастера  
[MASTER] > выбор Мастера > [F2] MEMORY > ZoneSwitch = on > [EDIT] > выбор Зоны > [F2] NOTE > Octave ..... Стр. 216  
Точная настройка высоты тона клавиатуры для каждой зоны отредактированного Мастера  
[MASTER] > выбор Мастера > [F2] MEMORY > ZoneSwitch = on > [EDIT] > выбор Зоны > [F2] NOTE > Transpose ..... Стр. 216

## Подключение с компьютером/внешним MIDI инструментом

- **Определение разъема (MIDI, USB TO HOST), который будет использоваться для MIDI ввода - вывода**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF4] OTHER > MIDI IN/OUT ..... Стр. 210
- **Использование звуков МО для воспроизведения песни с MIDI секвенсора** ..... Стр. 110
- **Установка приема Массива Данных**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > RcvBulk = on/protect ..... Стр. 209
- **Звучание только внешнего MIDI генератора тона и выключение внутреннего генератора тона**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > LocalCtrl = (off) выкл. .... Стр. 209
- **Синхронизация с внешним MIDI инструментом/компьютером**  
  - Использование МО в качестве MIDI-мастера**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = internal, ClockOut = on, Seqctrl = out ..... Стр. 210
  - Использование МО в качестве MIDI-ведомого**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = MIDI, ClockOut = off, Seqctrl = in ..... Стр. 210
  - Использование МО в качестве МТС-ведомого**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = MTC, ClockOut = off, Seqctrl = in ..... Стр. 210
- **Отключение синхронизации с внешним MIDI инструментом/компьютером**  
  - Поддержка воспроизведения на внешнем MIDI секвенсоре, даже когда начинается/останавливается воспроизведение Песни/..... Паттерна на МО** ..... [UTILITY]> [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = internal, Seqctrl = off ..... Стр. 210
  - Поддержка стандартного воспроизведения Песни/Паттерна на МО, даже когда начинается/останавливается воспроизведение на внешнем MIDI секвенсоре** ..... [UTILITY]> [F5] MIDI > [SF3] SYNC > Seqctrl = off ..... Стр. 210
- **Синхронизация волновой скорости LFO Голоса с внешним MIDI инструментом/компьютером**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = MIDI ..... Стр. 210  
[VOICE]> выбор Стандартного Голоса> [EDIT] > [COMMON] > [F5] LFO > [SF1] WAVE > TempoSync = on ..... Стр. 156
- **Установка, какие MIDI события будут передаваться или распознаваться через разъемы MIDI, USB TO HOST**  
[SONG] или [PATTERN] > [UTILITY]> [F3] SEQ > [SF2] FILTER ..... Стр. 207
- **Установка канала MIDI передачи**  
  - Установка канала MIDI передачи клавиатуры в режиме Голоса/режиме Исполнения**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF1] CH > KBDTransCh ..... Стр. 209
  - Установка канала MIDI передачи и порта для каждого трека Песни/Паттерна**  
[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [F3] TRACK > [SF1] CHANNEL ..... Стр. 178
  - Установка канала MIDI передачи воспроизведения Арпеджио**  
[UTILITY]> [F3] VOICE > [SF3] ARP CH > TransmitCh ..... Стр. 206
- **Установка канала MIDI приема**  
  - Установка канала MIDI приема клавиатуры в режиме Голоса /режиме Исполнения**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF1] CH > BasicRcvCh ..... Стр. 209
  - Установка канала MIDI приема для каждой партии Песни/Паттерна**  
[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии> [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh ..... Стр. 191
- **Установка параметров для передачи/распознавания Изменения Программы**  
  - Включение или отключение отправки сообщений Выбора Банка и Изменения Программы, при выборе Голоса или Исполнения**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > BankSel, PgmChange ..... Стр. 209
  - Включение или отключение выбора Голосов/Исполнений МО от внешнего MIDI устройства**  
[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > BankSel, PgmChange ..... Стр. 209
  - [SONG] или [PATTERN] > > [MIXING] > [EDIT] > > [F5] RCV SW > BankSel, PgmChange ..... Стр. 192
  - Установка взаимосвязанных параметров так, чтобы сообщения MIDI, производимые воспроизведением Песни/Паттерна не передавались через MIDI** ..... [SONG]или [PATTERN] > [UTILITY]> [F3] SEQ > [SF2] FILTER ..... Стр. 207
- **Установка, как воспроизводится трек - внутренним генератором тона или внешним генератором тона**  
[SONG] или [PATTERN] > > [F3] TRACK > [SF2] OUT SW ..... Стр. 179

## Другие возможности

- **Автоматическая загрузка указанного файла на USB запоминающем устройстве при включении питания** ..... Стр. 102
- **Автоматическое назначение установки Режимы при u1074 включении питания**  
[UTILITY]> [F1] GENERAL > [SF4] OTHER > PowerOnMode ..... Стр. 206

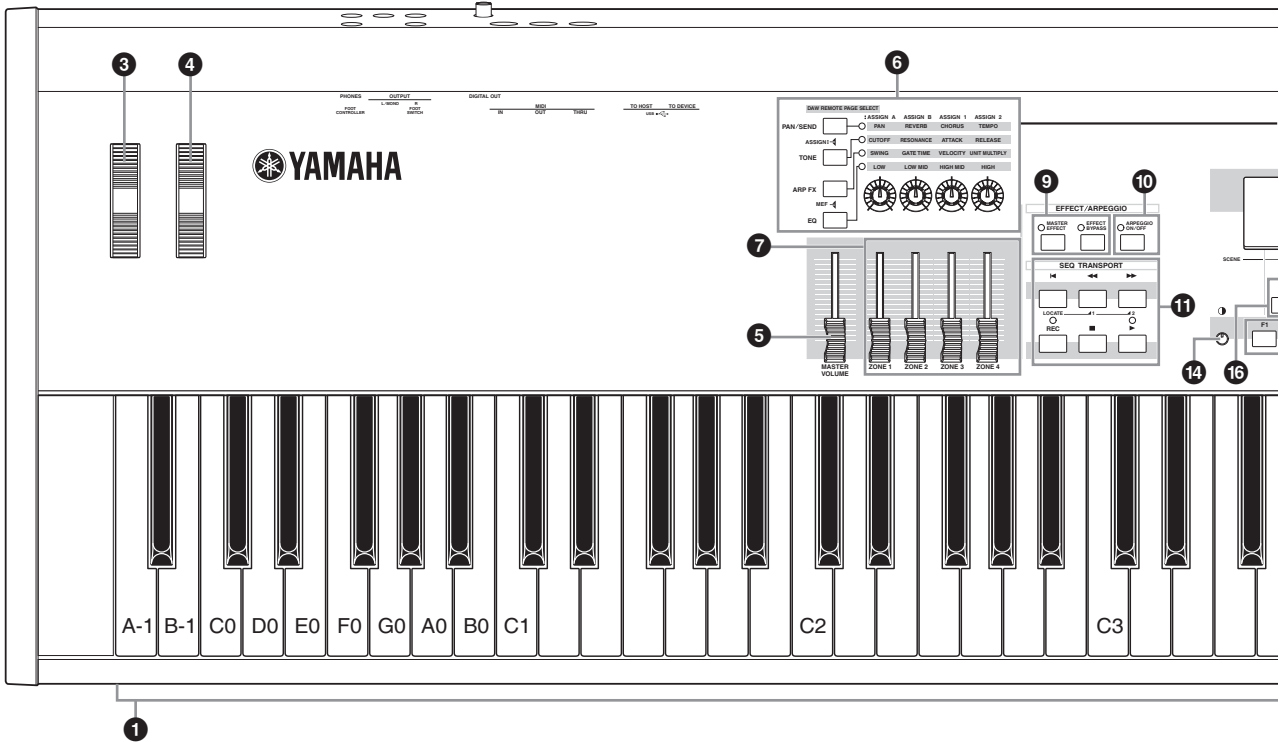
# СОДЕРЖАНИЕ

Введение .....	6	<b>Подключение МО к внешним устройствам.....</b>	<b>103</b>
Аксессуары .....	6	Подключения .....	103
Основные характеристики .....	7	Использование мультитембрального генератора тона для DAW/Секвенсора .....	110
Как пользоваться этим руководством.....	8	Использование МО с компьютерным программным обеспечением.....	112
Тематический указатель 9		<b>Создание собственных программ установок (Режим мастера).....</b>	<b>122</b>
<b>Панель управления .....</b>	<b>14</b>	<b>Базовая структура .....</b>	<b>128</b>
Пердняя панель .....	14	Внутренняя структура.....	128
Задняя панель .....	18	Внутренняя память и управление файлами.....	148
<b>Подготовка и эксплуатация .....</b>	<b>20</b>	<b>Справочный материал .....</b>	<b>151</b>
Электропитание.....	20	Режим Голоса .....	151
Игра на клавиатуре.....	22	Режим Исполнения.....	171
Режимы.....	24	Режим Песни.....	178
Основные инструкции.....	25	Режим Паттерна.....	196
Возврат пользовательской памяти к исходным установкам.....	26	Режим Микширования Голоса.....	203
<b>Основные операции .....</b>	<b>27</b>	Сервисный режим.....	205
Режимы.....	27	Режим Файла .....	211
Сохранение данных на USB запоминающих устройства.....	30	Мастер-режим.....	215
Функции и субфункции.....	33	<b>ПРИЛОЖЕНИЕ .....</b>	<b>219</b>
Выбор программы.....	33	Информационные Дисплеи .....	219
Перемещение курсора и установка параметров.....	35	Дисплейные сообщения.....	221
Функции редактирования .....	36	MIDI .....	223
Сообщение подтверждения .....	37	ПОИСК НЕИСПРАВНОСТЕЙ.....	227
Информационный дисплей.....	37	Технические характеристики.....	231
Установка ноты (клавиши) .....	37		
Наименование .....	38		
<b>Краткое руководство .....</b>	<b>40</b>		
<b>Исполнение на МО .....</b>	<b>40</b>		
Режим игры голоса .....	40		
Режим игры исполнения .....	44		
Использование функции арпеджио.....	48		
Использование контроллеров на МО.....	50		
<b>Редактирование программы .....</b>	<b>53</b>		
Редактирование голоса .....	53		
Редактирование исполнения .....	63		
<b>Использование контроллеров – расширенный курс.....</b>	<b>69</b>		
Контроллеры, поддерживаемые МО.....	69		
<b>Создание песни на МО .....</b>	<b>73</b>		
Воспроизведение демонстрационных песен/паттернов .....	73		
Создание паттерна .....	76		
Создание песни .....	87		

# ПАНЕЛЬ УПРАВЛЕНИЯ

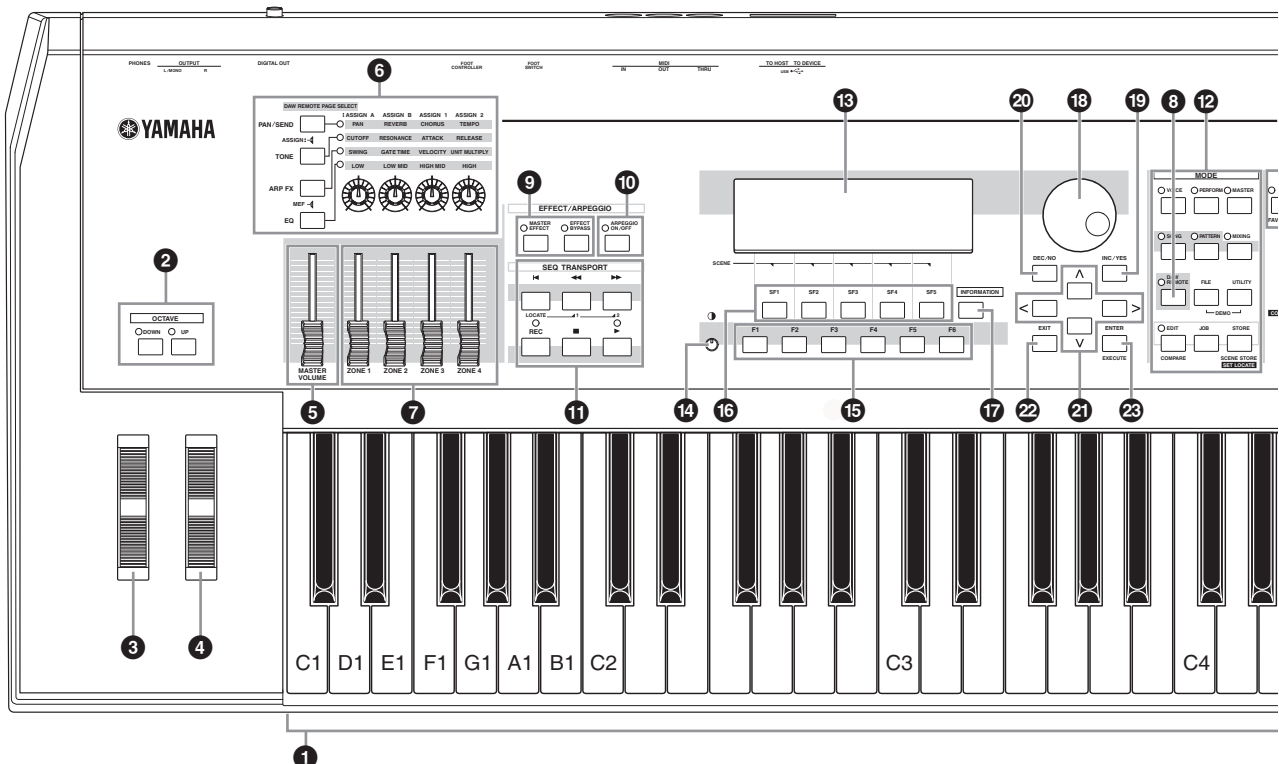
## Передняя панель

### MO8

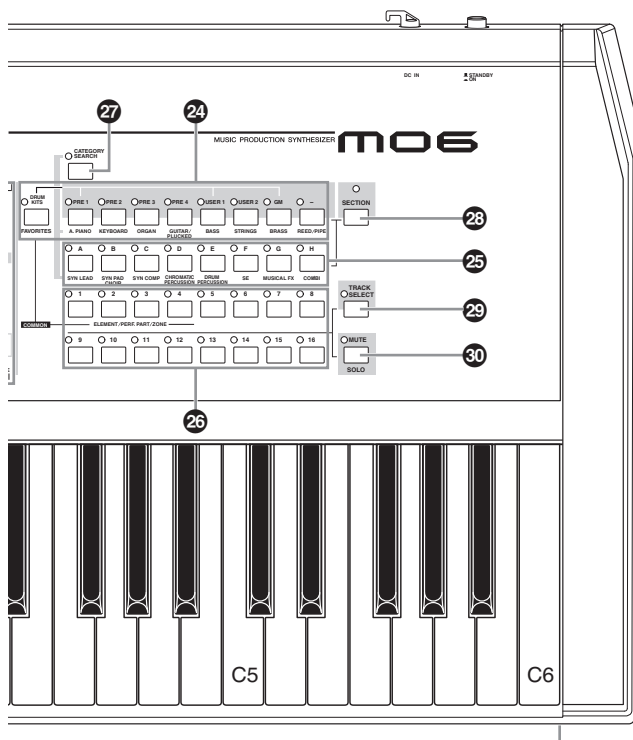
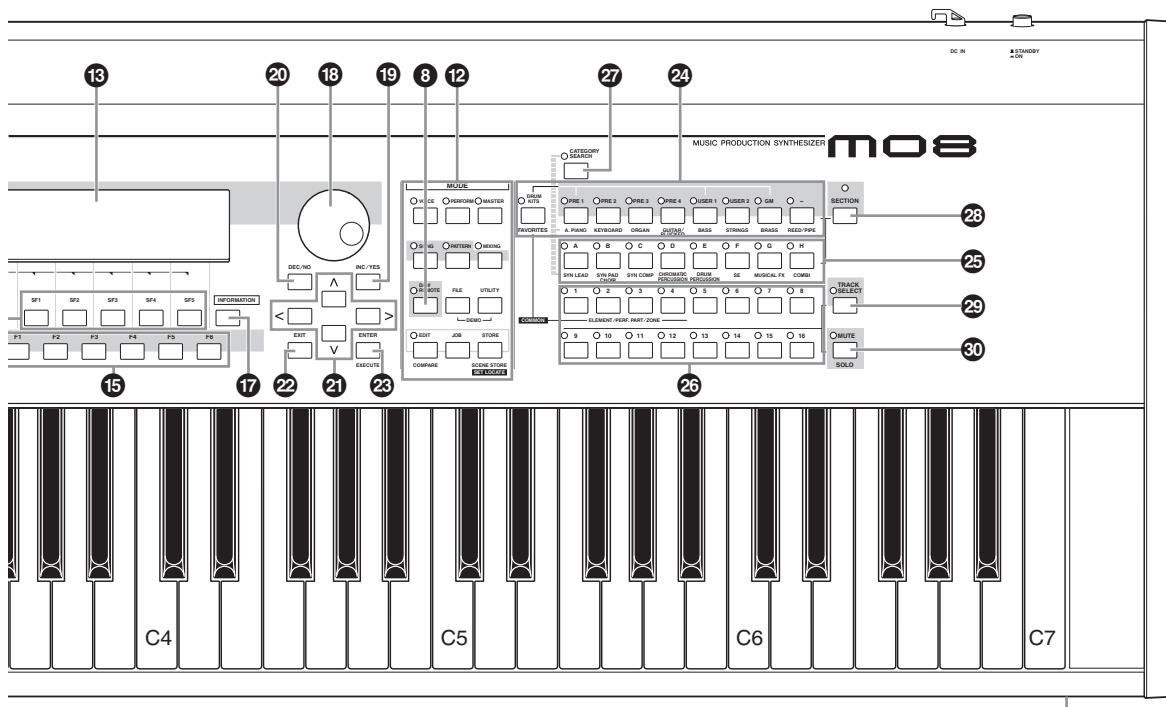


**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF2] клавиатура > Октава (Octave) установлено в положении «0», каждая клавиша соответствует названию ноты, показанной на иллюстрациях. Обратитесь к этой иллюстрации при установке параметров, имеющих значения названия ноты, типа Нотного Ограничения (Note Limit).

### MO6



**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда обе кнопки [OCTAVE] выключены, каждая клавиша соответствует названию ноты, показанной на иллюстрациях. Обратитесь к этой иллюстрации при установке параметров, имеющих значения названия ноты, типа Нотного Ограничения (Note Limit).



**1 Клавиатура**

Клавиатура MO6 состоит из 61 клавиши, а MO8 – 88 клавиш. Все инструменты чувствительны к силе нажатия. Данные о силе нажатия клавиш применяются для звукового воспроизводства, в зависимости от выбранного голоса.

**2 Кнопки OCTAVE [UP] и [DOWN] Стр. 29**

Эти кнопки изменяют нотный диапазон клавиатуры. Чтобы восстановить стандартную установку, нажмите одновременно обе кнопки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В модели MO8 отсутствуют кнопки OCTAVE.

**3 Колесо изменения высоты тона Стр. 50**

Управляет эффектом изменения высоты тона. Вы можете изменить функцию этого контроллера.

**4 Колесо модуляции Стр. 50**

Управляет эффектом модуляции. Вы можете изменить функцию этого контроллера.

**5 Слайдер [MASTER VOLUME]**

Устанавливает общую громкость звучания, которая подается на выходные гнезда OUTPUT, L/MONO, R и PHONES задней панели.

**6 Четыре кнопки Knob Control Function и четыре регулятора Стр. 51**

Эти четыре универсальных регулятора позволяют Вам корректировать различные аспекты или параметры текущего Голоса. Используйте кнопки Knob Control Function, чтобы изменить установку параметра для регуляторов. Соответствующий светодиод будет гореть, указывая активную группу параметров.

**7 Слайдеры Стр. 52**

Эти слайдеры управляют громкостью четырех составляющих Стандартного Голоса (Normal Voice) в режиме Голоса, громкостью четырех партий в режиме Исполнения, громкостью четырех партий включая текущую партию в режиме Песни/режиме Паттерна и громкостью четырех зон в Мастер-режиме.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если Слайдеры установлены на минимум, то Вы не услышите звучания при игре на клавиатуре или при воспроизведении песни/паттерна. Установите все слайдеры на подходящий уровень.

Слайдер [MASTER VOLUME] устанавливает выходной уровень инструмента. Слайдеры устанавливают MIDI громкость для соответствующего элемента или партии.

**8 Кнопка DAW REMOTE Стр. 113**

Дистанционный (Remote) режим позволяет управлять секвенсорными программами, установленными на Вашем компьютере, с панели управления инструмента. Нажмите кнопку [DAW REMOTE] для включения режима Дистанционного Управления.

**9 Кнопка [MASTER EFFECT] и кнопка [EFFECT BYPASS] Стр. 140**

Обширная секция эффектов инструмента обеспечивает исполнение или воспроизведение Песни/Паттерна эффектами Вставки (Insertion) (восемь комплектов, с двумя модулями эффектов в комплекте), Системными эффектами (Реверберация и Хорус) или Мастер-эффектами. Эти кнопки дают Вам возможность включить или выключить соответствующие блоки Эффекта одним нажатием. В структуре дисплея, эти функции [F] ранжируются несколько ниже режимов.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Из следующего дисплея, Вы можете выбрать определенный эффект(эффекты), который будет пропущен при использовании кнопки [EFFECT BYPASS]. Дисплей [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF3] EF BYPS

**10 Кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] Стр. 48**

Нажмите эту кнопку, чтобы включить/выключить воспроизведение Арпеджио для каждого Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна. Если Выключатель Арпеджио (Arpeggio Switch) выбранной партии выключен в режиме Исполнения/Песни/Паттерна, нажатие этой кнопки не даст никакого эффекта.

**11 Кнопки SEQ TRANSPORT**

Кнопки управления записью и воспроизведением данных Песни/Паттерна.

**• Кнопка [◀]**

Возвращает текущую песню или паттерн в начало, (то есть в первую долю первого такта).

**• Кнопка [◀◀] (перемотка назад)**

Краткое нажатие возвращает на один такт назад, или непрерывно перематывает назад при удержании.

**• Кнопка [▶▶] (перемотка вперед)**

Краткое нажатие продвигает на один такт вперед, или непрерывно перематывает вперед при удержании.

**• Кнопка [REC] (запись)**

Кнопка начала записи (Песни или фразы паттерна). (Индикатор горит).

**• Кнопка [■] (остановка)**

Нажатие кнопки останавливает запись или воспроизведение.

**• Кнопка [▶] (воспроизведение)**

Кнопка начала воспроизведения с текущей точки в песне или паттерне. В течение записи и воспроизведения индикатор мигает.

**12 Кнопки MODE Стр. 24**

Этой кнопкой можно выбрать операционные режимы (например, режим Голоса (Voice)).

**13 Дисплей LCD**

Большой жидкокристаллический дисплей с подсветкой (LCD) отображает параметры и значения выбранных операций или режима.

**14 Регулятор контрастности дисплея Стр. 21**

Используйте это регулятор, чтобы установить оптимальную контрастность дисплея.

**15 Кнопки [F1] - [F6] (функция) Стр. 33**

Эти кнопки расположенные непосредственно ниже дисплея. Вызывают соответствующие функции и обозначенные на дисплее. В структуре дисплея эти функции [F] ранжируются несколько ниже режимов.

**16 Кнопки [SF1] - [SF5] (субфункция) Стр. 33**

Эти кнопки вызывают соответствующие обозначения на дисплее субфункции. В структуре дисплея, эти субфункции [SF] ранжируются сразу после функций [F]. Эти кнопки могут также использоваться для сохранения/вызова Арпеджио в каждом режиме Игры (Play) и режиме Записи (Record) Песни/Паттерна. Они могут также использоваться для сохранения/выбора Сцены Песни (стр.89) в режимах Воспроизведения Песни и Записи Песни.



**17 Кнопка [INFORMATION] Стр. 37**

Это кнопка вызова «справки» показывает информацию о выбранном режиме. Чтобы вернуться на шаг назад, нажмите любую другую кнопку. В зависимости от выбранного дисплея, эта кнопка может использоваться для вызова окна ввода символов и номеров, для выбора длительности ноты или названий клавиш. (Стр. 35).

**18 Колесо Ввода Данных Стр. 35**

Осуществляет редактирование выбранного параметра. Для увеличения значения, вращайте колесо вправо (по часовой стрелке); для уменьшения - влево (против часовой стрелки). Если выбран параметр с широким диапазоном значения, Вы можете изменить значение в более широких интервалах, быстро вращая колесо ввода данных.

**19 Кнопка [INC/YES] Стр. 35**

Кнопка увеличения значения выбранного параметра. Также, используя эту кнопку, можно выполнить Рабочую (Job) операцию или операцию Сохранения (Store).

**20 Кнопка [DEC/NO] Стр. 35**

Кнопка уменьшения значения выбранного параметра. Также используется для отмены Рабочей (Job) операции или операции Сохранения (Store).

Вы можете также использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO], чтобы быстро проходить через значения параметра в интервалах по 10, особенно те, которые имеют большие диапазоны. Просто удерживайте одну из кнопок (в нужном направлении), и одновременно нажмите другую. Например, чтобы увеличить значение, нажмите кнопку [DEC/NO], удерживая нажатой кнопку [INC/YES].

**21 Кнопки курсора Стр. 35**

Эти кнопки перемещают «курсор» по экрану, выделяют и выбирают различные параметры.

**22 Кнопка [EXIT] Стр. 28**

Меню и дисплеи этого синтезатора организованы согласно уровневой структуре. Кнопка используется для выхода из текущего уровня и возвращения к предыдущему в структурной иерархии.

**23 Кнопка [ENTER]**

Используйте эту кнопку, чтобы выполнить Рабочую (Job) операцию или операцию Сохранения (Store). Также используйте эту кнопку, чтобы ввести номер при выборе Памяти или Банка для Голоса или Исполнения. В режиме Файла, используйте эту кнопку, чтобы перейти в следующий более низкий уровень в выбранной директории.

**24 Кнопки банков Стр. 40**

Каждая кнопка выбирает Банк Голоса или Исполнения. Когда кнопка [CATEGORY SEARCH] включена, эти кнопки могут использоваться для выбора желаемой категории (напечатана ниже каждой кнопки). Когда кнопка [SECTION] включена в режиме Паттерна, эти кнопки используются для выбора желаемой секции.

**25 Кнопки групп [A] - [H] Стр. 41**

Каждая кнопка выбирает Группу Голоса (Voice) или Исполнения (Performance). Когда кнопка [CATEGORY SEARCH] включена, эти кнопки могут использоваться для выбора желаемой категории (напечатана ниже каждой кнопки). Когда кнопка [SECTION] включена в режиме Паттерна, эти кнопки используются для выбора желаемой секции.

**26 Кнопки [1] - [16]**

Применение этих кнопок отличается в зависимости от состояния вкл\выкл. кнопок [TRACK SELECT] и [MUTE].

	Функции кнопок [1] - [16]		
	Когда включена кнопка [TRACK SELECT]	Когда включена кнопка [MUTE]	Когда кнопки [TRACK SELECT] и [MUTE] выкл.
Режим Игры Голоса	Установка канала передачи клавиатуры	—	Выбор голоса, согласно Группам А - Н
Режим Редактирования Голоса	Выбор элемента (1 - 4) и установка Заглушки Элемента (9 - 12)	—	—
Режим Игры Исполнения	Установка канала передачи клавиатуры	Установка Заглушки партии Исполнения (1 - 4)	Выбор Исполнения или Голоса (если курсор расположен в названии Голоса), согласно Группам А - Н
Режим Редактирования Исполнения	Выбор партии Исполнения (1 - 4)	—	—
Режим Игры Мастера	Установка канала передачи клавиатуры (при запоминании режима Голоса или режима Исполнения для текущего Мастера) или выбор трека Песни/Паттерна (при запоминании режима Песни или режима Паттерна для текущего Мастера)	—	Выбор Мастера, согласно Группам А - Н
Режим Редактирования Мастера	Выбор Зоны (1 - 4)	—	—
Режим Игры Песни/Паттерна	Выбор трека Песни/Паттерна	Установка Заглушки (Mute) трека Песни/Паттерна	Выбор Песни/Паттерна, согласно Группам А - Н
Режим Микширования Песни/Паттерна	Выбор партии Песни/Паттерна	Установка Заглушки (Mute) партии Песни/Паттерна	—
Режим Редактирования Голоса Микширования	Выбор элемента (1-4) и установка Заглушки Элемента (9-12)	—	—

**27 Кнопка [CATEGORY SEARCH] Стр. 42**

Когда эта кнопка включена, кнопки банков и кнопки Group могут использоваться для выбора категории Голоса/Исполнения.

**28 Кнопка [SECTION] Стр. 73**

Когда эта кнопка включена в режиме Паттерна, кнопки Групп [A] - [H] могут использоваться для выбора Секции Паттерна А - Н, а кнопки [PRE5] - [PLG3] кнопок Банков могут использоваться для выбора Секции Паттерна I - P.

**29 Кнопка [TRACK SELECT] Стр. 76**

Включение этой кнопки в режиме Песни/Паттерна позволяет использовать кнопки [1] - [16] для выбора соответствующих треков Песни/Паттерна. Включение и выключение этой кнопки по-разному соотносится с кнопками [1] - [16], в зависимости от выбранного режима. (См. "Кнопки [1] - [16]" выше.)

**30 Кнопка [MUTE] Стр. 74**

Включение этой кнопки в режиме Песни/Паттерна позволяет использовать кнопки [1] - [16] для того, чтобы заглушить соответствующие треки Песни/Паттерна. Нажмите одну из кнопок [1] - [16] удерживая нажатой эту кнопку для солирования соответствующего трека выбранной Песни/Паттерна. Включение и выключение этой кнопки по-разному соотносится с кнопками [1] - [16], в зависимости от выбранного режима. (См. "Кнопки [1] - [16]" выше.)

# Задняя панель

## MO8



## MO6



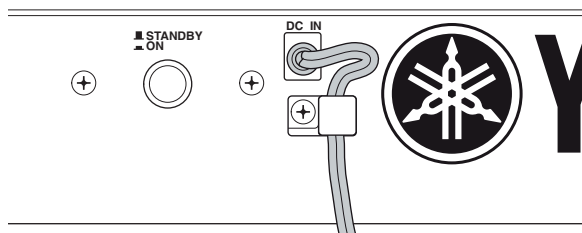
- ❶ Выключатель STANDBY/ON** Стр. 20  
Нажмите для включения (ON) или выключения (OFF) питания.

- ❷ Терминал DC IN** Стр. 20  
Подключите адаптер AC к этому терминалу.

### ⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Не пользуйтесь другим адаптером кроме Yamaha PA-5D или рекомендуемого Yamaha. Использование несовместимого адаптера может вызвать повреждение МО или привести к поражению электрическим током. ВСЕГДА ОТКЛЮЧАЙТЕ АДАПТЕР ОТ РОЗЕТКИ ПИТАНИЯ, КОГДА ИНСТРУМЕНТ НЕ ИСПОЛЬЗУЕТСЯ.

- ❸ Кабельный зажим**  
Закрепите кабель терминала DC IN кабельным зажимом (как показано ниже), чтобы предотвратить случайное отключение кабеля во время работы.



- ❹ Разъемы USB**

Этот инструмент оборудован двумя типами разъемов USB на задней панели - USB TO HOST и USB TO DEVICE. Разъем USB TO HOST используется для подключения инструмента к компьютеру через кабель USB. USB подключение между инструментом и компьютером используется только для передачи MIDI данных. Никакие аудио данные не могут быть переданы через этот USB разъем. Разъем USB TO DEVICE используется для подключения инструмента к USB запоминающим устройствам (жесткий диск, CD-ROM, магнитооптический накопитель, флэш-память, и т.д.) через кабель USB. Это позволяет Вам сохранять созданные данные на внешнем USB запоминающем устройстве и загружать данные с внешнего USB запоминающего устройства на инструмент. Операции Сохранения/Загрузки (Save/Load) могут быть выполнены в режиме Файла (File).

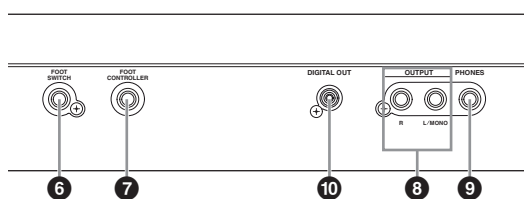
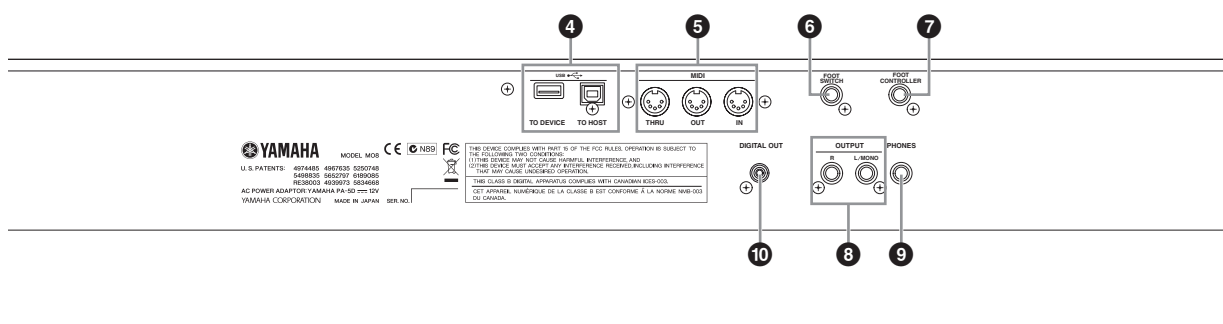
**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о USB на стр. 31.

### USB

USB - Универсальная Последовательная Шина подключения компьютера к периферийным устройствам для более быстрой передачи данных.

- ❺ Разъемы MIDI IN/OUT/THRU** Стр. 104

MIDI IN - принимает данные управления или исполнения от другого MIDI устройства, например, внешнего секвенсора. MIDI THRU - переадресовывает любые полученные MIDI данные (через MIDI IN) на подключенные устройства, позволяя удобно формировать цепочки дополнительных MIDI инструментов. MIDI OUT - передает данные управления, исполнения и воспроизведения с МО на другое MIDI устройство, например, внешний секвенсор.



### 6 Гнездо FOOT SWITCH Стр. 69

Гнездо для подключения отдельно покупаемой педали FC4 или FC5.

### 7 Гнездо FOOT CONTROLLER Стр. 69

Гнездо для подключения отдельно покупаемого педального контроллера (FC7, и т.д.). Гнездо FOOT CONTROLLER позволяет Вам управлять одной из назначаемых функций - например, громкостью, тембром, высотой тона или другими аспектами звука.

### 8 Гнезда OUTPUT L/MONO и R Стр. 20

Аудио сигналы линейного уровня подаются на выход через эти гнезда. Для монофонического выхода, используйте только гнездо L/MONO.

### 9 Гнездо PHONES Стр. 20

Для подключения стерео наушников.

### 10 Разъем DIGITAL OUT Стр. 103

Используйте этот разъем, для вывода цифровых сигналов по коаксиальному (RCA) кабелю. Формат - S/PDIF, обычно используемый для CD и DAT плееров. Цифровой выходной сигнал - 44.1kHz/24-bit.

# ПОДГОТОВКА И ЭКСПЛУАТАЦИЯ

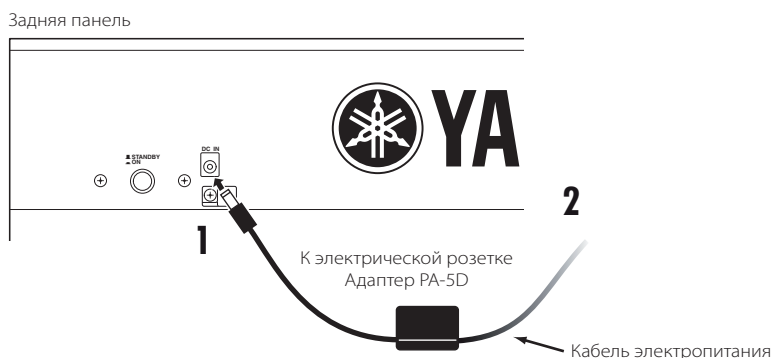
## Электропитание

### Подключение электропитания

Прежде, чем подключать адаптер питания, убедитесь, что выключатель MO [STANDBY/ON] установлен на STANDBY (выключено).

**1** Подключите разъем адаптера питания PA-5D к терминалу DC IN на задней панели MO.

**2** Подключите вилку адаптера питания к соответствующей розетке питания.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Обратный порядок действий отключит адаптер.

#### **ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ**

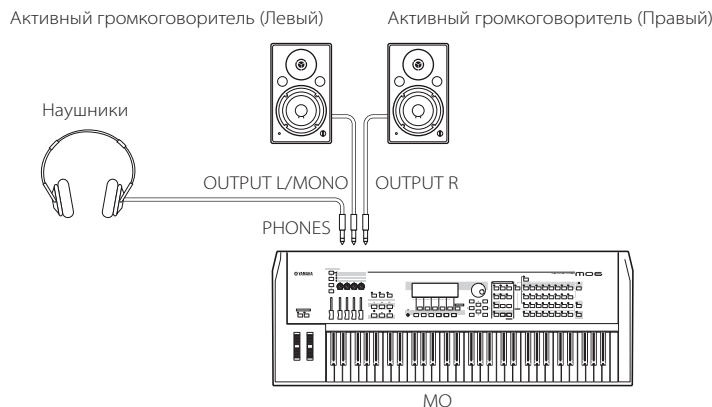
- Использование другого адаптера AC кроме PA-5D может привести к повреждению инструмента или электротравме.
- Подключите адаптер к розетке с соответствующим напряжением.

#### **ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

Даже когда выключатель [STANDBY/ON] находится в позиции STANDBY, небольшое напряжение все же поступает на модуль. Отключайте адаптер от розетки, если в течение длительного времени не будете им пользоваться..

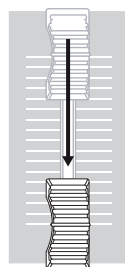
### Подключение акустической системы или наушников

Так как в MO нет собственной акустической системы, для мониторинга звука инструмента необходимо использовать внешнее оборудование. Подключите наушники, активную акустическую систему или другое оборудование для воспроизведения звука.



## ВКЛЮЧЕНИЕ ПИТАНИЯ

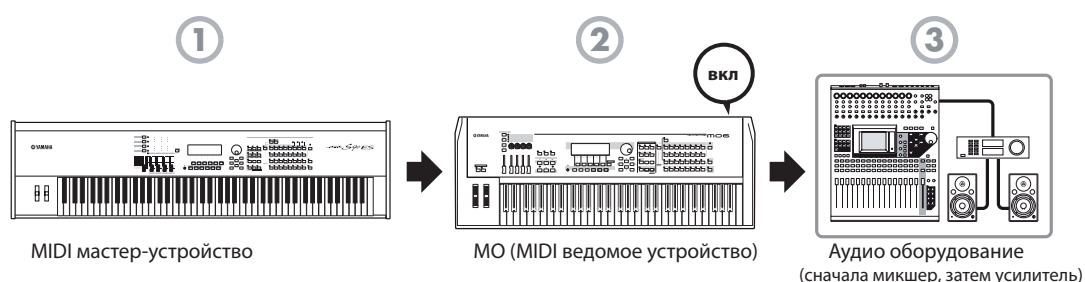
Удостоверьтесь, что громкость МО и внешних устройств установлены на минимум.



Включите питание, нажав [STANDBY/ON] на задней панели МО, затем включите питание усилителей.

### Подключение MIDI устройств или микшера

Убедитесь, что все регуляторы громкости установлены на минимум. Затем включите каждое устройство в Вашей системе в следующем порядке: MIDI мастер-устройства (контроллеры), MIDI ведомые устройства (устройства приема), затем аудио оборудование (микшеры, усилители, и т.д.). При выключении системы, сначала отключите громкость каждого аудио устройства, затем выключите каждое устройство в обратном порядке (сначала аудио устройства, затем MIDI устройства).

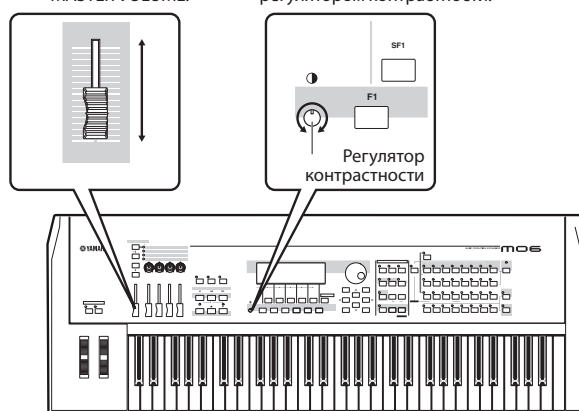


## РЕГУЛИРОВКА ЗВУКА И КОНТРАСТНОСТИ ДИСПЛЕЯ

Установите уровень громкости МО и подключенной акустической системы. Используя регулятор контрастности, установите оптимально четкое изображение дисплея. Рис.

Регулировка громкости слайдером MASTER VOLUME.

Регулировка контрастности дисплея регулятором контрастности.



После должной подготовки МО к работе, можете начать играть.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перед выключением МО, удостоверьтесь, что выключили питание или громкость на внешнем устройстве

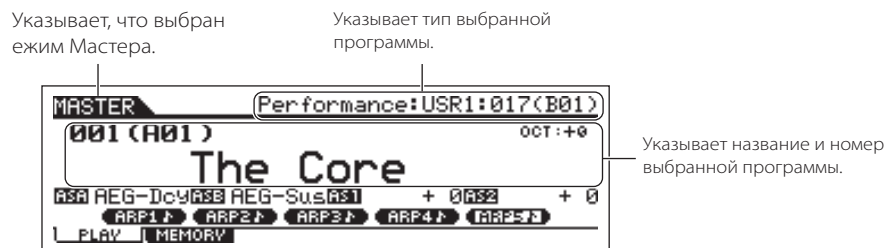
# ИГРА НА КЛАВИАТУРЕ

## Воспроизведение различных звуков

Попробуйте воспроизвести некоторые звуки на клавиатуре MO.

При включении питания после выполнения инструкций "Подключение электропитания" (стр. 20), на дисплее появится следующая надпись.

**ПРИМЕЧАНИЕ** По умолчанию выбирается режим Мастера (Master). Более подробно о режимах, см. раздел "Режимы" на стр. 24.



Играя на инструменте, Вы слышите звучание выбранной программы. При включении инструмента автоматически вызывается программа "The Core".

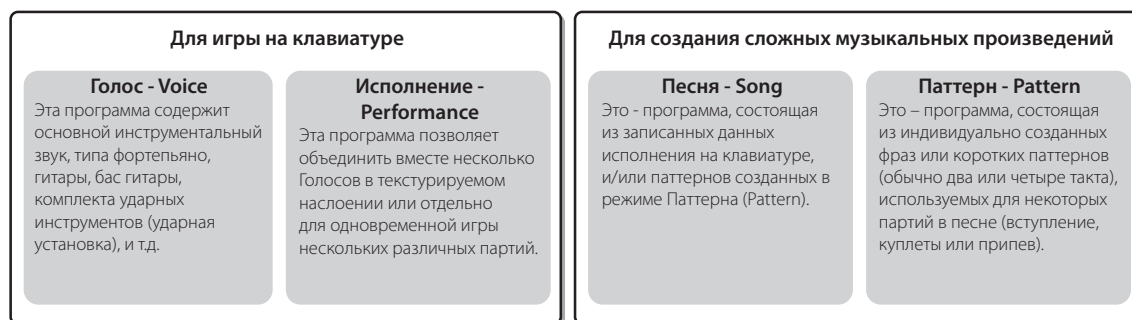
Обратите внимание на индикацию "Performance:USR1:017 (B01)" вверху справа на дисплее. Это указывает, что в настоящее время выбрана программа Исполнение (Performance) 017 в Пользовательском банке (USR) 1.

О других типах программ см.в последующих разделах.

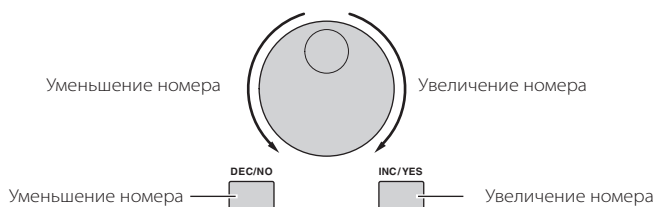
**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о Банках на стр. 40.

## ВЫБОР И ИГРА ЗВУКОВ

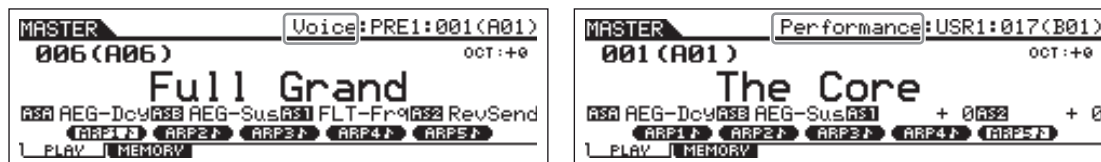
MO предлагает три различных типа программ для воспроизведения звуков: Голоса (Voices), Исполнения (Performances), Песни (Songs) и Паттерны (Patterns). В зависимости от назначения, эти типы программ разделяют на две группы.



В режиме Мастера можно выбрать 128 различных Голосов, Исполнений, Песен, и Паттернов. Для изменения номера Мастера, используйте кнопки [INC/YES], [DEC/NO] или колесо ввода данных.



После смены номера Мастера попробуйте воспроизвести различные Голоса или типы Исполнения. При выборе программы Голос на дисплее появится надпись "Voice". При выборе Исполнения - на дисплее появится "Performance".



**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также выбрать некоторые Песни и Паттерны в режиме Мастера. См. стр. 73.

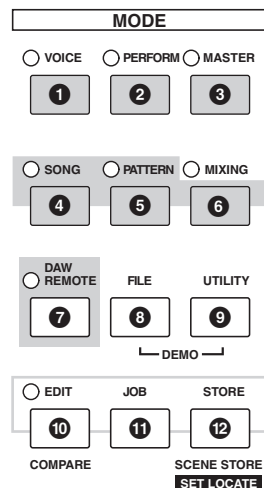
Используя программы Голоса и Исполнения, обратите внимание на богатое звучание типов Исполнения, а также на автоматические ритмы и Арпеджио. Это даст возможность Вашему исполнению звучать подобно большому оркестру!

Здесь, мы познакомились с операциями в режиме Мастера, который запускается по умолчанию при включении инструмента.

Более подробно о других режимах см. в следующем разделе.

# РЕЖИМЫ

При помощи 12 кнопок можно выбрать различные операционные режимы.



## 1 Игра на клавиатуре, используя Голос

### Режим голоса Кнопка [VOICE]

Вы можете пользоваться предлагаемыми Голосами или создавать ваши собственные Голоса.

## 2 Игра на клавиатуре несколькими Голосами

### Режим Исполнения Кнопка [PERFORM]

В режиме Исполнения, Вы можете использовать несколько Голосов одновременно или установить различные Голоса в отдельных диапазонах клавиатуры. Вы можете также воспроизводить автоматические ритмы и Арпеджио. Каждую из этих комбинаций Голосов называют "Исполнением" - "Performance". Этот режим позволяет Вам создавать богато текстурируемые, многослойные звуки или исполнять более двух партий одновременно, например, партию фортепьяно и бас-гитары - что особенно полезно при исполнении соло.

## 3 Создание собственных программных установок

### Режим Мастера Кнопка [MASTER]

Режим Мастера (Master) может использоваться двумя способами:

- Сохранение ваших приоритетных установок, часто используемых с Голосом, Исполнением, Песней, или Паттерном, и немедленный их вызов нажатием одной кнопки.
- Деление клавиатуры на четыре отдельных раздела - так же, как если бы Вы играли на четырех отдельных MIDI клавиатурах

## 4 Создание собственных песен

### Режим песни Кнопка [SONG]

Режим Песни (Song) позволяет Вам создавать ваши собственные песни, записывая Ваше исполнение, созданное в режиме Голоса, или объединяя пресетные ритмические Паттерны.

## 5 Создание паттернов ритма

### Режим Паттерна Кнопка [PATTERN]

В режиме Паттерна (Pattern), Вы можете отдельно создавать "стандартные блоки" песни - ритмы и паттерны для различных частей песни.

## 6 Создание установок микширования

### Режим Микширования Песни или Микширования Паттерна Кнопка [MIXING]

Здесь, Вы можете установить микширование, регулировать баланс между партиями Песни или Паттерна и использовать панорамирование и эффекты к Песне/Паттерну.

## 7 Управление DAW компьютера с инструмента

### Режим Дистанционного Управления Кнопка [DAW REMOTE]

Режим Дистанционного Управления (Remote Control) позволяет Вам управлять секвенсорными программами Вашего компьютера или DAW (цифровая аудио рабочая станция), используя кнопки или контроллеры на MO.

## 8 Резервирование данных

### Режим Файла Кнопка [FILE]

Режим Файла (File) позволяет Вам сохранять Ваши данные на USB запоминающем устройстве, и загружать эти данные с USB устройства на MO.

## 9 Установка системных параметров

### Сервисный режим Кнопка [UTILITY]

Сервисный (Utility) режим позволит установить параметры, относящиеся ко всей системе MO (Голосам, Исполнениям, Песням и Паттернам).

## 10 Установка параметров для каждого режима

### Режим редактирования Кнопка [EDIT]

Режим редактирования позволяет Вам устанавливать параметры, относящиеся к каждому Голосу, Исполнению, Песне или Паттерну.

## 11 Инструментальные средства для организации Ваших данных

### Режим JOB Кнопка [JOB]

Этот режим предлагает различные операции и функции (называемые "рабочими" - "jobs"), которые помогают Вам в организации и управлении важными данными, включая инициализацию установок и копирование данных.

## 12 Сохранение программ MO

### Режим сохранения Кнопка [STORE]

Этот режим позволяет сохранить Ваши отредактированные программы во внутренней памяти MO. Имейте в виду, что некоторые данные, такие как Песни или Паттерны, удаляются при выключении питания. Сохраняйте важные данные на USB запоминающем устройстве в режиме Файла.



# ОСНОВНЫЕ ИНСТРУКЦИИ

## Голоса - основа МО

Голоса, созданные в режиме Голоса - звуковой фундамент для других режимов МО. Программы Исполнения, Песни и Паттерна составлены из различных Голосов, используемых вместе для определенного исполнения или записи песни. МО располагает исключительным разнообразием Пресетных Голосов для исполнения, практически, любого музыкального стиля.

Прослушайте Голоса, чтобы найти наиболее Вам подходящие. Попробуйте их творчески расширить и использовать функции редактирования для создания собственных Голосов.

**Выбор пресетного Голоса**



Стр. 40

**Создание нового Голоса**



Стр. 53

## Объединение нескольких Голосов для создания Исполнения

Выберите Исполнение (Performance) для одновременного воспроизведения нескольких различных Голосов. МО содержит 256 запрограммированных Исполнений для игры в различных музыкальных стилях.

**Выбор пресетного Исполнения**



Стр. 44

**Создание нового Исполнения**



Стр. 63

## Создание Песен, записывая Ваше исполнение или объединяя некоторые паттерны ритма.

Используя функции секвенсора МО, Вы можете создать собственные песни, записывая Ваше исполнение или объединяя некоторые паттерны ритма.

МО предлагает два способа создания песен: 1) традиционная запись песни от начала до конца, и 2) создание отдельных коротких разделов (или "Паттернов") и объединение их в Песню.

**Создание Песни**



Стр. 87

**Создание Паттерна**



Стр. 76

## Режим Мастера - создание клавиатурных установок или быстрый вызов необходимой программы.

Режим Мастера позволяет Вам регистрировать ваши любимые Голоса, Исполнения, Песни, и Паттерны вместе в Мастер-программе. Независимо от используемого режима - Голос, Исполнение, Песня или Паттерн - МО предоставляет возможность быстрого вызова соответствующего Мастера. Режим Мастера или Мастер-режим, может также использоваться для деления клавиатуры на четыре раздела - каждый с отдельным Голосом - как если бы Вы играли на четырех отдельных MIDI клавиатурах.

**Создание установок Мастер-режима**



Стр. 122

## Удобное дистанционное управление вашим программным обеспечением.

Панель МО служит удобной панелью управления Вашей компьютерной музыкальной системы. Используйте кнопки и слайдеры для управления аудио микшером и функциями транспорта Секвенсора программного MIDI/аудио. Это дает возможность практического управления Вашей виртуальной студией на уровне не доступном компьютерной клавиатуре и мыши. Эти характеристики доступны для любого компьютерного секвенсорного программного обеспечения и для программы Multi Part Editor (стр. 112), совместимой с функцией Дистанционного Управления (Remote Control).

**Дистанционное управление программным обеспечением**



Стр. 113

## Общие установки и резервирование данных.

В то время как режимы Голоса, Исполнения, Песни и Паттерна обеспечивают управление программами МО, Сервисный режим определяет общие установки для инструмента, например, регулирует транспозицию и точную настройку, или переключает операции MIDI и USB. Данные МО можно архивировать и сохранить на USB запоминающем устройстве.

**Создание общих системных установок**



Стр. 205

**Копирование важных данных**



Стр. 211

На этом мы закончим наше краткое знакомство с основными операциями и функциями МО. Наслаждайтесь естественными звуками инструмента, играйте на нем и создавайте музыку. Продолжайте изучать другие богатые возможности МО, опираясь на предложенные ссылки.

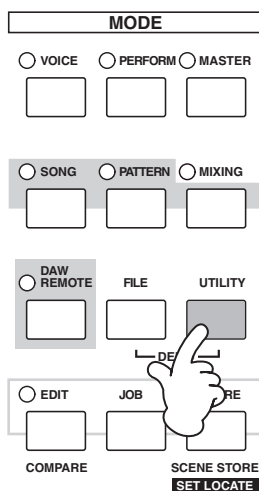
# Возврат Пользовательской Памяти (User Memory) к исходным установкам

Исходные установки Пользовательской Памяти этого синтезатора могут быть восстановлены следующим образом.

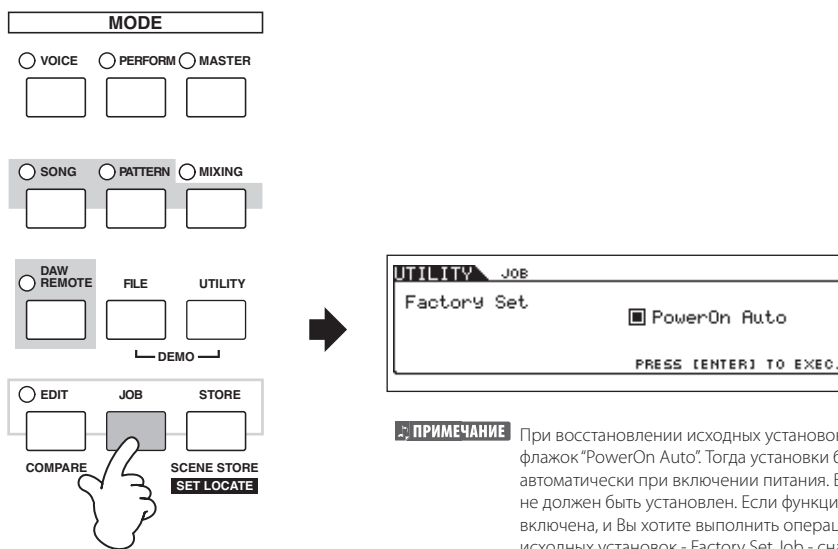
## **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

При восстановлении исходных заводских установок все созданные Вами Голоса, Исполнения, Песни, Паттерны и системные установки в Сервисном режиме будут стерты. Сохраните все важные данные на USB запоминающем устройстве перед выполнением этой процедуры (стр. 60, 66 и 98).

**1** Нажмите кнопку [UTILITY], чтобы ввести Сервисный (Utility) режим.



**2** Нажмите кнопку [JOB], чтобы ввести Рабочий Сервисный (Utility Job) режим.



**• ПРИМЕЧАНИЕ** При восстановлении исходных установок отметьте кнопку-флажок "PowerOn Auto". Тогда установки будут восстановлены автоматически при включении питания. Вообще, этот флажок не должен быть установлен. Если функция PowerOn Auto включена, и Вы хотите выполнить операцию восстановления исходных установок - Factory Set Job - сначала снимите флажок, затем выполните операцию.

**3** Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей запросит подтверждение).

Чтобы отменить операцию, нажмите кнопку [DEC/NO].

**4** Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию (Job).

После того, как операция будет выполнена, на дисплее появится сообщение "Completed" "Выполнено" и будет восстановлен исходный режим.

## **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

Сообщения "Executing..." - "Выполнение ..." или "Please keep power on" "Пожалуйста, не выключайте питание", появляются, когда требуется некоторое время для выполнения операции. Никогда не выключайте питание при появлении вышеупомянутых сообщений. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

# Основные операции

В этом разделе, мы рассмотрим фундаментальные операции выполняемые МО. Здесь, Вы узнаете, как выбирать режимы, вызывать различные функции, изменять установки и редактировать значения параметра. Тщательно изучите эти операции, и Вы сможете профессионально владеть инструментом. Перед дальнейшим чтением ознакомьтесь с основными терминами и названиями, используемыми в работе с МО.

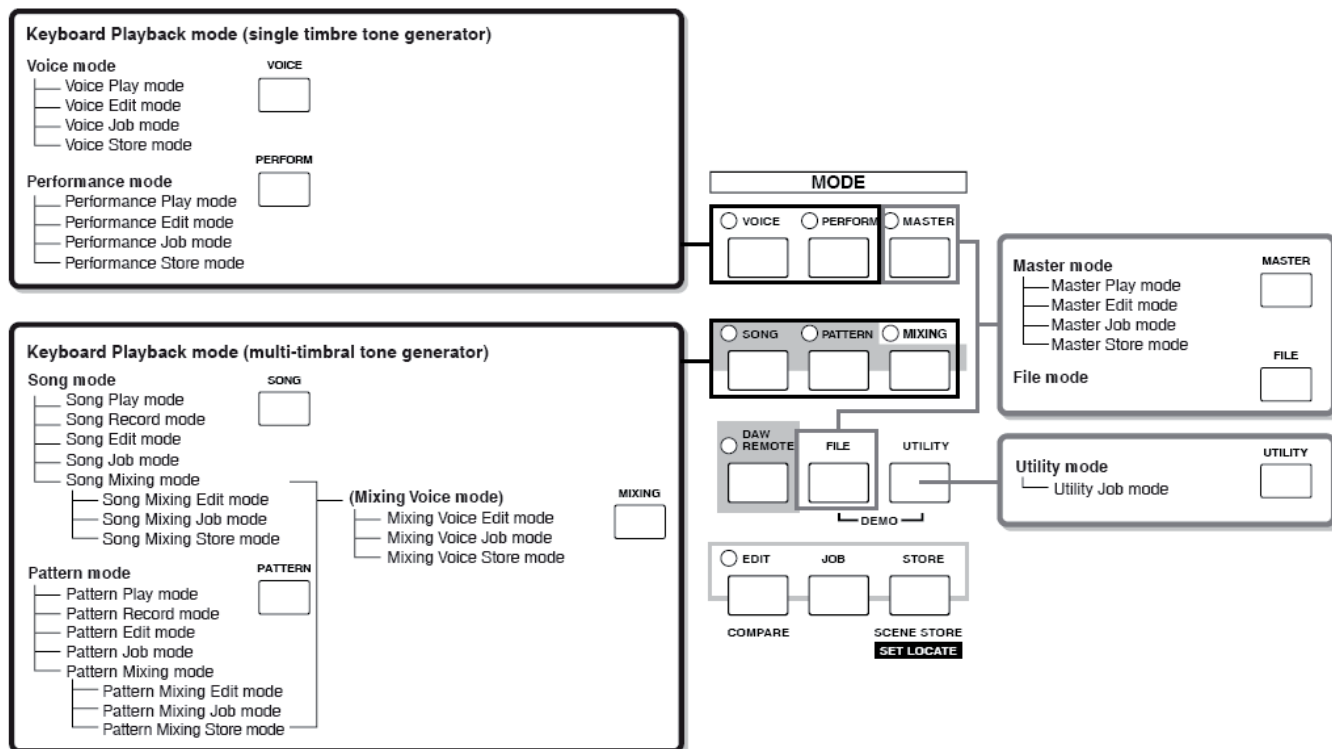
Термин	Описание	Страница
Голос	Голоса музыкальных инструментов	40
Исполнение	Программа, в которой объединены несколько одновременно звучащих Голосов	44
Песня	Музыкальные данные, состоящие из MIDI событий	73
Паттерн	Данные паттерна ритма, которые состоят из MIDI событий, используемые для зацикливания воспроизведения	73
Мастер	Программа, которая позволяет Вам записывать установки в режиме Голоса, Исполнения, Песни и Паттерна	122
Файл	Совокупность установок для сохранения и управления созданными данными	211

## РЕЖИМЫ

### Структура режимов

В зависимости от состояния блока генератора тона данный синтезатор поддерживает два основных типа режимов. Первый тип включает режимы Голоса и Исполнения, а внутренний генератор тона используется для работы с одним тембром - то есть, один Голос или один канал MIDI данных. Второй тип включает режимы Песни и Паттерна, и внутренний генератор тона используется в мультитембральном режиме - то есть, используется несколько Голосов, или несколько MIDI каналов. Также синтезатор поддерживает три специальных режима.

Мастер-режим позволяет Вам запоминать Ваши установки в каждом режиме (Голос/Исполнение/Песня/Паттерн) и немедленно вызывать их в любое время нажатием одной кнопки. Режим Файла позволяет Вам управлять созданными данными, а Сервисный режим обеспечивает управление, связанное с общими операциями инструмента



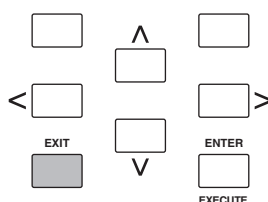
## Таблица режимов

Функции режимов и их активация:

Режим	Режим	Функция	Активация режима
<b>Режим голоса</b>	Режим Игры Голоса	Игра Голоса	[VOICE]
	Режим Редактирования Голоса	Редактирование/Создание Голоса	[VOICE] > [EDIT]
	Режим Работы с Голосом	Инициализация Голоса, и т.д.	[VOICE] > [JOB]
	Режим Сохранения Голоса	Сохранение Голоса во внутренней памяти	[VOICE] > [STORE]
<b>Режим Исполнения</b>	Режим Игры Исполнения	Игра Исполнения	[PERFORM]
	Режим Редактир. Исполнения	Редактирование/Создание Исполнения	[PERFORM] > [EDIT]
	Режим Работы с Исполнением	Инициализация Исполнения, и т.д.	[PERFORM] > [JOB]
	Режим Сохранения Исполнения	Сохранение Исполнения во внутренней памяти	[PERFORM] > [STORE]
<b>Режим Песни</b>	Режим Игры Песни	Игра Песни	[SONG]
	Режим Записи Песни	Запись Песни	[SONG] > [REC]
	Режим Редактирования Песни	Редактирование MIDI событий Песни	[SONG] > [EDIT]
	Режим Работы с Песней	Конвертирование и преобразование данных Песни	[SONG] > [JOB]
	Режим Микширования Песни	Установка параметров генератора тона	[SONG] > [MIXING]
	Режим Редактир. Микш. Песни	Детальная установка параметров генератора тона	[SONG] > [MIXING] > [EDIT]
	Режим Работы с Микшир. Песни	Инициализация Микширования Песни, и т.д.	[SONG] > [MIXING] > [JOB]
	Режим Сохр. Микшир. Песни	Сохранение Микширования Песни во внутренней памяти	[SONG] > [MIXING] > [STORE]
<b>Режим Паттерна</b>	Режим Игры Паттерна	Игра Паттерна	[PATTERN]
	Режим Записи Паттерна	Запись Паттерна	[PATTERN] > [REC]
	Режим Редактиров. Паттерна	Редактирование MIDI событий Паттерна	[PATTERN] > [EDIT]
	Режим Работы с Паттерном	Конвертирование и преобразование данных Паттерна	[PATTERN] > [JOB]
	Режим Микширован. Паттерна	Установка параметров генератора тона	[PATTERN] > [MIXING]
	Режим Редакт. Микш. Паттерна	Детальная установка параметров генератора тона	[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT]
	Режим Раб. с Микш. Паттерна	Инициализация Микширования Паттерна, и т.д.	[PATTERN] > [MIXING] > [JOB]
	Режим Сохр. Микшир. Паттерна	Сохранение Микширования во внутренней памяти	[PATTERN] > [MIXING] > [STORE]
<b>(Режим Микширования Голоса)</b>	Режим Редактирования Микширования Голоса	Редактирование/Создание Голоса, специально для Песни/Паттерна	[SONG] или [PATTERN] > [MIXING] > [F5] VCE ED
	Режим Работы с Микшированием Голоса	Инициализация Микширования Голоса, и т.д.	[SONG] или [PATTERN] > [MIXING] > [F5] VCE ED > [JOB]
	Режим Сохранения Микширования Голоса	Сохранение Микширования u1043	[SONG] или [PATTERN] >
	Микширования Голоса	Голоса во внутренней памяти	[MIXING] > [F5] VCE ED > [STORE]
<b>Сервисный режим</b>	Сервисный режим	Установка взаимосвязанных системных параметров	[UTILITY]
	Режим Сервисный Работы	Сброс Пользовательской Памяти к первоначальным значениям	[UTILITY] > [JOB]
<b>Мастер-режим</b>	Режим Игры Мастера	Игра Мастера	[MASTER]
	Режим Редактирования Мастера	Редактирование/Создание Мастера	[MASTER] > [EDIT]
	Режим Работы с Мастером	Инициализация Мастера, и т.д.	[MASTER] > [JOB]
	Режим Сохранения Мастера	Сохранение Мастера во внутренней памяти	[MASTER] > [STORE]
<b>Режим Файла</b>	Режим Файла	Управление Файлами и Папками (Директориями)	[FILE]

### ■ Выход из текущего дисплея

Для большинства операций или дисплеев (кроме режима Файла, режима Записи Песни/Паттерна, и режима Дистанционного Управления), нажатие кнопки [EXIT] позволят Вам оставить текущий дисплей и вернуться к предыдущему. Вы можете возвратиться назад к любому из режимов - Игра Голоса, Игра Исполнения, Игра Песни, Игра Паттерна, и Игра Мастера, нажимая несколько раз кнопку [EXIT] в соответствующем режиме.

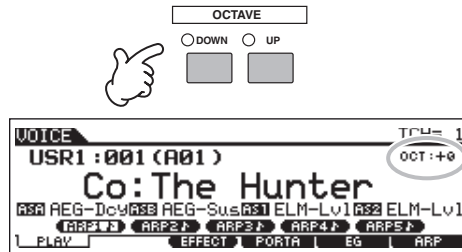


## Октавная установка клавиатуры (МО6)

При желании изменить высоту тона, добавив дополнительные басовые или более высокие ноты, воспользуйтесь контроллерами Octave Up/Down (Октава Вверх\Вниз).

Каждый раз, нажимая кнопку [OCTAVE UP] на панели, общая высота тона голоса повышается на одну октаву. Каждое нажатие кнопки [OCTAVE DOWN] понижает высоту тона на одну октаву. Диапазон - от -3 до +3, где 0 - стандартная высота тона.

При повышении тона горит индикатор кнопки [OCTAVE UP], а при понижении – индикатор кнопки [OCTAVE DOWN]. Текущая октавная установка отображается сверху справа на дисплее. Для немедленного восстановления стандартной высоты тона (0) одновременно нажмите кнопки [OCTAVE UP] и [OCTAVE DOWN] (оба индикатора погаснут).

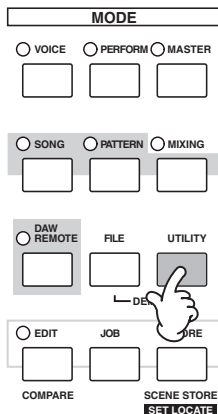


**ПРИМЕЧАНИЕ** Текущая Октавная (Octave) установка автоматически отражается в идентичном параметре Octave в Сервисном режиме ([UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF2] KBD > Octave). Эта установка доступна во всех режимах.

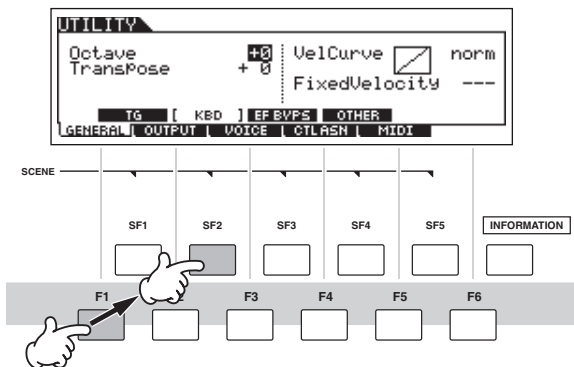
## Установка транспозиции клавиатуры

Вы можете установить клавиатурный диапазон по полутонам вверх или вниз так же как октавную установку.

**1** Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный (Utility) режим.



**2** Нажмите кнопку [F1] GENERAL, затем кнопку [SF2] KBD.



**3** Переместите курсор в параметр "Transpose" используя кнопку курсора.

**4** Измените значение параметра Transpose (Транспозиция), используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных.

**5** Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить установку во внутренней памяти.

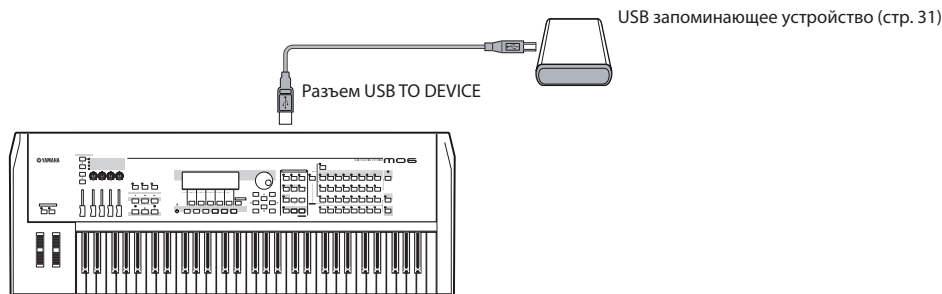
**ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**  
Обязательно выполните пункт 5. Все установки будут потеряны, если Вы выключите питание, не выполнив шаг 5.

**ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**  
Не отключайте питание во время записи данных во внутреннюю память инструмента (когда отображено сообщение "Please keep power on" - "Пожалуйста, не включайте питание"). Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы (из-за нарушения целостности данных в памяти). Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Установка транспозиции доступна во всех режимах.

# Сохранение данных на USB запоминающих устройствах

Инструмент позволяет создавать разнообразные данные, такие как данные Голоса (включая Голоса, Исполнения, и т.д.) и секвенсорные MIDI данные (Песни, Паттерны, Арпеджио). Естественно, Вам нужно сохранять эти данные для будущего использования, поэтому инструмент оборудован разъемом USB TO DEVICE для подключения USB запоминающего устройства. Для вызова данных используется функция Загрузки (Load). (Операции Сохранения (Save) и Загрузка (Load) производится в режиме Файла; см. стр. 211). Имейте в виду, что некоторые типы данных теряются при выключении питания и их необходимо сохранять должным образом.



## Теряемые и сохраняемые данные при выключении питания

Ниже приведенная таблица содержит типы данных, которые могут быть созданы на инструменте и их постоянное или временное расположение во внутренней памяти.

### **⚠ Предостережение**

Удостоверьтесь, что сохранили все необходимые Вам данные в оперативной памяти DRAM на USB запоминающем устройстве перед выключением питания. В противном случае, эти данные будут утеряны.

Типы данных	Стр.	Режим создания данных	Типы внутренней памяти, на которых сохранены данные
Голос	53	Режим голоса	Флэш-ROM
Микширование Голоса	78	Режим Микширования Голоса	DRAM > Будут утеряны при выключении питания.
Исполнение	63	Режим Исполнения	Флэш-ROM
Песня*	87	Режим Песни	DRAM > Будут утеряны при выключении питания.
Последовательность Песни	95	Режим Последовательности Песни	DRAM > Будут утеряны при выключении питания.
Паттерн*	76	Режим Паттерна	DRAM > Будут утеряны при выключении питания.
Последовательность Паттерна	84	Режим Последовательности Паттерна	DRAM > Будут утеряны при выключении питания.
Фраза (Паттерн)	79	Режим Паттерна	DRAM > Будут утеряны при выключении питания.
Арпеджио	97	Режим Песни, режим Паттерна	Флэш-ROM
Мастер	122	Мастер-режим	Флэш-ROM
Шаблон Микширования**	77	Режим Микширования Песни, Режим Микширования Паттерна	Флэш-ROM
Системные установки	205	Сервисный (Utility) режим	Флэш-ROM

\* Включает установки микширования (стр. 137, 138)

\*\* Микширование Песни/Микширование Паттерна может быть сохранено в виде данных Песни/Паттерна и как Шаблон Микширования (который не связан с определенной Песней/Паттерном).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о типах данных, создаваемых на этом инструменте, о носителях внутренней памяти, на которых эти данные сохраняются, и о типах файлов для сохранения созданных данных на USB запоминающем устройстве см. раздел "Структура Памяти" на стр. 149.

## Сохранение данных на USB запоминающих устройствах

При использовании USB запоминающего устройства, удостоверьтесь, что оно подключено к разъему USB TO DEVICE и следуйте нижеприведенным инструкциям.

### ■ Совместимые USB устройства

К разъему USB TO DEVICE подключайте только USB запоминающее устройство (жесткий диск, CD-ROM, флэш-диск и т.п.).

Могут подключаться самовключаемые устройства, использующие внешние источники питания. Другие устройства, такие как компьютерная клавиатура или мышь, использовать нельзя.

МО не обязательно поддерживает все коммерчески доступные USB запоминающие устройства. Yamaha не может гарантировать работу USB запоминающих устройств, которые Вы купили. Перед покупкой USB запоминающих устройств, пожалуйста, проконсультируйтесь с Вашим дилером Yamaha, или уполномоченным дистрибьютором Yamaha (см. список в конце Руководства Пользователя) для совета, или см.

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Хотя диски CD-RW могут использоваться, чтобы загрузить данные на инструмент, они не могут использоваться для сохранения данных. Однако, Вы можете передать данные на компьютер и сохранить данные на CD, используя пишущий диск CD-RW на компьютере.

### Форматирование USB носителей

Когда подключено USB запоминающее устройство, или вставлены носители, сообщение "USB device unformatted" ("USB устройство не отформатировано") может появиться на дисплее, указывая, что устройство или носители должны быть отформатированы для дальнейшего использования. Выполните операцию Форматирования (Format) в режиме Файла (стр. 211).

### Предосторожности при использовании разъема USB TO DEVICE

#### ⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Никогда не включайте/выключайте питание USB устройства и никогда не подключайте/отсоединяйте кабель USB, когда USB устройство – самовключаемого типа. Это может привести к "зависанию" в работе синтезатора. В то время как инструмент работает с данными (операции Сохранения, Загрузки и Удаления в режиме Файла), не отключайте USB кабель, не удаляйте носители из устройства, и не выключайте питание ни на каком из устройств. Это может привести к потере данных на обоих устройствах.

### ■ Защита данных (защита от записи):

Для предотвращения случайного стирания важных данных, применяйте защиту от записи, которая имеется на каждом запоминающем устройстве или носителе. Если Вы сохраняете данные на USB запоминающем устройстве, убедитесь, что нет защиты от записи.

### Типы USB разъемов

Задняя панель инструмента оснащена двумя возможными типами USB разъемов. Старайтесь их не путать.

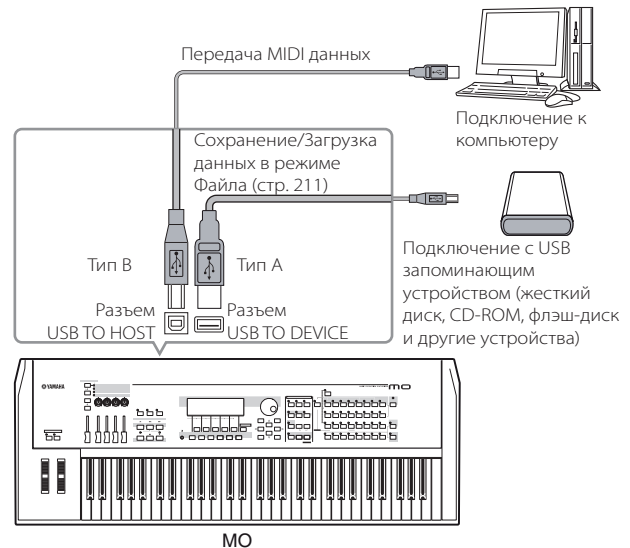
#### ■ Разъем USB TO HOST

Этот тип используется для подключения инструмента к компьютеру, и позволяет обмениваться только MIDI данными.

В отличие от MIDI, USB может поддерживать множество портов. USB кабели имеют различные разъемы на каждом конце: тип A и тип B. Подключите тип A к компьютеру, а тип B к разъему USB TO HOST.

#### ■ Разъем USB TO DEVICE

Этот тип используется для подключения инструмента к USB запоминающим устройствам, и позволяет Вам сохранять созданные данные на подключенном устройстве, а так же загружать необходимые данные с подключенного устройства. Операции Сохранения (Save) и Загрузки (Load) выполняются в режиме Файла (стр. 211). USB кабели имеют различные разъемы на каждом конце: тип A и тип B. Подключите тип A к разъему USB TO DEVICE, а тип B к USB запоминающему устройству



**ПРИМЕЧАНИЕ** Компьютер не может обратиться к USB запоминающему устройству, подключенному к разъему инструмента USB TO DEVICE, даже при правильном подключении. Вы можете обращаться к данным на USB запоминающем устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, только из режима Файла на самом инструменте.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Хотя МО поддерживает только стандарт USB 1.1, Вы можете подключить и использовать с МО запоминающие устройства стандарта USB 2.0. Однако скорость передачи данных будет соответствовать стандарту USB 1.1

**СОВЕТ. Копирование Ваших данных на компьютер.**

**■ Копирование данных МО на компьютер**

После сохранения данных на USB запоминающем устройстве, Вы можете перенести их на жесткий диск Вашего компьютера, а затем, заархивировать и организовать файлы так, как Вам удобно. Просто подключите устройство как показано ниже.



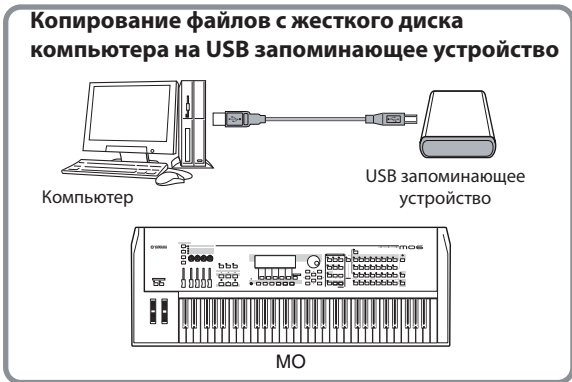
↓  
Отсоедините USB запоминающее устройство от синтезатора, и подключите его к компьютеру



**■ Загрузка данных компьютера на МО**

Данные и файлы, содержащиеся на жестком диске компьютера, могут быть загружены на МО.

Сначала сохраните информацию на носителе данных, затем передайте их на инструмент. Этим способом, Вы можете использовать данные, созданные на компьютере или другом инструменте с МО. Например, Вы можете загрузить Стандартные MIDI файлы на инструмент в виде данных Песни/Паттерна, или импортировать файлы, созданные на MOTIF ES



↓  
Отсоедините USB запоминающее устройство от компьютера, и подключите его к синтезатору

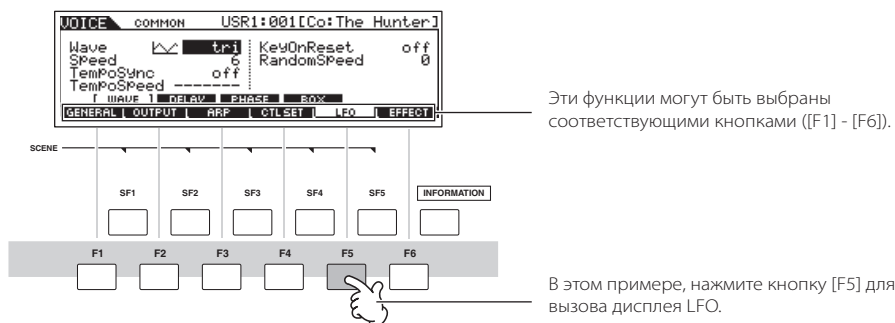




# Функции и Субфункции

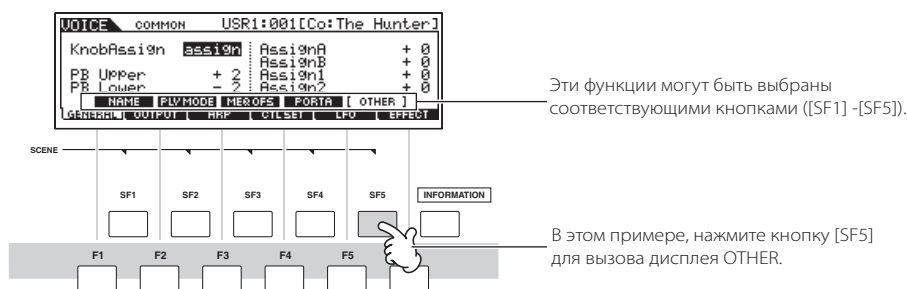
Каждый режим, описанный выше, содержит различные дисплеи с различными функциями и параметрами. Для просмотра этих дисплеев и выбора желаемой функции, используйте кнопки [F1] -[F6] и кнопки [SF1] -[SF5]. При выборе режима доступные дисплеи или меню появляются непосредственно над кнопками внизу экрана (как показано ниже).

## Использование кнопок Функций [F1] -[F6]



В зависимости от выбранного режима различные шесть доступных функций могут быть вызваны кнопками [F1] -[F6].

## Использование кнопок Субфункций [SF1] -[SF5]



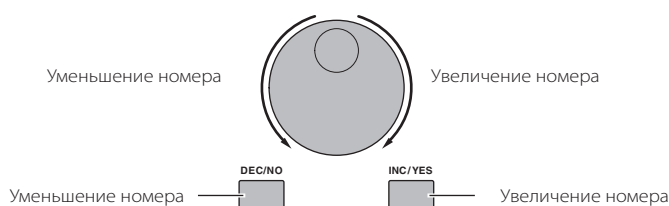
В зависимости от выбранного режима различные пять доступных функций (субфункций) могут быть вызваны кнопками [SF1] -[SF5]. (Некоторые дисплеи могут не иметь субфункций для этих кнопок.)

# ВЫБОР ПРОГРАММЫ

Для игры на MO, Вам необходимо выбрать одну из его программ (Голос, Исполнение, Песня, Паттерн или Мастер). Эти программы могут быть выбраны в каждом режиме Игры (Play) одной и той же процедурой.

### ■ Использование кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных

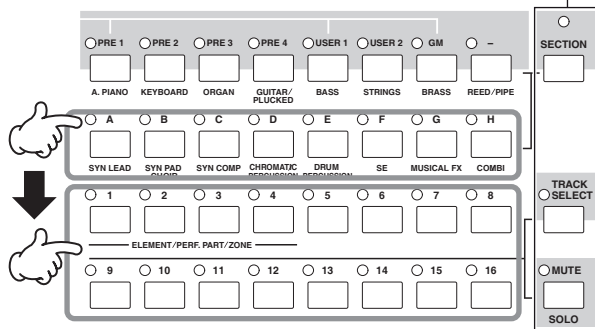
Кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] позволяют Вам прокручивать номера программ в любом из режимов Игры (Голос, Исполнение, Песня, Паттерн, и Мастер). Вращение колеса ввода данных вправо (по часовой стрелке) увеличивает номер программы, при вращении влево (против часовой стрелки) уменьшает его. Этот контроллер работает, так же как и кнопки [INC/YES] и [DEC/NO], но позволяет Вам быстрее просматривать программы.



### Использование кнопок [GROUP], [NUMBER]

Вы можете выбрать номер программы, нажимая любую из кнопок групп [A] -[H] и [1] -[16].

Приведенные здесь объяснения применяются при выключенных индикаторных кнопках.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Поиска Категории (Category Search) (стр. 42) позволяет Вам легко определить местонахождение и выбрать Голоса нужного Вам типа.

Номера программ Голоса (Voice) и соответствующие им Группа/Номер приведены ниже.

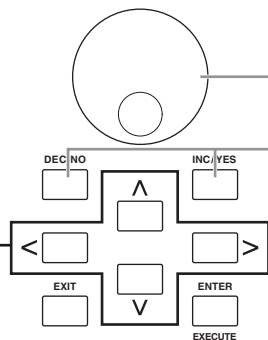
Номер Программы	Группа	Номер	Номер Программы	Группа	Номер	Номер Программы	Группа	Номер	Номер Программы	Группа	Номер
001	A	1	033	C	1	065	E	1	097	G	1
002	A	2	034	C	2	066	E	2	098	G	2
003	A	3	035	C	3	067	E	3	099	G	3
004	A	4	036	C	4	068	E	4	100	G	4
005	A	5	037	C	5	069	E	5	101	G	5
006	A	6	038	C	6	070	E	6	102	G	6
007	A	7	039	C	7	071	E	7	103	G	7
008	A	8	040	C	8	072	E	8	104	G	8
009	A	9	041	C	9	073	E	9	105	G	9
010	A	10	042	C	10	074	E	10	106	G	10
011	A	11	043	C	11	075	E	11	107	G	11
012	A	12	044	C	12	076	E	12	108	G	12
013	A	13	045	C	13	077	E	13	109	G	13
014	A	14	046	C	14	078	E	14	110	G	14
015	A	15	047	C	15	079	E	15	111	G	15
016	A	16	048	C	16	080	E	16	112	G	16
017	B	1	049	D	1	081	F	1	113	H	1
018	B	2	050	D	2	082	F	2	114	H	2
019	B	3	051	D	3	083	F	3	115	H	3
020	B	4	052	D	4	084	F	4	116	H	4
021	B	5	053	D	5	085	F	5	117	H	5
022	B	6	054	D	6	086	F	6	118	H	6
023	B	7	055	D	7	087	F	7	119	H	7
024	B	8	056	D	8	088	F	8	120	H	8
025	B	9	057	D	9	089	F	9	121	H	9
026	B	10	058	D	10	090	F	10	122	H	10
027	B	11	059	D	11	091	F	11	123	H	11
028	B	12	060	D	12	092	F	12	124	H	12
029	B	13	061	D	13	093	F	13	125	H	13
030	B	14	062	D	14	094	F	14	126	H	14
031	B	15	063	D	15	095	F	15	127	H	15
032	B	16	064	D	16	096	F	16	128	H	16

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе Голоса нажмите одну из кнопок Банка, затем – кнопки Группы и Номера.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В зависимости от программы количество номеров может отличаться. Например, диапазон номеров Стандартного Голоса (Normal Voice), Исполнения (Performance) и Мастера (Master) – 001 - 128, а диапазон номеров Песни и Паттерна – 001-064

# ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КУРСОРА И УСТАНОВКА ПАРАМЕТРОВ

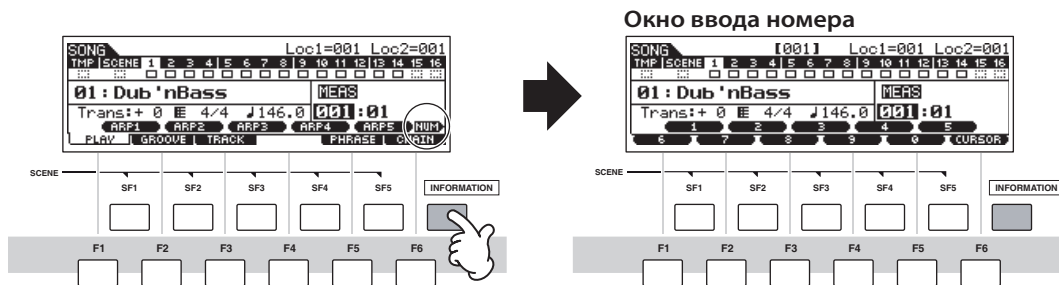
**Перемещение курсора**  
Используйте эти четыре кнопки, чтобы передвигаться по дисплею, перемещая курсор к различным выбираемым пунктам и параметрам на экране. Выбранный пункт будет выделен (курсор в виде темного блока с инвертированными знаками). Вы можете изменить значение пункта (параметра), в котором расположен курсор, используя колесо ввода данных и кнопки [INC/YES], [DEC/NO].



**Изменение (редактирование) значения параметра**  
Вращение колеса ввода данных вправо (по часовой стрелке) увеличивает значение, вращение влево (против часовой стрелки) - уменьшает значение. Для параметров с большим диапазоном значений, Вы можете увеличить шаг вращения на 10, удерживая нажатой кнопку [INC/YES] и нажимая кнопку [DEC/NO]. Чтобы уменьшить шаг вращения на 10, нажмите кнопку [INC/YES] удерживая нажатой кнопку [DEC/NO].

## ■ Прямой ввод номера

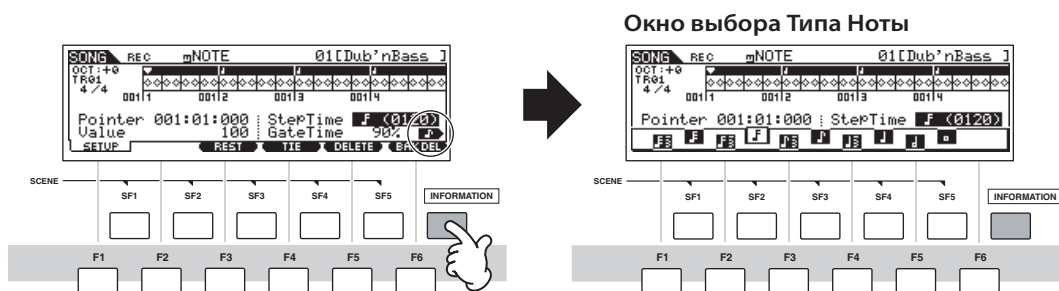
Для параметров, имеющих большие диапазоны значений (например, такты Песни), Вы можете непосредственно ввести значение, используя кнопки ниже дисплея как цифровую клавиатуру. Когда курсор расположен на таком параметре, значок [NUM] появляется в нижнем правом углу дисплея, указывая на возможность вызова окна ввода номера, нажимая кнопку [INFORMATION]. В этом окне, Вы можете непосредственно ввести номер, нажимая кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]. Нажмите кнопку [F6] так, чтобы курсор появился на вводимом номере (Input Number), который расположен в квадратных скобках. Переместите курсор к нужной цифре, используя кнопки курсора [>] и [<], затем введите новую цифру. После завершения ввода номера, нажмите кнопку [ENTER]. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в исходный дисплей.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также напрямую ввести номер, нажимая кнопки [1] - [10]. В этом случае, кнопка [10] используется для ввода "0".

## ■ Выбор типа ноты

Когда курсор расположен на параметре, для которого установлен тип ноты, значок ноты появится в нижнем правом углу, указывая на возможность вызова окна выбора Типа Ноты (Note Type), нажимая кнопку [INFORMATION]. Вы можете определить тип ноты кнопками [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]. Для подтверждения выбора типа ноты, нажмите кнопку [ENTER]. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в исходный дисплей.



# Функции редактирования

Существуют два способа создания данных – редактирование параметров (Голос, Исполнение, и т.д.) и запись MIDI данных (Песня, Паттерн, и т.д.). В этом разделе мы объясним основные операции редактирования Голоса, Исполнения, установок Микширования Песни, Микширования Паттерна и Микширования Голоса.

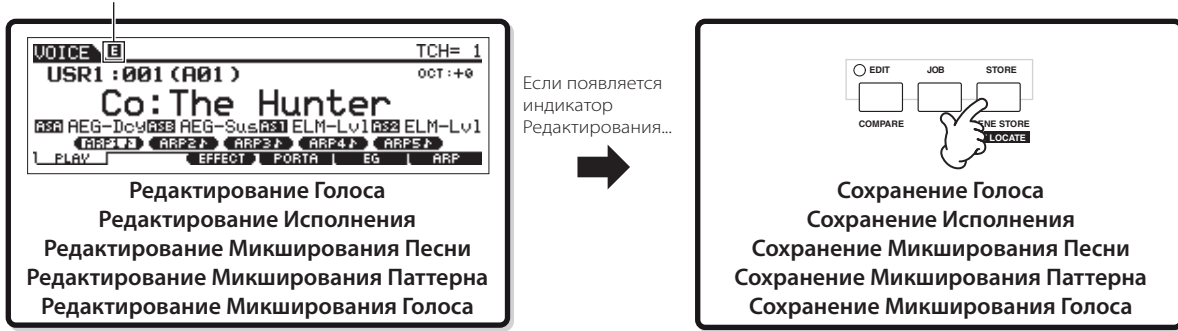
**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о записи MIDI данных, см. стр. 73.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Редактирования Песни (Song Edit) (для редактирования секвенсорных MIDI данных Песни) и функция Редактирования Паттерна (Pattern Edit) (для редактирования секвенсорных MIDI данных Паттерна) здесь не описаны. См. стр. 90.

## Индикатор Редактирования

Вы можете регулировать или устанавливать различные параметры, используя колесо ввода данных, кнопку [INC/YES], кнопку [DEC/NO], Регуляторы и Слайдеры в режиме Голоса (режим Игры/Редактирования), в режиме Исполнения (режим Игры/Редактирования), в режиме Микширования Песни, в режиме Микширования Паттерна и в режиме Микширования Голоса. При изменении значения параметра в этих режимах, [E] (Индикатор Редактирования) появится в верхнем левом углу дисплея. Он указывает, что текущая программа изменилась, но не была сохранена. Если Вы желаете сохранить данные, полученные при редактировании, сохраните текущую программу во внутренней Памяти Пользователя в режиме Сохранения (Store) перед выбором другой программы.

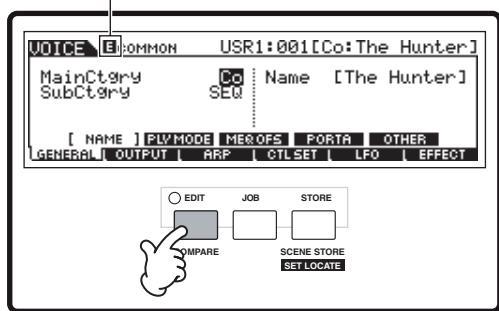
Индикатор Редактирования



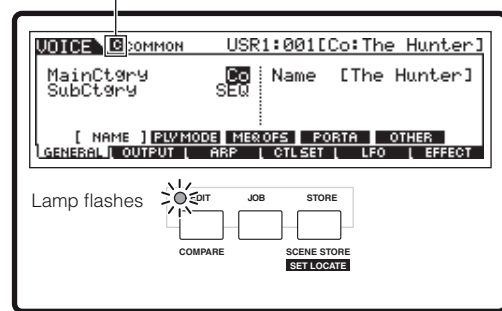
## Функция сравнения

Эта функция позволяет Вам переключаться между отредактированным и исходным звуком, что дает Вам возможность услышать, как редактирование повлияло на звук. Например, когда при редактировании Голоса в режиме Редактирования Голоса (Voice Edit), на дисплее отображен индикатор редактирования "E", нажатие кнопки [COMPARE] возвращает исходный неотредактированный звук (индикатор кнопки мигает, и отображается индикатор сравнения "C" (Compare)). Нажмите кнопку [COMPARE] еще раз, чтобы возвратиться к отредактированному звуку.

Индикатор Редактирования (редактируемый звук)



Изменение на Индикатор Сравнения (исходный звук)



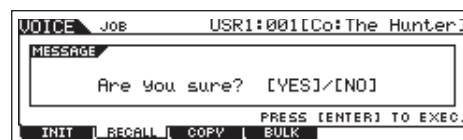
## Функция Вызова Редактирования

При переключении на другую программу все несохраненные отредактированные данные будут стерты. Для восстановления данных последней редакции, используйте функцию Вызова Редактирования (Edit Recall) в режиме Работы (Job). Отредактированная программа сохраняется в памяти, которая называется буфером Вызова (Recall) (стр. 150).

Режим Работы (Job)	Как войти в дисплей Вызова Редактирования (Edit Recall)
Голос (Voice)	[VOICE] --> [JOB] --> [F2] RECALL
Исполнение (Performance)	[PERFORM] --> [JOB] --> [F2] RECALL
Микширование песни (Song Mixing)	[SONG] --> [MIXING] --> [JOB] --> [F2] RECALL
Микширование Паттерна (Pattern Mixing)	[PATTERN] --> [MIXING] --> [JOB] --> [F2] RECALL
Голос Микширования (Mixing Voice)	[SONG] or [PATTERN] --> [MIXING] --> [F5] VCE ED --> [JOB] --> [F2] RECALL

## Сообщение подтверждения

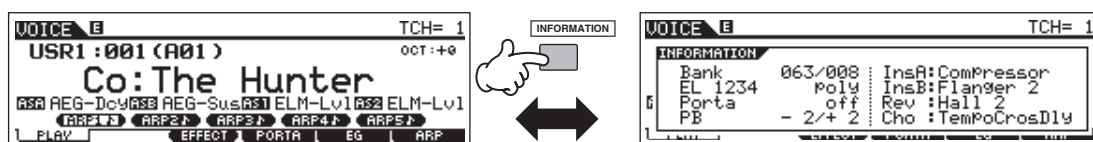
При выполнении некоторых операций в режимах Работы (Job), Сохранения (Store) и Файла (File), синтезатор показывает сообщение подтверждения. Это позволяет Вам подтвердить выполнение или отмену операции.



При появлении сообщения подтверждения (см.рис.) нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции или кнопку [DEC/NO] для отмены.

## Информационный Дисплей

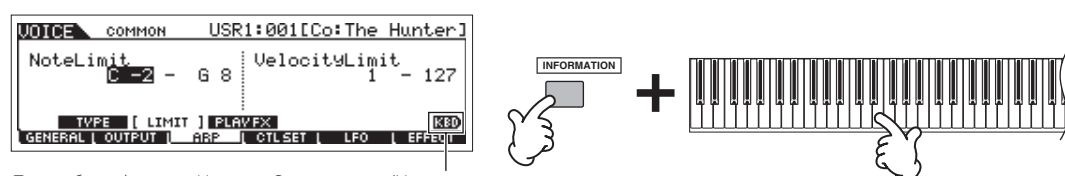
Кнопка [INFORMATION] показывает на дисплее информационные данные о выбранном режиме. Например, когда активен режим Голоса, Вы можете быстро проверить информацию, о том какой выбран банк голоса, какой используется режим игры (полифонический или монофонический), какие применяются эффекты и так далее.



См. стр. 219.

## Установки ноты (клавиши)

Несколько параметров позволяют Вам установить клавишный диапазон для функции. Например, в установке разделения клавиатуры определять некоторые значения ноты. Вы можете использовать кнопки [INC/YES] И [DEC/NO] или колесо ввода данных, чтобы установить эти параметры, или непосредственно ввести значения с клавиатуры, нажимая соответствующие клавиши (как показано ниже).



При выборе функции Нотного Ограничения (Note Limit) на дисплее появится [KBD], указывая, что Вы можете использовать клавиатуру для установки значения. Нажмите соответствующую клавишу, удерживая нажатой кнопку [INFORMATION].

### ПРИМЕЧАНИЕ

О названиях нот, назначенных на каждую клавишу, см. стр. 14.

# Наименование

Вы можете дать название созданным данным, например Голосу или файлу, сохраненному на USB запоминающем устройстве. В таблице предлагаются типы данных, которые можно назвать, вместе с операциями вызова соответствующих дисплеев.

Типы данных, которым можно дать название	Вызов дисплея названия	Стр.
Голос (Voice)	[VOICE] --> [EDIT] --> [F1] GENERAL --> [SF1] NAME	153
Исполнение (Performance)	[PERFORM] --> [EDIT] --> [F1] GENERAL --> [SF1] NAME	172
Песня (Song)	[SONG] --> [JOB] --> [F6] SONG --> 04: Название Песни	189
Паттерн (Pattern)	[PATTERN] --> [JOB] --> [F6] PATTERN --> 05: Название Паттерна	202
Шаблон Микширования (Mixing Template)	[SONG] или [PATTERN] --> [MIXING]--> [STORE]	192
Микширование Голоса (Mixing Voice)	[SONG] или [PATTERN] --> [MIXING]--> [F5] VCEED --> [F1] GENERAL --> [SF1] NAME	203
Фраза (Phrase)	[PATTERN] --> [JOB] --> [F4] PHRASE --> 09:Название Фразы	200
Мастер (Master)	[MASTER] --> [EDIT] --> [F1] NAME	216
Арпеджио (Arpeggio)	[SONG] --> [JOB] --> [F5] TRACK --> 07: Трек Арпеджио (Put Track To Arp)	188
	[PATTERN] --> [JOB] --> [F5] TRACK --> 06: Трек Арпеджио (Put Track To Arp)	201
Название USB носителя запоминающего устройства	[FILE] --> [F1] CONFIG --> [SF2] FORMAT	211
Файл/Папка, сохраненная на USB запоминающем устройстве	[FILE] --> [F2] SAVE or [F4] RENAME	211

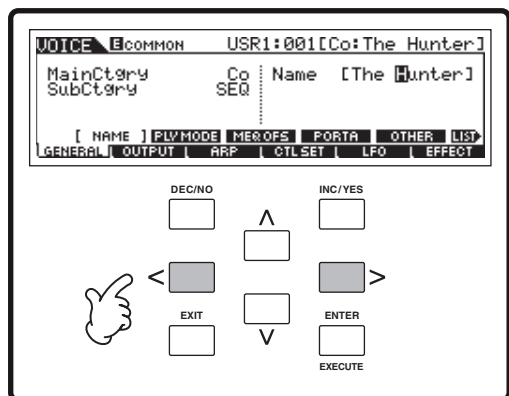
Сначала, вызовите дисплей ввода названия, затем, переместите курсор в желаемое местоположение и введите символ. См. ниже

**ПРИМЕЧАНИЕ** Так как название программы -это часть данных, удостоверьтесь, что Вы должным образом сохранили программу после ввода ее названия.

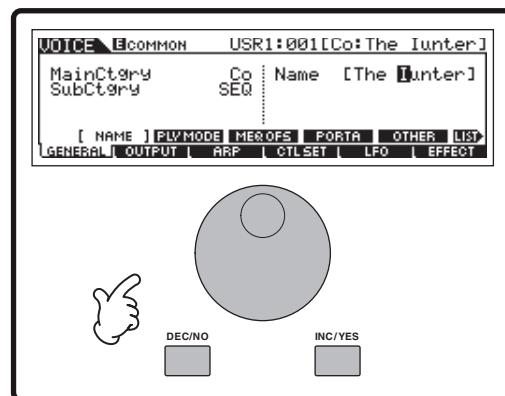
## Основная операция наименования

Как показано ниже, Вы можете дать название, повторяя две операции - перемещение курсора в нужное местоположение, используя кнопку курсора, и выбор символа, используя колесо ввода данных, кнопку [INC/YES] и кнопку [DEC/NO].

Переместите курсор в нужное местоположение в названии

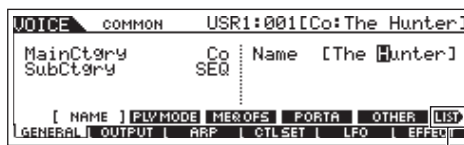


Выберите символ в местоположении курсора



## ■ Использование списка символов

Если Вы находите неудобным выбор нужных символов вышеупомянутым методом, Вы можете использовать метод выбора символов из списка.



INFORMATION



Когда курсор расположен в Названии (Name), появляется значок [LIST], и Вы можете вызвать дисплей Списка Символов (Character List), удерживая кнопку [INFORMATION]. Отпустите кнопку [INFORMATION], чтобы вернуться к исходному дисплею.

Выполните следующие операции, удерживая нажатой кнопку [INFORMATION].

Переместите курсор в желаемое местоположение

VOICE COMMON USR1:001[Co:The Hunter]  
 NAME [The Hunter]  
 !"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?@  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

INFORMATION + [Left Arrow] + [Right Arrow]

DEC/NO [ ] INC/YES [ ]  
 [Up Arrow] [Down Arrow]  
 EXIT [ ] ENTER [ ] EXECUTE [ ]

↔

Выберите символ для ввода в названии.

VOICE COMMON USR1:001[Co:The Sunter]  
 NAME [The Sunter]  
 !"#\$%&'()\*+,-./0123456789:;<=>?@  
 ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ[\]^\_`  
 abcdefghijklmnopqrstuvwxyz{|}~

INFORMATION + [Right Arrow]

DEC/NO [ ] INC/YES [ ]

# КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО

## Исполнение на МО

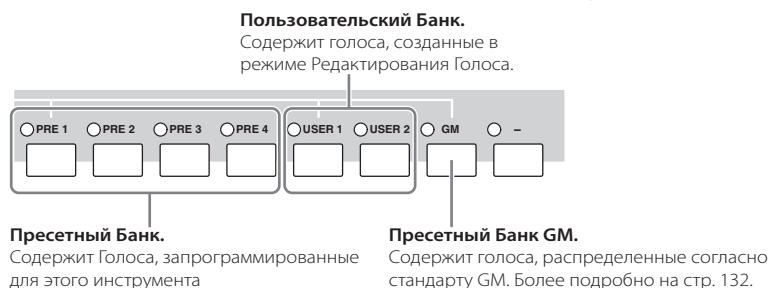
### Режим Игры Голоса

Режим Игры Голоса - это режим, в котором Вы выбираете и играете (воспроизводите) инструментальные звуки (голоса) этого синтезатора.

### Выбор Стандартного Голоса (Normal Voice)

Голоса синтезатора разделены на два типа: Стандартные Голоса (Normal Voices) и Голоса Ударных Инструментов (Drum Voices). Стандартные Голоса, главным образом, передают звуки музыкальных инструментов по всему диапазону клавиатуры. Голоса Ударных Инструментов (например, звуки барабанов/перкуссии), для которых назначены индивидуальные ноты на клавиатуре. В этом разделе, мы покажем Вам, как выбрать Стандартный Голос. Вы можете выбрать желаемый Голос из различных Банков Голоса (Voice Banks) (Пресетных 1~4, Пользовательских 1~2, GM) как показано на рисунке.

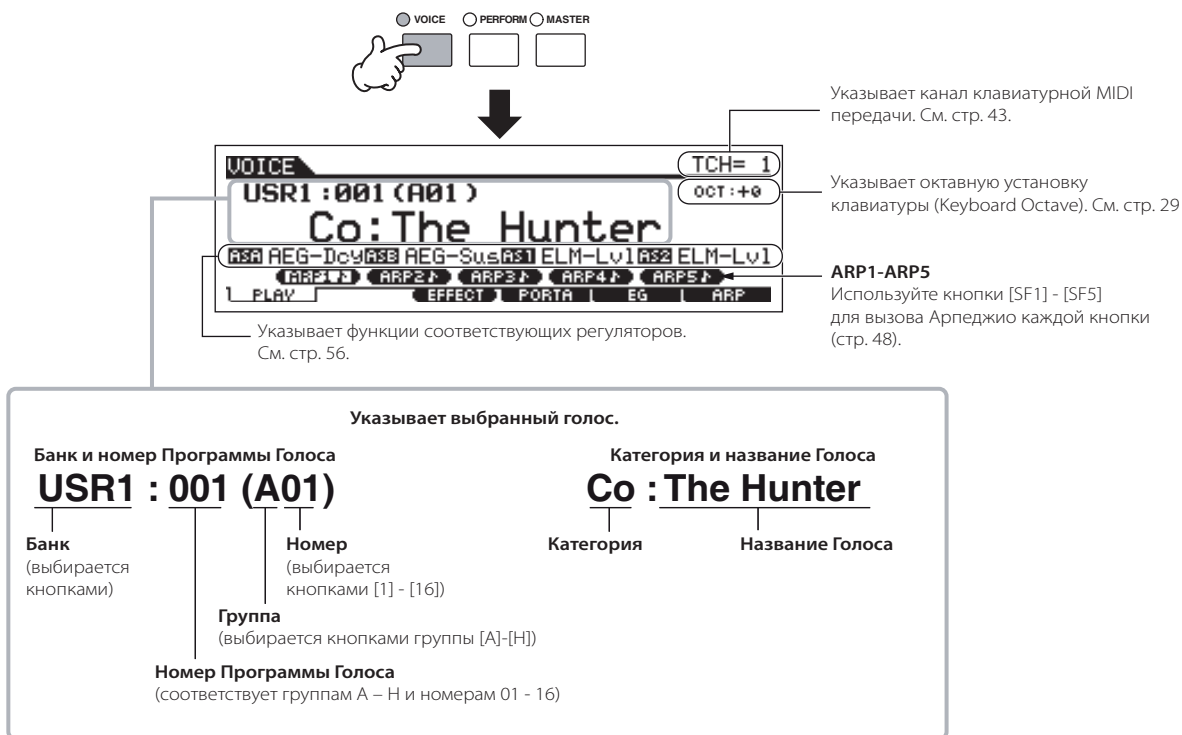
#### Банк Голоса



1

Нажмите кнопку [VOICE], чтобы войти в режим Игры Голоса.

В этом положении, при игре на клавиатуре звучит Голос, обозначенный на дисплее. Параметры, отображаемые в режиме Игры Голоса, кратко объясняются ниже.

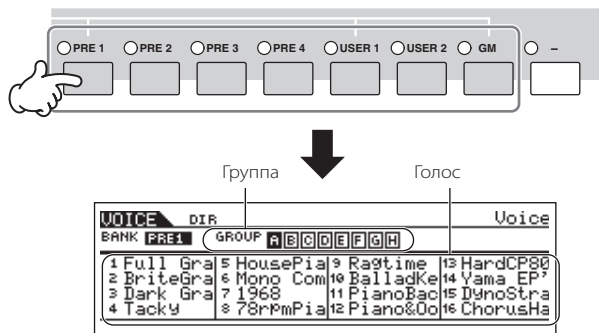


**ПРИМЕЧАНИЕ** Имейте в виду, что примеры дисплеев, показанные в этом руководстве, служат только для ознакомления, и их содержание (например, название Голоса) может несколько отличаться от того, что на Вашем инструменте.



## 2 Выберите Банк Стандартного Голоса.

Выберите один Банк из Пресетных 1~4, Пользовательских 1~2 и GM.



### Пользовательские Банки

Пользовательские Банки (User Banks) содержат заданные по умолчанию различные Голоса.

#### Пользовательский Банк 1 (USR1):

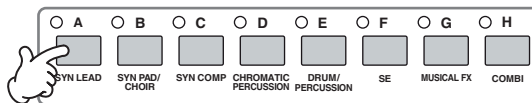
Этот Банк содержит исходные Голоса для Пользовательского Банка. Те же самые Голоса не включены в Пресетные Банки.

#### Пользовательский Банк 2 (USR2):

Этот Банк содержит Голоса, скопированные из Пресетных Банков. Если Голос в Пользовательском Банке (Пользовательский Голос) перезаписан или заменен, этот Пользовательский Голос будет потерян. Когда Вы сохраняете отредактированный Голос, будьте внимательны, чтобы не перезаписать важные Пользовательские Голоса.

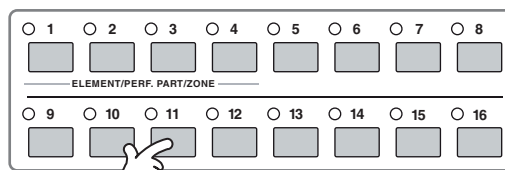
## 3 Выберите Группу Стандартного Голоса.

Голоса в каждом Банке разделены на Группы [A] ~ [H].



## 4 Выберите Номер Стандартного Голоса.

Нажмите одну из кнопок [1] - [16].



## 5 Играйте на клавиатуре.

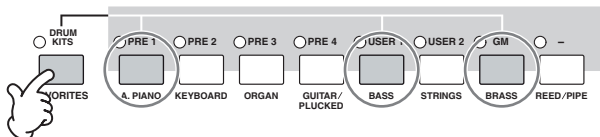


## Выбор Голоса Ударного Инструмента (Drum Voice)

### 1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Игры Голоса.

### 2 Выберите Банк Голоса Ударных Инструментов.

Удерживая нажатой кнопку [DRUM KITS], нажмите одну из следующих кнопок: [PRE1] (Пресетные Ударные Инструменты), [USR1] (Пользовательские Ударные Инструменты) или [GM] (GM Ударные Инструменты).



### 3 Выберите Группу Голоса Ударных Инструментов.

Эта операция в основном та же, что и при выборе Стандартного Голоса. Номера выбираемых Групп зависят от выбранного Банка.

### 4 Выберите Номер Голоса Ударного Инструмента.

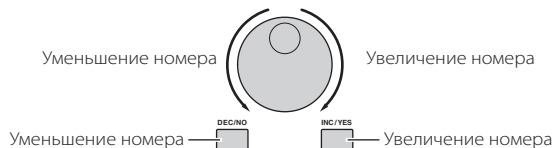
То же самое, что и при выборе Стандартного Голоса.

### 5 Играйте на клавиатуре и проверьте назначение инструментов на каждую клавишу.

**ПРИМЕЧАНИЕ** См. отдельный Список Данных инструментальных назначений для каждой клавиши.

#### Использование кнопок [INC/YES], [DEC/NO] и колеса ввода данных

Вы можете выбрать Номер Голоса, используя в пунктах 3 и 4 кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных

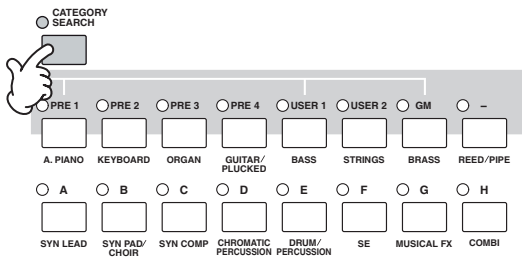


# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФУНКЦИИ ПОИСКА КАТЕГОРИИ (CATEGORY SEARCH).....

Данный синтезатор располагает обширной гаммой всевозможных голосов, и Вам потребуется много времени для их прослушивания. Функция Поиска Категории (Category Search) предназначена для быстрого поиска необходимых Голосов. Давайте попробуем найти Голос в категории Pipe Organ.

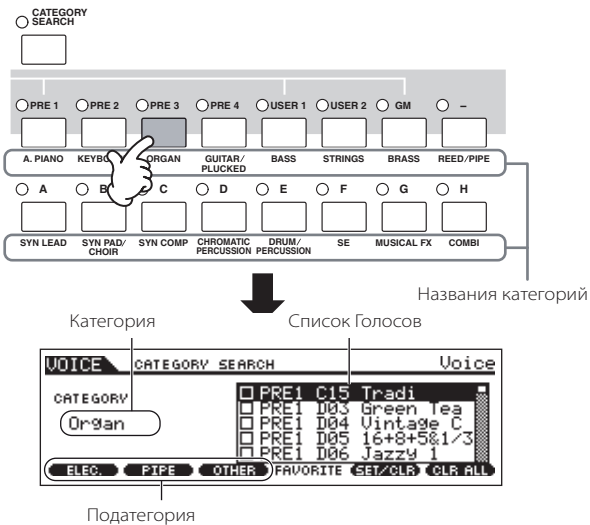
## 1 Включите функцию Поиска Категории, нажимая кнопку [CATEGORY SEARCH].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Нажмите [CATEGORY SEARCH] еще раз, чтобы выключить эту функцию.



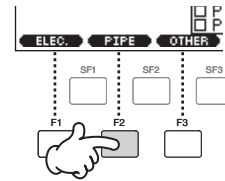
## 2 Выберите Категорию Орган.

Нажмите кнопку [PRE 3] ORGAN. Голоса в Категории Органа будут отображены в списке.



## 3 Выберите 'Pipe Organ' в субкатегории.

Названия Субкатегорий отображаются внизу на дисплее Поиска Категории. Все Категории разделены на две или три Субкатегории для дальнейшего облегчения выбора. Нажмите кнопку [F2] PIPE.

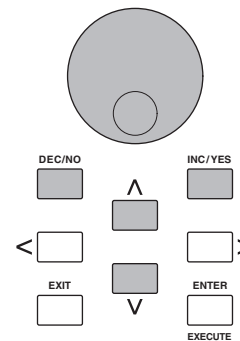


**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете воспользоваться альтернативным способом выбора категории. Воспользуйтесь кнопками Курсора, для выбора и выделения названия Категории на дисплее, а затем используйте кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных, чтобы выбрать Категорию.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Некоторые Голоса такие как, например, Пользовательские Голоса (User Voices) не могут быть зарегистрированы ни в какой Категории. Ищите эти Голоса в Категории "-----".

## 4 Выберите желаемый Голос из списка Голосов 'Pipe Organ'

Просматривайте доступные Голоса, используя колесо ввода данных. Вы можете также использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или кнопки Курсора [ ]/[ ].



## 5 Нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения выбора Голоса.

Вы можете также использовать кнопку [CATEGORY SEARCH] или кнопку [EXIT] для выбора Голоса.

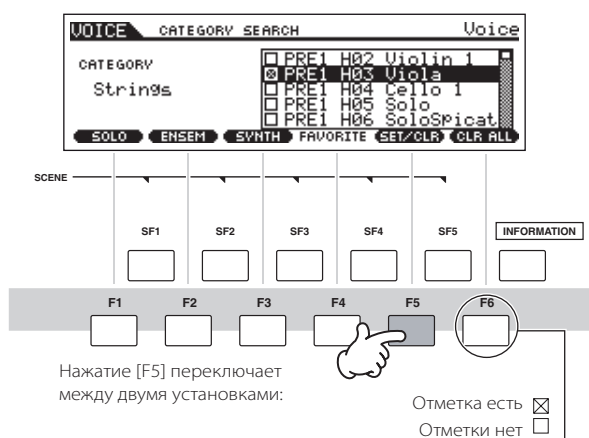
## КАТЕГОРИЯ ПРИОРИТЕТОВ

МО позволяет отбирать и сохранять Ваши любимые Голоса для создания личной Категории "Приоритетов". Размещая наиболее часто используемые Голоса в Категории Приоритетов, где Вы можете легко и быстро выбрать предпочитаемые Голоса.

**1** Выберите Голос, используя функцию Поиска Категории.

**2** Зарегистрируйте Голос, выбранный в пункте 1 в Категории Приоритетов (Favorite Category), нажимая кнопку [F5] SET/CLR для отметки ячейки находящейся рядом с названием Голоса.

Вы можете убрать отметку, снова нажимая кнопку [F5].



Нажатие [F5] переключает между двумя установками:

Отметка есть   
Отметки нет

Чтобы удалить все отмеченные Голоса из Категории Приоритетов, просто нажмите кнопку [F6] CLR ALL.

**3** Нажмите кнопку [FAVORITES] для просмотра Голосов, установленных в Категории Приоритетов пункта 2.

Вы можете также использовать кнопки [F5] SET/CLR и [F6] CLR ALL на этом дисплее, чтобы регистрировать/удалять голоса в Категории Приоритетов.



**4** Нажмите кнопку [FAVORITES] еще раз, чтобы возвратиться в дисплей Поиска Категории.

**5** Нажмите кнопку [CATEGORY SEARCH] или [EXIT], чтобы выйти из дисплея Поиска Категории и автоматически сохранить установки Категории Приоритетов во внутренней памяти.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

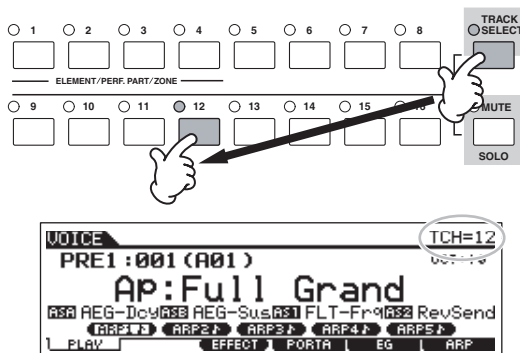
Установки, сделанные в пунктах 2 - 3 будут потеряны, если Вы выключите питание, не выполнив пункт 5.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Никогда не выключайте питание, в то время, когда отображено сообщение "Please keep power on" "Пожалуйста, не выключайте питание". Никогда не выключайте питание, при появлении вышеупомянутых сообщений. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

## Установка канала клавиатурной MIDI передачи

Эта функция особенно удобна при записи на внешний секвенсор или при управлении другим инструментом через MIDI. Что позволяет легко изменить канал передачи всего несколькими нажатиями кнопки. Нажмите кнопку [TRACK SELECT] (индикатор горит), затем нажмите соответствующую кнопку [1] - [16]. Установка канала передачи отображается вверху справа на дисплее.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также установить канал клавиатурной MIDI передачи в Сервисном режиме ([UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > KBDTransCh). Этот параметр доступен в режиме Голоса/Исполнения, но не в режиме Песни/Паттерна.

# Режим Игры Исполнения

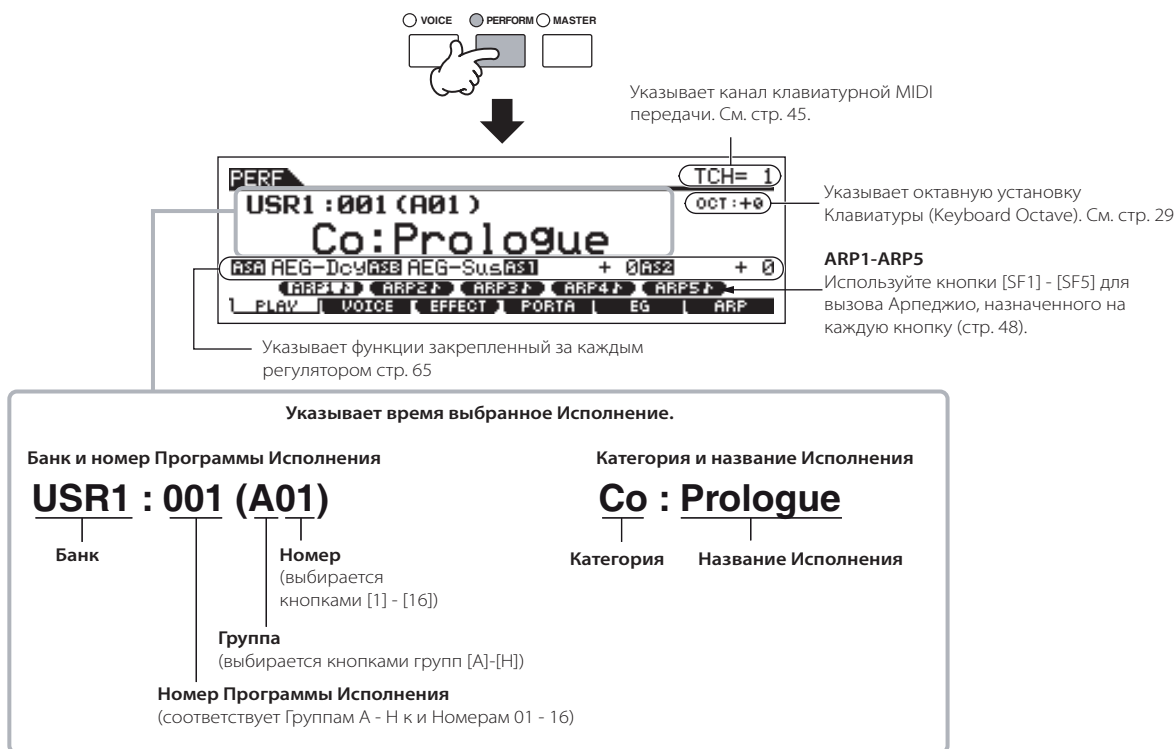
Каждое Исполнение может содержать до четырех различных Частей. Это позволяет Вам одновременно играть Голосами, например, Флейты, Скрипки и Литавр по всему диапазону клавиатуры, или разделить клавиатуру согласно партиям, а затем играть дуэтом двумя различными инструментами.

## Выбор Исполнения

В пользовательской памяти содержатся 256 Исполнений (2 банка). В режиме Игры Исполнения Вы можете выбирать и играть индивидуальными Пользовательскими исполнениями (User Performances).

### 1 Нажмите кнопку [PERFORM] для ввода режима Игры Исполнения.

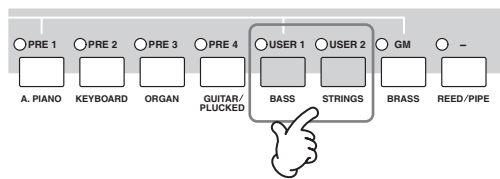
На клавиатуре будет звучать Исполнение, показанное на дисплее. Параметры, отображаемые в режиме Игры Исполнения, кратко описаны ниже.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Имейте в виду, что примеры дисплеев, показанные в этом руководстве, служат только для ознакомления, и их содержание (например, название Голоса) может несколько отличаться от того, что на Вашем инструменте

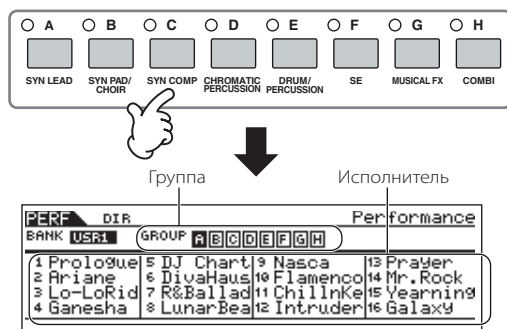
## 2 Выберите Банк Исполнения.

Выберите один из Пользовательских Банков 1 или 2.



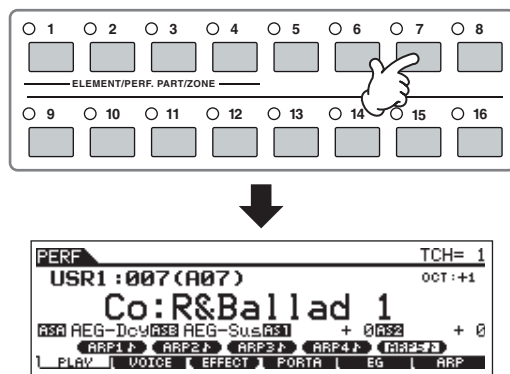
## 3 Выберите Группу Исполнения.

Исполнения разделены на Группы [A] ~ [H].  
Выберите Группу для отображения список Исполнений.



## 4 Выберите Номер Исполнения.

Нажмите одну из кнопок [1] - [16].

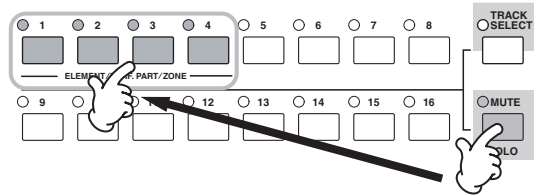


## 5 Играть на клавиатуре.



## Заглушка/соло Части Исполнения

Каждое исполнение может содержать максимум четыре Части, каждая из которых может быть независимо включена или выключена. Заглушка и соло Части (Партий) производится тем же самым способом, как и заглушка/соло треков в Песне/Паттерне. См. стр. 75.



## Использование функции Поиска Категории

Как и в режиме Игры Голоса, Вы можете использовать функции Поиска Категории и Категории Приоритетов в режиме Игры Исполнения. Более подробно об использовании функции, см. стр. 42.

## Установка канала клавиатурной MIDI передачи

Как и в режиме Игры Голоса, Вы можете изменить канал клавиатурной MIDI передачи. Нажмите кнопку [TRACK SELECT] (индикатор горит), затем нажмите соответствующую кнопку [1] - [16]. Установка канала передачи отображается вверху справа на дисплее.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также установить канал клавиатурной MIDI передачи в Сервисном режиме ([UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH> KBDTransCh). Этот параметр доступен для режима Голоса и режима Исполнения, но не для режима Паттерна и режима Песни.

## СОЗДАНИЕ ИСПОЛНЕНИЯ, ОБЪЕДИНЯЯ ГОЛОСА

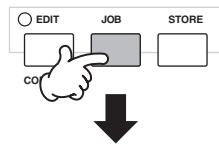
Исполнения могут быть составлены максимум из четырех Частей, на каждую из которых может быть назначен отдельный Голос. В этом разделе, мы создадим Исполнение, объединяя два Голоса.

### Подготовка к созданию Исполнения (Инициализация Исполнения)

**1** Выберите желаемое Исполнение в режиме Игры Исполнения.

**2** Нажмите кнопку [JOB], а затем кнопку [F1].

Будет отображен дисплей инициализации. Отметьте ячейку "ALL", чтобы инициализировать все Исполнения. Более подробно о функции Инициализации (Initialize), см. стр. 168.



**3** Нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения выбора.

Нажмите кнопку [INC/YES] для инициализации Исполнения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Имейте в виду, что, когда Вы выполняете операцию Сохранения (Store), нажимая кнопку [STORE], Исполнение в адресате будет заменено инициализированным Исполнением. Более подробно об операции Сохранения (Store), см. стр. 66.

**4** Нажмите кнопку [PERFORM].

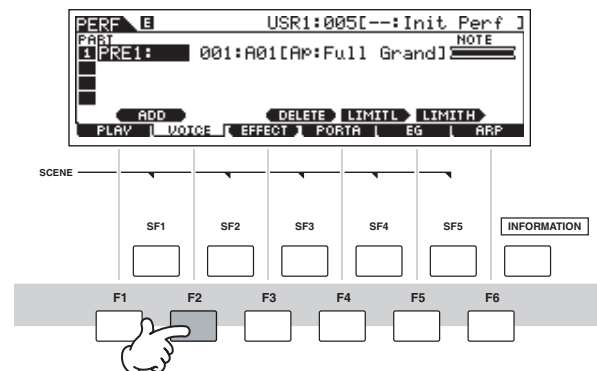
Текущее название Исполнения на дисплее изменится на "Init Perf" Init".

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда Вы инициализируете Исполнение, Голос номер 1 Пресетного Банка Голосов 1, будет назначен на Часть 1 как значение по умолчанию.

### Одновременная игра несколькими Голосами (Наслоение)

**5** Нажмите кнопку [F2] VOICE.

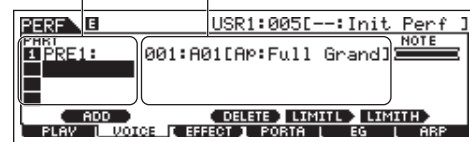
Вызванный список укажет Голос, назначенный на каждую Часть текущего Исполнения. Так как текущее Исполнение было инициализировано, один Голос в Исполнении - "PRE1: Full Grand" будет установлен на Часть (Part) 1.



**6** Назначьте желаемый Голос на Часть 2.

**6-1** Переместите курсор в Банк Голоса или Номер Голоса Части 2.

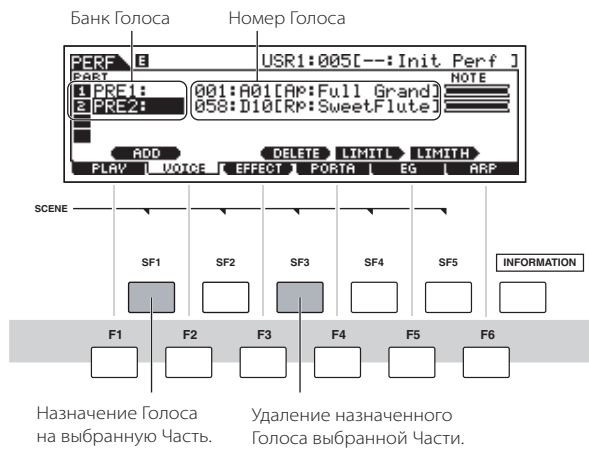
Банк Голоса      Номер Голоса



**6-2** Нажмите кнопку [SF1] ADD INT. Это задействует назначение выбранного внутреннего Голоса для Части (Part) 2.

**6-3** Выберите Голос, назначенный на Часть 2, так же как в пунктах 2 - 4 в разделе "Выбор Стандартного Голоса" или "Выбор Голоса Ударных Инструментов" (стр. 40 или 41).

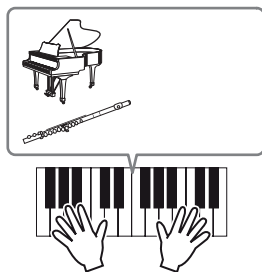
Вы можете выбрать желаемый Банк и Номер напрямую, используя кнопки [DEC/NO], [INC/YES] и колесо ввода данных. Вы можете также использовать функцию Поиска Категории (Category Search) (стр. 42). В данном случае, мы назначим на Часть 2 Голос флейты (PRE2:SweetFlute).



Назначение Голоса на выбранную Часть. Удаление назначенного Голоса выбранной Части.

## 7 Играть на клавиатуре.

Часть 1 (Голос фортепьяно) и Часть 2 (Голос флейты) можно воспроизводить одновременно.



Затем, мы разделим клавиатуру на два раздела по одному для каждого Голоса.

### Деление клавиатуры в отдельные разделы

## 8 Назначьте Голос Части 1 на нижний клавишный диапазон

**8-1** Переместите курсор в Часть (Part) 1.

**8-2** Нажмите ноту на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF5] LIMIT H, чтобы установить верхнюю ноту для Части 1.

Обратите внимание, что темная полоса (в "NOTE") изменится в соответствии с изменением нотного диапазона.

## 9 Назначьте Голос Части 2 на верхний клавишный диапазон.

**9-1** Переместите курсор в Часть (Part) 2.

**9-2** Нажмите ноту на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF5] LIMIT L, чтобы установить нижнюю ноту для Части 2.

Обратите внимание, что темная полоса (в "NOTE") изменится в соответствии с изменением нотного диапазона.

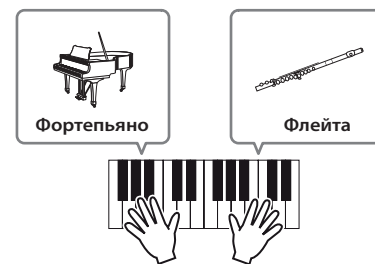


Крайняя нота нижнего диапазона

Крайняя нота верхнего диапазона

## 10 Играть на клавиатуре.

Левой рукой играйте на фортепьяно, а правой на флейте.



### Установите уровни звучания Частей и сохраните Исполнение

## 11 Установите громкость звучания Частей 1 и 2, используя слайдеры.

См. стр. 52.

## 12 Сохраните установки как Пользовательское Исполнение в режиме Сохранения Исполнения.

См. стр. 66.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если во время редактирования программы, Вы выбираете другую программу, не сохраняя отредактированную, все изменения, которые Вы сделали, будут стерты.

В предыдущем разделе Вы узнали, как назначить два Голоса на две различные Части Исполнения. Используйте ту же самую процедуру для назначения Голосов на Части 3 и 4, и создания полного оркестрового звука. Вы можете также использовать пресетные Исполнения как отправные точки в формировании собственных комбинаций Голосов.

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФУНКЦИИ АРПЕДЖИО

Разносторонняя функция Арпеджио позволяет Вам автоматически проигрывать различные ритмы и фразы, нажатием клавиши или аккорда. МО содержит широкое разнообразие Арпеджио (1787) от обычных, популярных фраз до последних ультрамодных ритмических паттернов. Кроме того, Вы можете назначить приоритетные Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5] и быстро переключаться между фразами Арпеджио. Эта функция – бесконечный источник вдохновения. Она поможет Вам быстро и легко создавать различные рифы, фразы и песни.

Пресетные Голоса и Исполнения уже имеют собственные типы Арпеджио, Вы можете –выбрать желаемый Голос и включить функцию Арпеджио (Arpeggio).

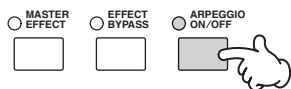
**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно об Арпеджио, см. стр. 145.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Арпеджио также доступна в режимах Паттерна и Песни. Более подробно, см. стр. 79.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Отдельные типы Арпеджио не могут быть воспроизведены для каждой Части в режиме Исполнения, Песни или Паттерна.

## 1 Нажмите кнопку [ARPEGGIO ON/OFF] для включения функции Арпеджио.

Выберите некоторые программы (Голоса, Исполнения, Песни, Паттерна) для автоматического включения функции.



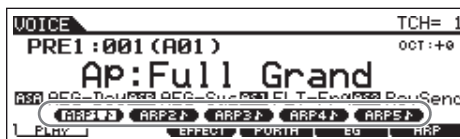
## 2 Сыграйте ноту или ноты на клавиатуре для вызова воспроизведения Арпеджио.

Звучание определенного ритмического паттерна или фразы зависит не только от фактически сыгранных нот или аккордов, но и от выбранного типа Арпеджио. См. стр. 145.



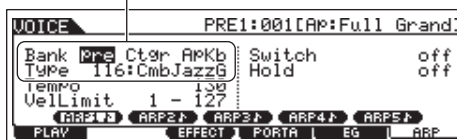
## ■ Изменение типа Арпеджио во время исполнения на клавиатуре

Различные типы Арпеджио назначены на каждую из кнопок [SF1] ARP1 -[SF5] ARP5 для каждого пресетного Голоса. Значок музыкальной ноты, появившийся на дисплее справа от каждого номера Арпеджио (см. ниже), обозначает, что соответствующая кнопка назначена на тип Арпеджио. Выбранный тип Арпеджио будет выделен. Проиграйте различные типы Арпеджио, нажимая кнопки [SF1] -[SF5].



Вы можете проверить текущий тип выбранного Арпеджио на дисплее [F6] ARP.

Выбранный тип Арпеджио.



<b>Bank (банк)</b>	Указывает "pre (пресетное арпеджио)" или "usr (пользовательское арпеджио)".
<b>Ctgr (категория)</b>	См. стр. 145.
<b>Тип (тип)</b>	См. отдельный Список Данных.



## Регистрация типов Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5]

Вы можете изменить параметры по умолчанию и назначить любые необходимые Вам типы Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5].

- 1 Выберите желаемый Голос, Исполнение, Песню, или Паттерн, а затем нажмите кнопку [ARPEGGIO], чтобы включить Арпеджио.**
- 2 Выберите тип Арпеджио на дисплее [VOICE] > [F6] (или [F5]) ARP.**
- 3 Удерживая нажатой кнопку [STORE], нажмите одну из кнопок [SF1] -[SF5].**  
Выбранный тип Арпеджио будет назначен на нажатую кнопку. Если Вы выполняете эту операцию с выключенным индикатором [ARPEGGIO], тип Арпеджио не будет назначен на нажатую кнопку.
- 4 При необходимости повторите пункты 2 -3.**
- 5 Сохраните изменения как Пользовательский Голос, Исполнение, Песню или Паттерн (стр. 60, 66, 99).**

### **СОВЕТ.** Передача воспроизведения Арпеджио в виде MIDI данных

Если Вы хотите использовать Арпеджио для игры на других MIDI генераторах тона или записать MIDI данные Арпеджио на секвенсор для дальнейшего редактирования, Вы можете данные воспроизведения Арпеджио передать как MIDI данные.

Это делается при помощи включения следующих параметров:

- **Арпеджио Голоса**

Режим голоса > [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF3] ARP CH > OutputSwitch

- **Арпеджио Исполнения**

Режим Исполнения > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF4] OUT CH ? OutputSwitch

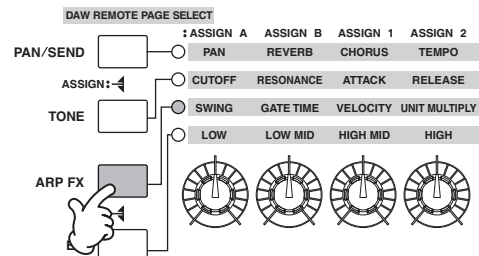
- **Арпеджио Песни/Паттерна**

Режим Паттерна/режим Песни > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF4] OUT CH > OutputSwitch

## Управление воспроизведением Арпеджио с использованием регуляторов.

Эти четыре регулятора позволяют Вам корректировать темп и громкость воспроизведения Арпеджио. Если Вы удовлетворены результатами и хотите сохранить их, Вы можете сохранить изменения как Пользовательский Голос, Исполнение, Песню, или Паттерн.

- 1 Нажмите кнопку [ARP FX], чтобы включить индикатор.**



- 2 Используйте регуляторы во время игры Арпеджио.**

Более подробно о функциях, управляемых Регуляторами, см. стр. 51.

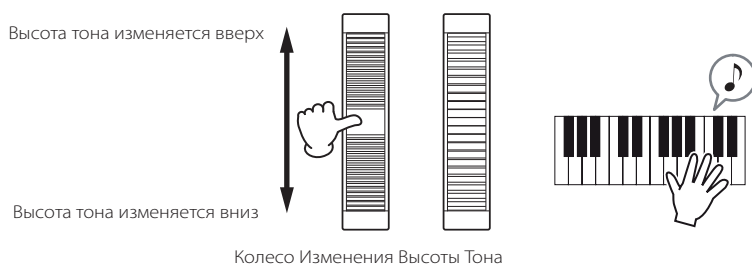
- 3 Если Вы удовлетворены результатами, сохраните изменения как Пользовательский Голос, Исполнение, Песню, или Паттерн (стр. 60, 66, 99).**

## Использование Контроллеров на MO

В этом разделе мы расскажем Вам, как изменять звучание, используя контроллеры MO. Об использовании внешних контроллеров см. стр. 69.

### Колесо Изменения Высоты Тона

Пользуясь колесом Изменения Высоты Тона (Pitch Bend), можно изменить высоту тона ноты вверх или вниз во время игры на клавиатуре. Это колесо автоматически возвращается к обычной высоте тона при его отпускании. Попробуйте работать колесом Изменения Высоты Тона при нажатии ноты на клавиатуре.



Колесо Изменения Высоты Тона

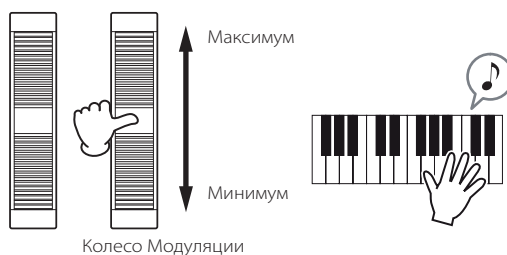
При игре Исполнения, Диапазон Изменения Высоты Тона (Pitch Bend Range) зависит от установки Голоса, назначенного на каждую Часть (сделанной в режиме Голоса).

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Установка Диапазона Изменения Высоты Тона может быть изменена для каждого Голоса на дисплее [VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF5] OTHER и сохранена как Пользовательский Голос в режиме Сохранения Голоса.
  - Установка Диапазона Изменения Высоты Тона также позволяет Вам установить колесо для изменения высоты тона ноты вверх или вниз в противоположном направлении (то есть, высота тона понижается, когда Вы двигаете колесо вперед).

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Колесу Изменения Высоты Тона могут быть назначены другие функции. "CTL SET" ([VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F4]). Эти установки могут быть сохранены как Пользовательский Голос в режиме Сохранения Голоса (Voice Store). В случае назначения другой функции этому колесу, функция Изменения Высоты Тона (Pitch Bend) остается доступной, и сообщения генерируются при использовании колеса Изменения Высоты Тона.

### Колесо Модуляции

Колесо Модуляции традиционно используется для применения вибрато к звуку, но многие из пресетных Голосов имеют другие назначенные на колесо функции и эффекты. Чем больше вращение колеса, тем больший эффект применяется к звуку. Попробуйте работать колесом Модуляции с различными пресетными голосами при игре на клавиатуре.



Колесо Модуляции

При игре Исполнения, эффект Колеса Модуляции зависит от установки Голоса, назначенного на каждую Часть (сделанной в режиме Голоса).

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Чтобы избежать случайного применения эффектов к текущему Голосу, прежде чем Вы начнете играть, удостоверьтесь, что Колесо Модуляции установлено на минимум.

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Различные функции могут быть назначены на Колесо Модуляции на дисплее "CTL SET" ([VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F4] CTL SET). Эти установки могут быть сохранены как Пользовательский Голос (User Voice) в режиме Сохранения Голоса.

# Регуляторы

## Изменение звучания

Используя регуляторы, Вы можете изменить яркость и характер тона текущего Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна во время игры. Вращение регулятора вправо (по часовой стрелке) увеличивает номер программы, при вращении влево (против часовой стрелки) уменьшает его. Вы можете выбрать функции, назначаемые на регуляторы, среди следующих семи установок, нажимая соответствующую кнопку управления функцией.

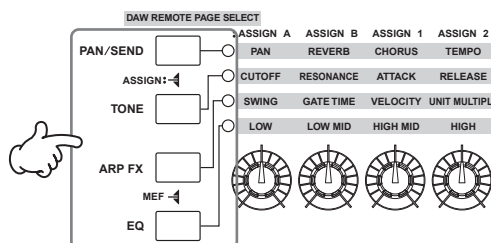
### Установки функций, назначенные на Регуляторы

Операция	Кнопка, индикатор которой горит	Функции, управляемые каждым Регулятором			
		KN1 (Регулятор 1)	KN2 (Регулятор 2)	KN3 (Регулятор 3)	KN4 (Регулятор 4)
При нажатии кнопки [PAN/SEND]	Кнопка [PAN/SEND]	Панорамирование (стерео позиция) Голоса /Исполнения	Уровень Передачи Реверберации	Уровень Передачи Хоруса	Темп воспроизведения Песни/Паттерна/ Арпеджио
При нажатии кнопки [TONE]	Кнопка [TONE]	Частота Среза Фильтра (яркость звука)	Резонанс (уровень сигнала в области частоты среза)	Время Атаки звука	Время Реализации (Release Time) звука (время затухания после отпускания клавиши) *
При нажатии кнопки [ARP FX]	Кнопка [ARP FX]	Степень свингования воспроизведения Арпеджио	Время звучания (длина) воспроизведения Арпеджио	Скорость воспроизведения Арпеджио	Время воспроизведения Арпеджио
При нажатии кнопки [EQ]	Кнопка [EQ]	Низкая полоса Мастер-EQ в режиме Голоса/Исполнения, партия EQ в режиме Песни/Паттерна	Средне-низкая полоса Мастер-EQ в режиме Голоса/Исполнения, Средняя полоса Партии EQ в режиме Песни/Паттерна	Средне-высокая полоса Мастер-EQ в режиме Голоса/Исполнения. (Не доступна в режиме Песни/ Паттерна).	Высокая полоса Мастер-EQ в режиме Голоса/Исполнения, партия EQ в режиме Песни/Паттерна
При одновременном нажатии кнопок [PAN/SEND] и [TONE]	Кнопка [PAN/SEND] Кнопка [TONE]	Функция, назначенная на дисплее [UTILITY] > [F4] CTLASN > [SF2] ASSIGN (стр. 208) в Сервисном (Utility) режиме		Функция, назначенная для каждого Голоса на дисплее от [VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F4] CTLSET (стр. 155)	
При одновременном нажатии кнопок [TONE] и [ARP FX]**	Все кнопки выключены	Функция, назначенная для каждого Мастер на дисплее [MASTER] > [EDIT] > Выбор Зоны > [F5] KN/CS (стр. 217)			
При одновременном нажатии кнопок [ARP FX] и [EQ]	Кнопка [ARP FX] Кнопка [EQ]	Функция, назначенная для параметров Мастер-эффекта на дисплее [UTILITY] > [F4] CTLASN > [SF5] MEF.			

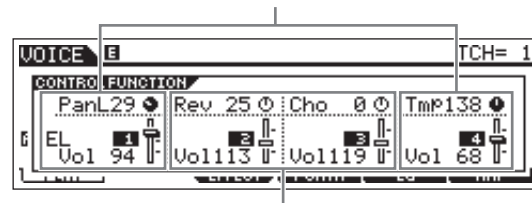
\* Для Голосов Ударных Инструментов, это затрагивает время реализации всех играемых нот, как при удержании, так и после отпускания.

\*\* Доступно только при включенном Переключателе Зоны (Zone Switch) в Мастер-режиме (стр. 215)

При нажатии любой из кнопок управления функцией, индикатор или индикаторы кнопок будут гореть согласно вышеприведенной таблице. Состояние Регуляторов и Слайдеров (назначенные функции и установки значений) будет отображено на дисплее. Положение регулятора и слайдера на дисплее указывает состояние их управления. Когда на дисплее графический символ регулятора черный или графический символ слайдера показан с тенью, соответствующий Регулятор или Слайдер влияет на звук как обозначено. Белый графический символ регулятора или графический символ слайдера без тени указывают на отличие между текущим и фактическим значениями Регулятора или Слайдера. В этом случае, перемещение регулятора или слайдера не влияет на звук.



Изменение положения этих регуляторов/слайдеров сразу влияет на звук.



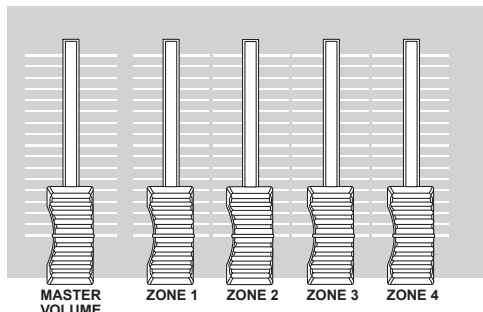
Изменение положения этих регуляторов/слайдеров не будет влиять на звук, пока не будет достигнуто текущее значение.

## Слайдеры

### Изменение громкости

Вы можете регулировать громкость воспроизведения Голоса/Исполнения или громкость определенной партии (трека) Песни/Паттерна, используя слайдеры.

В Мастер-режиме, при включенном Переключателе Зоны (Zone Switch) на слайдеры, помимо громкости, могут быть назначены различные функции, (стр. 215).



### Функции, назначенные на Слайдеры

Режим		Функции, управляемые каждым Слайдером			
		Слайдер 1	Слайдер 2	Слайдер 3	Слайдер 4
Режим Голоса	При выборе Стандартного Голоса	Громкость Элемента 1	Громкость Элемента 2	Громкость Элемента 3	Громкость Элемента 4
	При выборе Голоса Ударных Инструментов	Громкость звука Голоса (перемещение любого Слайдера не влияет на уровень громкости)			
Режим Исполнения		Громкость Партии 1	Громкость Партии 2	Громкость Партии 3	Громкость Партии 4
Режим Песни/ Режим Паттерна	При выборе треков (Партии) 1 -4	Громкость Трека 1 (Партии 1)	Громкость Трека 2 (Партии 2)	Громкость Трека 3 (Партии 3)	Громкость Трека 4 (Партии 4)
	При выборе треков (Партии) 5 -8	Громкость Трека 5 (Партии 5)	Громкость Трека 6 (Партии 6)	Громкость Трека 7 (Партии 7)	Громкость Трека 8 (Партии 8)
	При выборе треков (Партии) 9 -12	Громкость Трека 9 (Партии 9)	Громкость Трека 10 (Партии 10)	Громкость Трека 11 (Партии 11)	Громкость Трека 12 (Партии 12)
	При выборе треков (Партии) 13 -16	Громкость Трека 13 (Партии 13)	Громкость Трека 14 (Партии 14)	Громкость Трека 15 (Партии 15)	Громкость Трека 16 (Партии 16)
Мастер-режим	Выключатель Зоны в положении «оп» –(включен ) (стр. 215)	Функция, назначенная для каждого Мастера дисплея [MASTER] > [EDIT] > выбор Зоны > [F4] KN/CS (стр. 217)			

\* Элемент – фундаментальный тон, генерирующий модуль Голоса. см. стр. 53.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Слайдер [MASTER VOLUME] регулирует общий выходной уровень инструмента, в то время как остальные слайдеры регулируют установку MIDI громкости соответствующего Элемента или Партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Предосторожности при использовании слайдеров в режиме Исполнения

В режиме Исполнения, слайдеры регулируют определенные Части, назначенные в каждом Исполнении. Имейте в виду, что номер слайдера может не соответствовать такому же номеру Части. Например, при использовании Исполнения (как показано справа), в котором две Части (Часть 1 и Часть 4) объединены, слайдеры назначены следующим образом:

- Слайдер 1 управляет громкостью Части 1.
- Слайдер 2 управляет громкостью Части 4.
- Слайдеры 3 и 4 не используются.



### Индикатор Редактирования

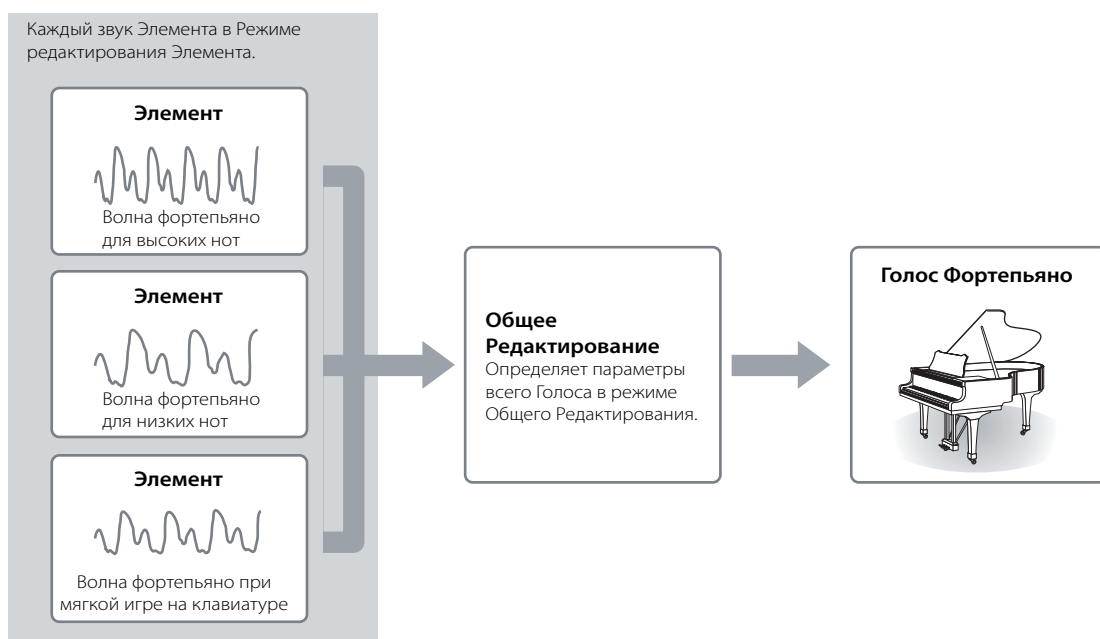
Перемещение слайдеров непосредственно изменяет параметры Голоса, Исполнения, Песни, или Паттерна. При изменении любого параметра, индикатор [E] (Редактирование) появляется сверху слева на дисплее. Это указывает, что текущий Голос, Исполнение, Песня, или Паттерн изменились, но не сохранены. Подробнее об индикаторе Редактирования (Edit), см. стр. 36.

# Редактирование Программы

## Редактирование Голоса

Каждый Голос может состоять из четырех Элементов. Элемент состоит из основной формы волны - основного звука музыкального инструмента - и различных параметров синтезаторной обработки, которые расширяют, изменяют или определяют звучание, высоту тона, фильтра и амплитуды.

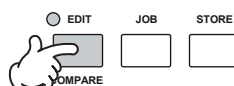
Например, Голос фортепьяно может быть составлен из нескольких различных форм волны фортепьяно: одна для высоких нот, другая для низких нот и третья для мягкой игры на клавиатуре. Объединение различных элементов в одной установке для одновременной игры или их программирование на клавиатуре, помогает создать намного более мощный и реалистичский звук фортепьяно.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Голос Ударных Инструментов составлен из различных «Клавиш» - или отдельных звуков ударных/перкуссии, назначенных на отдельные ноты на клавиатуре.

## Редактирование Стандартного Голоса - Normal Voice

- 1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Голоса, затем выберите Стандартный Голос для редактирования (стр. 40).
- 2 Нажмите кнопку [EDIT] для ввода режима Редактирования Голоса.



**3**

**Вызовите дисплей Общего Редактирования (Common Edit) или дисплей Редактирования Элемента (Element Edit).**

Для редактирования звуков, составляющих Голос, и основных определяющих звук параметров (Генератора, Высоты тона, Фильтра, Амплитуды и EG (Генератор Огибающей)) вызовите дисплей Редактирования Элемента. Для редактирования общих параметров, относящиеся ко всему Голосу и его обработке (Арпеджио, Контроллер и Эффекты) вызовите дисплей Общего Редактирования.

В режиме Редактирования Голоса, Вы можете переключать дисплей Общего Редактирования и Редактирования Элемента, как показано ниже.

**Вызов дисплея Общего Редактирования**  
Нажмите кнопку [COMMON] для вызова дисплея Общего Редактирования. В режиме Редактирования кнопка [DRUM KITS] функционирует как кнопка [COMMON].

**Указывает дисплей Общего Редактирования (Common Edit)**

```

        VOICES COMMON PRE1:001[AP:Full Grand]
        MainCtgrY A.PIANO
        SubCtgrY
        [ NAME ] [FLV:MODE] [MER:OFES] [PORTA] [OTHER] [LIST]
        [GENERAL] [OUTPUT] [ARP] [CTL:SET] [LFO] [EFFECT]
    
```

**Вызов дисплея Редактирования Элемента**  
Нажмите кнопку ELEMENT [1] - [4] нужного номера элемента для вызова дисплея Редактирования Элемента.

**Указывает дисплей для редактирования Элемента 1.**

```

        VOICES EL1 PRE1:001[AP:Full Grand]
        Element on WaveNo: 0003
        WaveCtgrY [AP:GrndStS ]
        [ WAVE ] [OUTPUT] [LFO]
        OSC [ PITCH ] [FILTER] [AMP] [ LFO ] [ EG ]
    
```

Для включения/ выключения Элемента (чтобы слышать, как каждый из них влияет на общее звучание), используйте кнопки [9] - [12]. Вы можете также установить соло Элемента, удерживая нажатой кнопку [MUTE] и нажимая нужный номер кнопки ([9] - [12]). Для отмены соло, нажмите кнопку [MUTE] еще раз.

**4**

**Выберите меню для редактирования, кнопками [F1] -[F6] и [SF1] [SF5], затем редактируйте параметры на каждом дисплее.**

Далее кратко описаны основные параметры Голоса.

**● Основные параметры для создания звука Стр. 132.**

**Выбор элемента > [F1] -[F6]**

Для редактирования основных звукогенерирующих и звукоформирующих параметров Голоса (Генератора, Высоты тона, Фильтра, Амплитуды, и EG (Генератор Огибающей)), используйте дисплей Общего Редактирования.

**● Параметры, взаимосвязанные с эффектом Стр. 140**

**[COMMON] > [F6] EFFECT**

Эффекты используют обработку DSP (Цифровая Обработка Сигналов), чтобы изменить и расширить звучание Голоса. Эффекты применяются на заключительных стадиях редактирования, что дает Вам возможность изменить звук созданного Голоса. Дисплей Общего Редактирования позволяет Вам редактировать параметры, воздействующие на эффект.

**● Параметры, взаимосвязанные с контроллерами Стр. 70**

**[COMMON] > [F4] CTL SET**

Для каждого Голоса, Вы можете назначить различные функции на контроллеры данного синтезатора (Колесо Изменения Высоты Тона, Колесо Модуляции, Регуляторы (ASSIGN1 и 2)), а также на отдельно приобретаемые педали (Footswitch, Foot Controller). Эти установки могут быть отредактированы на дисплее Общего Редактирования (Common Edit).

**● Параметры, взаимосвязанные с Арпеджио**

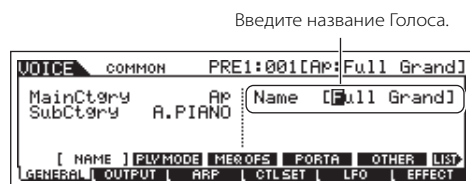
**[COMMON] > [F3] ARP (Арпеджио)**

Для каждого Голоса, Вы можете установить параметры, относящиеся к Арпеджио, такие как тип Арпеджио и темп воспроизведения. Они могут быть отредактированы на дисплее Общего Редактирования (Common Edit).

**5 При необходимости повторите пункты 3 -4.**

**6 Назовите отредактированный Голос.**

Введите название Голоса с дисплея NAME ([COMMON] > [F1] GENERAL > [SF1] NAME). См. стр. 38.



**7 Сохраните отредактированный Голос во внутренней Пользовательской памяти (стр. 187).**

Отредактированный Голос может быть сохранен в режиме Сохранения Голоса. См. стр. 60.

### СОВЕТ: Функция Сравнения - Compare

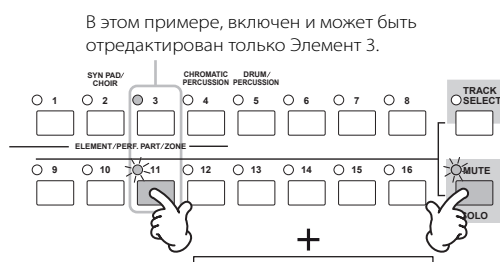
Вы можете сравнить звучание исходного (неотредактированного) с отредактированным Голосом. Подробнее см. стр. 36.

### СОВЕТ: Соло редактируемого Элемента

Эта функция полезна для облегчения редактирования звука отдельного Элемента

- 1** В режиме редактирования Обычного Голоса, удерживая нажатой кнопку [MUTE], нажмите одну из кнопок [9] - [12] для соло соответствующего Элемента.

При выборе Элемента для соло мигающий индикатор кнопки [MUTE] указывает, что функция Соло активна и выбранный Элемент может быть отредактирован.



- 2** Для выбора соло другого Элемента, просто нажмите соответствующий номер кнопки ([9] - [12]).
- 3** Чтобы выйти из функции Соло (Solo), нажмите снова кнопку [MUTE].

### СОВЕТ: Вызов Редактирования

При выборе другого Голоса, последнее несохраненное редактирование будет утеряно. В этом случае воспользуйтесь функцией Вызова Редактирования (Edit Recall) для восстановления Голоса с последними данными редактирования.

- 1** Нажмите кнопку [JOB] в режиме Голоса, чтобы ввести режим Работы с Голосом (Voice Job).
- 2** Нажмите кнопку [F2] RECALL, чтобы вызвать дисплей Вызова (Recall).
- 3** Нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения выбора.  
Если Вы хотите отменить операцию, нажмите кнопку [DEC/NO].
- 4** Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Вызова Редактирования (Edit Recall) для восстановления голоса.

## СОБЕТ: Редактирование Голоса при помощи регуляторов

Четыре регулятора, расположенные сверху слева на панели инструмента предназначены не только для управления звуком во время исполнения, но и для редактирования Голоса в режиме Игры Голоса или в режиме Голоса.

### ● При включенном индикаторе [PAN/SEND]:

<b>PAN</b>	Определяет стерео позицию панорамирования Голоса.	[VOICE]> выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUTPUT > Панорамирование (Pan)	Стр. 154
<b>REVERB</b>	Определяет количество эффекта Реверберации, применяемого к Голосу.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUTPUT > ChoSend	Стр. 154
<b>CHORUS</b>	Определяет количество эффекта Хоруса, применяемого к Голосу.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUTPUT > Cho Send	Стр. 154
<b>TEMPO</b>	Определяет темп Арпеджио, назначенного на в настоящее время выбранный Голос.	[VOICE]> выбор Голоса> [F6] ARP> Темп (Tempo)	Стр. 154

### ● При включенном индикаторе [TONE]:

<b>CUTOFF</b>	Повышает или понижает частоту среза фильтра для изменения яркости тона.	[VOICE]> выбор Голоса> [F5] EG> CUTOFF	Стр.152
<b>RESONANCE</b>	Увеличивает или уменьшает уровень в районе частоты среза фильтра.	[VOICE] > выбор Голоса > [F5] EG > RESO	Стр.152
<b>ATTACK</b>	Определяет время атаки звука. Например, Вы можете регулировать Голос так, чтобы его громкость постепенно возрастала, устанавливая медленное время атаки поворотом этого регулятора вправо.	[VOICE]> выбор Голоса> [F5] EG> ATK (AEG)	Стр.152
<b>RELEASE</b>	Определяет время реализации звука. Поворот регулятора вправо устанавливает длительное время реализации, и (в зависимости от выбранного Голоса) позволяет звуку звучать после того, как клавиша отпущена. Для резкого обрезания звука, установите короткое время реализации.	[VOICE]> выбор Голоса> [F5] EG> REL (AEG)	Стр.152

### ● При включенном индикаторе [ARP FX]:

<b>SWING</b>	Регулирует ритмику воспроизведения Арпеджио.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT]> [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > Swing	Стр. 155
<b>GATE TIME</b>	Регулирует Время Гейтирования (Gate Time) нот Арпеджио.	[VOICE] > выбор Голоса> [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > GateTimeRate	Стр. 155
<b>VELOCITY</b>	Регулирует динамическую чувствительность (Velocity) нот Арпеджио.	[VOICE]> выбор Голоса> [EDIT]> [COMMON]> [F3] ARP> [SF3] PLAY FX> VelocityRate	Стр. 155
<b>UNITMULTIPLY</b>	Регулирует время воспроизведения Арпеджио по темпу.	[VOICE] > выбор Голоса> [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX> UnitMultiply	Стр. 155

### ● При включенном индикаторе [EQ]:

<b>LO</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к низкочастотной полосе Мастер-EQ.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS> LOW	Стр. 153
<b>LO MID</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к диапазону средне-низких частот Мастер-EQ.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS > LOW MID	Стр. 153
<b>HI MID</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к диапазону средне-высоких частот Мастер-EQ.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS > HIGH MID	Стр. 153
<b>HI</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к высокочастотной полосе Мастер-EQ.	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT]> [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS> HIGH	Стр. 153

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вышеперечисленные установки применяются как смещающие к установкам EQ на дисплее [VOICE]> [UTILITY]> [F3] VOICE> [SF1] MEQ.

### ● При включенных индикаторах [PAN/SEND] и [TONE] (при одновременном нажатии):

<b>ASSIGN A</b>	Регулирует параметры, назначенные на эти регуляторы на дисплее [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF2] ASSIGN.	Стр. 71
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Регулирует параметры, назначенные на эти регуляторы на дисплее [VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F4] CTL SET.	Стр. 70
<b>ASSIGN 2</b>		

**ПРИМЕЧАНИЕ** В дополнение к вышеупомянутым функциям, параметры, взаимосвязанные с Мастер-эффектом (установленные на дисплее [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF2] MEF) могут быть назначены на эти четыре управляющих регулятора одновременным нажатием кнопок [ARP FX] и [EQ]. Конкретные параметры, назначенные на эти четыре регулятора, могут быть установлены на дисплее [UTILITY]> [F4] CTL ASN > [SF5] MEF.

## СОБЕТ: Редактирование Голоса при помощи Управляющих Слайдеров (CS)

[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента> [F4] AMP > [SF1] LVL/PAN > Уровень (Level)

В режиме Голоса, эти четыре слайдера позволяют Вам независимо регулировать уровни Элементов Стандартного Голоса или клавиш Голоса Ударных Инструментов (Drum Voice). При выборе Стандартного Голоса, Вы можете регулировать баланс уровней этих четырех Элементов.

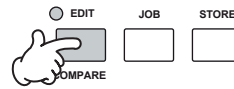
**ПРИМЕЧАНИЕ** Неаккуратная работа со слайдерами может привести к отключению звука. Если это произошло, переместите слайдеры вверх.



# РЕДАКТИРОВАНИЕ ГОЛОСА

**1** Нажмите кнопку [VOICE] для ввода режима Голоса, затем выберите Голос Ударного Инструмента (Drum Voice) для редактирования.

**2** Нажмите кнопку [EDIT] для ввода режима Редактирования Голоса.

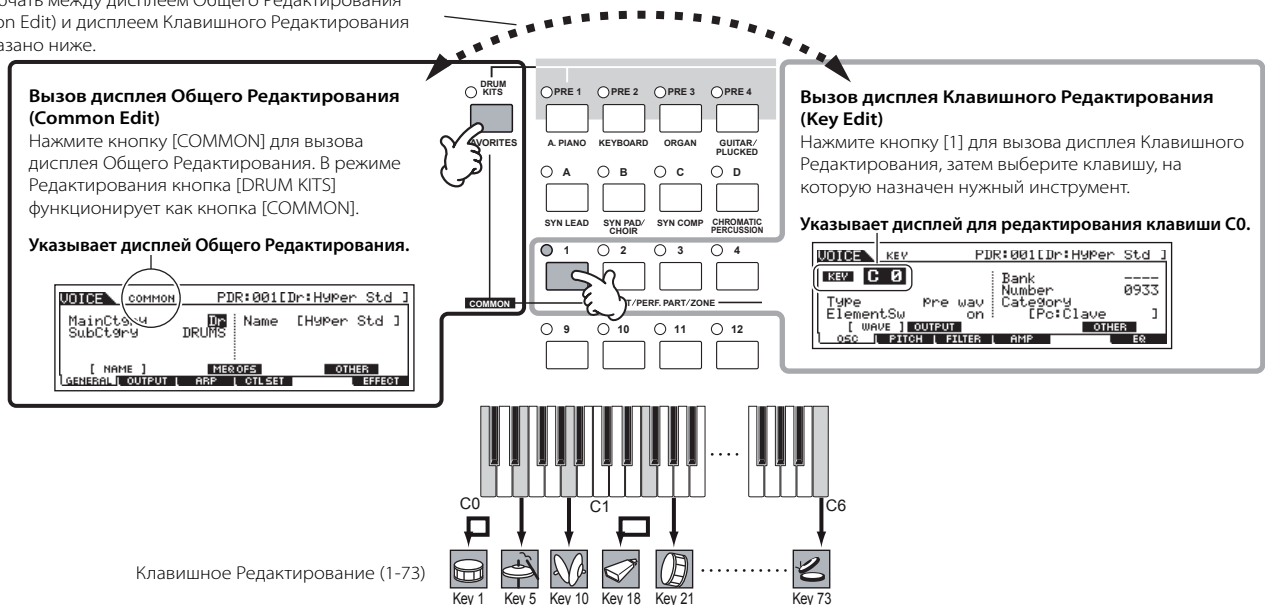


**3** Вызовите дисплей Общего Редактирования (Common Edit) или дисплей Клавишного Редактирования (Key Edit).

Для редактирования звуков, составляющие Голос Ударного Инструмента, и основных параметров, определяющих звук (Генератор, Высота тона, Фильтр, Амплитуда и EG (Генератор Огибающей)), вызовите дисплей Клавишного Редактирования (Key Edit).

Для редактирования более глобальных параметров, связанных со всем Барабанным Голосом и его обработкой (Арпеджио, Контроллера и Эффектов), вызовите дисплей Общего Редактирования (Common Edit).

Находясь в режиме Редактирования Голоса, Вы можете переключать между дисплеем Общего Редактирования (Common Edit) и дисплеем Клавишного Редактирования как показано ниже.



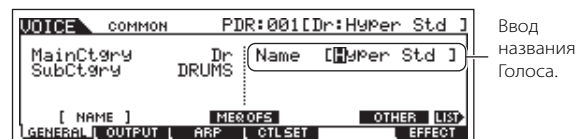
**4** Выберите желаемое меню для редактирования, нажимая кнопки [F1]-[F6] и [SF1]-[SF5], затем редактируйте параметры.

Основные параметры в основном те же самые что и при Редактировании Стандартного Голоса (стр. 53). Клавишное Редактирование Голоса Ударных Инструментов соответствует Редактированию Элемента Стандартного Голоса. Пожалуйста, имейте в виду, что параметры LFO не доступны для Голоса Ударных Инструментов.

**5** При необходимости повторите пункты 3 -4.

**6** Назовите отредактированный Голос Ударного Инструмента.

Введите название Голоса на дисплее NAME ([COMMON] > [F1] GENERAL > [SF1] NAME). Более подробные инструкции на стр. 38.



**7** Сохраните отредактированный Голос во внутренней Пользовательской Памяти.

Отредактированный Голос может быть сохранен в режиме Сохранения Голоса (Voice Store). См. стр. 60.

**СОВЕТ:** Назначение ударных (барабанов) и перкуссионных инструментов на определенные клавиши

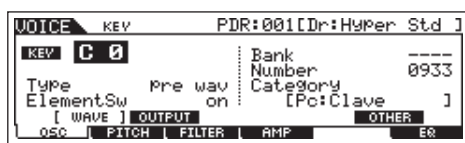
**VOICE] > выбор Голоса Ударного Инструмента > [EDIT] > выбор Клавиши > [F1] OSC > [SF1] WAVE**

В режиме Редактирования Голоса Ударных Инструментов (Drum Voice Edit), Вы можете создавать собственные оригинальные комплекты, назначая определенные инструментальные звуки на определенные клавиши - в любом порядке - и детально редактировать параметры звука каждой клавиши.

**1 Вызовите дисплей Редактирования Клавиш в режиме Редактирование Голоса.**

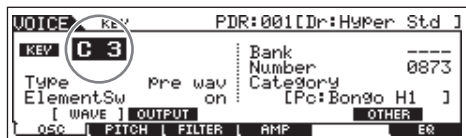
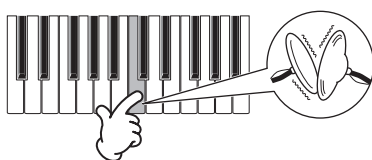
Обратитесь к пункту 3 на стр. 54.

**2 Вызовите дисплей [F1] OSC > [SF1] WAVE.**



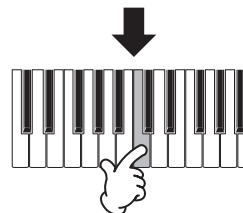
**3 Нажмите клавишу, на которую Вы хотите назначить звук.**

Будет звучать ударный инструмент, назначенный на нажатую клавишу.



**4 Выберите желаемую Волновую форму (Waveform).**

Переместите курсор в «Number» - «Номер» и измените значение, используя колесо ввода данных, кнопку [INC/YES] и кнопку [DEC/NO]. Затем, нажмите клавишу, установленную в пункте 3 для подтверждения выбранного инструментального звука.



**5 Создайте собственный комплект ударных инструментов (ударную установку), повторяя пункты 3 - 4.**

**6 Сохраните созданный комплект ударных инструментов как Голос Ударных Инструментов (Drum Voice) в Пользовательской памяти.**

Отредактированный Голос может быть сохранен в режиме Сохранения Голоса. См. стр. 60.

**СОВЕТ:** Установка клавиши для независимого звучания открытого и закрытого хета.

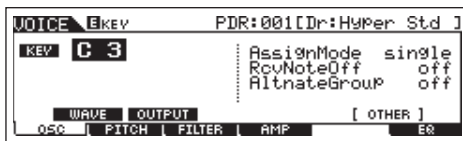
[VOICE] > выбор Голоса Ударных Инструментов > [EDIT] > выбор Клавиши > [F1] OSC > [SF5] OTHER > AltNateGroup

На реальной ударной установке, некоторые звуки нельзя физически сыграть одновременно, например открытый и закрытый хет. Вы можете исключить одновременное звучание ударных инструментов, назначая их на одну и ту же Альтернативную Группу (Alternate Group). Для наиболее подлинного, естественного звучания Пресетные Голоса Ударных Инструментов оснащены многими групповыми значениями. При создании Голоса используйте эту функцию для естественного звучания, или создания специальных эффектов, где игра одного звука следует сразу за предыдущим.

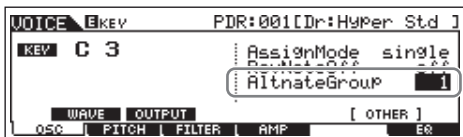
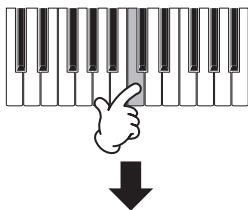
**1** Вызовите дисплей Редактирования Клавиш в режиме Редактирования Голоса.

См. пункт 3 на стр. 54.

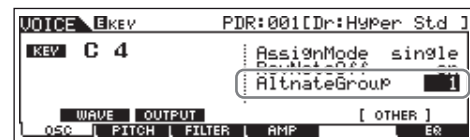
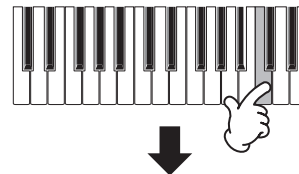
**2** Вызовите дисплей [F1] OSC > [SF5] OTHER.



**3** Нажмите клавишу, соответствующую открытому хету - "Hi-Hat Open" и установите Альтернативную Группу (Alternate Group) в положение "1".



**4** Нажмите клавишу, соответствующую закрытому хету - "Hi-Hat Close" и установите ее в ту же Альтернативную Группу (1), что и в пункте 3.



**5** Проверьте правильность установки Альтернативной Группы.

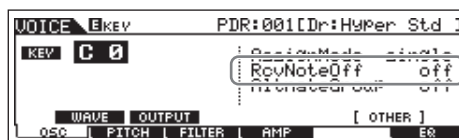
Сразу после нажатия клавиши открытого хета - «Hi-Hat Open», нажмите клавишу закрытого хета - "Hi-Hat Close". Нажатие второй клавиши должно отключить звук первой.

Так как вышеперечисленные установки включены в данные Голоса Ударных Инструментов, сохраните их как Голос Ударных Инструментов в режиме Сохранения Голоса.

**СОВЕТ:** Реагирование Голоса Ударного Инструмента, на отпускание клавиши

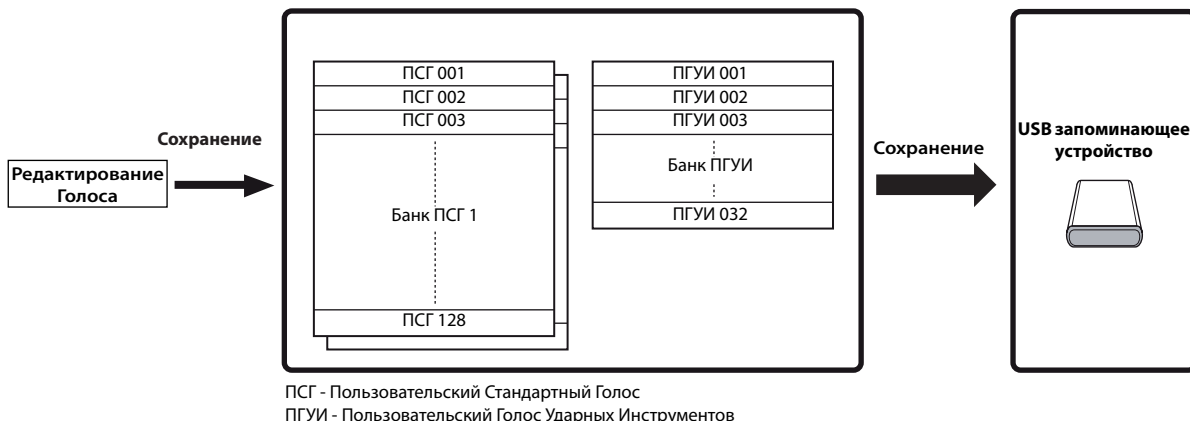
[VOICE] > выбор Голоса Инструмента > [EDIT] > выбор Клавиши > [F1] OSC > [SF5] OTHER > RcvNoteOff

Вы можете определить, отвечает или нет выбранная клавиша на MIDI сообщения выключения ноты (Note Off). Установка параметра Receive Note Off в положение "off" (выключено) может быть полезно для звуков тарелки и других длительных звуков. Это позволяет Вам поддерживать выбранные звуки в естественном затухании, даже если Вы отпускаете ноту, или при получении сообщения о выключении ноты - Note Off. Если этот параметр установлен в положение "on", (включено), звучание прекращается сразу при отпускании клавиши или при получении сообщения о выключении ноты.



## Сохранение созданного Голоса

Для сохранения голоса необходимо выполнить два действия - сохранение отредактированного голоса во внутренней памяти и сохранение этих голосов на USB запоминающем устройстве.



Отредактированные данные Голоса хранятся во внутренней Пользовательской памяти (Флэш-ROM) и сохраняются при выключении питания. Так что нет необходимости сохранять данные на USB запоминающем устройстве; однако, при необходимости можно сохранить эти данные на других носителях для резервирования или в организационных целях. Для этого используется операция Сохранения (Save).

### Сохранение отредактированного Голоса как Пользовательского Голоса во внутренней памяти

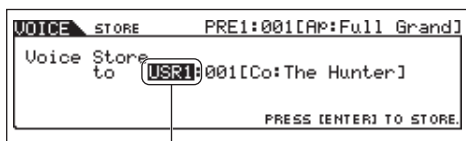
[VOICE] > [STORE]

#### 1 После редактирования Голоса, нажмите кнопку [STORE] для вызова режима Сохранения Голоса.

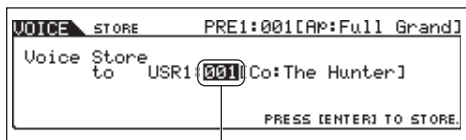
Удостоверьтесь что выполнили операцию Сохранения (Store) перед выбором другого Голоса.

#### 2 Выберите адресат памяти Голоса.

Выберите Пользовательский Банк («USR1» или «USR2» при сохранении Стандартного Голоса и «USR» при сохранении Голоса Ударных Инструментов) и номер Голоса, используя колесо ввода данных, а также кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].



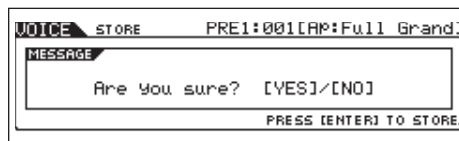
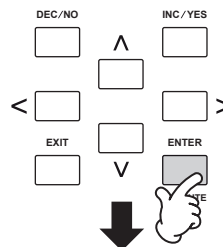
Выбор Пользовательского Банка.



Выбор голоса

#### 3 Нажмите кнопку [ENTER].

Подтвердите выбор на дисплее. Для отмены операции Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO].

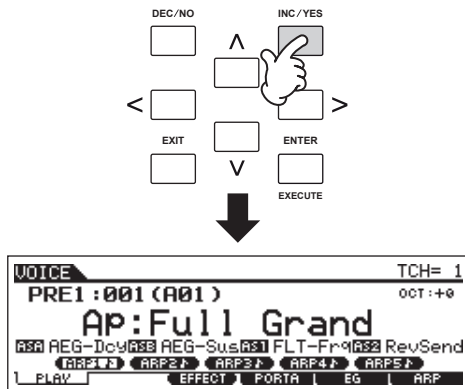


#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Когда Вы выполняете операцию Сохранения (Store), установки в адресате памяти будут перезаписаны. Важные данные должны всегда резервироваться на отдельном USB запоминающем устройстве.

### 4 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения.

После сохранения Голоса появится сообщение «Completed» - «Выполнено» – и дисплей вернется в режим Игры Голоса.



#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Никогда не пытайтесь выключить питание, когда отображено сообщение Executing.. - “Выполнение ..” или “Please keep power on” - “Пожалуйста, не выключайте питание”. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и “зависанию” системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Если Вы выбираете другой Голос без сохранения, текущий редактируемый Голос будет потерян. Обязательно сохраните отредактированный Голос перед выбором другого Голоса.

### Сохранение отредактированных Голосов на USB запоминающем устройстве

[FILE] > [F2] SAVE

Подключите USB устройство, и следуйте за инструкциями ниже.

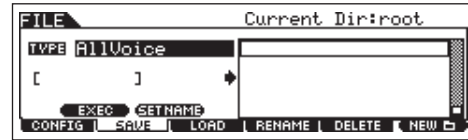
**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда USB запоминающее устройство подключено или вставлены носители, на дисплее может появиться сообщение об ошибке «USB device unformatted» - «USB устройство не отформатировано», указывая, что устройство должно быть отформатировано для использования в режиме Файла (стр. 211).

### 1 Нажмите кнопку [FILE], чтобы войти в режим Файла. Затем нажмите кнопку [F1] CONFIG и кнопку [SF1] CURRENT.

Если устройство разделено на несколько частей, выберите определенную часть для использования. Если устройство имеет несколько вставленных носителей (например, дисков), выберите определенный номер слота.

### 2 Нажмите кнопку [F2] SAVE для вызова дисплея Сохранения.

### 3 Установите параметр Type в положение “All Voice”.

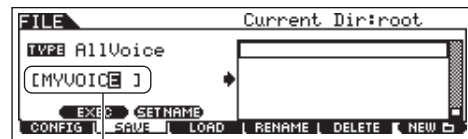


Следующие три типа файлов доступны для сохранения данных Голоса. В данном случае выберите «All Voice» - «Весь Голос».

<b>All</b>	При данном выборе, операция Сохранения (Save) сохраняет все созданные данные, включая Пользовательские Голоса в виде отдельного файла (расширение: M7A).
<b>All Voice</b>	При данном выборе, операция Сохранения (Save) сохраняет все Пользовательские Голоса как отдельный файл (расширение: W7V).
<b>Voice Editor</b>	Данная установка сохраняет все Пользовательские Голоса в виде отдельного файла (расширение: W7E), который может экспортироваться в программное обеспечение Voice Editor.

### 4 Введите имя файла.

Переместите курсор к названию файла, затем введите название. См. стр. 38.



Название файла

### 5 Если Вы создали папку - адресат, выберите папку.

Подробнее о выборе папки, см. стр. 213. О том, как создать/удалить папку или изменить ее название, см. стр. 211.

### 5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для сохранения файла.

Если Вы собираетесь перезаписать уже имеющийся файл, подтвердите Ваш выбор на дисплее. Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Сохранения, или нажмите кнопку [DEC/NO], для ее отмены.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Во время сохранения данных соблюдайте следующее:

- Никогда не удаляйте носители из USB устройства.
- Никогда не выключайте и не отсоединяйте USB устройство.
- Никогда не выключайте питание МО или подключенных устройств.

## ■ Загрузка данных Голоса с USB запоминающего устройства

[FILE] > [F3] LOAD

Ранее, мы сохранили данные Голоса как файл «All Voice» - «Все Голоса» на USB запоминающем устройстве. В данном разделе мы загрузим эти данные Голоса на инструмент при помощи операции Загрузки (Load).

### 1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла. Затем нажмите кнопку [F1] CONFIG и кнопку [SF1] CURRENT.

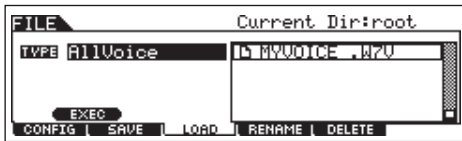
Если устройство разделено на несколько частей, выберите определенную часть для использования. Если устройство имеет несколько носителей (например, дисков), выберите определенный номер Слота.

### 2 Нажмите кнопку [F3] LOAD для вызова дисплея Загрузки (Load).

### 3 Выберите тип файла для загрузки.

Файл, сохраненный во время операции, описанной на предыдущей странице, содержит все Пользовательские Голоса.

Для загрузки всех Пользовательских Голосов, установите Тип - Туре в положение «All Voice.» Для загрузки определенного голоса установите Туре в положение «Voice».



### 4 Выберите файл для загрузки.

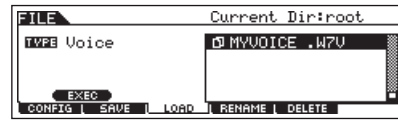
Выберите файл (расширение:W7V) сохраненный во время операции, описанной на предыдущей странице. Если Вы установили параметр Туре в положение «AllVoice» в пункте 3, переходите в пункт 5.

Если необходимый файл был сохранен в определенной папке, введите название папки и выберите файл. Как выбрать папку см. стр. 213.

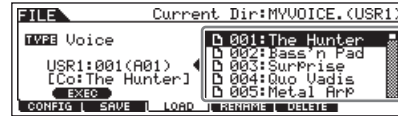
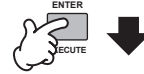
Если Вы установили параметр Туре в положение «Voice» «Голоса» в пункте 3, выполните следующие операции, а затем переходите в пункт 5.

## Когда Тип - Туре установлен в положение «Voice» - «Голос»:

Когда Туре установлен в положение «Voice,» Вы можете определить и загрузить определенный Голос из файла (с расширением W7V или M7A).



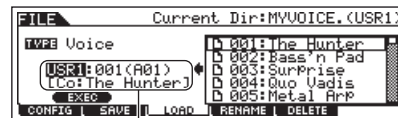
Переместите курсор в файл (расширение: W7V) сохраненный во время операции, описанной на предыдущей странице.



Выберите исходный Банк Голоса выбранного файла, выполнив следующую операцию.

Для выбора Банка Пользовательских Стандартных Голосов, нажмите одну из кнопок [USER1] или [USER2].

Для выбора Банка Пользовательских Голосов Ударных Инструментов нажмите кнопку [USER1], удерживая нажатой кнопку [DRUM KITS]. После выбора исходного Банка Голоса, все, содержащиеся в выбранном Банке Голоса, будут перечислены на дисплее. Переместите курсор к Голосу, который Вы хотите загрузить.



Выберите номер Голоса адресата.

Выберите Голос, перемещая курсор к местоположению «USR1» на дисплее, показанном выше, и используйте колесо ввода данных.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Загрузка данных на этот инструмент автоматически стирает и заменяет любые имеющиеся данные в Пользовательской памяти.

### 5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для загрузки файла.

После загрузки данных, появляется сообщение «Completed» - «Выполнено», и операция возвращается в исходный режим.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Во время сохранения/загрузки данных, руководствуйтесь следующими инструкциями:

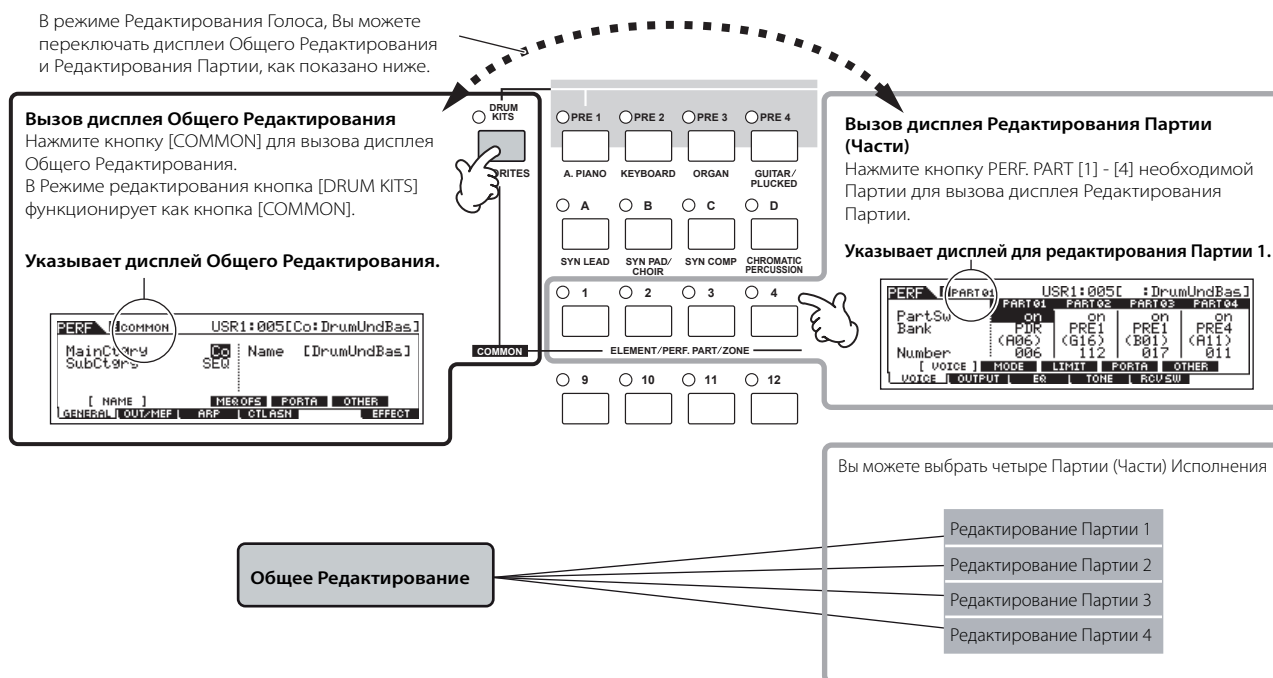
- Никогда не удаляйте носители из USB устройства.
- Никогда не выключайте и не отсоединяйте USB устройство.
- Никогда не выключайте питание МО или подключенных устройств.

# Редактирование Исполнения

Режим Редактирования Исполнения ([PERFORM] > [EDIT]) позволяет создавать Исполнения, состоящие из четырех различных Частей (Голоса). После назначения Голосов на отдельные диапазоны клавиатуры Вы можете детально редактировать параметры в режиме Редактирования Исполнения.

- 1** Нажмите кнопку [PERFORM] для входа в режим Исполнения, затем выберите Исполнение для редактирования. См. стр. 44
- 2** Нажмите кнопку [EDIT] для Редактирования Исполнения.
- 3** Вызовите дисплей Общего Редактирования или дисплей Редактирования Партии.

Используйте Редактирование Партии (Part Edit), чтобы отредактировать параметры каждой Партии (Части). Используйте Общее Редактирование, чтобы отредактировать параметры всех Партий (Частей).



#### 4 При помощи кнопок [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5] выберите меню для редактирования параметров.

Далее описываются основные параметры Исполнения.

#### ● Параметры Голоса, назначенного на каждую Партию Стр. 174

Выбор Партии > [F1] VOICE

Голос, назначенный на каждую партию, и ее диапазон может быть установлен также в режиме Игры Исполнения (стр. 171). В дополнение к параметрам, доступным в режиме Игры Исполнения, режим Редактирования Исполнения также позволяет установить Портamento (Portamento) (плавное изменение высоты тона) и Арпеджио (Arpeggio Switch) (который определяет наличие Арпеджио в определенной Партии).

#### ● Основные параметры для создания звука Стр. 176

Выбор Партии > [F4] TONE

Редактируйте параметры каждой Голосовой Партии (Высота тона, Фильтр и Амплитуда). Параметры смещают те же самые параметры в режиме Редактирования Элемента Голоса.

#### ● Параметры взаимосвязанные с Эффектом. Стр. 143, 172

[COMMON] > [F6] EFFECT

Эффекты используют DSP (Цифровая Обработка Сигналов) для изменения и расширения звука Исполнения. Дисплей Общего Редактирования позволяет Вам редактировать параметры, взаимосвязанные с Эффектом.

#### ● Параметры взаимосвязанные с Мастер-EQ Стр. 172

[COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF3] MEF (Мастер-Эффект)

Эти параметры позволяют Вам использовать пять полосный Мастер-EQ (эквалайзер) для обработки всего звука Исполнения. Мастер-EQ также имеет отдельные параметры формы EQ для Низких и Высоких полос и контроллеры Частоты (Frequency), Усиления (Gain) и Q для каждой полосы.

#### ● Параметры взаимосвязанные с Контроллерами Стр. 70

[COMMON] > [F4] CTL ASN (Назначение Контроллера)

Для каждого Исполнения Вы можете назначить Номер Смены Режимы Управления на Регуляторы 3 и 4 (ASSIGN1 и 2) и на отдельно приобретаемые педальные контроллеры.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функции, назначенные на Контроллеры, зависят от установок Голоса каждой Партии, отредактированной в режиме Редактирования Голоса.

#### ● Параметры взаимосвязанные с Арпеджио Стр. 145, 173

[COMMON] > [F3] ARP (Арпеджио)

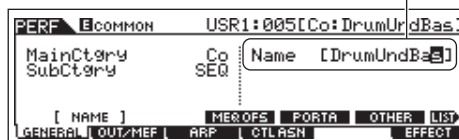
Для каждого Исполнения Вы можете установить связанные с Арпеджио параметры, такие как тип и темп воспроизведения. Они могут быть отредактированы на дисплее Общего Редактирования.

#### 5 При необходимости повторите пункты 3 - 4.

#### 6 Дайте название отредактированному Исполнению.

Введите название на дисплее NAME ([COMMON] > [F1] GENERAL > [SF1] NAME). См. стр. 38

Введите желаемое название Исполнения.



#### 7 Сохраните установки как Пользовательское Исполнение.

Отредактированное Исполнение может быть сохранено в режиме Сохранения Исполнения (Performance Store). См. стр. 66.

#### **СОВЕТ:** Функция Сравнения

Вы можете сравнить звук исходного (неотредактированного) Исполнения с отредактированным Исполнением. См. стр. 36.

#### **СОВЕТ:** Вызов Редактирования

При выборе другого Голоса, последнее несохраненное редактирование будет утеряно. Для восстановления Исполнения с последними данными редактирования воспользуйтесь функцией Вызова Редактирования (Edit Recall)

- 1 Нажмите кнопку [JOB] в режиме Исполнения, чтобы ввести режим Работы с Исполнением.
- 2 Нажмите кнопку [F2] RECALL для входа в дисплей Вызова (Recall).
- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Подтвердите выбор. Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции.
- 4 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Вызова Редактирования (Edit Recall) и для восстановления Исполнения.



## СОБЕТ: Редактирование Исполнения при помощи Регуляторов

Четыре регулятора, расположенные слева вверху на панели управления инструмента, служат не только для работы со звуком во время игры, но и для редактирования Исполнения в режиме Игры Исполнения или в режиме Редактирования Исполнения.

### ● При включенном индикаторе [PAN/SEND]:

<b>PAN</b>	Определяет стерео позицию панорамирования Исполнения.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] OUT > Pan (Панорамирование)	Стр. 172
<b>REVERB</b>	Определяет количество эффекта Реверберации, применяемого к Исполнению.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] OUT > RevSend	Стр. 172
<b>CHORUS</b>	Определяет количество эффекта Хоруса, применяемого к Исполнению.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] OUT > ChoSend	Стр. 172
<b>TEMPO</b>	Определяет темп Арпеджио, назначенного на выбранное Исполнение.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [F6] ARP > Темп (Tempo)	Стр. 171

### ● При включенном индикаторе [TONE]:

<b>CUTOFF</b>	Повышает или понижает частоту среза фильтра для изменения яркости тона.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [F5] EG > CUTOFF	Стр. 171
<b>RESONANCE</b>	Увеличивает или уменьшает уровень частоты среза фильтра.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [F5] EG > RESO	Стр. 171
<b>ATTACK</b>	Определяет время атаки звука. Например, Вы можете регулировать постепенное возрастание Голоса, устанавливая медленное время атаки поворотом этого регулятора вправо.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [F5] EG > ATK (AEG)	Стр. 171
<b>RELEASE</b>	Определяет время реализации звука. Поворот регулятора вправо устанавливает длительное время реализации звука после того, как клавиша отпущена. Чтобы произвести резкое обрезание звука, установите короткое время реализации.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [F5] EG > REL (AEG)	Стр. 171

### ● При включенном индикаторе [ARP FX]:

<b>SWING</b>	Регулирует ритмику воспроизведения Арпеджио.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > Swing	Стр. 173
<b>GATE TIME</b>	Регулирует Время Гейтирования (Gate Time) нот Арпеджио.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > GateTimeRate	Стр. 173
<b>VELOCITY</b>	Регулирует динамическую чувствительность (Velocity) нот Арпеджио.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > VelocityRate	Стр. 173
<b>UNITMULTIPLY</b>	Регулирует время воспроизведения Арпеджио по темпу.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > UnitMultiply	Стр. 173

### ● При включенном индикаторе [EQ]:

<b>LO</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к низкочастотной полосе Мастер-EQ.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS > LOW	Стр. 172
<b>LO MID</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к диапазону средне-низких частот Мастер-EQ.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS > LOW MID	Стр. 173
<b>HI MID</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к диапазону средне-высоких частот Мастер-EQ.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS > HIGH MID	Стр. 173
<b>HI</b>	Определяет количество усиления или ослабления, применяемого к высокочастотной полосе Мастер-EQ.	[PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS > HIGH	Стр. 173

**ПРИМЕЧАНИЕ** Выше перечисленные установки применяются как смещающие к установкам EQ на дисплее [PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF2] MEQ (Мастер-EQ).

### ● При включенных индикаторах [PAN/SEND] и [TONE] (при одновременном нажатии):

<b>ASSIGN A</b>	Регулирует параметры, назначенные на эти регуляторы на дисплее [UTILITY] > [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF2] ASSIGN.	Стр. 71
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Зависит от установок Голоса, назначенных на выбранное Исполнение. Стр. 192	Стр. 70
<b>ASSIGN 2</b>		

**ПРИМЕЧАНИЕ** В дополнение к вышеупомянутым функциям, параметры, взаимосвязанные с Мастер-Эффектом (установленные на дисплее [PERFORM] > Выбор Исполнения > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF3] MEF) могут быть назначены на четыре управляющих регулятора одновременным нажатием кнопок [ARP FX] и [EQ]. Конкретные параметры, назначенные на эти четыре регулятора, могут быть установлены на дисплее [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF5] MEF.

## СОБЕТ: Редактирование Исполнения Слайдерами

[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии > [F2] OUTPUT > [S F1] VOL/PAN > Volume (Громкость)

В режиме Исполнения, четыре Слайдера позволяют Вам независимо корректировать уровни Партий (Голосов), что дает возможность установить общий баланс партий.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Неаккуратное использование слайдеров может привести к исчезновению звука. В этом случае переместите слайдеры наверх.

## Сохранение созданного Исполнения

Для сохранения Исполнения необходимо выполнить два действия - сохранение отредактированного Исполнения во внутренней памяти и сохранение этих Исполнений на USB запоминающем устройстве.

Редактирование Исполнения



При выключении питания инструмента, Пользовательские Исполнения, сохраненные в режиме Сохранения Исполнения, не стираются. Так что Вам нет необходимости сохранять данные на USB запоминающем устройстве. Однако, Вы можете сохранить их как резервную копию, используя операцию Сохранения (Save).

### Сохранение отредактированного Исполнения в виде Пользовательского Исполнения во внутренней памяти.

[PERFORM] > [STORE]

**1** После редактирования Исполнения, нажмите кнопку [STORE] для входа в режим Сохранения Исполнения.

**2** Выберите адресат памяти Исполнения.

Выберите номер, под которым будет сохранено Исполнение, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

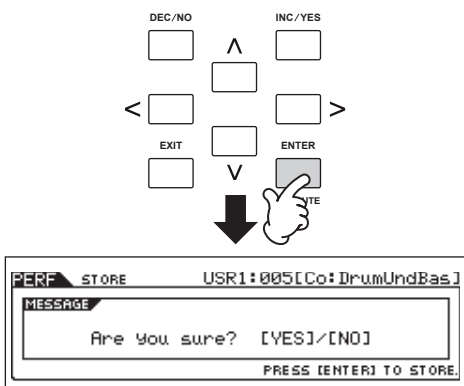


#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда Вы выполняете операцию Сохранения (Store), установки в адресате памяти будут перезаписаны. Важные данные должны всегда храниться на отдельном USB запоминающем устройстве.

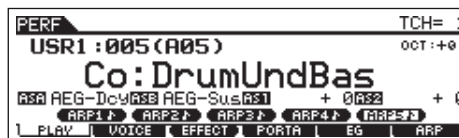
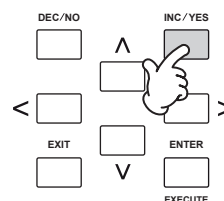
**3** Нажмите кнопку [ENTER].

Подтвердите Ваш выбор на дисплее. Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции.



**3** Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения.

После сохранения Исполнения появляется сообщение «Completed» («Выполнено») и дисплей вернется в режим Игры Исполнения.



#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Никогда не пытайтесь выключить питание, когда отображено сообщение. Никогда не выключайте питание, при появлении сообщений «Executing.» - «Выполнение..» или «Please keep power on» - «Пожалуйста, не выключайте питание». Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

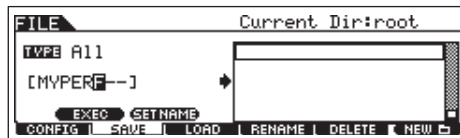
При выборе другого Исполнения, последнее несохраненное редактирование будет утеряно. Обязательно сохраняйте отредактированное Исполнение перед выбором другого Голоса.

## Сохранение отредактированных Исполнений на USB запоминающем устройстве

### FILE] > [F2] SAVE

Основные операции те же, что и в режиме Голоса (стр. 61).

Вы должны установить параметр Type (Тип) в положение «All». В этом случае, при выполнении операции Сохранения (Save), сохраняются все созданные данные, включая Исполнения и, назначенные на них Голоса, в отдельный файл (расширение M7A).



## Загрузка данных Исполнения с USB запоминающего устройства

### [FILE] > [F3] LOAD

В этом разделе описывается как, используя операцию Загрузки (Load), вызвать данные, сохраненные как тип файла «All» (расширение M7A) с USB запоминающего устройства.

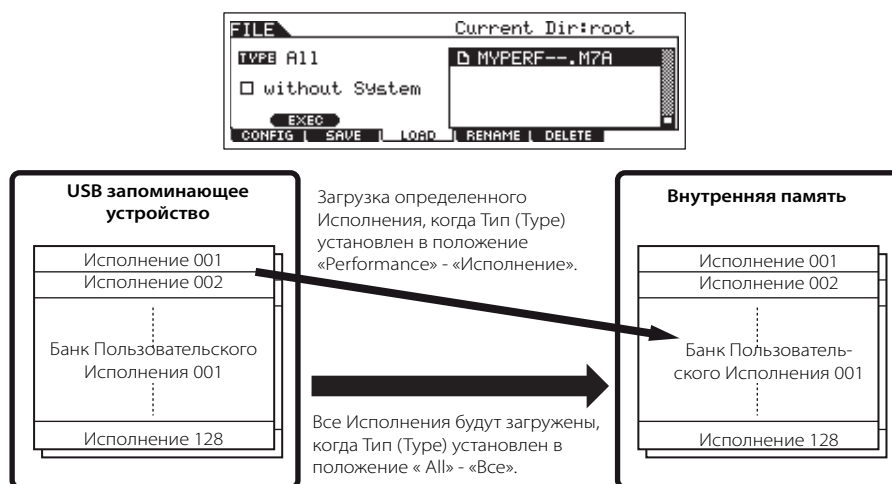
- 1 **Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файл. Затем нажмите кнопки [F1] CONFIG и [SF1] CURRENT.**

Если устройство разделено на несколько частей, выберите определенную часть для использования. Если устройство имеет несколько вставляемых носителей (например, диски), выберите определенный номер Слота.

- 2 **Нажмите кнопку [F3] LOAD для вызова дисплея Загрузки (Load).**

- 3 **Выберите тип загружаемого файла.**

Файл «All» содержит все Исполнения. Для загрузки всех Исполнений, установите параметр Тип - Type в положение «All». Для загрузки определенного Исполнения, установите Type в положение «Performance» - «Исполнение».



### **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

При выполнении Загрузки (Load), когда параметр Type (тип файла) установлен в положение «All», будут загружены все созданные на инструменте данные. Это означает, что любые существующие данные в Пользовательской памяти будут автоматически перезаписаны и утеряны. Сохраните все важные данные на USB устройстве перед выполнением Загрузки.

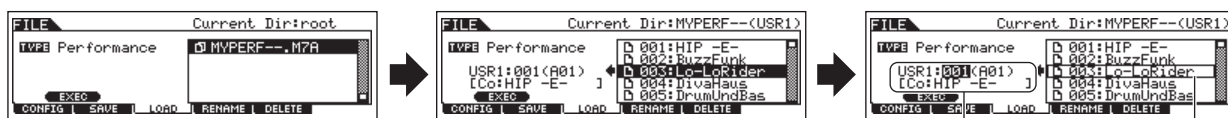
**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда параметр Type (тип файла) установлен в положение «Performance» - «Исполнение», и выполняется Загрузка, Исполнение может воспроизводиться ненадлежащим образом, если Пользовательские Голоса, назначенные на сохраненные в файле Исполнения, были изменены при редактировании.

## 4 Выберите файл ( ) для загрузки.

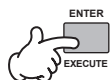
Выберите файл (расширение W7V) сохраненный во время операции, описанной на предыдущей странице. Если желаемый файл был сохранен в определенной папке, откройте папку и выберите файл. Более подробно о том, как выбрать папку см. стр. 213. Если Вы установили параметр Тип - Туре в положение «All» в пункте 3, переходите к пункту 5. Если Вы установили Тип в положение «Performance», в пункте 3 выполните следующие операции, а затем переходите в пункт 5.

### Когда Тип - Туре установлен в положение «Performance»:

Когда параметр Туре установлен в положение «Performance», Вы можете определить и загрузить Исполнение из файла (с расширением M7A).



Переместите курсор к файлу (расширение S7A) сохраненный в операции, описанной на предыдущей странице.



Все Исполнения, содержащиеся в выбранном файле, показаны на дисплее. Переместите курсор к нужному Исполнению.

Выберите Исполнение, которое будет загружено.

Выберите номер адресата Исполнения для загрузки.

### **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

Загрузка данных на этот синтезатор автоматически стирает и заменяет любые существующие данные в Пользовательской памяти.

## 5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC, чтобы выполнить операцию загрузки.

После загрузки данных, появится сообщение «Completed» - «Выполнено», и операции вернутся к исходному дисплею.

### **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

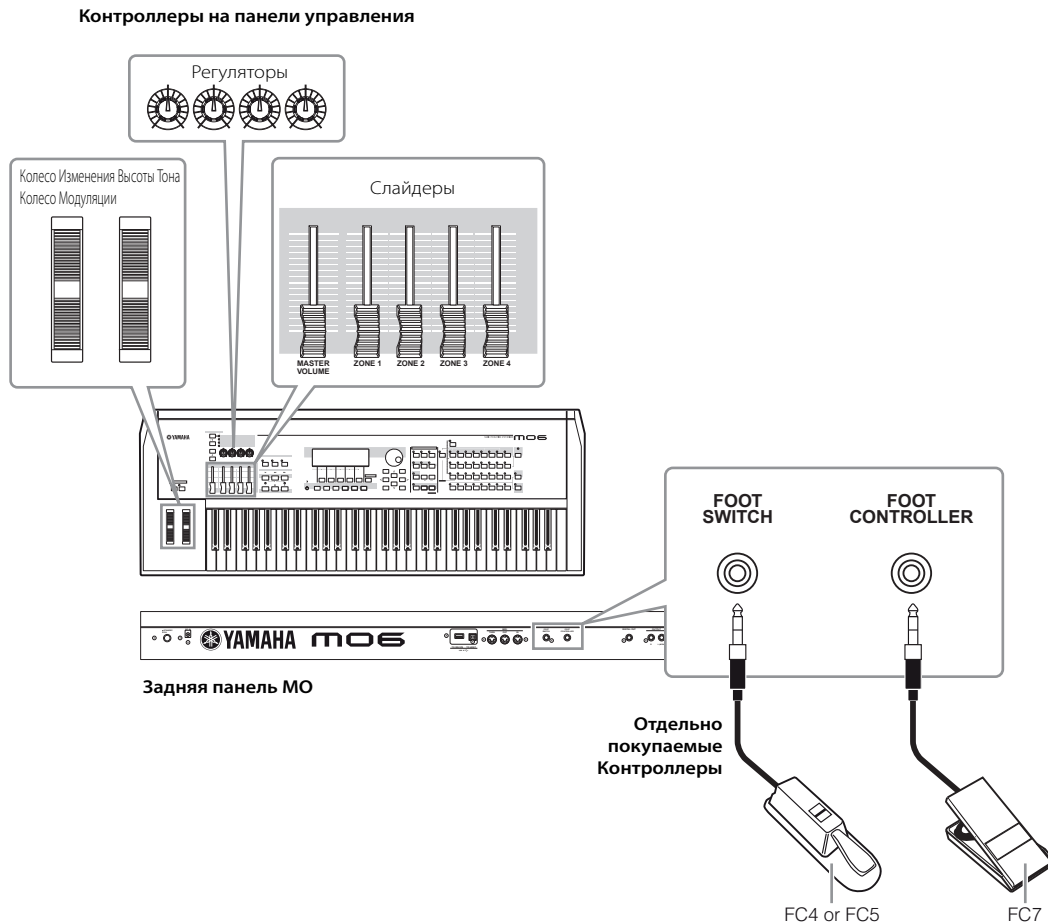
Во время сохранения данных, следуйте следующим инструкциям:

- Никогда не вынимайте носители из USB устройства.
- Никогда не отключайте и не отсоединяйте USB устройство.
- Никогда не выключайте питание на МО или на подключенных устройствах.

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОНТРОЛЛЕРОВ - РАСШИРЕННЫЙ КУРС

## КОНТРОЛЛЕРЫ, ПОДДЕРЖИВАЕМЫЕ МО

Вы можете управлять тоном, громкостью, высотой тона и другими параметрами, используя контроллеры на панели управления и внешние контроллеры, подключенные к гнездам контроллеров на задней панели инструмента.



### Контроллеры на МО

#### ■ Колесо Изменения Высоты Тона/колесо Модуляции

Они управляют высотой тона и вибрато. См. стр. 50.

#### ■ Регуляторы и Слайдеры (ползунковые регуляторы)

Они управляют различными параметрами. См. стр. 51.

### Контроллеры (покупаются отдельно), которые могут быть подключены к задней панели МО

#### ● Педальный Переключатель

На педаль Yamaha FC4 или FC5, подключенную к гнезду FOOT SWITCH на задней панели, могут быть назначены различные параметры. Это относится к параметрам переключаемого типа, таким как Переключение Портamento (Portamento Switch), увеличение/ уменьшение номера Голоса или Исполнения, начало/остановка Секвенсора, и включения/выключения удержания Арпеджио.

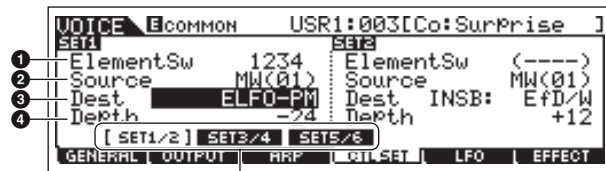
#### ● Педальный Контроллер

Отдельно приобретаемый Педальный Контроллер (например, FC7), подключенный к гнезду FOOT CONTROLLER на задней панели, может быть назначен для управления разными параметрами на инструменте. Используя педальный контроллер для управления параметром, обе ваших руки остаются свободными для игры на клавиатуре (или для использования других контроллеров) - что исключительно удобно при живом исполнении.

## Управление Голосом с Установкой Контроллера

[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F4] CTL SET (стр. 155)

Каждый из Пресетных Голосов МО запрограммирован с соответствующими назначениями Колеса Модуляции и Регуляторов, для регулировки звука и эффектов, которые лучше всего соответствуют выбранному Голосу. Например, Вы можете использовать Колесо Модуляции, для применения эффекта хоруса (chorus) к Голосу фортепьяно, или использовать один из Регуляторов для управления параметром времени затухания Голоса бас гитары. Установки для всех контроллеров называются «Controller Set» - «Установка Контроллера». Эти установки могут быть сохранены с Пользовательским Голосом.



Переключайте дисплей для каждой Установки Контроллера, используя кнопки [SF1] - [SF3]

### 1 Выключатель Элемента - Element Switch

Выбирает, влияет ли контроллер на каждый отдельный Элемент. Имейте в виду, что некоторые адресаты влияют только на весь Голос (все Элементы). В этом случае, параметр Element Switch будет обозначен «----» и не может быть изменен. Он относится только к Стандартным Голосам.

### 2 Источник (контроллер) - Source

Определяет желаемый контроллер. Подробнее об аббревиатуре для каждого контроллера, см. стр. 155. Номер в скобках указывает номер Смены Режимы Управления, генерируемый при перемещении контроллера.

### 3 Адресат (функция) - Destination

Определяет функцию, назначенную на Источник (контроллер). Подробнее об аббревиатуре и типах параметра, см. Список Управления в отдельном буклете Списка Данных.

### 4 Глубина - Depth

Определяет количество, которым параметр, выбранный в Адресате, может управляться. Для отрицательных значений, операция контроллера полностью противоположна.

### СОВЕТ: Назначение нескольких функций на контроллер

Вы можете одним контроллером, одновременно влиять на различные аспекты звука. Например, установите параметр Source, Установки Управления (Control Set) 1 на MW (колесо Модуляции), а параметр Destination на ELFO-PM (Глубину Модуляции Высоты Тона Элемента LFO). Затем установите параметр Source Установки Управления 2 также на MW, но установите параметр Destination на ELM PAN (Панорамирование Элемента). В этом примере, когда Вы перемещаете Колесо Модуляции вверх, количество Модуляции Высоты Тона соответственно увеличивается, и Элемент одновременно панорамируется слева направо.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Установка Контроллера, отредактированная в режиме Редактирования Голоса, доступна, когда соответствующий Голос выбран в Исполнении, Песне, и Паттерне.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функции, назначенные функцией Установки Контроллера (Controller Set) на Контроллер, применяются только к внутреннему блоку генератора тона. Для подключенных внешних MIDI инструментов, использование контроллеров генерирует отдельные номера Смены Режимы Управления по MIDI, как отображено в параметре Source.

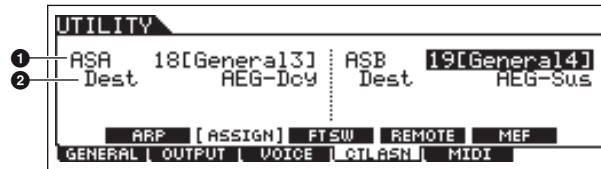
**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Изменения Высоты Тона (Pitch Bend) доступна, даже если другая функция назначена на это колесо, и при его использовании генерируются сообщения Изменения Высоты Тона.

## Управление общей системой с ASSIGN и B

[UTILITY] > [F4] CTL ASN > [S F2] ASSIGN (стр. 208)

Установки ASSIGN A и B (Регуляторы 1 и 2) позволяют Вам управлять функциями, влияющими на все Голоса, Исполнения, Песню и Паттерн. Вы можете сохранить установки ASSIGN A и B как системные установки, нажимая кнопку [STORE].

**ПРИМЕЧАНИЕ** ASSIGN A и B общие ко всем Голосам/Исполнениям/Песням/Паттернам. Изменение установки ASSIGN A и B может привести к изменениям в сохраненных данных Пользовательских Голосов/Песен/Паттернов/Исполнений.



### 1 ASSIGN A, ASSIGN B

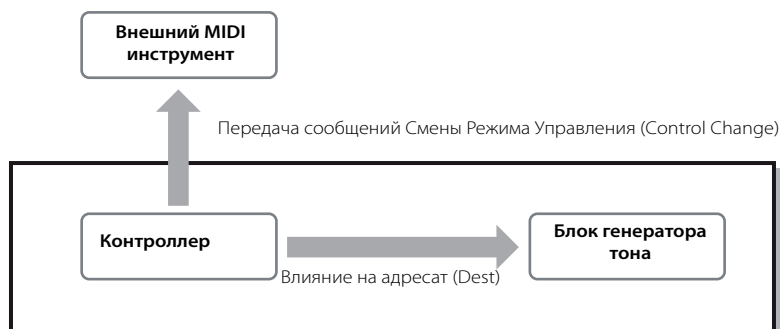
Определяет номера Смены Режимы Управления, генерируемые при управлении ASSIGN A и B (слайдеры 1 и 2). Обычно, нет необходимости изменять эти параметры. Обычные значения параметра (как определено в MIDI стандарте), используемые для номеров управления, обозначены в круглых скобках.

### 2 Адресат (функция) - Destination

Определяет функции, назначенные на ASSIGN A и B. См. Список Управления в отдельном буклете Списка Данных.

## Изменение номеров Смены Режимы Управления

Функции, назначенные на контроллеры функцией Установки Контроллера (Controller Set) могут быть применены только для внутреннего блока генератора тона. Для подключенных внешних MIDI инструментов использование контроллеров генерирует MIDI сообщения Смены Режимы Управления, как показано в таблице ниже.



Контроллер	Генерируемое MIDI сообщение	Дисплей для установки номера Смены Режимы Управления
Послекасание	Канальное Послекасание (DnH)	-
Колесо Изменения Высоты Тона	Изменение Высоты Тона (EnH)	-
Колесо Модуляции	Смена Режимы Управления (BnH, 01H)	-
ASSIGN A, B	Смена Режимы Управления (BnH)	[UTILITY]> [F4] CTL ASN > [SF2] ASSIGN
Педальный Переключатель	Смена Режимы Управления (BnH)	[UTILITY]> [F4] CTL ASN > [SF3] FT SW
Ленточный Контроллер*	Смена Режимы Управления (BnH)	[VOICE] > [UTILITY]> [F3] VOICE > [SF4] CTL ASN [PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT]
ASSIGN 1, 2		> [COMMON] > [F4] CTL ASN [SONG]/[PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING]>
Педальный Контроллер 1, 2*		[EDIT] > [COMMON] > [F4] CTL ASN
Духовой Контроллер*		

\* МО не располагает следующими MIDI контроллерами: Послекасания (Aftertouch), Ленточного Контроллера (Ribbon Controller), гнезда Педального Контроллера 2, или гнезда Духового Контроллера. Однако если те же самые MIDI сообщения Смены Режимы Управления получены от внешнего устройства, внутренний генератор тона отвечает также, как-будто неподдерживаемый MIDI контроллер используется на МО.

Стандартные контроллеры, типа колеса Модуляции, влияют на подключенные MIDI инструменты обычным способом. Например, когда функция панорамирования назначена на Колесо Изменения Высоты Тона функцией Установки Контроллера, использование Колеса Изменения Высоты Тона применит функцию панорамирования к внутреннему генератору тона и передаст сообщения Изменения Высоты Тона на внешний MIDI инструмент. Имейте в виду также, что, если те же самые MIDI сообщения Смены Режимы Управления, получены от внешнего устройства, внутренний генератор тона также отвечает на эти сообщения, как-будто контроллер используется на самом МО.

### СОВЕТ: Использование Контроллеров для двух различных функций

Вы можете также установить контроллер так, чтобы он посылал один вид сообщения Управления на внутренний генератор тона МО, и другой вид на внешний MIDI инструмент. Например, в Установке Контроллера Вы можете назначить Резонанс (Resonance) на ASSIGN 1 (регулятор 3). Затем, в Сервисном (Utility) режиме, Вы можете назначить номер 1 Смены Режимы Управления (модуляция) на тот же регулятор. Теперь, при использовании регулятора, резонанс будет применен к звуку внутреннего генератора тона, и, в то же время, сообщения модуляции будут передаваться и на внешний MIDI инструмент.



# Создание Песни на МО

В этом разделе, мы объясним, как создать Песню - Song, используя внутренний секвенсор МО (режим Песни и режим Паттерна). МО предлагает два режима, которые используются для создания музыки на МО: режим Песни (Song) и режим Паттерна (Pattern). В режиме Песни Вы можете создать Песню от начала до конца.

## Режим песни

Такт 1 ..... 120



В режиме Паттерна Вы можете создавать отдельные Разделы, состоящие из нескольких тактов (Вступление, мелодия А, главная тема, и т.д.) а затем, комбинировать отдельные Разделы, чтобы полностью создать Песню.

## Режим Паттерна



Для начала прослушайте специально запрограммированные Демонстрационные Песни и Паттерны, чтобы бы понять идею формирования Паттернов. Затем, на определенном примере Вы увидите, как происходит создание Песни - ввод паттерна ритма в каждый Раздел в режиме Паттерна, затем запись мелодии в режиме Песни. Вы можете использовать тот же самый метод для создания Вашей собственной музыки с Паттернами и Песнями.

# Воспроизведение Демонстрационных Песен/Паттернов

Демонстрационные Песни и Паттерны были специально запрограммированы для того, чтобы Вы могли услышать насколько удивительные и прекрасные звуки воспроизводит инструмент, и узнать, насколько мощным он является для создания и исполнения музыки.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

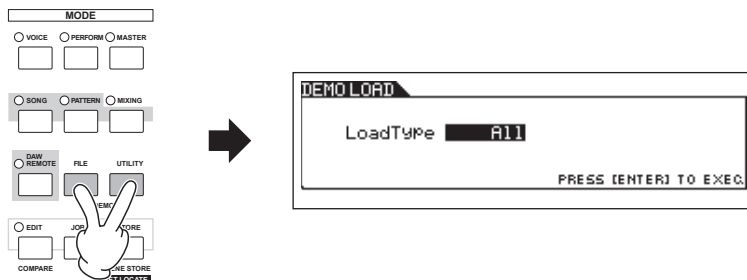
Когда данные Демонстрационной Песни/Паттерна загружены, область памяти для воспроизведения будет перезаписана, а кнопка [EFFECT BYPASS] будет выключена. Для должного воспроизведения Демонстрационной Песни/Паттерна будут изменены следующие установки:

[UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Volume, NoteShift, Tune

[UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF4] OTHER > CtrlRest

Всегда резервируйте Важные данные на USB запоминающем устройстве.

- 1 Одновременно нажмите кнопку [FILE] и кнопку [UTILITY].



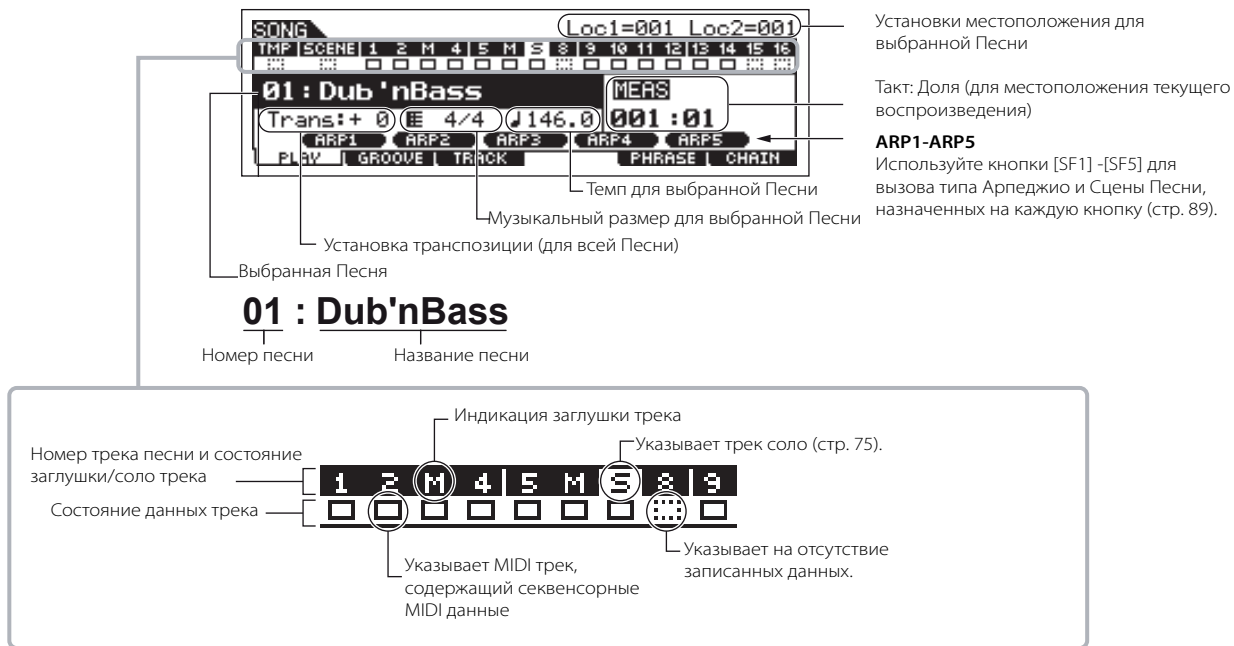
## 2 Установите Тип Загрузки - LoadType в положение "All".

Вы можете выбрать любой из трех Типов Загрузки:

- All (все)**.....Загружаются все данные Демонстрационных Песни и Паттерна.
- Song (песня)**.....Загружаются только данные Демонстрационной Песни.
- Pattern (паттерн)**.....Загружаются только данные Демонстрационного Паттерна.

## 3 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы загрузить Демонстрационные данные.

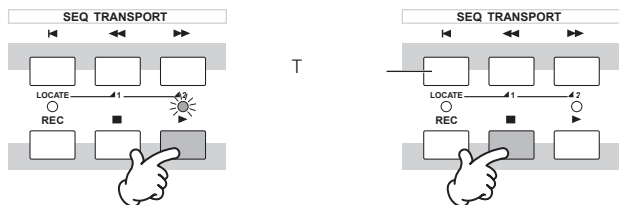
После загрузки, дисплей Игры Песни (Song Play) будет вызван автоматически.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Объяснения здесь также относятся и к режиму Паттерна.

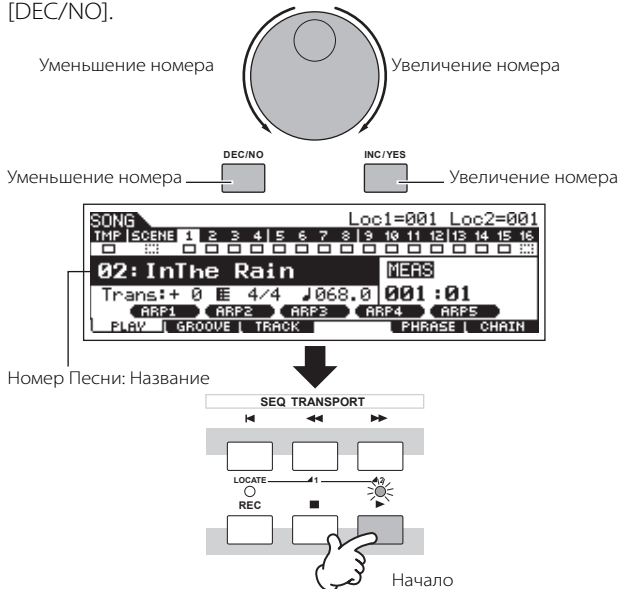
## 4 Нажмите кнопку [▶] для воспроизведения Песни

Песня остановится автоматически. Вы можете остановить Песню в любое время во время воспроизведения, нажимая кнопку [■](Остановка). Это останавливает песню в текущей позиции. Чтобы возобновить воспроизведение Песни с этой точки, нажмите снова кнопку [▶]. Чтобы вернуться в начало Песни нажмите кнопку [◀].



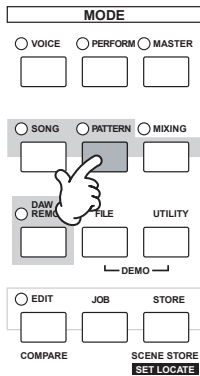
## 5 Выберите и воспроизведите другую Демонстрационную Песню.

Переместите курсор в позицию «Номер Песни: Название» (кнопками курсора) затем выберите другую песню, используя колесо ввода данных или кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].



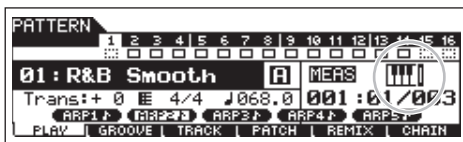
Для воспроизведения Демонстрационного Паттерна

## 6 Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Паттерна.



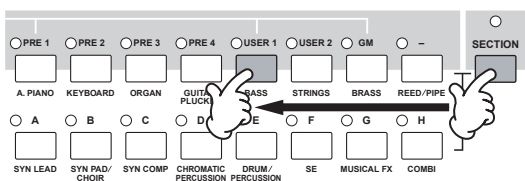
## 7 Нажмите кнопку [▶] для воспроизведения Паттерна.

Нажатие нот на клавиатуре – другой способ начать воспроизведение Паттерна. Переместите курсор в значок клавиатуры и нажмите кнопку [INC/YES] так, чтобы появилась отметка. В этом положении, нажмите любую клавишу, чтобы начать воспроизведение паттерна.



## 8 Выбирайте различные Разделы Паттерна.

Удостоверьтесь, что индикатор [SECTION] горит (нажмите кнопку в случае необходимости), затем нажмите любую из кнопок, показанных ниже, чтобы выбрать и воспроизвести различные содержащиеся в Паттерне Разделы. Нажатие кнопок [A] - [H] вызывает Разделы A - H, а нажатие кнопок [PRE5] - [-] вызывает разделы I - P.



## 9 Нажмите кнопку [■], чтобы остановить воспроизведение Паттерна.

В отличие от воспроизведения Песни, воспроизведение Паттерна продолжается циклически, пока кнопка [■] не будет нажата. Вы можете остановить Паттерн, нажимая кнопку [■] в любое время во время воспроизведения, Это остановит Паттерн в текущей позиции. Чтобы возобновить воспроизведение Паттерна с этой же точки, снова нажмите кнопку [▶]. Чтобы вернуться в начало Паттерна, нажмите кнопку [◀].

## 10 Выберите и воспроизведите другой Демонстрационный Паттерн.

Выбор Паттерна производится тем же самым способом, что и выбор Песни (См.пункт 5)

### Применение Заглушки/Соло к трекам Песни и Паттерна

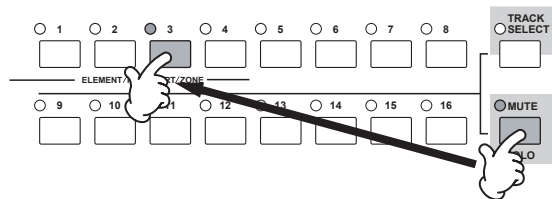
Попробуйте применить эту функцию с Демонстрационными Песнями, чтобы услышать, как звучат треки в различных комбинациях.

#### ■ Заглушка трека

### 1 Нажмите кнопку [MUTE] (индикатор загорится).

### 2 Нажмите любую из кнопок [1] - [16] для выбора номера заглушаемого трека.

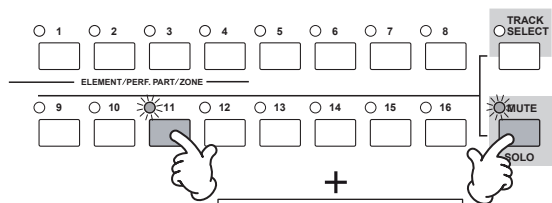
Соответствующий трек будет заглушен, (его индикатор не будет гореть). При повторном нажатии этой же кнопки, заглушка трека будет отменена (его индикатор загорится).



Чтобы выключить Заглушку (Mute), нажмите еще раз кнопку [MUTE] (индикатор не будет гореть).

#### ■ Соло трека

Удерживая нажатой кнопку [MUTE], нажмите одну из кнопок [1] - [16] для включения соло соответствующего трека. При выборе трека для соло, индикатор кнопки [MUTE] будет мигать, указывая, что функция Соло (Solo) активна. В этот момент Вы можете изменить солирующий трек, нажимая соответствующую кнопку [1] - [16]. Для отмены функции Соло, нажмите еще раз кнопку [MUTE].



# СОЗДАНИЕ ПАТТЕРНА

Один из основных аспектов при создании песни - это ритм. Ритм обеспечивает основу для остальной музыки. Режим Паттерна дает Вам инструментальные средства для создания ритмических паттернов аккомпанемента Песни. Основные действия по использованию Паттернов для создания Песни следующие:

- 1) В режиме Паттерна создание и последовательное объединение необходимых для аккомпанемента и Песни фраз.
- 2) Преобразование данных Паттерна в Песню.

Существуют три способа создания Паттерна:

- Создание Паттерна Пресетными Фразами и Арпеджио
- Создание Паттерна Пользовательскими Фразами
- Создание Паттерна, используя запись в реальном времени или пошаговую запись

## ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

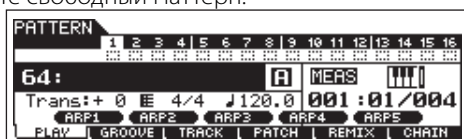
Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания

## Подготовка к созданию Паттерна (Установки Микширования).....

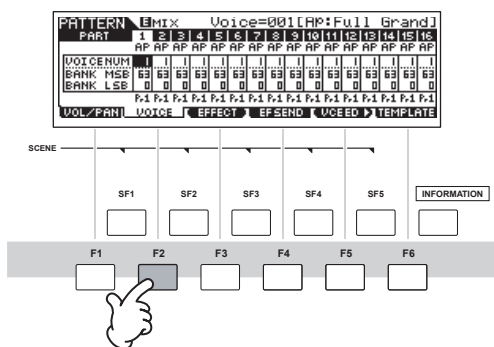
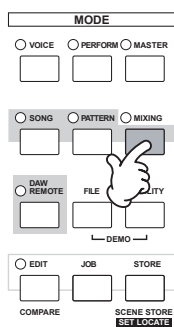
Выберите необходимый Паттерн и назначьте Голос на каждый трек.

### 1 Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Игры Паттерна.

Выберите свободный Паттерн.

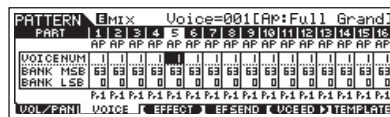
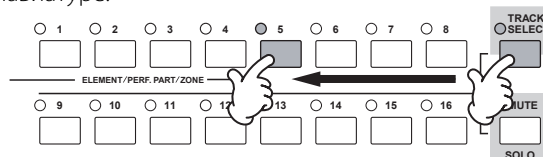


### 2 Нажмите кнопку [MIXING], затем кнопку [F2] VOICE для вызова дисплея установки Голоса.



### 3 Выберите трек (партию), на которую Вы хотите назначить Голос.

Нажмите кнопку [TRACK SELECT] так, чтобы его индикатор загорелся, и выберите трек (партию), нажимая одну из кнопок [1] - [16]. Играть Голосом выбранного трека на клавиатуре.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также выбрать Партию, используя кнопки Курсора [ < ] [ > ].

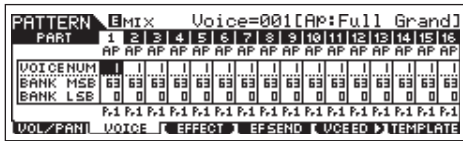
### 4 Выберите желаемый Голос.

Выключите кнопку [TRACK SELECT] и выберите Голос как в режиме Голоса. Вы можете также использовать функцию Поиска Категории (Category Search).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также выбрать Номер Голоса или Банк Голоса непосредственно параметрами «VOICE NUM» или «BANK MSB/BANK LSB». См. отдельный буклет Списка Данных.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе Голоса Микширования, переместите курсор в «BANK MSB/BANK LSB» и выберите «mv», затем переместите курсор в «VOICE NUM» и выберите Номер Голоса. Подробнее о Голосе Микширования, см. стр. 78.

## 5 Повторите пункты 3 и 4 для назначения Голосов на каждый трек (Партию).



## 6 Сохраните установки Микширования.

Нажмите кнопку [STORE] (появится дисплей показанный ниже). Нажмите кнопку [ENTER] для сохранения установок Микширования с Паттерном.



### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете сохранить установки Микширования как Шаблон Микширования. О Шаблоне Микширования, см. ниже.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете делать установки громкости, панорамирования, эффектов и эквалайзера, так же как и для Голоса. См. стр. 93.

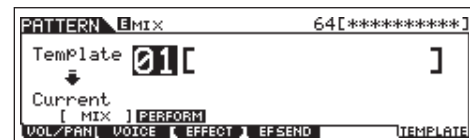
## СОВЕТ: Выбор Голосов, используя Шаблон Микширования

32 установки Микширования, каждая из которых предназначена для отдельной музыкальной категории или жанра, были запрограммированы и сохранены как Шаблоны Микширования. Каждый Шаблон включает Голоса, эффекты, панорамирование и другие установки, подходящие для соответствующего музыкального жанра. Просто выберите близкий по типу к создаваемой Песне или Паттерну шаблон, сделайте необходимые установки и начинайте записывать.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также сохранить созданные установки Микширования, как исходный Шаблон Микширования. См. стр. 94.

**1** Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Игры Паттерна.

**2** Нажмите кнопку [MIXING], затем нажмите кнопку [F6] TEMPLATE для вызова дисплей установки Шаблона.



**3** Выберите необходимый Шаблон, используя кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных.

Как только Шаблон выбран, соответствующие установки Микширования будут загружены автоматически.

**4** Играйте на клавиатуре, чтобы проверить установки Микширования.

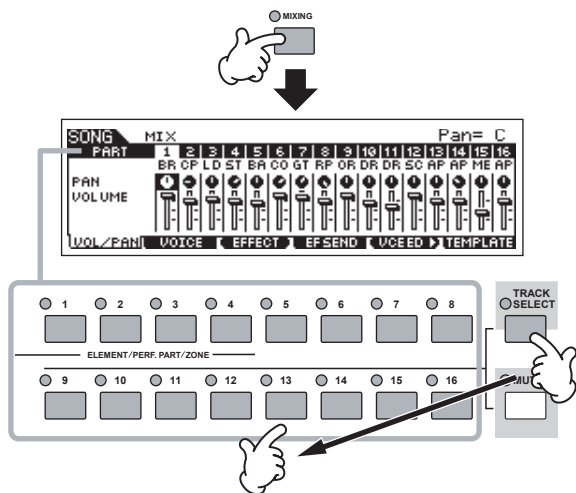
Нажмите кнопку [TRACK SELECT] еще раз так, чтобы его индикатор погас, и выберите Партию, нажимая одну из кнопок [1] - [16].

**СОВЕТ: Создание Голоса Микширования исключительно для Песен/Паттернов**

Если Вы назначаете Пользовательские Голоса на вашу Песню или Паттерн и затем редактируете их (в режиме Редактирования Голоса), Голоса могут изменить свое звучание. Эта функция позволяет Вам создавать специальные Голоса Микширования для ваших Песен и Паттернов, которые будут звучать точно, как они были отредактированы для Песни/Паттерна. Голос Микширования (Mixing Voice) может быть сохранен с Песней или Паттерном.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Только Стандартные Голоса могут быть созданы/отредактированы как Голоса Микширования.

- 1 Введите режим Песни/ Паттерна и выберите номер Песни/номер Паттерна.
- 2 Нажмите кнопку [MIXING] (индикатор загорится), затем выберите Партию, содержащую нужный Голос.



- 3 Нажмите кнопку [F5] VCE ED (Редактирование Голоса) для входа в режим Редактирования Голоса Микширования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Режим Редактирования Микширования может быть введен только при выборе Партии, для которой Стандартный Голос был назначен.

- 4 Вызовите дисплей Общего Редактирования или дисплей Редактирования Элемента.

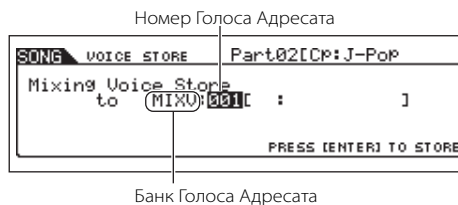
Эти дисплеи те же, что и в режиме Голоса. См. стр. 203.

- 5 Сохраните отредактированный Голос Микширования во внутренней Пользовательской памяти с Песней/Паттерном.

5-1 Нажмите кнопку [STORE] для входа в режим Сохранения Голоса Микширования.

5-2 Установите Банк Голоса адресата в положение «MIXV» и выберите номер Голоса адресата.

Вы можете сохранить Голос, отредактированный в режиме Редактирования Голоса Микширования, как Пользовательский Стандартный Голос, устанавливая Банк Голоса в положение «USER1» или «USER2».



Банк Голоса Адресата

5-3 Нажмите кнопку [ENTER] для Сохранения.

**ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

**СОЗДАНИЕ ПАТТЕРНА ИЗ ПРЕСЕТНЫХ ФРАЗ И АРПЕДЖИО**

Вы можете создавать фразы и Паттерны, записывая Ваше собственное исполнение на клавиатуре в реальном времени. Однако МО имеет пресетные фразы и функцию Арпеджио (Arpeggio), которые позволяют Вам быстро и легко выбирать партии для аккомпанемента и фразы, подходящие для различных музыкальных жанров и стилей. Сначала, мы сделаем запись исполнения в Раздел А, используя Пресетные Фразы паттернов ударных инструментов и некоторые фразы Арпеджио для гитары и бас-гитары.

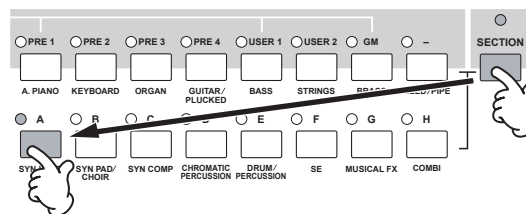
**Выбор паттерна Ударных Инструментов из Пресетных Фраз**

- 1 Нажмите кнопку [PATTERN], затем выберите Паттерн, сохраненный, как показано в разделе «Подготовка к созданию Паттерна (Установки Микширования)» на стр. 76.

В данном примере используем Паттерн, состоящий из следующего:

- Трек 1: Ударные
- Трек 2: Бас гитара
- Трек 3: Гитара
- Трек 4: Фортепьяно
- Трек 5: Струнные

- 2 Включите кнопку [SECTION], затем нажмите кнопку [A].



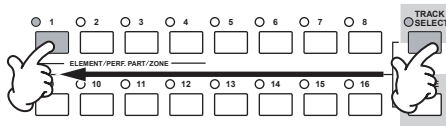
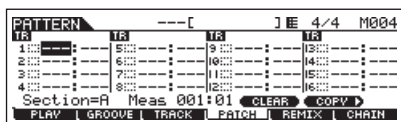
### 3 Установите размер, темп, и длину.



### 4 Нажмите кнопку [F4] PATCH для вызова дисплея Патч (Patch).

### 5 Выберите трек 1, затем выберите одну из установок Dr 1 - Dr 4 в категории и Номер Фразы.

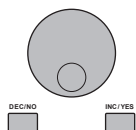
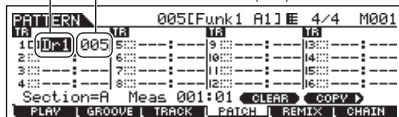
Нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать Паттерн Ударных Инструментов. Прослушайте различные паттерны.



Выберите трек

Указывает категорию пресетной Фразы

Указывает номер Фразы



Выберите Пресетную Фразу.

Проиграйте Паттерн для проверки назначенной Фразы.

### 6 Нажмите кнопку [■], чтобы остановить воспроизведение.

Нажмите кнопку [F1] PLAY для возвращения в режим Игры Паттерна.

### СОВЕТ: Пользовательские Фразы

В дополнение к Пресетным Фразам, Вы можете сохранить MIDI данные, записанные в режиме Паттерна как Пользовательские Фразы.

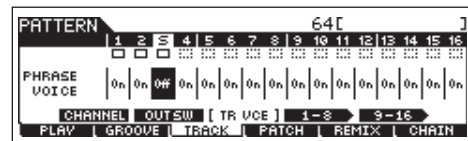
Пользовательские Фразы дают возможность дополнительного использования звуков других инструментов, позволяя Вам делать запись баса, гитары, фортепьяно и других партий, так же как и ударных инструментов. См. стр. 81.

### СОВЕТ: Включение/выключение Голоса Фразы.

В параметрах по умолчанию, при назначении Фразы на каждый трек, текущий Голос трека будет изменен на сохраненный во Фразе Голос (Голос Фразы). Если Вы не хотите изменять Голос, а использовать только секвенсорные MIDI данные, выключите следующие параметры для трека.

#### [F3]TRACK > [SF 3]TR VOICE

При установке параметров, как показано на дисплее ниже, исходный Голос в треке 3 будет использоваться, даже если на трек назначена Фраза. Если Вы назначаете Фразы на другие треки (с установкой "On" - включено), будут использоваться сохраненные в назначенной Фразе голоса.



Запишите партию бас гитары, гитары и фортепьяно, используя функцию Арпеджио.

### Создание Паттерна посредством Арпеджио

Запись паттерна бас гитары.

### 7 Выберите трек, на который будет назначена бас гитара.

Нажмите кнопку [TRACK SELECT] так, чтобы его индикатор загорелся, и выберите трек, нажимая кнопку [2].

### 8 Нажмите кнопку [REC] для входа в режим Записи Паттерна.

Установите относящиеся к записи параметры на дисплее [F1] SETUP. Установите параметр Type в положение «replace», Loop в положение «off», а Quantize в положение «off».



**СОВЕТ:** Параметры Type, Loop, и Quantize**Тип - Type**

Установка «replace» - «замена» позволяет Вам перезаписывать уже записанный трек новыми данными. Предыдущая запись заменяется новой записью. Установка «overdub» позволяет Вам делать запись дополнительных данных в готовый трек. Эти методы используются для записи в реальном времени. Установка «step» («Пошаговая Запись») позволяет Вам вводить данные пошагово. См. стр. 82.

**Луп - Loop**

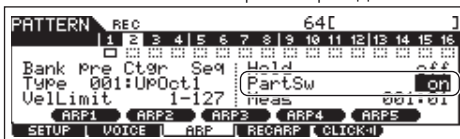
Эта функция воспроизводит Паттерн в циклическом повторе. Если параметр Type (Тип) установлен в положение «overdub», Loop в положение «on», Вы можете добавить отдельные ноты или части. Например, Вы можете делать запись партии ударных инструментов, записывая при первом проходе бас-барабан, при втором - малый барабан, при третьем - хай-хет и так далее. Этот метод также удобен для того, чтобы добавлять формирующие звук данные, не относящиеся к нотам, например данные Регуляторов и Контроллера. Так как в этом примере мы будем делать запись с Арпеджио, установите параметр Loop в положение «off» - выключено.

**Квантизация - Quantize**

Квантизация записи выравнивает синхронизацию нот в реальном времени записи. Это дает гарантию, что все ноты будут записаны точно в долю, даже если Ваша игра несколько не ритмична. Так как мы будем в этом примере делать запись с Арпеджио, установите здесь Quantize в положение «off» - выключено.

**9** Установите параметры PartSw (Выключатель Партии) в положение «off» - выключено - на дисплее [F3] ARP.

При установке параметра в положение «on» - включено, можно использовать на этом треке Арпеджио.

**10** Установите Банк Арпеджио, Категорию, и Тип.

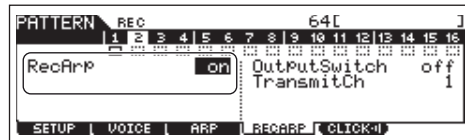
Установите параметр Bank (Банк) в положение «pre» и Ctrg (категория) в положение «Bass.» Прослушайте различные паттерны баса.



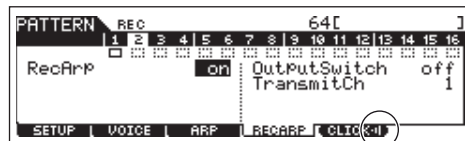
**ПРИМЕЧАНИЕ** Используя пресетные Арпеджио, Вы также можете создать Ваши собственные данные Арпеджио. См. стр. 97.

**11** Установите на дисплее [F4] RECARP (Запись Арпеджио) параметр RecArp в положение «on».

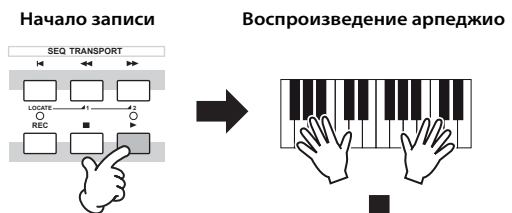
При установке этого параметра в положение «on», Вы можете записывать воспроизведения Арпеджио на трек, как секвенсорные MIDI данные.

**12** Нажмите кнопку [F5] CLICK, чтобы включить звучание метронома во время записи.

При отображении «звука» метрономом будет звучать во время записи.

**13** Нажмите кнопку [▶] для записи.

Сыграйте ноту или ноты на клавиатуре, чтобы начать воспроизведение Арпеджио. Основной тон аккорда паттерна баса будет изменяться в зависимости от играемой клавиши.



Фактическая запись начинается после одного такта.

Запись остановится автоматически по окончании воспроизведения Паттерна, если параметр Loop установлен в положение «off».

**14** Выключите индикатор [ARPEGGIO ON/OFF], и нажмите кнопку [▶] для прослушивания записанного паттерна бас гитары.

Затем, запишите паттерн гитары.

**15** Выберите трек, на который будет записываться гитара.

Нажмите кнопку [TRACK SELECT] так, чтобы ее индикатор загорелся, и выберите Партию, нажимая кнопку [3].

**16** Запишите партию гитары, используя Арпеджио, описанным выше способом.

Следуйте пунктам 8-14, но выберите «GtPl» (Guitar & Plucked) в категории Арпеджио, и прослушайте различные гитарные фразы.



MIDI данные, записанные в режиме Паттерна, сохраняются как Пользовательская Фраза. Вы можете сохранить до 256 Пользовательских Фраз в отдельном Паттерне.

Затем, используя функцию Копирования Паттерна (Pattern Copy) запишите Пользовательские Фразы в Раздел (Секцию) В.

## Копирование Паттернов и создание Паттерна с Пользовательскими Фразами

В следующих пунктах мы объясним, как назначить фразы партий ударных инструментов и бас гитары Раздела А на партии ударных инструментов и баса Раздела В и воспроизвести гитарную партию в унисон.

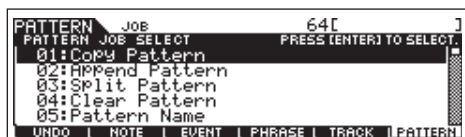
### Копирование Паттерна

Чтобы назначить фразы ударных инструментов и баса раздела А на раздел В, мы скопируем исполнение раздела А в раздел В.

**1** Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Игры Паттерна, затем нажмите кнопку [JOB] для входа в Режим Работы с Паттерном.

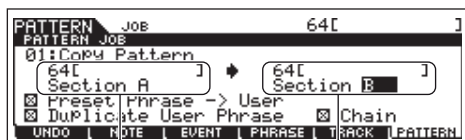
**2** На дисплее [F6] PATTERN скопируйте Паттерн.

Выберите "01: Copy Pattern" и нажмите кнопку [ENTER].



**3** Выберите номера Паттернов и Разделы для источника и для адресата.

Выберите номер Паттерна, который Вы создали ранее и Раздел А для источника. Выберите тот же номер Паттерна и Раздел В для адресата.



Источник

Адресат

**4** Нажмите кнопку [ENTER], затем кнопку [INC/YES] для выполнения операции Копирования (Copy).

**5** Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для возврата в режим Игры Паттерна.

**6** Включите кнопку [SECTION], затем нажмите кнопку [B].

Будет выбран Раздел В. Нажмите кнопку [▶], чтобы воспроизвести и подтвердить скопированный Паттерн.

### Создание Паттерна с Пользовательскими Фразами

Создание Паттерна, применяя сыгранные вместе гитару и бас, при использовании пользовательской фразы баса, записанной в Разделе А.

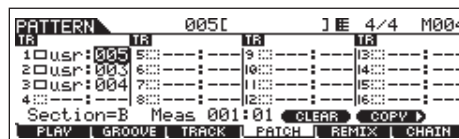
**7** Нажмите кнопку [F3] TRACK, затем нажмите кнопку [SF3] TR VCE для вызова дисплея Голоса Фразы.

Установите параметр Phrase Voice в треке 3 (Гитара) в положение "off". Вы можете использовать только секвенсорные MIDI данные в Пользовательской Фразе.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если Вы оставляете установку параметра Phrase Voice - "on", Голос изменится при воспроизведении пользовательской фразы для партии гитары в пункте 8.

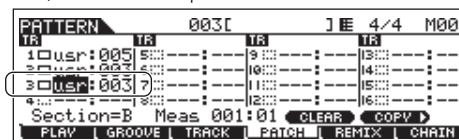


**8** Нажмите кнопку [F4] PATCH для вызова дисплея Патч.



**9** Установите Паттерн так, чтобы пользовательская фраза трека баса (Партия 2) использовалась для Партии 3.

Выберите номер фразы Партии 3 и установите его на тот же номер фразы, что и бас Партии 2.



**10** Нажмите кнопку [▶] для воспроизведения Раздела В.

Установите октаву и желаемую скорость гитарной фразы с экрана [F2] NOTE в режиме Работы с Паттерном (Pattern Job).

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

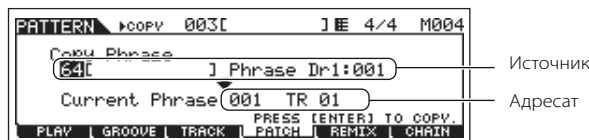
Те же Пользовательские Фразы могут быть назначены на различные Разделы в пределах паттерна. Имейте в виду, что данные Раздела будут автоматически изменены, в случае изменения Раздела, совместно использующего ту же Пользовательскую Фразу.

**СОВЕТ: Копирование Пользовательской Фразы из другого Паттерна в текущий Паттерн**

Пользовательские Фразы, которые могут быть назначены функцией Патча (Patch), ограничены содержимым выбранного Паттерна.

Для копирования Фраз из других Паттернов для использования в текущем, руководствуйтесь следующими инструкциями:

- 1 На дисплее [F4] PATCH, нажмите кнопку [SF5] COPY для вызова дисплея Копирования Фразы (Copy Phrase).
- 2 Определите номер исходного Паттерна и номер Фразы, а так же номер Фразы адресата (текущий Паттерн) и номер трека. Затем, нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции Копирования (Copy).



- 3 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к дисплею [F4] PATCH. Проверьте назначенную Фразу, нажимая кнопку [▶] для воспроизведения Паттерна.

Сделайте запись Раздела С, используя запись в реальном времени или

## Создание Паттерна, используя методы записи в реальном времени и Пошаговой Записи

Для Раздела С, установите те же ударные инструменты, бас и гитару, что и для раздела А, а затем добавьте партию фортепьяно, используя запись в реальном времени. Введите партию струнных, используя Пошаговую Запись. В данном разделе мы откорректируем ощущение ритма фразы, используя функцию Стилизации (Groove).

### Создание Паттерна методом записи в реальном времени

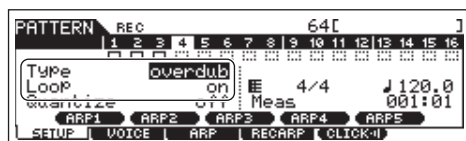
- 1 Скопируйте Раздел А в Раздел С согласно инструкциям раздела "Копирование Паттерна" на стр. 81.

- 2 Выберите трек, на который будет назначена часть фортепьяно.

Нажмите кнопку [TRACK SELECT] так, чтобы ее индикатор загорелся, и выберите трек для партии фортепьяно, нажимая кнопку [4].

- 3 Нажмите кнопку [REC] для входа в режим Записи Паттерна.

Установите параметры, относящиеся к записи на дисплее [F1] SETUP. Установите параметр Type в положение "overdub", а Loop в положение "on." Эти установки позволяют Вам циклически повторять запись Паттерна и записывать дополнительные события нот, не удаляя созданные ранее данные. О других параметрах, см. стр. 198.



- 4 Нажмите кнопку [▶], чтобы начать запись.

- 5 Когда запись будет закончена, нажмите кнопку [■], чтобы остановить запись.

Нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать только что записанный Паттерн.

## Создание Паттерна, используя Пошаговую Запись

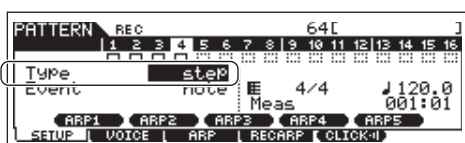
Добавьте партию струнных инструментов, используя метод Пошаговой Записи.

### 6 Выберите трек, на который будет назначена партия струнных инструментов.

Нажмите кнопку [TRACK SELECT] так, чтобы ее индикатор загорелся, и выберите трек для партии струнных инструментов, нажимая кнопку [5].

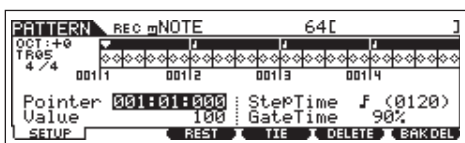
### 7 Нажмите кнопку [REC] для входа в режим Записи Паттерна.

### 8 Установите параметр Type в положение "step" на дисплее [F1] SETUP.



### 9 Нажмите кнопку [▶], чтобы начать запись.

Более подробно о Пошаговой Записи на стр. 193.



### 10 Нажмите кнопку [■], чтобы остановить запись.

Нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать только что записанный Паттерн.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

## Использование функции Стилизации (Groove)

Функция Groove позволяет корректировать высоту тона, синхронизацию, длину и динамическую чувствительность нот в указанном треке через однотактовую сетку 16-тых нот. Функция Groove необходима для создания интересных уникальных "стилизаций", которые не были бы возможны с точным секвенсорным программированием.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Установки функции применяются ко всем тактам текущего Паттерна. Имейте в виду, что нельзя использовать различные установки для каждого такта.

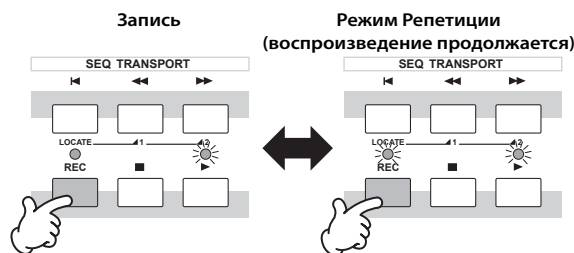
**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Сетки Стилизации (Grid Groove) влияет на воспроизведение Паттерна, не изменяя секвенсорные MIDI данные (созданные посредством функций Записи, Загрузки Файла и Патча). Установки Стилизации работают отдельно от секвенсорных MIDI данных. См. стр. 137.

### 1 В режиме Игры Паттерна, выберите Паттерн и Раздел, для которых будет применена Стилизация.

### 2 Нажмите кнопку [F2] GROOVE для вызова дисплея Стилизации (Groove).

## COBET: Репетиция партий перед записью

Чтобы временно отменить режим записи и ввести режим "Rehearsal" ("Репетиция"), нажмите кнопку [REC] в течение записи. Индикатор [REC] будет мигать и воспроизведение продолжаться, но никакие данные не будут записываться. Режим Репетиции позволяет Вам временно отключить запись, чтобы попрактиковаться в игре партии или попробовать различные идеи (при звучании других треков) без фактической записи. Для возврата в режим записи нажмите кнопку [REC] еще раз - индикатор [REC] будет гореть непрерывно.



## COBET: Редактирование записанного Паттерна

Режим редактирования Паттерна (Pattern Edit) и режим Работы с Паттерном (Pattern Job) может использоваться для редактирования или изменения данных уже записанного Паттерна. Режим Редактирования Паттерна позволяет Вам изменять записанные данные и вставлять новые, если необходимо. Можно редактировать ноты, а так же не относящиеся к нотам данные, например, изменение программы (Голоса) и MIDI сообщения, смены режима управления.

Режим Работы с Паттерном (Pattern Job) обеспечивает разнообразие инструментальных средств, которые Вы можете использовать для преобразования записанных данных (синхронизация, транспонирование, изменение динамической чувствительности нот, изменение длительности нот и другие операции по изменению звука), а также для копирования и стирания данных. Большинство этих операций может быть выполнено на всем треке или на выбранном диапазоне тактов в треке. Процедура работы та же, что и в режиме Песни. См. стр. 90.

3

### Выберите необходимый трек и установите параметры функции.

Выберите трек.

Установите каждый параметр.

Переместите курсор... Установите значение.

Сетка

Воспроизведите Паттерн, чтобы проверить результат действия установок.

<b>NOTE OFST (Смещение Ноты)</b>	Повышает или понижают высоту тона ноты или нескольких нот относительно выбранной сетки по полутонам.
<b>CLOCK SFT (Сдвиг Синхронизации)</b>	Сдвигает синхронизацию ноты или нескольких нот относительно выбранной сетки вперед или назад в единицах синхронизации.
<b>GATE OFST (Смещение времени Гейта)</b>	Удлиняет или укорачивает ноту или несколько нот относительно выбранной сетки в единицах синхронизации.
<b>VELO OFST (Смещение Динамической Чувствительности)</b>	Увеличивает или уменьшает динамическую чувствительность ноты или нескольких нот относительно выбранной сетки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также редактировать параметры Стилизации (Groove) во время воспроизведения.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

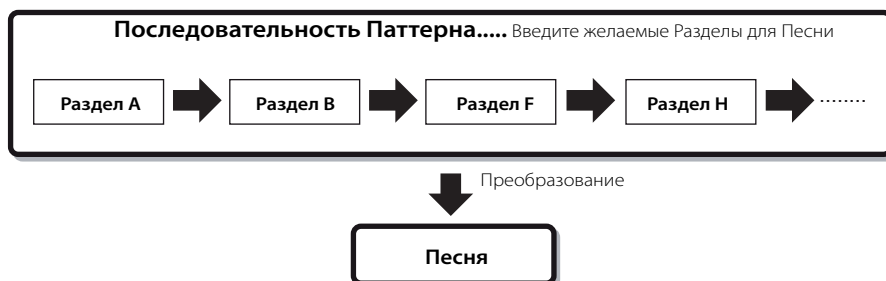
#### СОВЕТ: Использование установок Стилизации для изменения данных Паттерна

Сетка Стилизации – это предназначенная для воспроизведения функция, обрабатывающая записанные данные Паттерна, не изменяя их. Если Вы хотите сделать установки Сетки Стилизации постоянными и изменить данные, используйте функцию Эффекта Нормализации Игры (Normalize Play Effect) в режиме работы с Паттерном ([PATTERN] > [JOB] > [F5] TRACK > 04:

Эффект Нормализации Игры). На этом дисплее определите трек, который будет изменен согласно установкам Стилизации, и нажмите кнопку [ENTER] для выполнения функции.

## Создание Последовательности Паттернов

Каждый Паттерн состоит из 16 Разделов (A~N), которые могут использоваться как разновидности Паттерна. Создайте желаемые разновидности паттерна ритма или Разделы, которые Вы хотите использовать как аккомпанемент для Вашей новой Песни. После создания, Вы можете расположить эти Разделы в любом порядке, для последующей записи мелодической линии и любых других партий в режиме Записи Песни.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Включение/ выключение Микширования Паттерна, Стилизации и Голоса Фразы (Голоса Трека) не может быть установлено независимо для каждого Раздела, оно применяется ко всем Разделам.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Одни и те же Пользовательские Фразы могут быть назначены на разные Разделы в пределах паттерна. Однако имейте в виду, что данные Раздела будут автоматически изменены, в случае изменения другого Раздела, совместно использующего ту же Пользовательскую Фразу. Например, если Вы назначили некую Пользовательскую Фразу на Раздел A и на Раздел D, то изменив эту Пользовательскую Фразу в Раздела A, Вы измените ее и в Разделе D.

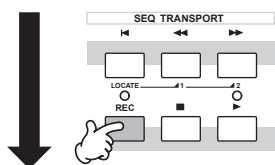
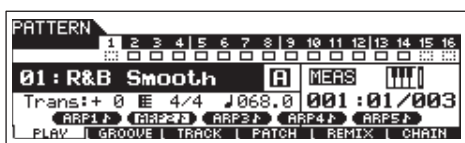
## Создание Последовательности Паттерна изменением Раздела во время воспроизведения Паттерна

Переключения разделов, заглушка трека, изменения сцены/заглушки и изменения темпа могут быть записаны в реальном времени как Последовательность Паттерна.

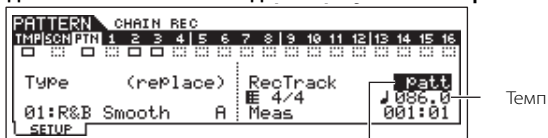
- 1 В режиме Игры Паттерна, выберите Паттерн, для которого данные уже созданы.
- 2 Нажмите кнопку [F6] CHAIN для вызова дисплея Воспроизведения Последовательности Паттерна.
- 3 Нажмите кнопку [REC] для входа в режим Записи Последовательности Паттерна, затем установите основные параметры.

На дисплее Подготовки Записи Последовательности Паттерна, Вы можете установить записываемый трек и темп. Доступны три типа Последовательности Паттерна. Трек Темпа позволяет Вам сделать запись изменения темпа для Последовательности, а трек Сцены – запись включения/выключения трека. Трек Паттерна ("patt") дает возможность сделать запись изменений Раздела в нужных точках такта в Песне.

Дисплей Воспроизведения Последовательности Паттерна



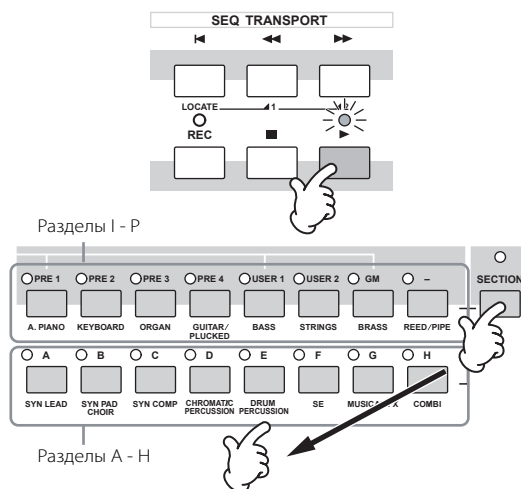
Дисплей Подготовки Записи Последовательности Паттерна



Установите записываемый трек в положение "patt" и введите Разделы в необходимые такты.

- 4 Нажмите кнопку [■], для начала записи и воспроизведения Паттерна.

Измените Раздел в нужных точках.



- 5 Нажмите кнопку [■], для остановки записи.

Операция вернется на дисплей Последовательности Паттерна.

- 6 Нажмите кнопку [▶] для прослушивания записанной Последовательности Паттерна.

- 7 Сохраните созданные данные Паттерна на USB запоминающем устройстве (стр. 98) перед выключением питания.

Вы можете также сделать запись на трек Темпа и на трек Сцены. Когда запись трека установлена в положение "tempo", переместите курсор в значение темпа (во время записи см. пункт 4 этого раздела) и используйте колесо ввода данных и кнопки [INC/YES]/[DEC/NO], чтобы изменить темп во время воспроизведения Последовательности. Когда запись трека установлена в положение "scene" - "сцена", нажмите кнопку [MUTE] (индикатор горит) и используйте кнопки [1] - [16], чтобы включать/выключать нужный трек во время записи.

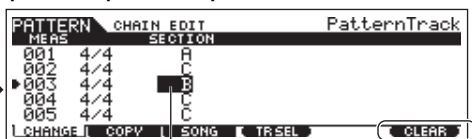
## Редактирование Последовательности Паттерна

Режим редактирования Последовательности Паттерна позволяет редактировать порядок Разделов в Последовательности и вставлять события темпа и данных сцены/заглушки.

- 1 В режиме Игры Паттерна, выберите Паттерн, для которого данные были уже созданы.
- 2 Нажмите кнопку [F6] CHAIN для вызова дисплея Игры Последовательности Паттерна.
- 3 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Последовательности Паттерна, затем редактируйте каждый трек Последовательности Паттерна.
- 4 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к дисплею Игры Последовательности Паттерна. Затем нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать отредактированную Последовательность.
- 5 Сохраните созданную Последовательность Паттерна как данные Паттерна на USB запоминающем устройстве (стр. 132) перед выключением питания.



### Редактирование Трека Паттерна



Введите нужный раздел (A - P) или маркер Окончания (End), используя кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

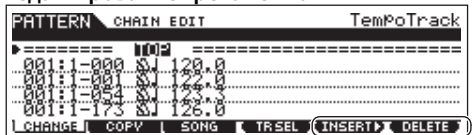
Кнопка [F4]

Нажмите кнопку [F6], чтобы стереть событие в местоположении курсора.

### Редактирование Трека Сцены



### Редактирование Трека Темпа



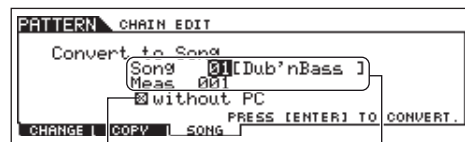
Кнопка [F4]

Нажмите кнопку [F5], чтобы вставить событие в местоположении курсора. Нажмите кнопку [F6], чтобы удалить событие в местоположении курсора.

## Преобразование Последовательности Паттерна в данные Песни

Как только Вы создали Последовательность Паттерна, Вы можете преобразовать данные в Песню.

- 1 В режиме Игры Паттерна, выберите Паттерн, для которого Данные Последовательности Паттерна уже были созданы.
- 2 Нажмите кнопку [F6] CHAIN для вызова дисплея Последовательности Паттерна.
- 3 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Последовательности Паттерна.
- 4 Нажмите кнопку [F3] SONG для вызова дисплея "Convert to Song" ("Преобразования в Песню"), затем определите Песню-адресат.



Номер Песни-адресата и номер такта

Если ячейка отмечена, сообщения об изменении программы в данных последовательности MIDI не копируются.

- 5 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции Преобразования

Данные Последовательности Паттерна преобразуются в данные Песни и будут скопированы в начало такта Песни-адресата.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Эта операция перезаписывает все данные, существующие в Песне-адресате.

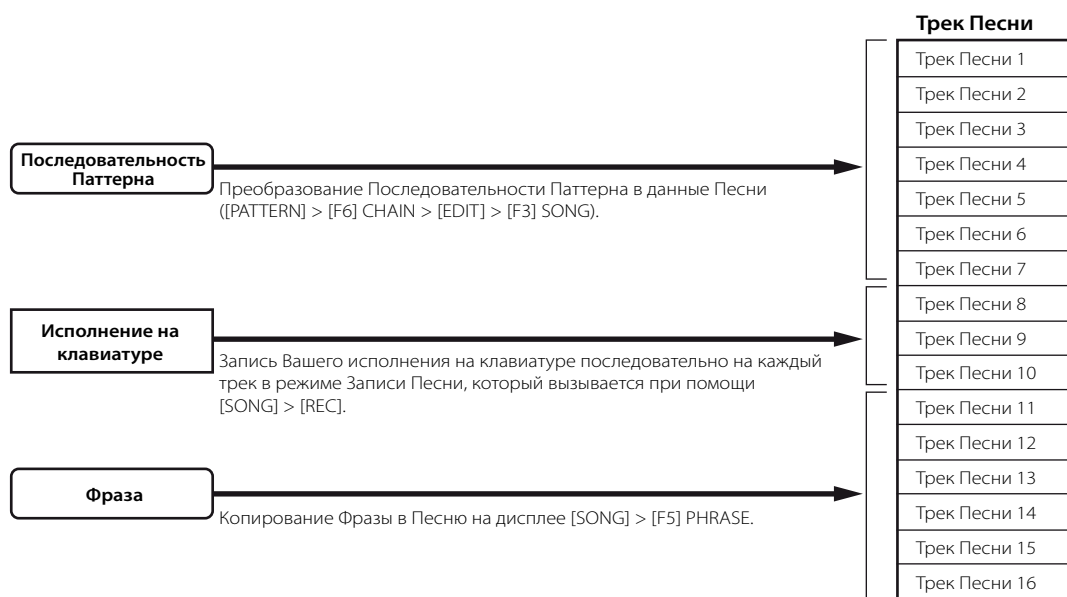
- 6 Сохраните данные Песни на USB запоминающем устройстве (стр. 98) перед выключением питания.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Создаваемые данные Песни временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания

## Создание Песни

Следующая схема иллюстрирует основную процедуру создания Песни с использованием различных методов и функций. Все, что Вы создали для Вашей Песни (преобразовывая Фразы или Последовательность Паттерна в данные Песни), Вы можете использовать для записи мелодических партий.



### **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:**

Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

## Создание Песни с Последовательностью Паттерна

Вы можете легко создавать партии аккомпанемента для Вашего исполнения и/или пения, комбинируя Паттерны, которые Вы создали в режиме Паттерна. Более подробно см. стр. 84.

## Запись с клавиатуры в трек Песни

### Арпеджио, Запись в реальном времени и Пошаговая Запись, функция Стилизации.

В режиме Песни, Вы можете использовать Арпеджио, Запись в реальном времени/Пошаговую и функцию Стилизации так же, как в режиме Паттерна. Процедура та же, что и в режиме Паттерна.

### Перезапись определенной части Песни (Punch In/Out)

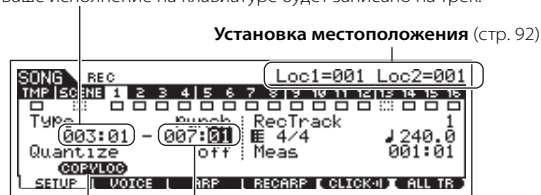
Используйте метод Punch In/Out, чтобы делать запись только в определенной части трека. В приведенных ниже инструкциях, Вы увидите, как перезаписать область между третьим и пятым тактами в уже записанной Песне.

- 1 В режиме Игры Песни, выберите Песню.
- 2 Нажмите кнопку [REC] для входа в режим Записи Песни.
- 3 Нажмите кнопку [TRACK SELECT] (индикатор загорится), затем выберите нужный трек кнопками [1] - [16].
- 4 Установите связанные с записью параметры на дисплее [F1] SETUP.

Установите параметр Type, в положение "punch" и определите область, которая будет перезаписана. При необходимости установите другие параметры. См. стр. 179.

#### Punch In (такт начала записи: доля)

Воспроизведение записанного трека выключается в этой точке. Ваше исполнение на клавиатуре будет записано на трек.



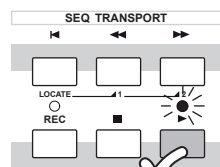
#### Punch Out (такт окончания записи: доля)

Запись оканчивается в этой точке и продолжается обычное воспроизведение записанного трека.

Нажмите [SF1] COPY LOC, чтобы назначить номера тактов, которые будут зарегистрированы как точки локации (Loc1 и Loc2) для Punch In (начало записи) и Punch Out (окончание записи).

- 5 Нажмите кнопку [▶], чтобы начать запись.

Когда воспроизведение Песни достигнет точки Punch In, начните играть на клавиатуре.



Когда воспроизведение Песни достигнет точки Punch In, начните играть на клавиатуре.



- 6 Нажмите кнопку [■] для остановки записи после того, как воспроизведение Песни достигает точки Punch Out.
- 7 Нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать, что Вы записали.
- 8 Сохраните созданные данные Песни на USB запоминающем устройстве (стр. 98) перед выключением питания.

Запись Punch In/Out доступна только в режиме Записи Песни. Она не доступна в режиме Записи Паттерна.

### СОВЕТ: Вставка события изменения темпа в Песню

Вы можете использовать следующие три метода изменения темпа в каком-либо месте песни записанной песни.

#### ● Использование трека Темпа

Начните запись после установки параметра Type в положение "replace" - "замена", параметра RecTrack в положение "tempo" - "темп" и переместите курсор в значение темпа в пункте 4. Во время записи изменяйте значения темпа при прослушивании воспроизведения Песни.

#### ● Редактирование Песни

В режиме Игры Песни нажмите кнопку [EDIT] для вызова режима Редактирования Песни. Выберите трек Темпа (TMP) кнопкой [F4] TR SEL нажимая ее один/два раза, затем измените существующее значение или вставьте новое значение темпа, используя кнопку [F5] INSERT. Более подробно о Редактировании Песни на стр. 90.

#### ● Пошаговая Запись

В пункте 4, установите параметр Type в положение "step" - "шаг", а параметр RecTrack в положение "tempo" - "темп", затем нажмите кнопку [ ], чтобы начать Пошаговую Запись. После передвижения курсора в параметр "Value" переместите указатель песни, используя кнопку [ ], и измените значение темпа в необходимой точке. Затем введите значения, нажимая кнопку [ENTER]. Более подробно на стр. 82.



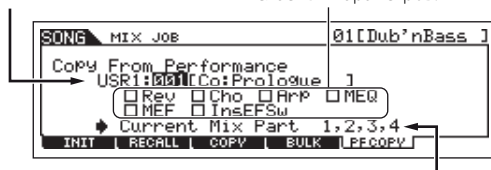
**СОВЕТ:** Запись Песни с использованием Исполнения

При наличии соответствующего Песне Исполнения, Вы можете скопировать некоторые установки - до четырех Партий Исполнения - в установки редактируемого Микширования Песни.

- 1 Введите режим Работы с Микшированием Песни ([SONG] > [MIXING] > [JOB]).
- 2 Нажмите кнопку [F5] PF COPY для вызова дисплея Копирования Исполнения.
- 3 Установите параметры на дисплее [F5] PF COPY, затем нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить операцию Копирования (Сору).

Выберите исходное Исполнение.

Отметьте ячейки (блоки) желаемых параметров.



Адресат Партий Микширования появляется автоматически. Отображенные номера Партий (Частей) отличаются в зависимости от исходного Исполнения. Если исходное Исполнение содержит четыре Части, здесь появятся " 1, 2, 3, 4".

**⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:**

Адресат Партий Микширования появляется автоматически. Отображенные номера Партий (Частей) отличаются в зависимости от исходного Исполнения. Если исходное Исполнение содержит четыре Части, здесь появятся " 1, 2, 3, 4". Операция копирования перезаписывает находящиеся в адресате установки Микширования.

- 4 Нажмите кнопку [SONG] для возврата в режим Игры Песни, затем выберите Трек 1 и играйте на клавиатуре.

Проверьте, является ли звук, который Вы слышите таким же, что и в исходном Исполнении.

- 5 Запишите Ваше исполнение на клавиатуре на трек 1.

- 6 Сохраните Микширование Песни на дисплее [SONG] > [MIXING] > [STORE].

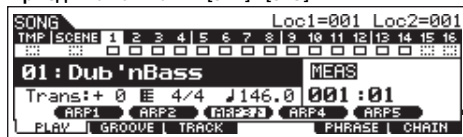
Установки, скопированные с Исполнения, должны быть сохранены как данные Микширования Песни.

- 7 Сохраните созданные данные Песни на USB запоминающем устройстве (стр. 98), перед выключением питания.

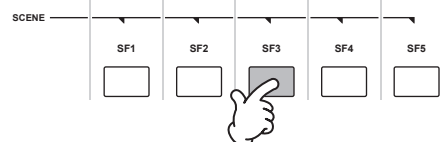
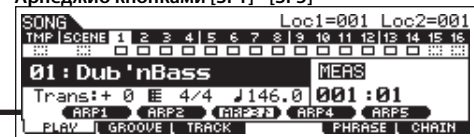
**ПРИМЕЧАНИЕ** Вышеперечисленные инструкции относятся и к режиму Паттерна

**Одновременная регистрация Сцены Песни и типа Арпеджио на кнопки [SF1] - [SF5]**

Сцены Песни и типы Арпеджио могут быть зарегистрированы одновременно на кнопки [SF1] - [SF5] (когда пункты меню ARP1 - ARP5 отображены внизу дисплея). Эти установки сохраняются как данные Песни. Сцена Песни - мощная функция, позволяющая Вам сохранить пять различных "снимков" установок параметров Песни, включая транспозицию, темп, состояние заглушки трека и основные контроллеры звука/микширования (все установки параметров, управляемые Регуляторами с включенным индикатором [PAN/SEND] или [TONE] и Слайдерами). Вы можете одновременно вызвать Сцену Песни и тип Арпеджио, нажимая одну из кнопок [SF1] - [SF5] (когда ARP1 - ARP5 отображено внизу дисплея в режиме Песни).

**Одновременная регистрация Сцены Песни и типа Арпеджио на кнопки [SF1] - [SF5]**

Одновременно, удерживая нажатой кнопку [STORE], нажмите одну из кнопок [SF1] - [SF5].

**Одновременный вызов Сцены Песни и типа Арпеджио кнопками [SF1] - [SF5]**

В режиме Песни Вы можете одновременно регистрировать Сцену Песни и тип Арпеджио на кнопки [SF1] - [SF5] только, когда меню ARP1 - ARP5 появляется внизу на дисплее.

### ■ Вызов Сцены Песни и типа Арпеджио во время записи

Меню ARP1 - ARP5 появляются на дисплее [F3] ARP в режиме Записи Песни, так же как и на дисплее [F1] PLAY в режиме Игры Песни. Оно указывает, что Вы можете одновременно изменить Сцену Песни и тип Арпеджио во время записи Песни на дисплее [F3] ARP.

### ■ Запись изменений Сцены Песни для Песни

Каждая Песня содержит трек Сцены, на который Вы можете записать изменения Сцен. Когда параметр RecTrack установлен в положение "scene" - "сцена" (см. пункт 4 на стр. 88), Вы можете делать запись изменений Сцены с любого дисплея (даже с тех, на которых не отображено ARP1 - ARP5) нажимая кнопки [SF1] - [SF5] во время записи.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Приведенные здесь объяснения для Арпеджио также относятся и к режиму Паттерна.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Как и в режимах Голоса и Исполнения, типы Арпеджио могут быть зарегистрированы на кнопки [SF1] - [SF5], только когда кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] выключена.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о том, как выбрать тип Арпеджио в режиме Песни/Паттерна на стр. 80.

## Редактирование записанной песни

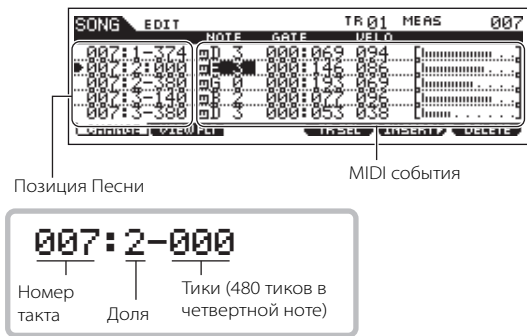
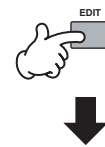
Режим Редактирования Песни (Song Edit) и режим Работы с Песней (Song Job) могут использоваться для редактирования или изменения данных в уже записанной песне. Режим Редактирования Песни позволяет при необходимости изменять записанные и вставлять новые данные, такие как нотные данные, данные изменения программы (Голос) и сообщения смены режима управления по MIDI. Режим Работы с Песней предлагает разнообразные средства, которые Вы можете использовать для преобразования записанных данных - типа Квантизации, транспозиции, изменения динамической чувствительности нот, изменение длительности нот и другие полезные операции для работы со звуком. Также включает разнообразные операции, такие как копирование или стирание данных. Большинство этих операций может быть выполнено для всего трека или на выбранном диапазоне тактов в треке.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Приведенные здесь объяснения также относятся и к режиму Паттерна.

### ■ Редактирование записанных данных Песни при помощи MIDI события (в режиме Редактирования Песни)

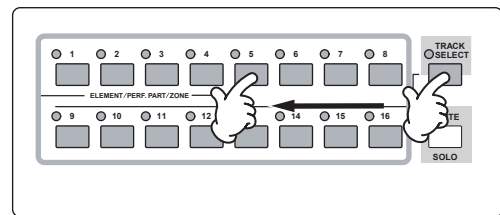
**1** Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни, затем выберите Песню, которая будет отредактирована.

**2** Введите режим Редактирования Песни, нажимая кнопку [EDIT] (индикатор горит), затем нажмите кнопку [F] 1 CHANGE для вызова дисплея со списком MIDI событий.



## 3 Выберите трек для редактирования.

Выберите один из трех доступных типов трека, нажимая кнопку [F4] TR SEL (Выбор Трека). Каждое нажатие кнопки чередует типы трека. Для выбора одного из треков Паттерна (1 - 16), убедитесь, что выбран дисплей редактирования треков 1-16 (см. ниже), затем включите кнопку [TRACK SELECT] и нажмите любую из кнопок [1] - [16]. Выберите трек, который будет редактироваться.



Дисплей редактирования треков 1-16



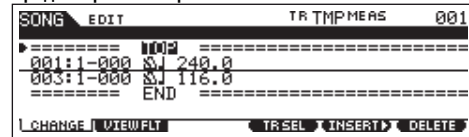
Кнопка [F4]

Дисплей редактирования трека Сцены



Кнопка [F4]

Дисплей редактирования трека Темпа



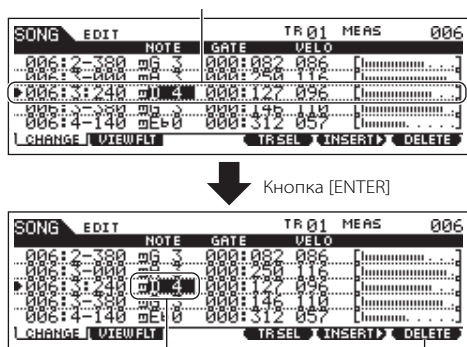
Кнопка [F4]

## 4

**Редактируйте MIDI события Песни.****● Редактирование данных**

Для редактирования данных в Списке Событий (Event List), используйте кнопки курсора вверх/вниз для выделения определенного события, которое Вы хотите редактировать. Используя кнопки курсора «влево/вправо» выделите тип данных или параметр, который будет редактироваться. Затем измените значение, используя кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных. Вся строка редактируемого события будет мигать на дисплее. Нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения ввода отредактированных данных (строка отредактированного события перестанет мигать). Для прекращения редактирования просто переместитесь в новое местоположение события, не нажимая кнопку [ENTER]. Нажмите кнопку [F6], чтобы удалить текущее событие.

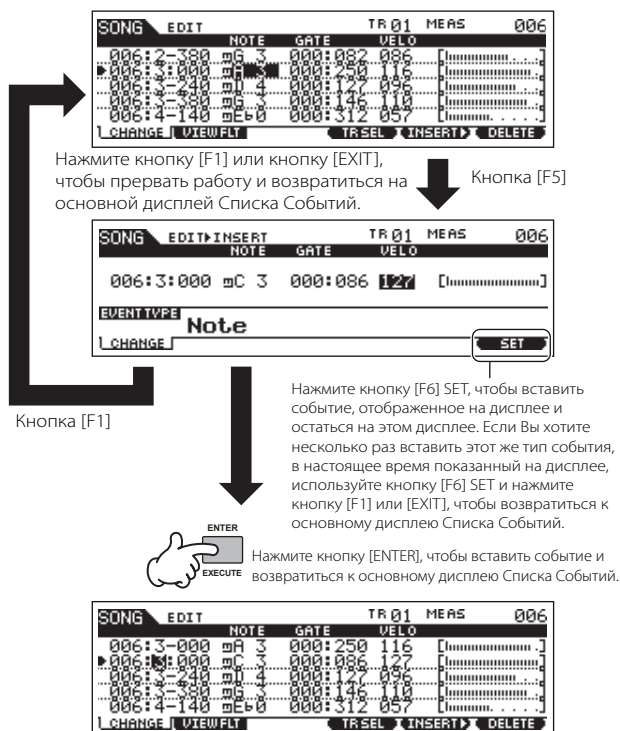
При изменении значения, вся строка будет мигать на дисплее, указывая, что событие редактируется, но все же не устанавливается.



Строка перестает мигать, и значение фактически введено. Нажмите кнопку [F6], чтобы удалить событие в текущем местоположении.

**● Вставка Новых Событий**

Используя кнопки курсора вверх/вниз, вставьте событие. Выделите событие в желательном пункте такта трека, доле, тике - это и будет местоположение, в которое новое событие будет вставлено. Затем выполните следующее:



Нажмите кнопку [F1] или кнопку [EXIT], чтобы прервать работу и вернуться на основной дисплей Списка Событий.

Нажмите кнопку [F6] SET, чтобы вставить событие, отображенное на дисплее и остаться на этом дисплее. Если Вы хотите несколько раз вставить этот же тип события, в настоящее время показанный на дисплее, используйте кнопку [F6] SET и нажмите кнопку [F1] или [EXIT], чтобы вернуться к основному дисплею Списка Событий.

Нажмите кнопку [ENTER], чтобы вставить событие и вернуться к основному дисплею Списка Событий.

На дисплее Списка Событий, Вы можете редактировать различные типы событий - события Голоса, громкости, панорамирования, а так же события нот. Это означает, что Вы можете, например, ввести еще один Голос, даже если трек был записан с использованием только одного Голоса.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о MIDI событиях, с которыми Вы можете работать на дисплее Списка Событий, на стр. 182.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если Вы не можете разобраться в организации дисплея, отфильтруйте некоторые типы событий Обзорным Фильтром. Просто нажмите кнопку [F2] VIEW FLT и выберите типы событий, которые Вы хотите отобразить. См. стр. 182.

## 5

**Нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать отредактированные данные.**

Так как Песня может быть воспроизведена из режима Редактирования Песни, Вы можете сразу прослушать и проверить изменения, которые Вы сделали при ее редактировании. Если Вы хотите прослушать только отредактированный трек, используйте функцию Соло (Solo) (стр. 75).

## 6

**Редактируйте другие треки, повторяя пункты 3 - 5.**

## 7

**После редактирования, нажмите кнопку [SONG] для возврата в режим Игры Песни.**

## 8

**Сохраните отредактированные данные Песни на USB запоминающем устройстве (стр. 98) перед выключением питания.****● Преобразование записанных данных и другие операции - режим Работы с Песней**

Режим Работы с Песней (Song Job) предлагает множество операций, работы с данными Песни. Для всех работ используется одна и та же процедура, так что подробно мы рассмотрим только одну из них - Квантизацию (Quantize), позволяющая Вам синхронизировать записанный трек. В следующем примере музыкальный пассаж записан четвертными и восьмыми нотами.



Даже если Вы считаете, что сделали точную запись пассажа, Ваше исполнение может быть сыграно несколько впереди или позади доли. Квантизация позволяет Вам выровнять все ноты в треке так, чтобы синхронизация была абсолютно точной в соответствии с указанным значением ноты.

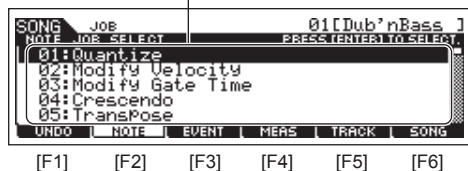
## 9

**Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни, затем выберите Песню, с которой Вы будете работать.**

## 2 Нажмите кнопку [JOB] для входа в Режим Работы с Песней

Как показано ниже, операции (Jobs) разделены на шесть основных групп, каждая из которых выбирается кнопками [F1] - [F6].

Список операций. Поскольку все операции не могут быть отображены одновременно, Вам необходимо использовать кнопки курсора, чтобы прокрутить весь список на дисплее.

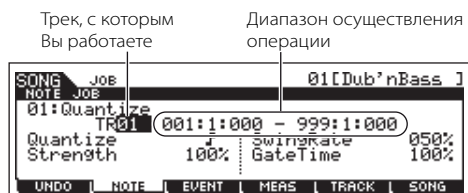


[F1] UNDO	Функции Отмены (отмена выполненной операции)/ Восстановления (восстановление выполненной операции)
[F2] NOTE	Работа с данными нот
[F3] EVENT	Работа с событиями
[F4] MEAS	Работа с тактами
[F5] TRACK	Работа с треком
[F6] SONG	Работа с Песней

## 3 Нажмите кнопку [F2] NOTE, переместите курсор в "01: Quantize" - "01: Квантизация", затем нажмите кнопку [ENTER], для вызова дисплея работы с квантизацией.

## 4 Установите параметры взаимосвязанные с работой (Job).

Для выполнения операции после определения трека и диапазона, установите параметр Quantize (Квантизация) (8-ая нота) согласно примеру выше. Установите параметр Strength в положение "100 %," SwingRate в положение "050 %," и GateTime в положение "100 %". Подробнее об этих параметрах, см. стр. 183.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Установите значение Quantize (Квантизация) в соответствии с наименьшим значением нот в треке, с которым Вы работаете. Например, если данные были записаны четвертными и восьмыми нотами, используйте восьмую ноту для значения квантизации.

## 5 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции (Job).

После завершения операции появляется сообщение "Completed" - "Выполнено" и операция возвращается к первоначальному дисплею.

**ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:** Сообщение "Executing..." - "Выполнение ..." отображается, когда требуется короткое время для выполнения операции. Никогда не пытайтесь выключать питание во время выполнения операции. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных.

## 6 Нажмите кнопку [SONG] для возврата в режим Игры Песни, затем нажмите кнопку [▶], чтобы прослушать полученный результат.

Если Вы удовлетворены результатом, переходите к пункту 7. В противном случае, выполните операцию отмены на дисплее [F1] UNDO в режиме Работы с Песней для восстановления предыдущих данных, затем попробуйте снова выполнить операцию (Job) (начиная с пункта 4). Более подробно см. следующую страницу.

## 7 Сохраните данные Песни на USB запоминающем устройстве в режиме Файла (стр. 98) перед выключением питания.

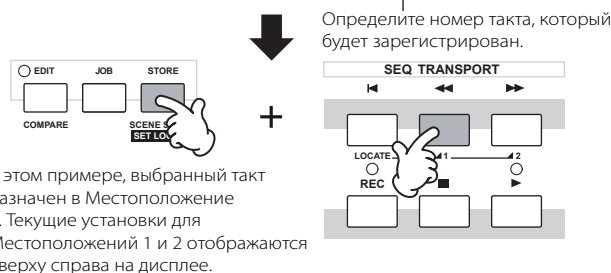
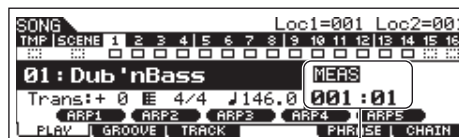
Кроме Квантизации инструмент предлагает множество других полезных и мощных возможностей в режиме Работы с Песней (стр. 183) и в режиме Работы с Паттерном (стр. 199).

### Местоположение в Песне

Режим Игры Песни имеет функцию Локации (Location), позволяющую переходить к указанным местам в песне. Это дает Вам возможность назначить определенный номер такта в выбранной песне, и немедленно перейти к нему во время воспроизведения или остановки песни. Могут быть назначены два местоположения (точки локации).

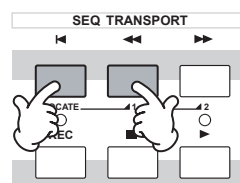
#### ■ Назначение точек локации

Выберите необходимый такт в записанной песне для локации. (Выделите "MEAS" и используйте кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных). Затем установите такт в местоположение (Location) 1, и, удерживая нажатой кнопку [SET LOCATE], нажмите кнопку [◀◀]. Чтобы назначить Местоположение (Location) 2, используйте кнопку [▶▶].



#### ■ Переход к назначенной точке локации

Чтобы перейти к назначенному Местоположению 1 или 2 нажмите кнопку [◀◀] (для Местоположения (Location) 1) или кнопку [▶▶] (для Местоположения 2), удерживая нажатой кнопку [LOCATE].



**СОВЕТ:** Использование функции Отмены/Восстановления (Undo/Redo)

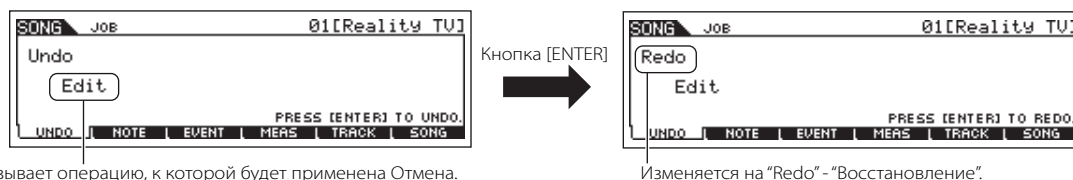
Если Вы не удовлетворены результатами выполненной Работы (Job), или Вы хотите услышать, чем отличаются звуки до и после выполнения операции, Вы можете использовать функции Отмены (Undo) и Восстановления (Redo). При необходимости после изменения данных повторите пункты 1-4.

**1** Нажмите кнопку [SONG] для возврата в режим Игры Песни, затем нажмите кнопку [ ], чтобы прослушать Песню после выполненных изменений.

Это позволяет Вам проверить результаты Работы (Job).

**2** После остановки песни, нажмите кнопку [JOB], затем кнопку [F1] UNDO для вызова дисплея Отмены. Нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить Отмену.

Данные Песни будут возвращены в исходное состояние до выполнения операции.



**3** Нажмите кнопку [SONG] для возврата в режим Игры Песни, затем нажмите кнопку [ ], чтобы начать воспроизведение песни.

Это позволяет Вам проверить звук перед его изменением.

**4** После остановки песни нажмите кнопку [JOB], а затем кнопку [F1] UNDO, для вызова дисплея Отмены. Нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить Восстановление (Redo).

Это позволяет Вам отменить последние изменения Песни, которые Вы сделали перед использованием операции Отмены в пункте 2.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Отмена/Восстановление применяется к последней выполненной операции (Работа, Редактирование, Запись, и тд.).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Операции Отмены/Восстановления доступны также в режиме Работы с Паттерном.

### Редактирование параметров Микширования для завершения создания Песни (в режиме Микширования/Редактирования Микширования)

На заключительном этапе Вы можете свести воедино все ваши треки при помощи функции Микширования Песни - установить для всех партий баланс громкости, панораму и необходимые уровни подачи эффектов.

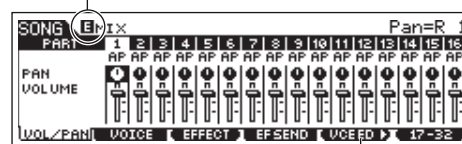
**ПРИМЕЧАНИЕ** Эти инструкции применимы также к режиму Паттерна.

**1** Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни, затем выберите Песню, с которой Вы будете работать.

**2** Введите режим Микширования Песни, нажимая кнопку [MIXING] (индикатор загорится).

Выберите меню для редактирования, нажимая кнопки [F1] - [F4] и редактируйте параметры на каждом дисплее.

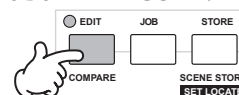
При изменении каких-либо параметров, индикатор [E] появится вверху слева на дисплее.



Нажмите кнопку [F5] VCE ED для входа в режим Редактирования Микширования Голоса (стр. 203).

Вы можете использовать режим Микширования Песни также и для функций простого микширования. Подробнее о доступных параметрах см. стр. 203. Если Вы хотите более детально редактировать параметры Микширования, войдите в режим Редактирования Микширования Песни.

**3** Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Микширования Песни.

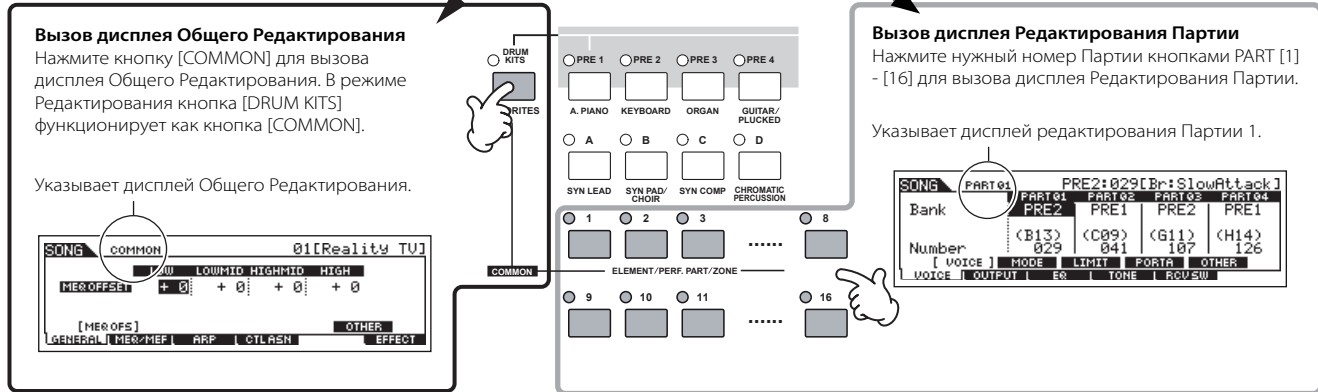


## 4 Вызовите дисплей Общего Редактирования (Common Edit) или дисплей Редактирования Партии (Part Edit).

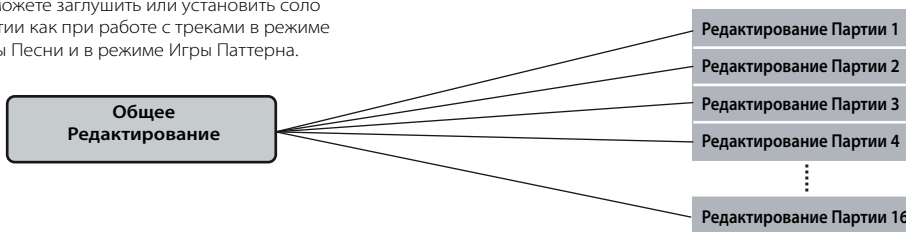
Используйте Редактирование Партии для изменения параметров каждой Партии. Используйте Общее Редактирование для изменения параметров всех Партий.

### Общее Редактирование

Находясь в режиме Редактирования Микширования Песни, Вы можете переключать дисплей Общего Редактирования и дисплей Редактирования Элемента, как показано ниже.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете заглушить или установить соло Партии как при работе с треками в режиме Игры Песни и в режиме Игры Паттерна.



## 5 Выберите меню для редактирования, нажимая кнопки [F1] - [F5] и [SF1] - [SF5], затем редактируйте параметры на каждом дисплее.

Более подробно о доступных параметрах на стр. 190.

## 6 При необходимости повторите пункты 4 - 5.

## 7 Сохраните отредактированные установки Микширования Песни во внутренней Пользовательской памяти (DRAM) как данные Песни или сохраните их во внутренней памяти (Флэш- ROM) как Шаблон Микширования.

После нажатия кнопки [EXIT] для возврата в режим Микширования Песни, нажмите кнопку [STORE] для входа в режим Сохранения Микширования Песни. Затем нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить операцию Сохранения (Store) (стр. 98).

## 8 Перед выключением питания, сохраните установки Микширования Песни на USB запоминающем устройстве как данные Песни в режиме Файла (стр. 98).

Так как шаблоны Микширования Песни хранятся во Флэш-памяти как системные данные (стр. 150), они сохраняются даже при отключенном питании.

### СОВЕТ: Сохранение установок Микширования в виде Шаблона

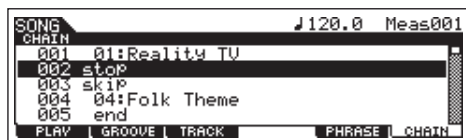
Вы можете сохранить установки Микширования, созданные в режиме Песни и в режиме Паттерна как исходные данные для Шаблона Микширования. Если Вы сохраняете установки, как данные Шаблона Микширования, Вы можете вызвать эти установки для использования с другой Песней или Паттерном. О том, как вызвать шаблон, см. стр. 77.

## СОВЕТ: Песенная Последовательность (Song Chain)

Эта функция позволяет назначать Песни для последовательного автоматического воспроизведения. В этом разделе, попробуйте использовать данную функцию для Демонстрационных Песен.

### 1 Нажмите кнопку [F6] CHAIN для вызова дисплея Песенной Последовательности

На этом дисплее Вы можете запрограммировать и воспроизвести Вашу собственную последовательность.



### 2 Программирование очередности Песен.

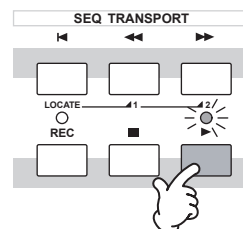
Переместите курсор в "001", используя кнопки курсора, и выберите нужную Песню, используя колесо ввода данных или кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Аналогично назначьте другие Песни на порядковые номера 002, 003, 004 и так далее.

Кроме того, следующие параметры могут быть установлены в Песенной Последовательности.

<b>skip пропуск</b>	Пропускает выбранный номер последовательности и продолжает воспроизведение со следующего номера.
<b>stop остановка</b>	Останавливает воспроизведение песенной последовательности на данном номере. Вы можете начать воспроизведение со следующего номера последовательности, нажимая кнопку [▶].
<b>end -конец</b>	Указывает окончание данных Песенной Последовательности.

### 3 Воспроизведение Песенной Последовательности.

Переместите курсор вверх дисплея Песенной Последовательности и нажмите кнопку [▶], чтобы начать воспроизведение Песни.



Когда Песенная Последовательность (Song Chain), запрограммированная в пункте 2, закончится, воспроизведение остановится автоматически. Нажмите кнопку [■] во время воспроизведения для его остановки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Песенная Последовательность может быть воспроизведена только с дисплея Песенной Последовательности (Song Chain).

## СОБЕТ: Редактирование Микширования, при помощи Регуляторов (в режиме Песни/Паттерна)

Эти четыре регулятора, сверху слева на панели управления инструмента могут использоваться, для установки параметров Микширования Песни/Паттерна во время игры (в режиме Игры Песни /Паттерна Игры). В зависимости от режима Вы можете использовать их, чтобы редактировать установки Микширования в Режиме Редактирования Микширования Песни или в режиме Редактирования Микширования Паттерна. Более подробно о параметров, редактируемых регуляторами, на стр. 65.

### ● При включенном индикаторе [PAN/SEND]:

<b>PAN</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F2] OUTPUT> [SF1] VOL/PAN > Панорамирование	Стр. 191
<b>REVERB</b>	[SONG] или [PATTERN]> выбор Песни/Паттерна> [MIXING] ??? [EDIT]> выбор Партии > [F2] OUTPUT> [SF2] EF SEND > RevSend (отправка реверберации)	Стр. 191
<b>CHORUS</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна> [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F2] OUTPUT> [SF2] EF SEND > ChoSend (отправка хора)	Стр. 191
<b>TEMPO</b>	Темп текущих Песни/Паттерна	Стр. 74

### ● При включенном индикаторе [TONE]:

<b>CUTOFF</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF2] FILTER > Cutoff	Стр. 191
<b>RESONANCE</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна> [MIXING] > [EDIT]> выбор Партии > [F4] TONE > [SF2] FILTER > Резонанс	Стр. 191
<b>ATTACK</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна> [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии> [F4] TONE> [SF4] AEG> Attack	Стр. 191
<b>RELEASE</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE> [SF4] AEG > Release	Стр. 191

### ● При включенном индикаторе [ARP FX]:

<b>SWING</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX Swing	Стр. 190
<b>GATE TIME</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > GateTimeRate	Стр. 190
<b>VELOCITY</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF3] PLAY FX > VelocityRate	Стр. 190
<b>UNITMULTIPLY</b>	[SONG] или [PATTERN]> выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP> [SF3] PLAY FX > UnitMultiply	Стр. 190

### ● При включенном индикаторе [EQ]:

<b>LO</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F3] EQ > Low Gain	Стр. 191
<b>LO MID</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна> [MIXING]> [EDIT] выбор Партии > [F3] EQ > Mid Gain	Стр. 191
<b>HI MID</b>		—
<b>HI</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F3] EQ > High Gain	Стр. 191

### ● При включенных индикаторах [PAN/SEND] и [TONE] (нажатых одновременно):

<b>ASSIGN A</b>	Корректирует параметры, назначенные на эти регуляторы на дисплее [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF2] ASSIGN.	Стр. 71
<b>ASSIGN B</b>		
<b>ASSIGN 1</b>	Зависит от установок голоса, назначенного в настоящее время на выбранную партию.	Стр. 70
<b>ASSIGN 2</b>		

#### ⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ

В дополнение к вышеупомянутым функциям, параметры взаимосвязанные с Мастер-Эффектом ([SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] MEQ/MEF > [SF2] MEF) могут быть назначены на эти четыре регулятора, и использоваться для этих назначений, при одновременном нажатии кнопок [ARP FX] и [EQ] для их включения. Конкретные параметры, назначаемые на эти четыре регулятора, могут быть установлены на дисплее [UTILITY] > [F4] CTL ASN> [SF5] MEF.



## СОВЕТ: Редактирование Микширования, с использованием Слайдеров (в режиме Песни/Паттерна)

[SONG] > выбор Песни > [MIXING] > [EDIT] > выбор Части > [F2] OUTPUT > [SF1] VOL/PAN > Громкость

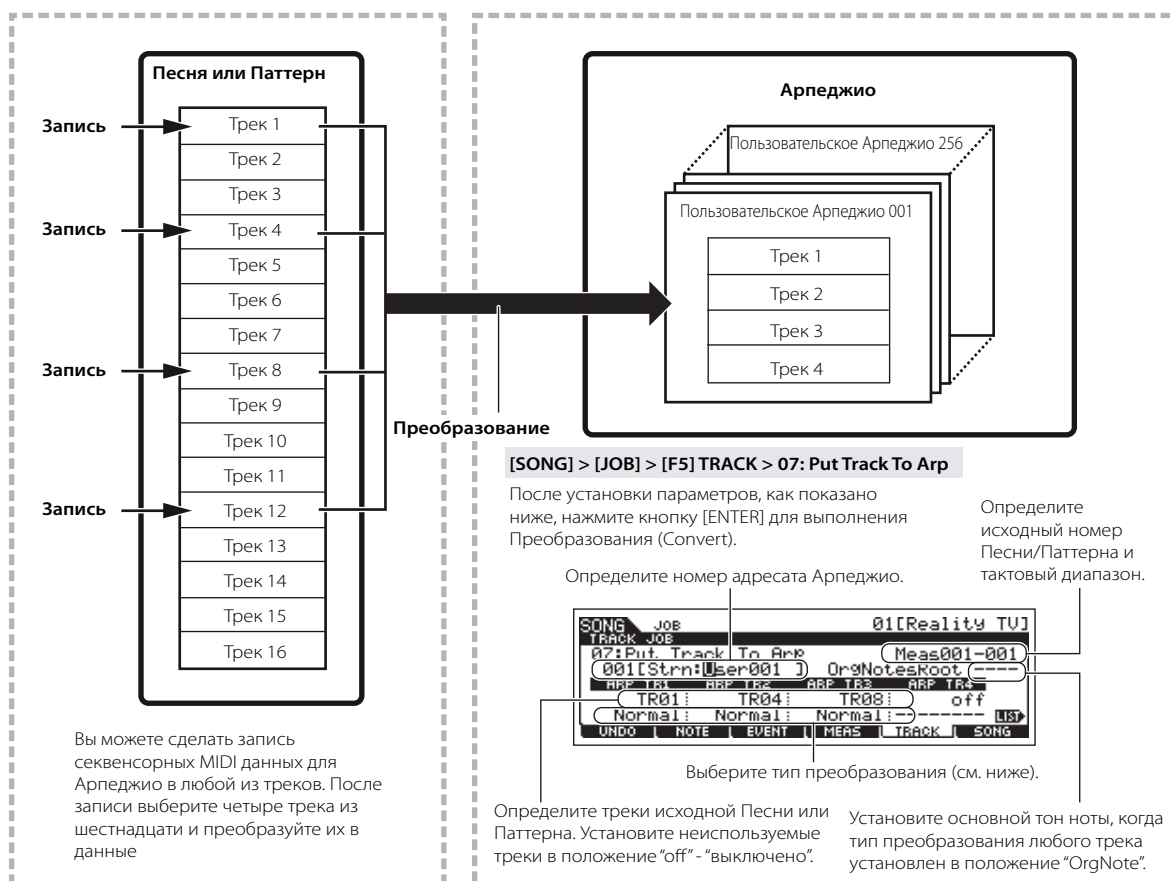
В режиме Песни/Паттерна четыре Слайдера дают возможность независимо корректировать уровни Партий (Голосов), позволяя регулировать общий баланс звучания.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Неаккуратная работа со слайдерами может привести к отключению звука. Если это произошло, переместите слайдеры вверх.

## СОВЕТ: Создание Арпеджио

Используя пресеты Арпеджио, Вы можете создать собственные данные Арпеджио. Нет прямой операции для создания записи Арпеджио. Сначала, Вы должны сделать запись Фразы в трек Песни или Паттерна. Затем, используя соответствующую функцию Работы с Песней или Паттерном (Job) для преобразования этих данных в данные Арпеджио.

- 1 Сделайте запись секвенсорных MIDI данных, которые будут использоваться как основа Арпеджио для Песни или Паттерна.
- 2 Преобразуйте секвенсорные MIDI данные (записанные для Песни или Паттерна) как данные Арпеджио.



### ■ Определение преобразования данных Песни/Паттерна в Арпеджио – Тип Преобразования (Конвертирования)

Согласно типам Преобразования (Convert), Секвенсорные MIDI данные (треки Песни/Паттерна) могут быть преобразованы в данные Арпеджио одним из трех способов. Эти типы могут быть выбраны независимо для каждого адресуемого трека - обеспечивая гибкость и управление исполнением.

<b>Normal</b>	Арпеджио воспроизводится, используя только играемую ноту и ее октавные ноты.
<b>Fixed</b>	Игра любой ноты(нот) запускает одни и те же секвенсорные MIDI данные.
<b>OrgNotes (Играемые Ноты)</b>	То же, что и "Fixed", но ноты воспроизведения Арпеджио отличаются согласно играемому аккорду.

Записывайте секвенсорные MIDI данные в трек Песни или Паттерна, обращаясь к предыдущим инструкциям этой главы по мере необходимости. Нижеприведенные примеры используются в качестве справочного руководства.

**● Создание паттерна ритма (с использованием Голоса Ударных Инструментов)**

Трек 1	Записывайте основной паттерн ритма с использованием различных ударных инструментов.	→ Преобразовывается через "Fixed".
Трек 2-4	Записывайте различные паттерны ритма с использованием определенного ударного инструмента на каждом треке.	→ Преобразовывается через "Normal".

**● Создание линии баса (с использованием Стандартного Голоса)**

Трек 1	Создание линии баса (с использованием Стандартного Голоса)	→ Преобразовывается через "OrgNote" после установки OrgNotesRoot.
Трек 2-4		→ Выключены

**● Создание гитарного аккомпанемента (с использованием Клавиатурного Мега Голоса -Mega Voice)**

Трек 1	Записывайте гитарный аккомпанемент, используя определенную тональность.	→ Преобразовывается через "Normal"
Трек 2	Записывайте различные ритмы, используя один из "специальных" звуков, типа пальцевой заглушки или царапающего шума.	→ Преобразовывается через "Fixed".
Трек 3 -4		→ Выключены

**▶ ПРИМЕЧАНИЕ** На трек Арпеджио может быть записано до 16 номеров нот. Если в секвенсорные MIDI данные было записано больше чем 16 номеров нот, операция Преобразования уменьшает количество номеров нот до 16. Поэтому будьте внимательны, когда Вы создаете Арпеджио, особенно при использовании всех четырех треков.

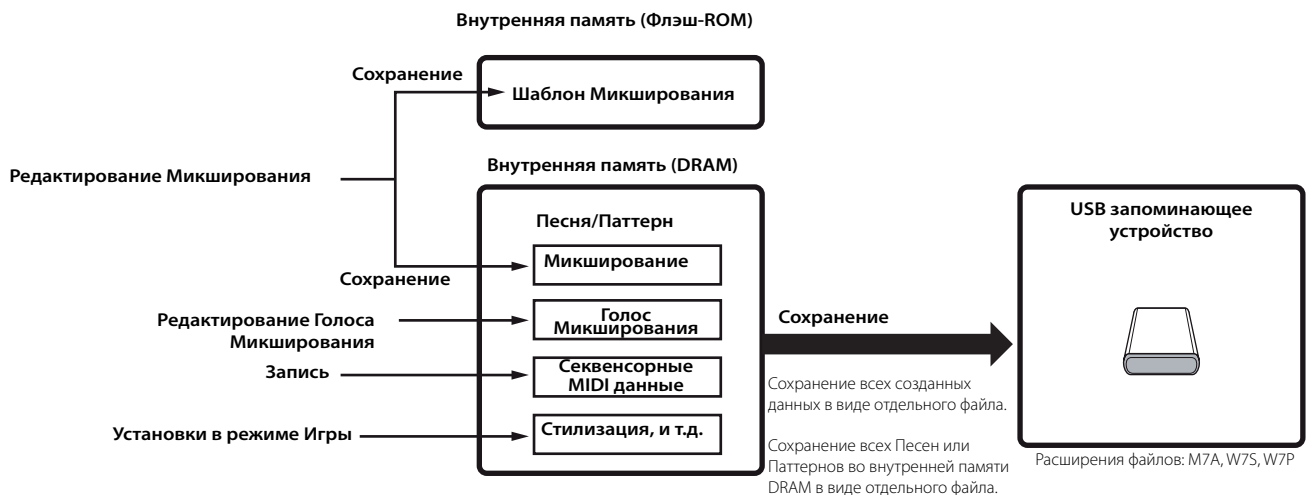
**■ Тип конвертирования, определяющий, как данные Песни/Паттерна преобразовываются в данные Арпеджио**

Данные Арпеджио, созданные посредством вышеприведенных инструкций, сохраняются во внутренней Флэш-памяти (Flash ROM), и не будут утеряны, даже после выключения питания. При сохранении данных Арпеджио на SmartMedia/USB запоминающем устройстве установите типа файл (TYPE) в положение "All" или "UsrArp" в пункте 3, описанном на странице 99.

## Сохранение созданной Песни/Паттерна

Созданные данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания. Пожалуйста, обратите внимание, что отредактированные установки Микширования должны быть сохранены перед сохранением на USB запоминающем устройстве.

**▶ ПРИМЕЧАНИЕ** Шаблоны Микширования сохраняются во Флэш-памяти как Системные данные и не теряются при выключении ПИТАНИЯ.



## Сохранение отредактированных установок Микширования Песни/Микширования Паттерна во внутренней памяти (DRAM)

[MIXING] > [STORE]

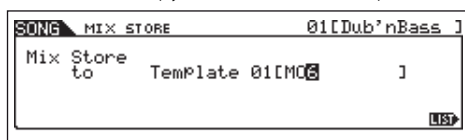
### ■ Сохранение установок Микширования как части Песни

Нажмите кнопку [STORE] для входа в режим Сохранения Микширования Песни /режим Сохранения Микширования Паттерна, затем выберите "Store to Current Song" - "Сохранить в текущей Песне", используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] или [DEC/NO]. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения Сохранения. Установки Микширования сохраняются в текущей Песне/Паттерне при выполнении операции Сохранения.



### ■ Сохранение установок Микширования как Шаблон Микширования

Нажмите кнопку [STORE] для входа в режим Сохранения Микширования Песни/режим Сохранения Микширования Паттерна, затем выберите "Store to Template" - "Сохранить как Шаблон", используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] или [DEC/NO]. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения Сохранения. Вы можете загружать Шаблон Микширования, сохраненный здесь, для других Песен и Паттернов.



### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Редактируемая программа Микширования будет утеряна при выборе других Песен/Паттернов или при переходе к другому режиму, без сохранения редактирования текущей Песни/Паттерна. Кроме того, простое воспроизведение Песни/Паттерна или получение любых MIDI сообщений от внешнего MIDI инструмента может изменить текущую программу Микширования. Удостоверьтесь, что Вы сохранили программу Микширования перед выполнением этих операций.

## Сохранение данных Песни/Паттерна на USB запоминающем устройстве

[FILE] > [F2] SAVE

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Создаваемые данные Песни и Паттерна временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

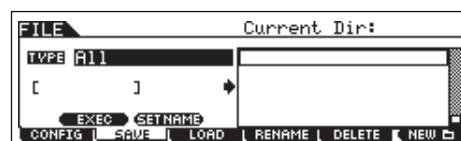
После подключения USB запоминающего устройства к синтезатору, руководствуйтесь следующими инструкциями.

### 1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла. Затем нажмите кнопки [F1] CONFIG и [SF1] CURRENT

Если устройство разделено на несколько частей, выберите определенную часть для использования. Если устройство имеет несколько вставляемых носителей (например, диски), выберите определенный номер Слота.

### 2 Нажмите кнопку [F2] SAVE для вызова дисплея Сохранения.

### 3 Установите параметр TYPE в положение "All".

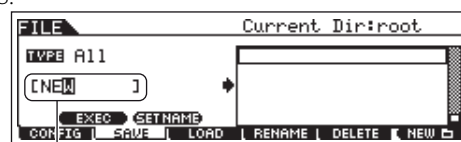


Переместите курсор в TYPE, затем установите тип Файла, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Для сохранения данных Песни или Паттерна Вы можете выбрать один из следующих четырех типов файла. В данном примере мы выбираем "All", так как были созданы различные виды данных для завершения песни.

All	Все данные во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора обрабатываются как отдельный файл (расширение: M7A), который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
All Song	Все Пользовательские данные Песни во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (DRAM) обрабатываются как отдельный файл (расширение: W7S), и который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
All Pattern	Все Пользовательские данные Паттерна во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (DRAM) обрабатываются как отдельный файл (расширение: W7P), который может быть сохранен на USB запоминающем устройстве.
SMF	Секвенсорные треки (1 -16) и данные трека Темпа Песни/Паттерна, созданные в режиме Песни/Паттерна, могут быть сохранены на USB запоминающем устройстве как Стандартный MIDI Файл (формат 0).

### 4 Введите название файла.

Переместите курсор в местоположение ввода названия файла и введите имя файла. Более подробные инструкции на стр. 38.



Местоположение ввода названия файла

### 5 Выберите созданную папку-адресат.

Для информации о том, как выбрать папку, см. стр. 213. Для информации о том, как создать/удалить папку и изменить название папки, см. стр. 211.

### 6 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для сохранения файла.

Если Вы собираетесь перезаписать существующий файл, на дисплее появится запрос о подтверждении. Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения и перезаписи существующего файла, или нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены.

### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Во время сохранения/загрузки данных, следуйте инструкциям:

- Никогда не вынимайте носители из USB устройства.
- Никогда не отключайте и не отсоединяйте USB устройство.
- Никогда не выключайте питание на МО или на подключенных устройствах.

## Сохранение Песни или Раздела Паттерна в формате Стандартного MIDI Файла

После подключения USB запоминающего устройства к инструменту, руководствуйтесь следующими инструкциями.

### 1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла. Затем нажмите кнопки [F1] CONFIG и [SF1] CURRENT

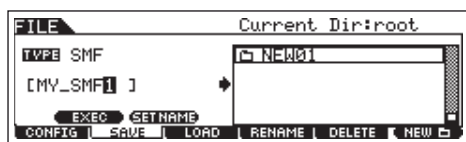
Если устройство разделено на несколько частей, выберите определенную часть для использования. Если устройство имеет несколько вставляемых носителей (например, диски), выберите определенный номер Слота.

### 2 Нажмите кнопку [F2] SAVE для вызова дисплея Сохранения.

### 3 Установите параметр TYPE в положение "SMF."

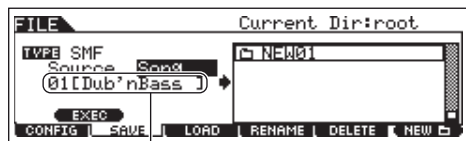
### 4 Введите название файла.

Переместите курсор в местоположение ввода названия файла, введите имя файла и нажмите кнопку [SF1] EXEC. Более подробные инструкции на стр. 38.



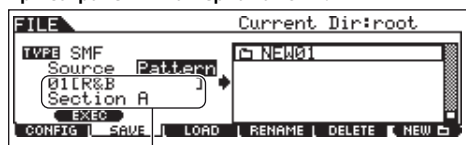
### 5 Выберите Песню/Паттерн для сохранения.

При сохранении Песни как SMF:



Выберите номер Песни.

При сохранении Паттерна как SMF:



Выберите номер Паттерна и Раздел.

### 6 Выберите созданную папку-адресат.

Для информации о том, как выбрать папку, см. стр. 213.

Для информации о том, как создать/удалить папку и изменить название папки, см. стр. 211.

### 7 Нажмите кнопку [SF1] EXEC для сохранения файла.

Если Вы собираетесь перезаписать существующий файл, на дисплее появится запрос о подтверждении. Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения и перезаписи существующего файла, или нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Во время сохранения/загрузки данных, следуйте инструкциям:

- Никогда не вынимайте носители из USB устройства.
- Никогда не отключайте и не отсоединяйте USB устройство.
- Никогда не выключайте питание на МО или на подключенных устройствах.

#### 📌 ПРИМЕЧАНИЕ

При загрузке SMF (Стандартный Файл MIDI), установите тип файла в положение "Song" или "Pattern". Только секвенсорные треки (1 - 16) и данные трека темпа Песни/Паттерна, созданные в режиме Песни/Паттерна, могут быть сохранены на USB запоминающем устройстве в виде Стандартного MIDI Файла (формат 0). Установки Микширования не сохраняются в Стандартном MIDI Файле. Если Вы желаете сохранить всю Песню/Паттерн, включая установки Микширования, установите тип файла в положение "All", "AllSong" или "AllPattern".

## Загрузка файла, сохраненного на USB запоминающем устройстве

[FILE] > [F3] LOAD

В этом разделе мы расскажем, как загрузить данные, сохраненные как тип файла "All" (расширение: M7A) (см. стр. 99) с USB запоминающего устройства на инструмент, используя операцию Загрузки (Load).

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Загрузка файла (расширение: M7A) на этот синтезатор автоматически стирает и заменяет все имеющиеся данные в Пользовательской памяти. Убедитесь, что сохранили важные данные на USB запоминающем устройстве перед выполнением любых операций по загрузке.

### 1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла. Затем нажмите кнопки [F1] CONFIG и [SF1] CURRENT

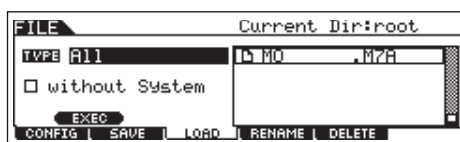
Если устройство разделено на несколько частей, выберите определенную часть для использования. Если устройство имеет несколько вставляемых носителей (например, диски), выберите определенный номер Слота.

### 2 Нажмите кнопку [F3] LOAD для вызова дисплея Загрузки.

### 3 Выберите тип загружаемого файла.

Вы можете загрузить файл (расширение: M7A) сохраненный как «All», выбрав один из следующих типов файла.

All	Все данные в файле, который сохранен на USB запоминающем устройстве как «All», могут быть загружены и восстановлены на этом инструменте.
Voice	Указанный Голос в файле может быть индивидуально выбран и загружен на этот инструмент.
Performance	Указанное Исполнение в файле может быть индивидуально выбрано и загружено на этот инструмент.
Song	Указанная Песня в файле может быть индивидуально выбрана и загружена на этот инструмент.
Pattern	Указанный Паттерн в файле может быть индивидуально выбран и загружен на этот инструмент.

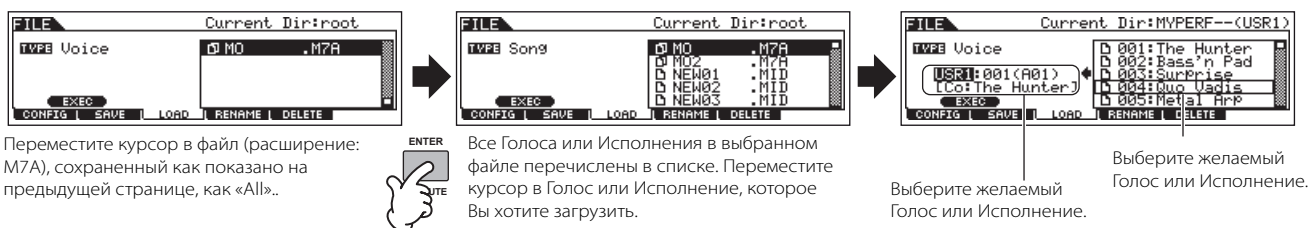


### 4 Выберите файл (□) для загрузки.

Переместите курсор в файл (расширение: M7A), сохраненный как показано на предыдущей странице, как «All». Когда параметр Туре установлен в положение «All», переходите в пункт 5. Когда параметр Туре установлен не в положение «All», следуйте инструкциям ниже, а затем переходите в пункт 5.

#### • Когда параметр Туре (Тип) установлен в положения «Voice» - «Голос» или «Performance» - «Исполнение»:

Вы можете выбрать и загрузить, указанный в файле Голос или Исполнение (расширение: M7A), на этот инструмент.



Переместите курсор в файл (расширение: M7A), сохраненный как показано на предыдущей странице, как «All»..



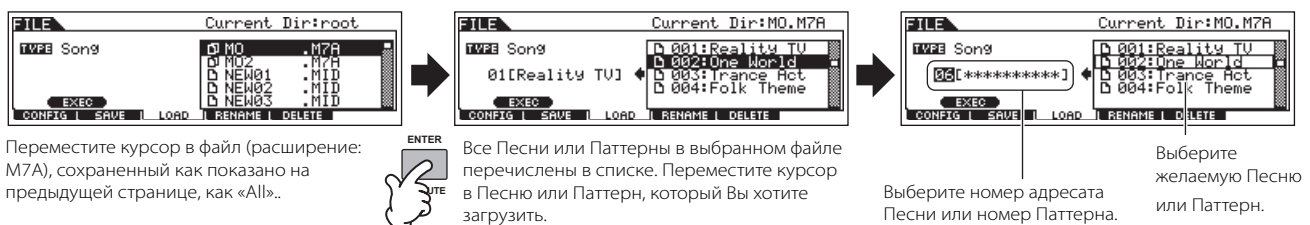
Все Голоса или Исполнения в выбранном файле перечислены в списке. Переместите курсор в Голос или Исполнение, которое Вы хотите загрузить.

Выберите желаемый Голос или Исполнение.

Выберите желаемый Голос или Исполнение.

#### • Когда параметр Туре (Тип) установлен в положения «Song» - «Песня» или Pattern» - «Паттерн»:

Вы можете выбрать и загрузить указанную в файле Песню или Паттерн (расширение: M7A) на этот инструмент.



Переместите курсор в файл (расширение: M7A), сохраненный как показано на предыдущей странице, как «All»..



Все Песни или Паттерны в выбранном файле перечислены в списке. Переместите курсор в Песню или Паттерн, который Вы хотите загрузить.

Выберите номер адресата Песни или номер Паттерна.

Выберите желаемую Песню или Паттерн.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

Загрузка данных на этот синтезатор автоматически стирает и заменяет любые имеющиеся данные в Пользовательской памяти. Убедитесь, что сохранили все важные данные на USB запоминающем устройстве перед выполнением любых операций по загрузке данных.

### 5 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции Загрузки (Load).

После того, как данные будут загружены, на дисплее появится сообщение «Completed» «Выполнено» и операция возвратится к исходному дисплею.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

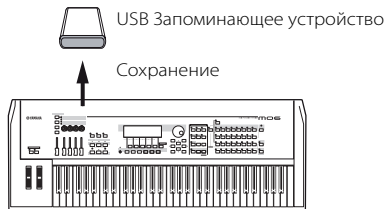
Во время сохранения/загрузки данных, следуйте инструкциям:

- Никогда не вынимайте носители из USB устройства.
- Никогда не отключайте и не отсоединяйте USB устройство.
- Никогда не выключайте питание на MO или на подключенных устройствах.

## СОВЕТ: Установка определенного файла для автоматической загрузки при включении питания

МО очень удобен для создания Голосов, Исполнений, Паттернов и Песен инструмент. Но существуют работы по созданию и редактированию данных, которые могут быть выполнены за несколько сеансов. В таком случае, Вы можете установить инструмент на автоматическую загрузку соответствующих файлов при включении питания, для того, чтобы легко возобновить очередной сеанс редактирования.

Сохранение данных после редактирования. → Выключение питания → Сохраненные файлы загружаются автоматически при включении питания.



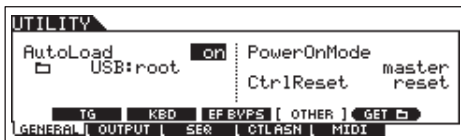
**ПРИМЕЧАНИЕ** Фабричный параметр Автозагрузки (Auto Load) установлен в положение «включен».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Тип файла, который могут быть загружен автоматически - «All».

- 1 Измените, как показано ниже, названия файлов, которые Вы хотите загружать автоматически при включении питания, и сохраните их вместе в отдельной папке или в корневом каталоге.

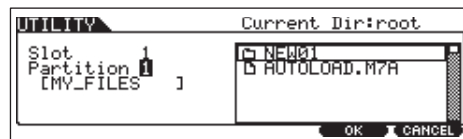
Тип Файла	Название Файла
All	AUTOLOAD.M7A

- 2 Введите Сервисный (Utility) режим, и вызовите дисплей Автозагрузки (Auto Load) ([UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF4] OTHER).
- 3 Установите параметр "Auto Load" - "Авто Загрузка" в положение "on" - включено и нажмите кнопку [SF5] GET.



- 4 Выберите папку, сохраненную в пункте 1.

Если устройство имеет несколько носителей, выберите номер Слота. Если устройство разделено на несколько частей, выберите номер Части.



- 1 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения установки как системной установки Сервисного режима.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если при включении питания файлы Авто Загрузки не могут быть найдены (например, USB запоминающее устройство не установлено должным образом, или USB запоминающее устройство не содержит никаких файлов Автозагрузки, и т.д.), установите параметр Auto Load в положение «on» и Демонстрационные данные Песни/Паттерна будут автоматически загружены из внутренней памяти.

# ПОДКЛЮЧЕНИЕ МО К ВНЕШНИМ УСТРОЙСТВАМ

## Подключения

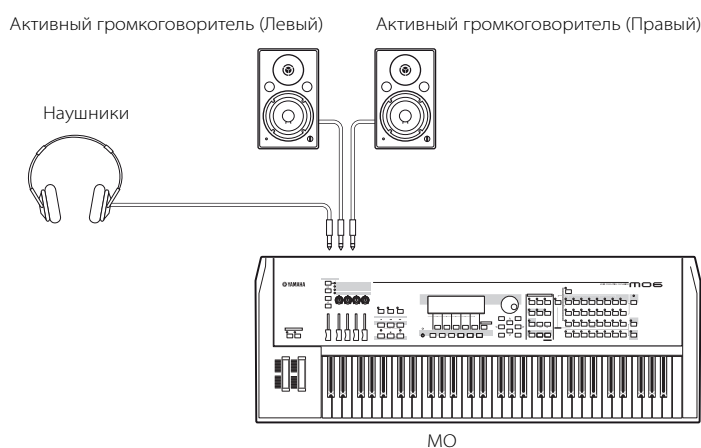
### Подключение внешнего аудио-оборудования

Так как в МО нет внутренней звуковой системы, Вам необходимо подключить внешнюю аудио-систему или стерео наушники, чтобы должным образом контролировать звучание. Следующие иллюстрации показывают различные примеры подключения; используйте наиболее Вам подходящий.

#### Аудио выход

##### ■ Аналоговый выход

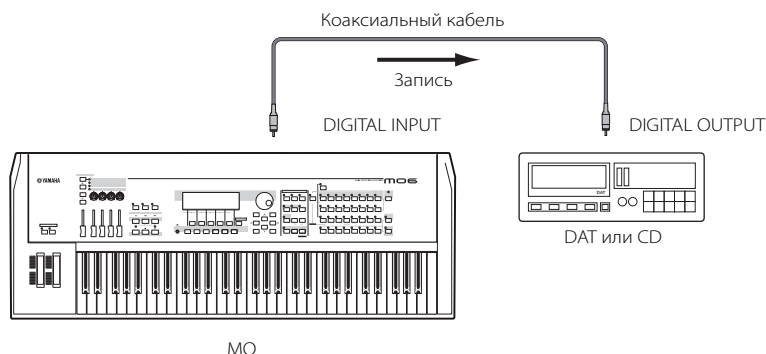
Для оптимального и точного воспроизведения богатых звуков инструмента, эффектов и получения истинного стереозвучания используйте пару активных громкоговорителей. Подключите их к гнездам OUTPUT L/MONO и R на задней панели.



**ПРИМЕЧАНИЕ** При использовании только одного активного громкоговорителя, подключите его к гнезду OUTPUT L/MONO на задней панели.

##### ■ Цифровой выход

Сигнал, поступающий на гнезда OUTPUT, может также быть выведен как цифровой через гнездо DIGITAL OUTPUT. Используя это гнездо, Вы можете делать запись исполнения на клавиатуре или воспроизведения Песни/Паттерна этого синтезатора на внешние устройства (например, на мини-диск (MD)).



## Подключение внешних MIDI инструментов

Вы можете подключить внешнее MIDI устройство стандартным MIDI кабелем (покупается отдельно) и управлять им с MO. Вы можете использовать внешнее MIDI устройство (типа клавиатуры или секвенсора) для управления звуками MO. Ниже приведено несколько различных примеров MIDI подключений. Используйте один, наиболее подходящий для Вашей работы.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Любой из этих интерфейсов, MIDI или USB, может использоваться для передачи и приема MIDI данных. Однако они не могут использоваться одновременно. Для использования MIDI данных в Сервисном (Utility) режиме выберите разъем при помощи следующей операции: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF4] OTHER > MIDI IN/OUT (стр. 210)

### ■ Управление с внешней MIDI клавиатуры

Использование внешней клавиатуры для дистанционного выбора и воспроизведения Голосов MO.



### Канал MIDI передачи и приема

Убедитесь в том, что канал MIDI передачи (Transmit Channel) внешнего MIDI инструмента соответствует каналу MIDI приема (Receive Channel) MO. О том, как установить канал MIDI передачи внешнего инструмента MIDI, см. Руководство Пользователя MIDI инструмента.

Для установки канала MIDI приема MO выполните следующие пункты.

- **В режиме Голоса или в режиме Исполнения (при использовании MO в качестве генератора тона отдельного тембра)**

Проверьте Основной Канал MIDI Приема (MIDI Basic Receive Channel), используя следующую операцию.

**[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > BasicRcvCh**

При необходимости, измените этот параметр на номер канала MIDI передачи внешнего MIDI инструмента.

- **В режиме Песни или в режиме Паттерна (при использовании MO в качестве мультитембрального генератора тона)**

Проверьте Канал MIDI Приема для каждой партии Песни/Паттерна, используя следующую операцию.

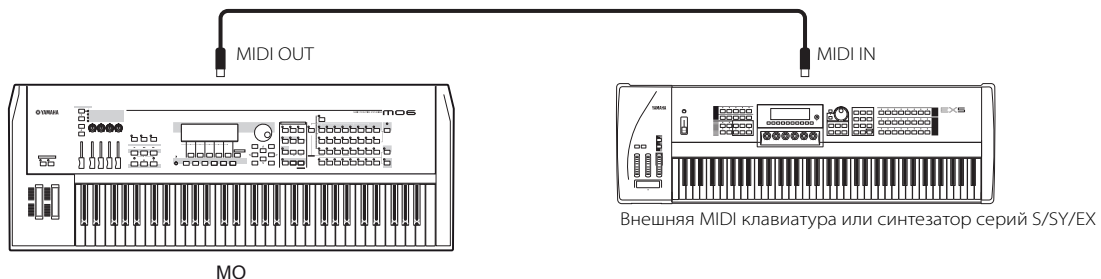
**[SONG] или [PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE ReceiveCh**

Измените установки партий, в соответствии с установками канала MIDI передачи на внешнем MIDI инструменте. Убедитесь, что все партии канала MIDI приема, соответствующие каналу MIDI передачи внешнего MIDI инструмента, звучат при исполнении на клавиатуре.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функции внутреннего генератора тона отличаются в зависимости от того, какой выбран режим - Голоса/Исполнения (отдельный тембр, клавиатурное воспроизведение) или режим Песни/Паттерна (мультитембральный, секвенсорное воспроизведение). См. стр. 134.

### ■ Управление внешней MIDI клавиатурой с этого синтезатора

Это подключение позволяет Вам играть звуками внешнего MIDI генератора тона (синтезатор, модуль генератора тона, и т.д.) при игре или воспроизведении Песни/Паттерна на MO. Примените это подключение для использования звуков другого инструмента, как и звуков MO.





## **СОВЕТ:** Разделение звука между МО и внешним генератором тона по MIDI каналу (Партия 1)

Используя описанный выше пример подключения, Вы можете играть на двух инструментах и иметь разное звучание на разных партиях. Например, Ваша игра на клавиатуре звучит на внешнем инструменте, в то время как Песня/Паттерн использует звуки МО.

Проверьте следующие пункты.

### ■ В режиме Голоса и режиме Исполнения

Вы можете проверить канал MIDI передачи в правом углу дисплея [F1] PLAY в режиме Игры Голоса/Игры Исполнения. При необходимости, Вы можете изменить передающий MIDI канал, включая кнопку [TRACK SELECT] и вводя желаемое значение номерными кнопками. Если Вы хотите услышать звучание только внешнего генератора тона, установите Мастер-громкость (Master Volume) в положение «0» или установите Внутреннее Управление (Local Control) в положение «off» - выключено, при помощи следующей операции.

**[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > LocalCtrl**

О том, как установить канал MIDI приема (MIDI Receive Channel) внешнего инструмента MIDI, см. Руководство Пользователя внешнего MIDI инструмента.

### ■ В режиме Песни и в режиме Паттерна

Следующей операцией Вы можете проверить канал MIDI передачи для каждого трека текущей Песни/Паттерна. Измените эту установку, если необходимо.

**[SONG] или [PATTERN] > [F3] TRACK > [SF1] CHANNEL**

Также Вы можете установить адресат выхода (внутренний или внешний MIDI генератор тона) для каждого трека со следующего дисплея.

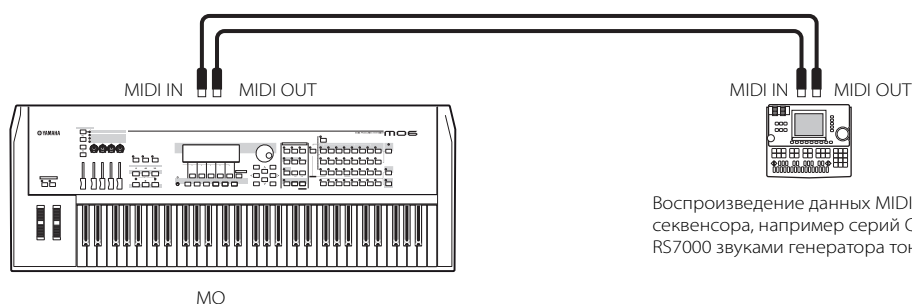
**[SONG] или [PATTERN] > [F3] TRACK > [SF2] OUTSW**

В этом случае, Вам необходимо установить внешний генератор тона MIDI на мультитембральную работу и установить для каждой партии канал MIDI приема (MIDI Receive Channel). Подробнее см. Руководство пользователя внешнего MIDI генератора тона, Вы, также, можете разделить клавиатуру и назначить различные MIDI каналы, используя установки Зоны (Zone) в Мастер-режиме (Master). (См. стр. 125).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функции внутреннего генератора тона отличаются в зависимости от того, какой выбран режим - Голоса/Исполнения (отдельный тембр, клавиатурное воспроизведение) или режим Песни/Паттерна (мультитембральный, секвенсорное воспроизведение). См. стр. 134.

## ■ Запись и воспроизведение, с использованием внешнего MIDI секвенсора

В этом примере подключения, данные песни внешнего MIDI секвенсора играют звуками генератора тона МО. Внешние данные песни могут быть также записаны на треки Песни/Паттерна на МО.



Воспроизведение данных MIDI секвенсора, например серий QX/QY, RM1x, RS7000 звуками генератора тона МО.

В этом случае, убедитесь, что МО установлен в режим Песни или в режим Паттерна. Если инструмент установлен в режим Голоса или в режим Исполнения, в которых многоканальные MIDI сообщения не распознаются, данные от внешнего секвенсора (содержащие многоканальные данные) не будут воспроизводиться должным образом. Кроме того, Вам, вероятно, придется сделать некоторые установки MIDI синхронизации (см. ниже).

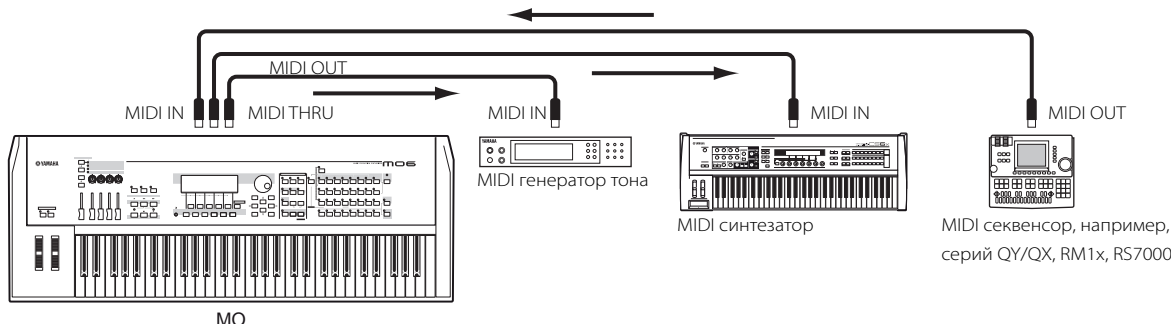
### Синхронизация с внешним MIDI инструментом (Мастер и Ведомый)

Песни и Паттерны этого инструмента могут быть синхронизированы к воспроизведению внешнего MIDI секвенсора. Для этого, одно устройство должно быть установлено на внутреннюю синхронизацию, а другое (так же как и все другие управляемые устройства) на внешнюю синхронизацию. Устройство, установленное на внутреннюю синхронизацию, работает как источник синхронизации для всех подключенных устройств, и называется «мастер» инструмент. Подключенные устройства, установленные на внешнюю синхронизацию, называются «ведомыми» или «управляемыми» устройствами. При записи данных воспроизведения с внешнего секвенсора MIDI для Песни/Паттерна МО в вышеупомянутом примере подключения, удостоверьтесь, что установили параметр MIDI синхронизации для работы с внешней синхронизацией, выполнив следующую операцию в Сервисном режиме.

**[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = MIDI**

### ■ Управление другим MIDI инструментом через MIDI THRU

Если у Вас больше синтезаторов и генераторов тона, чем MIDI портов, Вы можете использовать гнездо MIDI THRU для подключения и управления дополнительными устройствами. В этом примере, данные воспроизведения MIDI секвенсора используются для игры звуками другого MIDI инструмента (подключенного через разъем MIDI THRU) так же, как и МО. Разъем MIDI THRU просто переадресовывает получаемые MIDI данные (через MIDI IN) на подключенный инструмент.



В этом случае, убедитесь, что МО установлен в режим Песни или в режим Паттерна. Если инструмент установлен в режим Голоса или в режим Исполнения, в котором многоканальные MIDI сообщения не распознаются, данные внешнего секвенсора (содержащие многоканальные данные) не будут воспроизводиться на МО должным образом. Кроме того, Вам, вероятно, придется делать некоторые установки MIDI синхронизации (см. ниже). Также, удостоверьтесь, что, MIDI генератор тона (подключенный к разъему MIDI THRU) установлен в мультитембральный режим. С другой стороны, Вы должны установить параметры MIDI синхронизации МО для работы с внешней синхронизацией на следующем дисплее.

**[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF 3] SYNC > MIDI Sync = MIDI**

#### **COBET:** Разделение звука между МО и внешним генератором тона MIDI каналом (Партия 2)

В примере подключения, показанном выше, Вы можете разделить секвенсорное воспроизведение между МО и другим инструментом, подключенным к разъему MIDI THRU и сделать так, чтобы они озвучивали разные партии. Например, на МО назначаются партии Песни/Паттерна на каналы MIDI приема 1 - 9, а остальные партии выключаются (не звучат).

**[SONG] или [PATTERN] > [MIXING] > [EDIT]?> Выбор партии [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh**

На подключенном MIDI генераторе тона, назначаются на воспроизведение каналы MIDI приема 10 - 16, а остальные партии выключаются (не звучат).

### ■ Подключение к MTR (Многотрековый Рекордер)

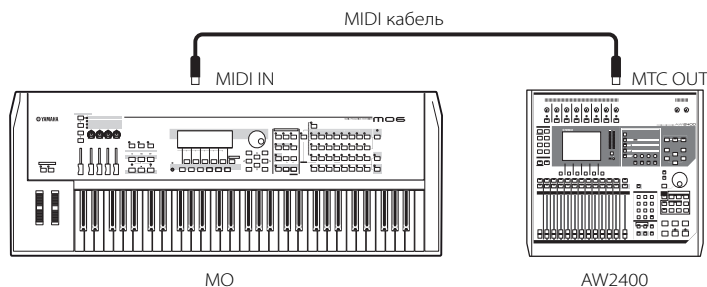
Так как этот синтезатор может получать MTC (Код Времени MIDI или MIDI тайм-код) и может передавать MMC (Машинное Управление по MIDI), Вы можете создавать мелодии, синхронизируя MTC или MMC совместимые многотрековые устройства записи. Используйте два типа управления MTR (см. иллюстрации ниже), применяя следующую операцию установки MIDI синхронизации на MTC в Сервисном режиме.

**[UTILITY] > [F5] MIDI>[SF 3] SYNC>MIDI Sync = MTC**

**ПРИМЕЧАНИЕ** MTC и MMC доступны только в режиме Песни.

#### ● Синхронизация МО с сигналом MTC от внешнего MTR

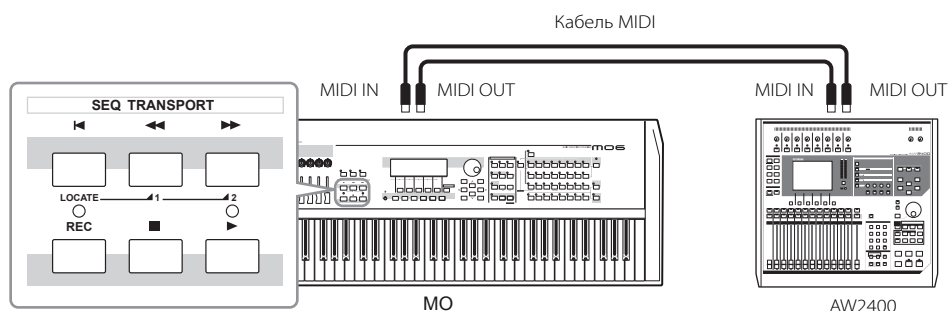
После получения сигнала MTC, переданного от MTR (когда начато воспроизведение MTR), выбранная Песня МО начнется в момент времени MTC Start Offset (Смещение Начала MTC) (установка с дисплея [UTILITY] > [F5], MIDI > [SF3] SYNC > MTC StartOffset в Сервисном режиме).



**ПРИМЕЧАНИЕ** MTC (MIDI тайм-код) позволяет одновременно синхронизировать несколько аудио устройств через стандартные MIDI кабели, включая данные, соответствующие часам, минутам, секундам и кадрам. МО не передает MTC. В качестве мастер-устройства для MTC необходим инструмент типа Yamaha AW2400

### ● Управление MTR, с использованием передаваемого MMC от MO

Вы можете управлять началом/остановкой и быстрой перемоткой MMC, совместимого с MTR, кнопками SEQ TRANSPORT передавая MMC сообщения через MIDI.



**ПРИМЕЧАНИЕ** MMC (Машинное Управление по MIDI) позволяет дистанционно управлять многодорожечными устройствами записи (рекордерами), MIDI секвенсорами, и тд. MMC совместимый многодорожечный рекордер автоматически отвечает за операции начала, остановки, ускоренной перемотки вперед и назад, выполняемые на секвенсоре управления, таким образом, сохраняя соответственное воспроизведение секвенсора и многодорожечного рекордера.

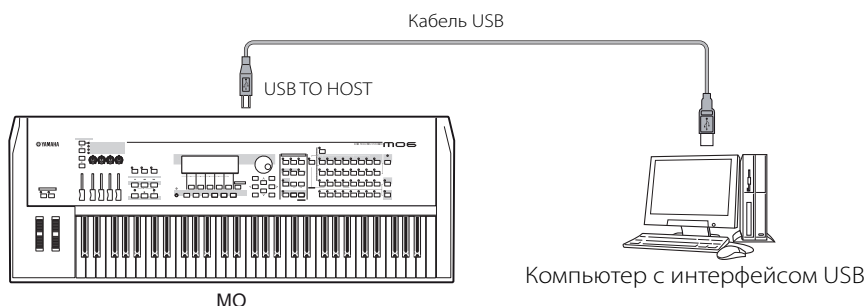
## Подключение к компьютеру

Соединение этого инструмента с компьютером через MIDI открывает множество возможностей - например, использование секвенсорных программ для записи и воспроизведения при помощи звуков MO или использование программ Voice Editor/ Multi Part Editor Voice Editor (стр. 112) для создания и редактирования Ваших собственных установок Голосов/Микширований. Для соединения инструмента с компьютером через USB подключение необходимо установить соответствующий драйвер USB-MIDI (стр. 110).

### Использование разъема USB TO HOST

Сообщения MIDI, но не аудио, могут передаваться между секвенсорным программным обеспечением и MO, используя кабель USB. При использовании USB подключения, удостоверьтесь, что установили следующий параметр в положение «USB».

[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF 4] OTHER > MIDI IN/OUT = USB



**ПРИМЕЧАНИЕ** USB кабели имеют различные разъемы на каждом конце: тип А и тип В. При подключении этого синтезатора к компьютеру, подключите тип А к Вашему компьютеру, а тип В к разъему USB TO HOST.

#### MIDI каналы и MIDI порты

MIDI данные назначаются на один из шестнадцати каналов, и этот синтезатор может одновременно воспроизводить шестнадцать отдельных партий, через шестнадцать MIDI каналов. Однако предел в шестнадцать каналов может быть преодолен, используя отдельные MIDI «порты», каждый из которых поддерживает шестнадцать каналов. Кабель USB может обрабатывать до восьми портов MIDI данных, позволяя Вам использовать на компьютере до 128 каналов (8 портов x 16 каналов).

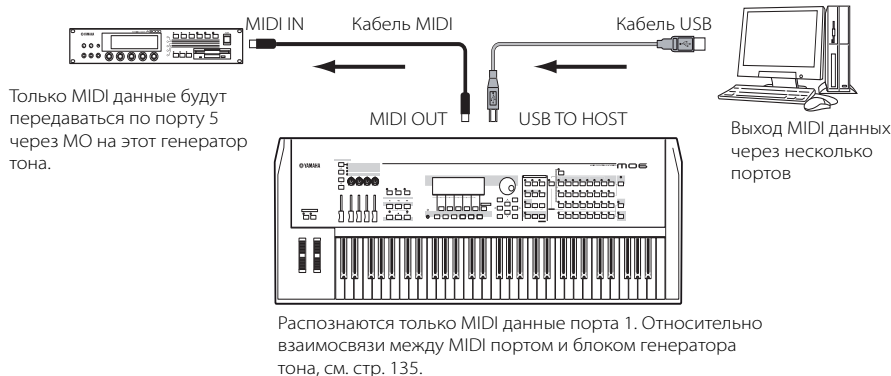
**ПРИМЕЧАНИЕ** Блок генератора тона в этом инструменте может распознать и использовать только один порт.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При использовании USB подключения, удостоверьтесь, что порт MIDI передачи соответствует порту MIDI приема, как и канал MIDI передачи каналу MIDI приема.

### СОВЕТ: Установка Сквозного (Thru) Porta

MIDI порты могут использоваться для воспроизведения на нескольких синтезаторах, а так же для увеличения количества MIDI каналов (более 16-ти). В примере ниже, отдельный синтезатор, подключенный к МО, воспроизводит MIDI данные через порт 5, как установлено для параметра ThruPort следующей операцией.

[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF 4] OTHER >ThruPort = 5



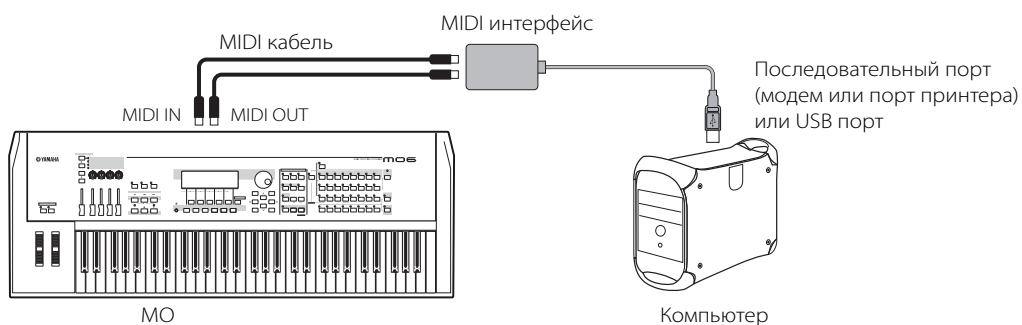
### Предосторожности при использовании разъема USB TO HOST

При подключении компьютера к разъему USB TO HOST соблюдайте следующие инструкции. Несоблюдение данных инструкций влечет за собой «зависание» компьютера и потерю данных. Если компьютер или инструмент «завис», выключите питание на инструменте или перезагрузите компьютер.

#### ⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:

- Перед подключением компьютера к разъему USB TO HOST, выйдите из любого режима экономящего питание компьютера.
- Перед включением питания на инструменте, подключите компьютер к разъему USB TO HOST.
- Выполните следующие операции перед вкл\выкл. питания на инструменте или перед подключением/отсоединением USB кабеля к разъему USB TO HOST.
  - Выйдите из любых открытых программ (например, Voice Editor, Multi Part Editor и секвенсорных программ).
  - Удостоверьтесь, что данные не передаются инструментом. (Данные передаются только при игре на клавиатуре или при воспроизведении Песни).
- Когда устройство USB подключено к инструменту, необходимо подождать более шести секунд между операциями: 1 - при выключении и повторном включении питания инструмента, или 2 - когда подключаете/отсоединяете USB кабель.

### Использование MIDI кабеля

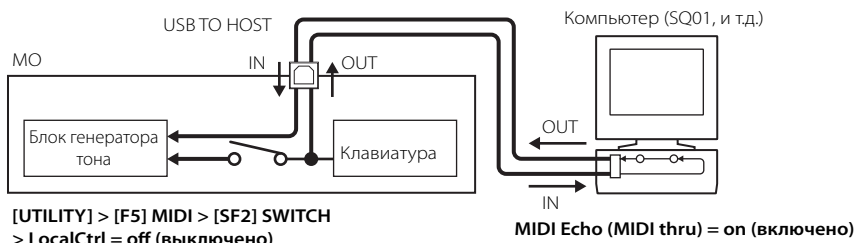


**ПРИМЕЧАНИЕ** Используйте соответствующий MIDI интерфейс для Вашего компьютера. Если Вы используете компьютер с USB портом, убедитесь, что подключили компьютер и МО через USB.

### Включение и выключение внутреннего управления при подключении к компьютеру

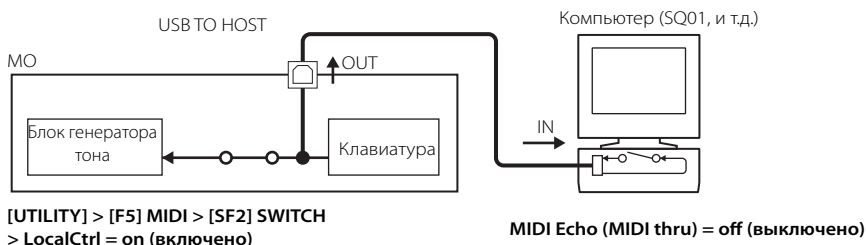
При подключении этого синтезатора к компьютеру, данные исполнения на клавиатуре посылаются на компьютер, а затем возвращаются, чтобы задействовать для игры блок генератора тона. Если Внутреннее Управление (Local Control) в Сервисном режиме установлено в положение «on» - «включено», это может привести к появлению «двойного» звучания, так как генератор тона получает данные исполнения и от клавиатуры и от компьютера. Используйте предложенные ниже установки как директивные; конкретные инструкции могут отличаться в зависимости от вашего компьютера и используемого программного обеспечения.

● Когда MIDI «Echo» (MIDI Thru) включено - «on» - для программы/компьютера:



**ПРИМЕЧАНИЕ** При передаче или получении Системных Эксклюзивных данных (например, с функцией Массива Данных - Bulk Dump) используйте пример установки ниже, установив параметр MIDI «Echo» на программном обеспечении в положение «off» - выключено.

● Когда MIDI «Echo» (MIDI Thru) выключено - «off» - для программы/компьютера:

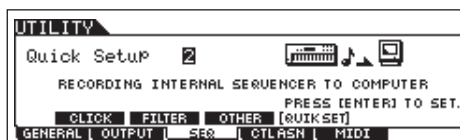
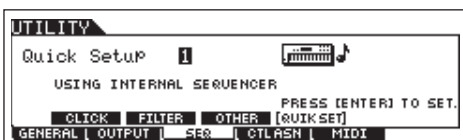


**ПРИМЕЧАНИЕ** Хотя это и не указано на иллюстрации выше, МО получает MIDI данные от компьютерной программы (секвенсора) и отвечает на них независимо от установки Внутреннего Управления (Local Control) на МО. \* MIDI «Echo» - секвенсорная функция, которая любые данные, полученные через MIDI IN, передает через MIDI OUT без изменений. В некоторых программах эту функцию также называют «сквозное MIDI» - «MIDI Thru.»

**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о MIDI Echo см. в руководстве определенного программного обеспечения.

### СОВЕТ: Быстрая Установка

МО может работать во многих музыкальных применениях - живое исполнение, подключение к компьютеру для записи, и т.д. Однако, в зависимости от конкретной ситуации, Вам, вероятно, придется изменять установку MIDI синхронизации или установку Внутреннего Управления (Local On/Off) вручную. Для этого МО имеет удобную функцию Быстрой Установки (Quick Setup), которая позволяет Вам быстро изменять важные установки для четырех типичных ситуаций. Более подробно на стр. 208.



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЛЬТИТЕМБРАЛЬНОГО ГЕНЕРАТОРА ТОНА ДЛЯ DAW/СЕКВЕНСОРА

МО может служить как высококачественный, мультитембральный с 16 партиями генератор тона для воспроизведения данных песен с Ваших DAW (цифровая аудио рабочая станция) или секвенсорных программ. Назначая каждый трек в файле MIDI песни на отдельный MIDI канал, Вы можете каждый трек в песне, воспроизводить отдельным Голосом на МО.

## Подготовка к работе с компьютером

**ПРИМЕЧАНИЕ** В примере ниже, МО подключен к компьютеру через USB. Вы можете также использовать MIDI кабели, чтобы подключить инструмент к компьютеру.

### 1 Загрузите последний драйвер USB-MIDI с сайта на следующем URL:

[http://www.global.yamaha.com/download/usb\\_midi/](http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/)

OS: Windows XP Professional/Home Edition,  
Mac OS X 10.2 - 10.4.2

\* Информация выше относится к версии 2.1.5 (для Windows XP) и версии 1.0.4 (для Mac OS X). Имейте в виду, что программное обеспечение часто обновляется, и системные требования подчинены этим обновлениям. Вы можете проверить последнюю информацию о версии каждой программы и ее системных требованиях на сайте приведенном выше.

### 2 Установите драйвер USB-MIDI на компьютер.

Для установки драйвера ознакомьтесь с руководством по установке, включенным в загружаемый файл.

### 3 Подключите МО кабелем USB к компьютеру.

Более подробно на стр. 107.

### 4 Установите следующий параметр для "USB".

[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF 4] OTHER > MIDI IN/OUT

### 5 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить установки как системные установки Сервисного режима.

#### **⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ:**

Сообщения «Executing...» - «Выполнение ...» или «Please keep power on» «Пожалуйста, не выключайте питание», появляются, когда требуется некоторое время, для выполнения операции. Никогда не выключайте питание, при появлении вышеупомянутых сообщений. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

## Использование звуков МО для воспроизведения песни с секвенсора

### 1 Выполните инструкции слева.

### 2 Запустите секвенсорную программу на компьютере, а затем откройте новый файл песни на секвенсоре.

Установите порт MIDI и канал MIDI каждого трека в файле песни секвенсора.

#### Установки MIDI Порта

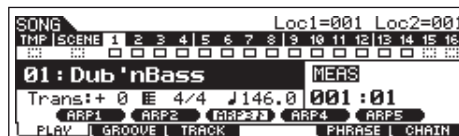
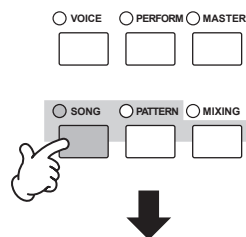
Когда Вы используете внутренний генератор тона МО, установите MIDI порт каждого трека секвенсора в положение «1».

#### Установки MIDI канала

Установите каналы MIDI передачи секвенсора в соответствии с каналами приема Партий Песни/Паттерна. Принимающие каналы Песни/Паттерна могут быть установлены на дисплее [F1] VOICE в режиме Редактирования Микширования Песни/Паттерна.

**ПРИМЕЧАНИЕ** USB MIDI Порты 1 - 8 отображаются как «YAMAHA USB IN/OUT 0-1» - «YAMAHA USB IN/OUT 0-8» в Windows, и как YAMAHA MO Port 1" - "YAMAHA MO Port 8" на Macintosh.

### 3 Нажмите кнопку [SONG] или [PATTERN] для входа в режим Песни или режим Паттерна.



### 4 Выберите Песню или Паттерн.

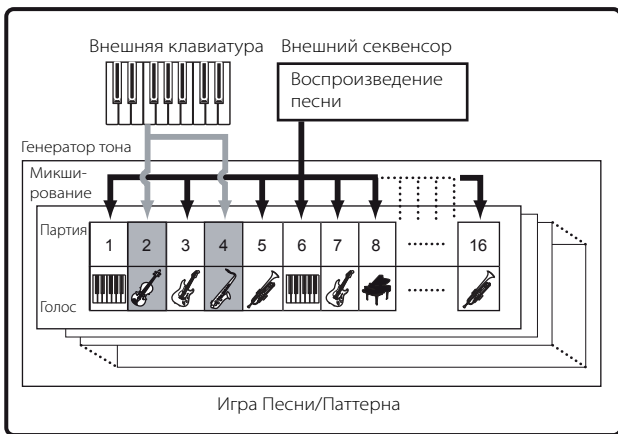
Установите Голоса, назначенные на каждую установку Микширования, а так же Каналы Приема и Эффекты для нужной песни. Более подробно об установках Микширования на стр. 93.

## 5 Запись данных песни на файл песни секвенсора.

За более подробной информацией обратитесь к руководству пользователя Вашего секвенсора.

## 6 Воспроизведите файл песни секвенсора, используя звуки МО

При получении сообщения о включении ноты - Note On, воспроизводится соответствующая партия. Например, когда Вы проигрываете треки на секвенсоре, воспроизводятся Партии, у которых каналы приема те же самые, что и каналы передачи секвенсорных треков. Если две или более Партий имеют тот же самый MIDI принимающий канал, эти Партии воспроизводятся в унисон.



# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МО С КОМПЬЮТЕРНЫМ ПРОГРАММНЫМ ОБЕСПЕЧЕНИЕМ

## Редактирование МО как «виртуальный» синтезатор

### Voice Editor и Multi Part Editor

Программы Voice Editor (Редактор Голоса) и Multi Part Editor (Мультитрековый Редактор) для МО обеспечивают довольно доступный способ создания и редактирования Голосов и установок Микширования (Multis) полностью на компьютере. Эти программы не только позволяют Вам видеть сразу все параметры, они также дают Вам возможность прямого графического управления. Например, можно корректировать установки, выделяя и перетаскивая их на графиках, что делает редактирование Голосов и установок Микширования (Multis) эффективным, удобным и быстрым. Последние версии программ MO6/MO8 Voice Editor и Multi Part Editor находятся на нашем сайте:

<http://www.yamahasyth.com/download/>

Подробнее о том, как использовать Редактор (Editor), см. руководство в формате PDF, включенное в комплект с программой OS: Windows XP Professional/Home Edition, Mac OS X 10.3 или более поздние

\* Информация выше относится к версии 2.2.0 (Windows XP) и к версии 2.2.0 (Mac OS X). Имейте в виду, что программное обеспечение часто модифицируется, и системные требования подчинены этим модификациям. Вы можете проверить последнюю версию каждой программы и ее системных требований на указанном выше сайте.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вам будет необходимо программное обеспечение Studio Manager (Версия 2), чтобы запустить каждый программный Редактор. Загрузите Studio Manager вместе с соответствующими Редакторами с вышеуказанного сайта.

### Studio Connections

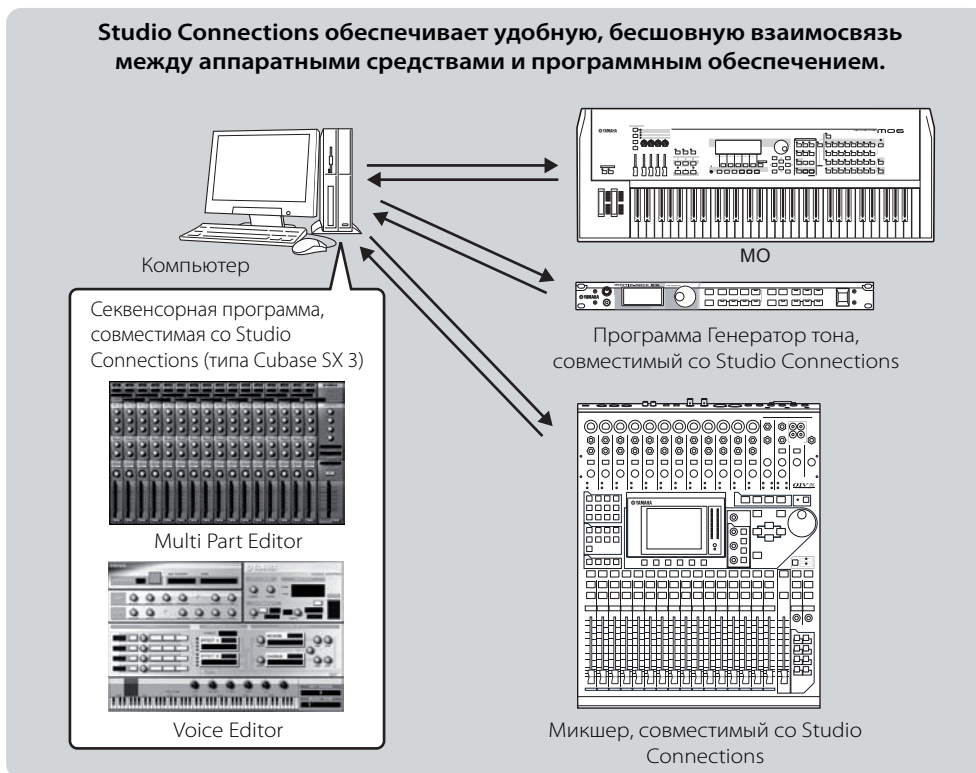


Studio Connections - программно/аппаратное решение, которое позволяет Вам интегрировать МО в вашу компьютерную музыкальную систему. Если Вы используете секвенсорное программное обеспечение, совместимое со Studio Connections (типа Cubase SX 3) и Voice Editor/Multi Part Editor, Вы можете использовать МО для программного секвенсора, так же, как плагин программного синтезатора - без необходимости в любых сложных подключениях или процедурах установки. Кроме того, Вы можете сохранить все установки МО вместе с файлом проекта (песня) секвенсора. Затем, при последующем

открытии проекта, все Ваши установки МО выбираются автоматически. Это устраняет повторную работу по обновлению всех аппаратных установок, когда Вы снова открываете файл песни.

Подробнее о Studio Manager см. на сайте:

<http://www.studiconnections.org/>





## Дистанционное управление программным обеспечением

Эта функция позволяет Вам управлять музыкальными/аудио программами, используя слайдеры и кнопки на панели МО, а не мышь и клавиатуру Вашего компьютера. МО может использоваться, для управления секвенсорным программным обеспечением и программным обеспечением DAW, типа Cubase SX, Logic, и SONAR. Эти секвенсоры или DAW уже запрограммированы на взаимодействие с определенными аппаратными контроллерами.

### Программное обеспечение, которым Вы можете управлять с панели инструмента

Windows	Macintosh
Cubase SX 3	Cubase SX 3
Logic Pro 7	Logic Pro 7
Digital Performer 4.52	Digital Performer 4.52
MO6/MO8 Multi Part Editor	MO6/MO8 Multi Part Editor
S90 ES Multi Part Editor	S90 ES Multi Part Editor
MOTIF ES Multi Part Editor	MOTIF ES Multi Part Editor
MOTIF-RACK Multi Part Editor	MOTIF-RACK Multi Part Editor
MOTIF-RACK ES Multi Part Editor	MOTIF-RACK ES Multi Part Editor

### Подготовка к Дистанционному Управлению

**1** Подключите МО к компьютеру через USB (стр. 107).

**2** Установите следующий параметр в положение "USB".

[UTILITY]> [F5] MIDI > [SF 4] OTHER > MIDI IN/OUT

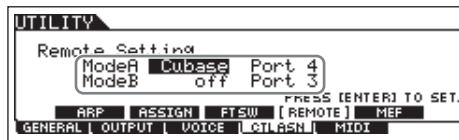
**ПРИМЕЧАНИЕ** Если МО подключен к компьютеру кабелем MIDI, функция Дистанционного Управления (Remote Control) не используется.

**3** Вызовите дисплей подготовки Установки Дистанционного Управления, нажимая кнопки [F4] CTL ASN и [SF4] REMOTE.

**4** Выберите программу для управления и номер Порта.

С панели МО, Вы можете одновременно управлять программами секвенсора и Multi Part Editor, используя Режим А (Mode A) и Режим В (Mode B).

- При управлении Cubase SX через MIDI порт 4



#### Режим А - Mode A

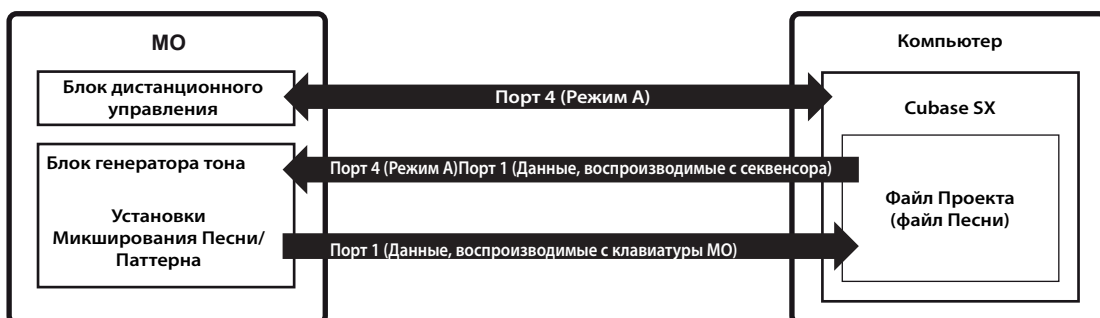
Установите Порт для дистанционного управления секвенсором или DAW. Выберите Ваш программный секвенсор и номер Порта. При управлении программным обеспечением Yamaha, выберите «general».

#### Режим В - Mode B

Установите Порт для дистанционного управления Multi Part Editor. При управлении программой Multi Part Editor, выберите «general». В этом случае, параметр установлен в положение «off», потому что Multi Part Editor не используется.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Установка «general» - для дистанционного управления программным обеспечением Yamaha. Это позволяет Вам управлять Multi Part Editor в Режиме А, и управлять секвенсорным программным обеспечением Yamaha в Режиме В.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно о том, как использовать Редактор (Editor), в руководстве, включенном в программное обеспечение, в формате PDF.



5

Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения установок.

6

Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить установки как системные для Сервисного режима.

**▲ ПРИМЕЧАНИЕ:**

Если Вы выключаете питание без должного сохранения, отредактированные установки будут утеряны.

**▲ ПРИМЕЧАНИЕ:**

Сообщения «Executing...» - «Выполнение ...» или «Please keep power on» «Пожалуйста, не выключайте питание», появляются, когда требуется некоторое время, для выполнения операции. Никогда не выключайте питание, при появлении вышеупомянутых сообщений. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

7

Запустите программу и сделайте необходимые MIDI установки и установки дистанционного управления.

Установите параметр Port для дистанционного управления в программном обеспечении, согласно иллюстрации в пункте 4.

Далее следуют инструкции для подготовки к работе Вашего программного обеспечения. Подробные инструкции по запуску программы в документации программного обеспечения.

■ **Cubase SX 3**

- 1 В меню [Options] выберите [MIDI Devices] для вызова окна «MIDI Devices».
- 2 Нажмите кнопку [+] и добавьте «Mackie Control».
- 3 Выберите «Mackie Control» на всплывающем списке.
4. При установке Port в положение «4», например, в пункте 4 «Подготовка для Дистанционного Управления» добавьте «YAMAHA USB IN 0-4» к «Inputs» и «YAMAHA USB OUT 0-4» к «Outputs».

**▲ ПРИМЕЧАНИЕ** Функции кнопок на Mackie Control назначены на кнопки МО, за исключением UserA и UserB (FootSw), которые не поддерживаются МО.

**SONAR 4**

- 1 В меню [Options] выберите [MIDI Devices] для вызова окна «MIDI Devices».
- 2 При установке Port в положение «4», например, в пункте 4 «Подготовка для Дистанционного Управления» добавьте «YAMAHA USB IN 0-4» к «Inputs» и «YAMAHA USB OUT 0-4» к «Outputs».
- 3 В меню [Options] выберите [Control Surfaces] для вызова окна Control Surface.
- 4 Нажмите кнопку [+], выберите «Mackie Control», затем установите Входной Порт на «YAMAHA USB IN 0-4» и Выходной Порт на «YAMAHA USB OUT 0-4» (например, при установке Порта (Port) в положение «4» в пункте 4 «Подготовки для Дистанционного Управления»).

■ **Digital Performer 4.52**

- 1 В меню [Setup] выберите [Control Surface Setup] для вызова окна «Control Surface».
- 2 Нажмите кнопку [+].
- 3 Выберите «Mackie Control» в разделе Драйвера (Driver).
- 4 В блоке для установки «Unit» и «MIDI», выберите «Mackie Control» в разделе «Unit», и MIDI порт в разделе «MIDI».

■ **Logic Pro 7**

**При включении питания МО перед запуском Logic:**

- 1 Запустите Logic на компьютере, затем включите питание на МО
- 2 Запустите Logic на компьютере. Logic автоматически распознает МО как Logic Control и выполнит требуемые установки.

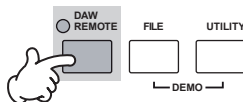
**При запуске Logic перед включением питания МО:**

- 1 Запустите Logic на компьютере, затем включите питание на МО. Если Вы уже установили программное обеспечение на управление «Logic» в Сервисном режиме, нет необходимости выполнять пункт 2. Logic автоматически распознает МО при выполнении этого пункта.
- 2 Установите программное обеспечение на управление «Logic» в Сервисном режиме, затем введите режим Дистанционного управления. Logic автоматически распознает МО и выполнит требуемые установки.

# Использование функций Дистанционного Управления - Remote Control

## 1 Чтобы ввести режим Дистанционного Управления, нажмите кнопку [DAW REMOTE] (индикатор будет мигать).

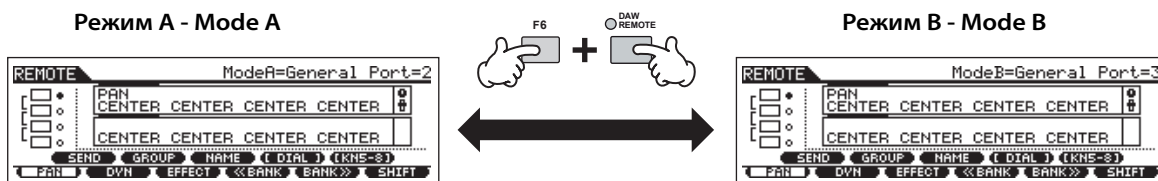
Появится дисплей REMOTE, и панель управления перейдет в режим дистанционного управления программным обеспечением (обычные функции будут заблокированы).



**ПРИМЕЧАНИЕ** Нажмите эту кнопку еще раз, чтобы выйти из режима Дистанционного Управления.

## 2 Выберите программное обеспечение для дистанционного управления (Режим А или Режим В).

Измените Режим (Mode), удерживая нажатой кнопку [F6] SHIFT при нажатии кнопки [DAW REMOTE].



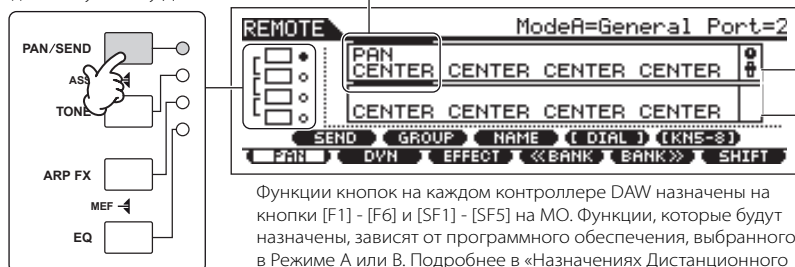
## 3 Используйте регуляторы и кнопки на МО для дистанционного управления программным обеспечением.

Далее объясняется, какие секвенсорные функции назначены на контроллеры панели управления в режиме дистанционного управления.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о том, как использовать программный Редактор, в руководстве, включенном в Редактор (Editor), в формате PDF.

Нажмите кнопку функционального управления, чтобы изменить функции, назначенные на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5] (отображается внизу дисплея). Обратитесь к отдельному Списку Данных.

Эти темные полосы служат курсором, указывая трек/партию, в настоящее время редактируемую Регулятором. Перемещение слайдера автоматически перемещает курсор в соответствующий трек/партию.



Верхняя строка указывает установки значений для регуляторов/слайдеров 1 - 4 на контроллере DAW. Нижняя строка указывает установки значений для регуляторов/слайдеров 5 - 8 на контроллере DAW.

Функции кнопок на каждом контроллере DAW назначены на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5] на МО. Функции, которые будут назначены, зависят от программного обеспечения, выбранного в Режиме А или В. Подробнее в «Назначениях Дистанционного управления» на стр. 117.

### ■ [■], [▶], [●], [◀], [◀◀], [▶▶] Кнопки

Для управления транспортом используются шесть кнопок MODE, позволяя Вам начинать/останавливать работу программного обеспечения DAW на компьютере.

### ■ Кнопки [EDIT], [JOB], и [STORE]

Когда Режим (Mode) установлен в положение «General» или «Cubase»	Не используются.
Когда Режим (Mode) установлен в положение «Logic»	Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки [OPTION], [CONTROL] и [ALT] на панели Logic.
Когда Режим (Mode) установлен в положение «SONAR»	Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки [M2] [M3] и [M4] на панели управления Mackie.
Когда Режим (Mode) установлен в положение «D.Perf»	Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки [OPTION], [CONTROL] и [COMMAND] на панели управления.

### ■ Кнопка [ARPEGGIO ON/OFF]

Когда Режим (Mode) установлен в положение «General» или «Cubase»	Не используется.
Когда Режим установлен в положение «Logic»	Кнопка может использоваться для включения и выключения отображения номера трека/слота DAW на LCD.
Когда Режим установлен в положение «SONAR»	Кнопка может использоваться для включения и выключения отображения номера трека/слота DAW на LCD.
Когда Режим установлен в положение «D.Perf»	Кнопка может использоваться для включения и выключения отображения номера трека/слота DAW на LCD.

### ■ Колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]

Когда меню [DIAL] появляется в кнопке [SF4]	Это управление может использоваться, чтобы установить значение для регулятора контроллера DAW, для трека/партии, выбранного курсором. Регуляторы могут также использоваться, но они помогают Вам делать точные корректировки значений, которые трудно сделать регуляторами.
Когда меню не появляется в кнопке [SF4]	Кнопки могут использоваться, чтобы переместить позицию песни в DAW.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете также переместить позицию песни, используя кнопки курсора [<] [>].

### ■ Регуляторы

Функции восьми регуляторов управления DAW (01X, Mackie Control, и Logic Control) назначаются на четыре Регулятора МО. Регуляторы позволяют Вам управлять различными параметрами каждого трека (партии). Нажатие кнопки [SF5] изменяет группу регуляторов (регуляторы 1 - 4 или регуляторы 5 - 8). Эти восемь регуляторов DAW могут также использоваться как переключатели. Функция переключения соответствующего регулятора трека (партии) в позиции курсора также автоматически назначается на кнопку [ENTER], так как Регуляторы МО, не имеют функции переключения.

### ■ Слайдеры

Функции восьми слайдеров управления DAW (01X, Mackie Control, и Logic Control) назначаются на четыре Слайдера МО. Слайдеры позволяют Вам управлять громкостью каждого трека (партии). Нажатие кнопки [SF5] определяет, какая группа фейдеров (фейдеры 1 - 4 или фейдеры 5 - 8 управления DAW) назначена на слайдеры МО.

### ■ Кнопки функционального управления, кнопки [F1] - [F6], кнопки [SF1] - [SF5]

Когда Режим (Mode) установлен в положение "General" или "Cubase"	Не используются.
Когда Режим (Mode) установлен в положение "Logic"	Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки [OPTION], [CONTROL] и [ALT] на панели Logic.
Когда Режим (Mode) установлен в положение "SONAR"	Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки [M2] [M3] и [M4] на панели управления Mackie.
Когда Режим (Mode) установлен в положение "D.Perf"	Эти кнопки выполняют те же функции, что и кнопки [OPTION], [CONTROL] и [COMMAND] на панели управления.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Среди функций, назначенных на кнопки [F1] - [F6] и кнопки [SF1] - [SF5], функции, обозначенные в скобках (например [DIAL]) не связаны с управлением с Mackie, Logic и 01X, но относятся непосредственно к МО.

### ■ Кнопки курсора [<] [>]

Перемещая курсор влево/вправо, Вы можете изменить трек или партию для управления колесом ввода данных и кнопками [INC/YES]/[DEC/NO]. Нажатие кнопки Курсора [>] перемещает через столбцы последовательно (1, 2, 3, 4 ...). После 4, курсор переносится по кругу на 1. Нажмите кнопку [SF5] KN 5 - 8 (KN 1 - 4), чтобы переместить курсор вверх\вниз.

### ■ Кнопки курсора [^] [v]

Когда Режим установлен в положение "General"	Эти кнопки назначены на функции кнопок DISPLAY [▲] [▼] на 01X.
Когда Режим (Mode) не установлен в положение "General"	Эти кнопки назначены на функции кнопок курсора вверх\вниз на управлении Logic и Mackie.

### ■ Кнопка [EXIT]

Когда Режим установлен в положение "General"	Кнопка назначена на функцию кнопки [PAGE SHIFT] на 01X.
Когда Режим (Mode) не установлен в положение "General"	Кнопка не используется

### ■ Кнопки Банка, Групп [A] - [H], Номеров [1] - [16]

Эти кнопки назначены на выполнение тех же функций, что и кнопки над фейдерми на Yamaha 01X, Mackie Control и Logic Control.

Когда Режим (Mode) установлен в положение "General"	Кнопки [1] - [8] и кнопка [TRACK SELECT] Эти кнопки назначены на функции девяти кнопок [SEL] на Yamaha 01X.
	Кнопки [9] - [16] и кнопка [MUTE] Эти кнопки назначены на функции девяти кнопок [ON] на 01X.
Когда Режим (Mode) не установлен в положение "General"	Кнопки [PRE1] - [-] Эти кнопки назначены на функции восьми кнопок [REC/RDY] на Logic Control и Mackie Control.
	Кнопки [A] - [H] Эти кнопки назначены на функции восьми кнопок [SOLO] на Logic Control и Mackie Control.
	Кнопки [1] - [8] Эти кнопки назначены на функции восьми кнопок [MUTE] на Logic Control и Mackie Control.
	Кнопки [9] - [16] Эти кнопки назначены на функции восьми кнопок [SELECT] на Logic Control и Mackie Control.

## Проверка назначений Дистанционного Управления

Если Вы не уверены в том, какая программная функция была назначена на управление с панели МО, функция проверки назначений Дистанционного Управления позволяет Вам быстро проверить это с дисплея.

**1** В режиме Дистанционного Управления нажмите кнопку [INFORMATION] для вызова информационного дисплея, указывающего функцию последней нажатой кнопки.

**2** Нажмите кнопку, назначение которой Вы хотите проверить.



При нажатии кнопки [▶] появляется показанный выше дисплей. Этим способом, Вы можете проверить назначение управления каждой кнопки.

**3** Нажмите кнопку [INFORMATION] еще раз для возврата в режим Дистанционного Управления.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Во время отображения информационного дисплея, кнопки на панели не могут использоваться для управления программным обеспечением.

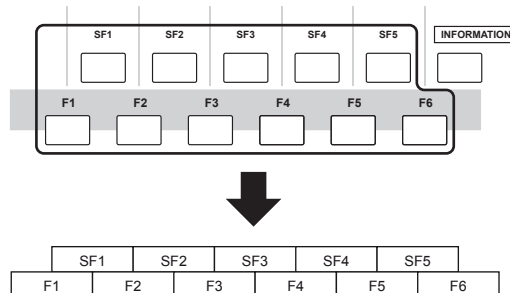
## Демонстрационный дисплей в функции

### Дистанционного Управления

Если были выбраны несоответствующие установки подключения, будет отображен демонстрационный дисплей (см. ниже). Если это произошло, проверьте установки МО и установки DAW как описано на стр. 113.



## НАЗНАЧЕНИЯ ДИСТАНЦИОННОГО УПРАВЛЕНИЯ



### При управлении Multi Part Editor/SQ01 V2

Функции 01X назначены на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]

Кнопка	Назначение
PAN/SEND	<b>PAGE1</b> SEND, GROUP, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 PAN, DYNAMICS, EFFECT, BANK-L, BANK-R, SHIFT
TONE	<b>FADER BANKS</b> FLIP, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 SOLO, REC/RDY, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX	<b>MIXER/LAYER</b> INST, AUX/BUS, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 AUDIO, MIDI, OTHER, BANK-L, BANK-R, SHIFT
EQ	<b>PAGE2</b> EQ LOW, EQ HIGH-MID, NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8 SEL CH, EQ LOW-MID, EQ HIGH, BANK-L, BANK-R, SHIFT
PAN/SEND	F5, F6, F7, F8, KN1-4/5-8
TONE	F1, F2, F3, F4, SHIFT
TONE	NAME/VALUE, DIAL RESET, KN1-4/5-8
ARP FX	BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX	CURSOR-L, CURSOR-R, SCRUB, DIAL RESET, KN1-4/5-8
EQ	CURSOR-DWN, CURSOR-UP, ZOOM, BANK-L, BANK-R, SHIFT

Название Кнопки/ Контроллера на 01X	Функции
Во всех режимах:	
[DISPLAY UP] [DISPLAY DOWN]	Изменяет параметр для редактирования.
[NAME/VALUE]	Изменяет индикацию параметра названия и его значение.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Изменяет режим отображения индикатора уровня.
[ON] (в стандартном состоянии)	Включение/ выключение каждого канала (заглушка сигнала).
[SHIFT] + [ON] Мастер-канала (в стандартном состоянии)	Включение/ выключение всех каналов, включая Мастер-канал (заглушка сигнала).
[SHIFT] + [ON] каждого канала (в стандартном состоянии)	Включение/ выключение всех каналов за исключением Мастер-Канала (заглушка сигнала).
[ON] (с включенным индикатором соло [SOLO])	Включение/ выключение функции Соло (Solo) каждого канала
[SHIFT] + [ON] (с включенным индикатором соло [SOLO])	Включение/выключение функции Соло (Solo) каждого канала
[SOLO]	Изменяет функцию кнопки [ON] на функцию Соло.
[SHIFT]+[SOLO]	Определяет установки Соло/Заглушка выбранных треков в окне Обзора Трека -Track View.
[SHIFT]+[REC RDY]	Включение/ выключение записи трека.
[AUDIO]	Включает Аудио Микшер или перемещает окно Аудио Микшера на компьютерный экран. Операция данной кнопки относится к программному обеспечению Channel Module.
[INST]	Включает Аудио Микшер или перемещает окно Аудио Микшера на компьютерный экран. Операция данной кнопки относится к программному обеспечению синтезатора
[MIDI]	Запускает MIDI Редактор (например, Multi Part Editor) или перемещает его на компьютерный экран.

Название Кнопки /Контроллера на 01X	Функции
[AUX/BUS]	Открывает окно AUX /BUS или разворачивает его на компьютерном экране (когда активен Аудио Микшер).
[OTHER]	Запускает Аудио Микшер (Audio Mixer) или разворачивает его на компьютерном экране. Эта операция относится к программному обеспечению Модуля Эффекта (Effect Module), (в установках R доступен только параметр PAN.)
[BANK </>]	Прокручивает через индикацию трека каждые восемь каналов.
[SHIFT]+[F1]	Разворачивает окно Обзор -View -на компьютерном экране. (Эта операция относится к текущей песне.)
[SHIFT]+[F2]	Запускает окно Микшера -Mixer (Audio Mixer/Multi Part Editor) или разворачивает его на компьютерном экране.
[SHIFT]+[F3]	Открывает окно Списка -List -или разворачивает его на компьютерном экране
[SHIFT]+[F4]	Закрывает текущее окно.
[SHIFT]+[F5]	Открывает окно Фортепьянной Прокрутки -Piano Roll -или разворачивает его на компьютерном экране.
[SHIFT]+[F6]	—
[SHIFT]+[F7]	Запускает TWE (Wave Editor (Волновой Редактор)).
[SHIFT]+[F8]	Поочередно скрывает/показывает окно Транспорта -Transport
[RWD]	Краткое нажатие возвращает назад на один такт, или при удержании осуществляется непрерывная перемотка назад.
[FF]	Краткое нажатие продвигает вперед на один такт, или при удержании осуществляется непрерывная перемотка вперед.
[STOP]	Нажмите, чтобы остановить запись или воспроизведение. Нажатие после остановки воспроизведения, возвращает в начало песни.
[PLAY]	Нажмите, чтобы начать воспроизведение с текущей точки.
[REC]	Нажмите, чтобы ввести/выйти из режима Готовности к Записи. Индикаторы [▶] (Игра) и [REC] горят во время записи.
[SCRUB]	Определяет, как функция Scrub применяется при использовании колеса ввода данных. Когда она включена, перемещение происходит согласно позиции Сетки в окне Обзор Трека. Когда выключена, перемещение происходит по тактам.
[UP] (с выключенным индикатором [ZOOM])	Перемещает курсор вверх.
[DOWN] (с выключенным индикатором [ZOOM])	Перемещает курсор вниз.
[LEFT] (с выключенным индикатором [ZOOM])	Выбирает следующий блок.
[RIGHT] (с выключенным индикатором [ZOOM])	Выбирает предыдущий блок.
[ZOOM]	Включение и выключение Масштабирования (Zoom).
[UP]/[DOWN]/[LEFT]/[RIGHT] (с включенным индикатором [ZOOM])	Масштабирует в активном окне Обзор Трека и Фортепьянной Прокрутки.
<b>Режим PAN -[PAN]</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Редактирует Панорамирование (на странице 1).
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Редактирует входной уровень (на странице 2).
[SHIFT] + Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сбрасывает отредактированный параметр в значение по умолчанию (CENTER/0.00).
<b>Режим AUX SEND -[SEND] (Не доступен, когда активно окно AUX/BUS).</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Редактирование уровня AUX отправки.
[SHIFT] + Регуляторы 1 -8 (вращение)	Сбрасывает отредактированный параметр в значение по умолчанию ( ).
<b>Режим EFF SEND -[EFFECT] (Не доступен, когда активно окно AUX/BUS).</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Редактирование уровня отправки Эффекта.
[SHIFT] + Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сбрасывает отредактированный параметр в значение по умолчанию ( ).

## При управлении Logic Pro 7:

### Функции Logic Control назначенные на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] -[SF5]

**ASSIGNMENT**

PAN/SEND	SEND	PLUG-IN	INSTRUMENT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	TRACK	PAN/SURND	EQ	BANK-L	BANK-R

---

**FADER BANKS**

TONE	FLIP	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CHANNEL-L	CHANNEL-R	BANK-L	BANK-R

---

**GLOBAL VIEW**

ARP FX	AUX	BUSSES	OUTPUTS	USER	KN1-4/5-8
	MIDI TR	INPUTS	AUDIO TR	AUDIO INST	GLOBAL VIEW

---

**UTILITIES**

EQ	SAVE	UNDO	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CANCEL	ENTER	BANK-L	BANK-R	SHIFT

---

PAN/SEND

	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
TONE	F1	F2	F3	F4	SHIFT

---

TONE

	NUDGE	DROP	CLICK	DIAL RESET	KN1-4/5-8
ARP FX	MARKER	CYCLE	REPLACE	SOLO	SHIFT

---

ARP FX

	CURSOR-L	CURSOR-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
EQ	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R

Название Кнопки/ Контроллера на Logic Control	Функции
<b>Во всех режимах:</b>	
[NAME/VALUE]	Изменяет индикацию параметра названия и его значение.
[SHIFT]+[NAME/VALUE]	Изменяет режим отображения индикатора уровня.
[SEL]	Выбирает канал.
[MUTE]	Включение и выключение заглушки каждого канала.
[OPTION]+[MUTE]	Включение всех каналов.
[SOLO]	Включение и выключение Соло каждого канала.
[OPTION]+[SOLO]	Выключение Соло всех каналов.
[REC RDY]	Включение и выключение REC RDY каждого канала.
[OPTION]+[REC RDY]	Выключение REC RDY всех каналов.
[MIDI TR]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает MIDI треки в многоканальном режиме.
[INPUT]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает AUDIO INPUT в многоканальном режиме.
[AUDIO TR]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает Аудио трек в многоканальном режиме.
[AUDIO INST]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает трек Аудио инструмента в многоканальном режиме.
[AUX]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает AUX в многоканальном режиме.
[BUSSES]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает BUS в многоканальном режиме.
[OUTPUT]	Активирует режим Глобального Обзора -Global View -и показывает AUDIO OUTPUT в многоканальном режиме.
[GLOBAL VIEW]	Переключает между режимом Глобальным Обзором и режимом Обзора Трека.
[BANK </>]	Прокручивает через индикацию трека каждые восемь каналов.
[CHANNEL </>]	Прокручивает через индикацию трека по каналам.
[SHIFT]+[FLIP]	Обменивает функции между Регуляторами Канала и Фейдерами.
[FLIP]	Назначает функцию Регулятора Канала на Фейдер.
[NUDGE]	Включение и выключение функции Nudge
[SHIFT]+[NUDGE]	Вводит режим Nudge Option.
[CYCLE]	Включение и выключение функции Loop.
[SHIFT]+[CYCLE]	Вводит режим Cycle Option.
[F1] - [F7]	Открывает Установки Экрана 1 -7.
[F8]	Закрывает окно, расположенное впереди компьютерного или плавающего окна.
[UNDO]	Выполняет операцию Отмены -Undo.
[SHIFT]+[UNDO]	Выполняет операцию Восстановления -Redo.
[SAVE]	Выполняет операцию Сохранения -Save.
[MARKER]	Включение и выключение Маркера -Marker
[SHIFT]+[MARKER]	Ввод режима Marker Option.

Название Кнопки/Контроллера на Logic Control	Функции
[RWD]	Нажмите, для непрерывной перемотки назад. Нажмите несколько раз для более быстрой перемотки. Когда Маркер включен, эта операция перемещает позицию песни в предыдущий Маркер. Когда включена функция Nudge, эта операция перемещает текущий объект.
[FF] [STOP]	Нажмите для непрерывной перемотки вперед. Нажмите несколько раз для более быстрой перемотки. Когда Маркер включен, эта операция перемещает позицию песни в следующий Маркер. Когда включена функция Nudge, эта операция перемещает текущий объект. Нажмите, для остановки записи или воспроизведения. Нажатие при остановленном воспроизведении перемещает в начало песни.
[PLAY] [REC] [ZOOM] [SCRUB]	Нажмите, чтобы начать воспроизведение с текущей точки. Нажмите, чтобы начать запись песни. Индикатор [▶] и [REC] горят во время записи. Включение и выключение Масштабирования (Zoom). Когда функция Scrub включена, колесо ввода данных может использоваться для Scrub воспроизведения. Когда функция Scrub выключена, колесо ввода данных используется, чтобы переместить позицию песни.

**Режим PAN -[PAN] (Многоканальный Обзор) [PAN] > [PAN] (Обзор Параметров Трека PAN/SURROUND)**

Регуляторы 1 -8 (вращение)	Редактирование параметра.
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	(Параметры за исключением выбора Режима) Устанавливает отредактированный параметр в значение по умолчанию.
<b>Режим SEND -[SEND] (Многоканальный Обзор) [SEND] &gt; [SEND] (Обзор Параметров Трека)</b>	
Курсор [UP]/[DOWN] (Многоканальный Обзор)	Изменение номера Слота
Курсор [LEFT] Курсор [RIGHT] (Многоканальный Обзор)	Изменяет параметр для редактирования
Курсор [LEFT] Курсор [RIGHT] (Обзор Параметров Трека)	Переключение между SEND 1/2 и SEND 3/4. Для редактирования параметров.
Регуляторы 1 -8 (вращение/вращение > нажатие)	При установке адресата Отправки, поверните регулятор, чтобы выбрать его (индикация мигает), затем нажмите регулятор, чтобы фактически ввести выбранную установку
Регуляторы 1 -8 (нажатие) (когда редактируемый параметр -Уровень Отправки)	Сброс значения параметра в значение по умолчанию
Регуляторы 1 -8 (нажатие) (когда редактируемый параметр -PRE/POST или Заглушка)	Изменение установки

**Режим PLUG-IN -[PLUG-IN] (Многоканальный Обзор) [PLUG-IN] > [PLUG-IN] (Обзор Параметров Трека)**

Курсор Cursor [UP]/[DOWN] (Многоканальный Обзор)	Изменение номера Слота.
Регуляторы 1 -8 (вращение > нажатие)	Поверните регулятор, чтобы выбрать желательный Плагин для вставки (индикация мигает), затем нажмите регулятор, чтобы фактически ввести выбранную установку.
.. Регуляторы 1 -8 (нажатие) (Регулятор, на который назначен Плагин)	Вызов страницы параметра и открытие окна Редактирования (Editor) на Logic
Регуляторы 1 -8 (вращение) (Страница параметра)	Для редактирования параметров
Регуляторы 1 -8 (нажатие) (Страница параметра)	Сброс значения параметра к значению по умолчанию. (Некоторые параметры могут не сбрасываться)
Курсор [LEFT] Курсор [RIGHT] (Страница параметра)	Изменение страницы
.. [PLUG-IN]	Возврат в режим PLUG-IN

**[INSTRUMENT] > [INSTRUMENT] (Обзор Параметров Трека) Режим INSTRUMENT -[INSTRUMENT] (Многоканальный Обзор)**

Регуляторы 1 -8 (вращение > нажатие)	.. Поверните регулятор, чтобы выбрать желательный инструмент для вставки (индикация мигает), затем нажмите регулятор, чтобы фактически ввести выбранную установку.
Регуляторы 1 -8 (нажатие) (регулятор, на который назначен Инструмент)	Вызов страницы параметра и открытие окна Редактирования (Editor) на Logic.
Регуляторы 1 -8 (вращение) (Страница параметра)	Редактирование параметра.
Регуляторы 1 -8 (нажатие) (Страница параметра)	Сброс редактируемого значения параметра в значение по умолчанию. (Пожалуйста, обратите внимание, что некоторые параметры могут не сбрасываться).
Курсор [LEFT] Курсор [RIGHT] (Страница параметра)	Изменяет страницу
[INSTRUMENT]	Возврат в режим INSTRUMENT

Нажмите кнопку [DRUM KIT], чтобы указать номер Трека/Слота в скобках [ ] наверху LCD. Кнопки [OPTION], [CONTROL], и [ALT] на Logic Control соответствует кнопкам [EDIT], [JOB] и [STORE].  
Доступны другие операции, кроме приведенных выше.

Более подробно в документации по Logic Control.

**При управлении Cubase SX 3:**

**Функции Mackie Control, назначенные на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]**

**ASSIGNMENT**

PAN/SEND	PAGE UP	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	PAGE DWN	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R	SHIFT

---

**FADER BANKS**

TONE	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R	SHIFT

---

ARP FX	MASTER	SAVE	REVERT	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	SENDS	INSTRUMENTS	UNDO	REDO	SHIFT

---

**FaderGroup**

EQ	5	6	7	8	KN1-4/5-8
	1	2	3	4	SHIFT

---

PAN/SEND	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
TONE	F1	F2	F3	F4	SHIFT

---

TONE	PROJECT	MIXER	SOLO DEFA	DIAL RESET	KN1-4/5-8
ARP FX	LEFT	RIGHT	CYCLE	PUNCH	SHIFT

---

ARP FX	CURSOR-L	CURSOR-R	ADD	DIAL RESET	KN1-4/5-8	
EQ	CURSOR-DWN	CURSOR-UP	PREV	NEXT	EDIT	SHIFT

Название Кнопки/Контроллера на Mackie Control Во всех режимах:	Функции
[PAGE UP] [PAGE DOWN]	Вызов следующей/предыдущей страницы.
[SHIFT]+[PAGE UP]	Вызов первой страницы.
[SHIFT]+[PAGE DOWN]	Вызов последней страницы.
[NAME/VALUE]	Изменение индикации названия параметра и его значения.
[SEL]	Выбор канала.
[MUTE]	Включение и выключение заглушки каждого канала.
[SHIFT]+[SOLO DEFEAT]	Включение всех каналов.
[SOLO]	Включение и выключение Соло каждого канала.
[SOLO DEFEAT]	Выключение Соло всех каналов.
[REC RDY]	Включение и выключение REC RDY каждого канала.
[BANK </>]	Прокручивает через индикацию трека каждые восемь каналов.
[CHANNEL </>]	Прокручивает через индикацию трека по каналам.
[FLIP]	Переключение функций Регуляторов Канала и Фейдеров.
[CYCLE]	Включение и выключение функции Loop.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] как определено в Cubase SX.
[PROJECT]	Раскрытие окна Обзора Трека -Track View -на компьютерном экране.
[MIXER]	Открывает окно Микшера (Mixer).
[SHIFT]+[EDIT]	Закрывает текущее окно.
[1] - [8]	Соответствует каналам 1 -8 Обзора Канала в Окне Микшера.
[UNDO]	Выполняет операцию Отмены -Undo.
[REDO]	Выполняет операцию Восстановления -Redo.
[SAVE]	Выполняет операцию Сохранения -Save.
[ADD]	Вводит Маркер в текущую позицию песни.
[RWD]	Непрерывная перемотка назад.
[SHIFT]+[RWD]	Перемещение позиции песни в начало песни.
[PREV]	Перемещение позиции песни в предыдущий Маркер.
[FF]	Непрерывная перемотка вперед.
[SHIFT]+[FF]	Перемещение позиции песни в конец песни.
[NEXT]	Перемещение позиции песни в следующий Маркер. (Может не работать в некоторых состояниях).
[STOP]	Нажмите, чтобы остановить запись или воспроизведение. Нажатие при остановленном воспроизведении, перемещает в местоположение песни, в котором воспроизведение песни начиналось в прошлый раз.
[PLAY]	Нажмите, чтобы начать воспроизведение с текущей точки.
[REC]	Нажмите, чтобы начать запись песни. Индикаторы [▶] и [REC] горят во время записи.
<b>Режим PAN [PAN] (только MULTI CHANNEL)</b>	
Регуляторы 1 -8	Для редактирования параметров.
<b>Режим EQ [EQ] (только SELECTED CHANNEL)</b>	
Регуляторы 1 -8	Для редактирования параметров.

Название Кнопки/Контроллера на Mackie Control	Функции
<b>Режим SEND -[DYN] (только SELECTED CHANNEL)</b>	
Регуляторы 1 -8	Для редактирования параметров.
<b>Режим PLUG-IN -[PLUG-IN] (только SELECTED CHANNEL)</b>	
Регулятор 1	Изменяет Номер Слота -Slot Number (только на странице 1).
Регулятор 2	Включает и выключает Эффекты (только на странице 1).
Регулятор 3	Выбирает Тип Эффекта (только на странице 1).
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Редактирование каждого из параметров (на странице 2 и далее).
<b>Режим SEND EFFECT -[SENDS]/режим MASTER EFFECT -[MASTER] (Только Глобальный режим)</b>	
Регулятор 1	Изменяет Номер Слота -Slot Number (только на странице 1).
Регулятор 2	Включает и выключает Эффекты (только на странице 1).
Регуляторы 1 -8	Редактирование каждого из параметров (на странице 2 и далее).
<b>Режим INSTRUMENT -[INSTRUMENTS] (Только Глобальный режим)</b>	
Регулятор 1	Изменяет Номер Слота -Slot Number (только на странице 1).
Регулятор 2	Включение и выключение программного генератора тона. (только на странице 1).
Регуляторы 1 -8	Редактирование каждого из параметров (на странице 2 и далее).

Параметры, для редактирования отличаются в зависимости от назначенного Эффекта, и Программного Генератора Тона. Доступны также другие дополнительные операции кроме приведенных выше. Для подробностей, обратитесь к соответствующей документации Mackie Control.

### При управлении SONAR 4: Функции Mackie Control назначенные на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]

**ASSIGNMENT**

PAN/SEND	SENDS	PLUG-INS	DYN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	TRACKS	PAN	EQ	BANK-L	BANK-R

---

**FADER BANKS**

ТОНЕ	FLIP	EDIT	NAME/VALUE	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CHANNEL-L	CHANNEL-R		BANK-L	BANK-R

---

**TRACKS/DIALOG/WINDOW**

ARP FX	OK/ENTER	CANCEL	NEXT WINDOW	CLOSE WINDOW	KN1-4/5-8
	NEW AUDIO	NEW MIDI	FIT TRACK	FIT PROJECT	

---

**EQ**

	TRACK	AUX	MAIN	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	SAVE	UNDO	REDO	BANK-L	BANK-R

---

**PAN/SEND**

	F5	F6	F7	F8	KN1-4/5-8
ТОНЕ	F1	F2	F3	F4	M1

---

**ТОНЕ**

ARP FX	JOG PRM	LOOP ON/OFF	HOME	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	MAKER	LOOP	SELECT	PUNCH	M1

---

**ARP FX**

EQ	CURSОР-L	CURSОР-R	SCRUB	DIAL RESET	KN1-4/5-8
	CURSОР-DWN	CURSОР-UP	ZOOM	BANK-L	BANK-R

Название Кнопки/Контроллера на Mackie Control	Функции
Во всех режимах:	
[EDIT]	Назначает параметр на регулятор, используя кнопки [CHANNEL] и [BANK].
[CHANNEL </>] (Многоканальный)	Почередно изменяет параметр для редактирования Регулятором, когда включен [EDIT].
[BANK </>] (Многоканальный)	Изменяет параметры для редактирования Регулятором группами по восемь, когда включен [EDIT].
[CHANNEL </>] (Выбранный канал)	Почередно изменяет обозначенный параметр, когда включен [EDIT].
[BANK </>] (Выбранный канал)	Изменяет обозначенные параметры группами по восемь, когда включен [EDIT].
[NAME/VALUE]	Изменение индикации названия параметра и его значения.
[SEL]	Выбирает канал.
[MUTE]	Включение и выключение заглушки каждого канала.
[M4]+[MUTE]	Включение всех каналов.
[SOLO]	Включение и выключение Соло каждого канала.
[M4]+[SOLO]	Выключение Соло всех каналов.
[REC RDY]	Включение и выключение REC RDY каждого канала.
[M4]+[REC RDY]	Выключение REC всех каналов.
[TRACK]	Назначение трека на фейдер.

Название Кнопки/Контроллера на Mackie Contro	Функции
[AUX]	Назначение AUX BUS на фейдер
[MAIN]	Назначение выходного уровня Виртуальной Главной Шины на фейдеры.
[BANK </>]	Прокрутка через индикацию треков по восемь каналов.
[CHANNEL </>]	Прокрутка через индикацию треков по каналам.
[FLIP]	Назначение функций Регуляторов Каналов на Фейдеры.
[FLIP] — [FLIP]	Переключение функций Регуляторов Каналов и Фейдеров.
[NEXT WINDOW]	Раскрывает следующее окно на экране.
[LOOP SW]	Включение и выключение функции Loop.
[F1] - [F8]	[F1] - [F8] как определено в SONAR.
[CLOSE WINDOW]	Закрывает текущее окно.
[UNDO]	Выполняет операцию Отмены - Undo.
[REDO]	Выполняет операцию Восстановления - Redo.
[SAVE]	Выполняет операцию Сохранения - Save.
[M1] +[MARKER]	Открывает окно для ввода Маркер в текущую позицию песни.
[MARKER]	Включение и выключение Маркера.
[RWD]	Краткое нажатие возвращает назад на один такт. При удержании, осуществляется непрерывная перемотка назад. Когда Маркер включен, эта операция перемещает позицию песни в предыдущий Маркер.
[M1]+[RWD]	Перемещает позицию песни в ее начало. Когда Маркер включен, эта операция открывает окно для ввода Маркера.
[FF]	Краткое нажатие продвигает вперед на один такт. При удержании, осуществляется непрерывная перемотка вперед. Когда Маркер включен, эта операция перемещает позицию песни в следующий Маркер.
[M1]+[FF]	Перемещает позицию песни в конец песни. Когда Маркер включен, эта операция открывает окно для ввода Маркера.
[STOP]	Остановка записи или воспроизведения.
[STOP]	Остановка записи или воспроизведения.
[PLAY]	Начинает воспроизведение с текущей точки.
[REC]	Начинает запись песни. Индикаторы [ ] и [REC] горят во время записи.
[ZOOM]	Включение и выключение Масштабирования (Zoom).
[SCRUB]	Когда функция Scrub Куст включена, колесо ввода данных может использоваться для Scrub воспроизведения. Когда функция Scrub выключена, колесо ввода данных используется, чтобы переместить позицию песни.
[JOG PRM]	Включение и выключение функции Ввода Данных (Data Entry). Когда функция включена (индикатор горит), вращение колеса ввода данных имеет функцию Ввода Данных.
<b>Режим TRACK -[TRACKS] (режим Параметров Трека) [TRACKS] &gt; [TRACKS] (режим Выбранного Канала)</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров. (Индикация LCD может не отражать изменения).
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сброс значений параметров к их значениям по умолчанию.
<b>Режим PAN -[PAN] [PAN] &gt; [PAN] (режим Выбранного Канала PAN/SURROUND)</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров.
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сброс значений параметров к их значениям по умолчанию.
<b>Режим SEND -[SENDS] [SENDS] &gt; [SENDS] (режим Выбранного Канала)</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров.
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сброс значений параметров к их значениям по умолчанию.
<b>Режим PLUG-IN -[PLUG-IN] [PLUG-IN] &gt; [PLUG-IN] (режим Выбранного Канала)</b>	
[M1]+[CHANNEL </>]	Изменение номера Плагина, когда включен [EDIT].
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров.
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сброс значений параметров к их значениям по умолчанию.
<b>Редактирование EQ -[EQ] [EQ] &gt; [EQ] (режим Выбранного Канала) [EQ] (режим Полосы)</b>	
[M1]+[CHANNEL </>]	Изменение номера EQ, когда включен [EDIT].
Регуляторы 1 -8	Для редактирования каждой частотной полосы. (режим Полосы -Band)

Полоса Позиции Песни может не синхронизироваться с фактической позицией воспроизведения во время Scrub воспроизведения. Параметры для редактирования могут отличаться в зависимости от назначенного Эффекта, и Программного Генератора Тона. Некоторые параметры могут быть недоступны в зависимости от выбранного Типа Эффекта. Нажмите кнопку [DRUM KIT], чтобы показать номер Трека/Слота/EQ/DYN в скобках [ ] наверху LCD. Кнопки [M2] -[M4] на Mackie Control соответствуют кнопкам [EDIT], [JOB], и [STORE]. Доступны другие операции, кроме приведенных выше. Более подробно см. в документации по Mackie Control. Вы можете открыть окно помощи (Help), выбрав "Mackie Control" в Инструментальном Меню (Tool Menu) на SONAR и нажимая кнопку [F1]. Имейте в виду, что некоторые функции могут быть недоступны



## При управлении Digital Performer 4.52:

### Функции Mackie Control назначенные на кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5]

Кнопка	Назначение
PAN/SEND	SENDS, PLUG-INS, DYN, DIAL RESET, KN1-4/5-8 I/O, PAN, EQ, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ТОНЕ	FLIP, EDIT, LEVEL METERS, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CHANNEL-L, CHANNEL-R, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX	SEQ EDITOR, TR OVERVIEW, MIXING BOARD, DIAL RESET, KN1-4/5-8 GROUP, UNGROUP, SUSPEND, BANK-L, BANK-R, SHIFT
EQ	OVERDUB, PATCH THRU, CLEAR CLIP, DIAL RESET, KN1-4/5-8 ENTER, ESCAPE, CLICK, COUNTOFF, SHIFT
PAN/SEND, ТОНЕ	UNDO, REDO, SAVE, AUDIBLE MODE, KN1-4/5-8 SLAVE EXT SYNC, MEMORY LINK, PRE/POST ROLL, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ТОНЕ, ARP FX	PUNCH, SELECT, SOLO, DIAL RESET, KN1-4/5-8 MARKER, EDIT GRID, CYCLE, BANK-L, BANK-R, SHIFT
ARP FX, EQ	CURSOR-L, CURSOR-R, SCRUB, DIAL RESET, KN1-4/5-8 CURSOR-DWN, CURSOR-UP, ZOOM, BANK-L, BANK-R, SHIFT

Название Кнопки/ Контроллера на Mackie Control	Функции
<b>Во всех режимах:</b>	
[I/O]	Вызов дисплея списка Режимов.
[LEVEL METERS]	Включение и выключение индикации Уровня.
[SEL]	Выбирает канал.
[SHIFT] + [SEL]	Выбирает несколько каналов.
[MUTE]	Включение и выключение заглушки каждого канала.
[SOLO]	Выключение Solo всех каналов.
[REC RDY]	Включение и выключение REC RDY каждого канала.
[BANK </>]	Прокрутка через индикацию треков по восемь каналов.
[CHANNEL </>]	Прокрутка через индикацию треков по каналам.
[CONTROL]+[CYCLE]	Включение и выключение функции Loop.
[TR OVERVIEW]	Открывает окно Track Overview.
[MIXING BOARD]	Открывает окно Микшера -Mixer.
[SEQ EDITOR]	Открывает окно Sequencer Editor.
[SHIFT]+[SEQ EDITOR]	Открывает окно Soundbites.
[UNDO]	Выполняет операцию Отмены -Undo.
[REDO]	Выполняет операцию Восстановления -Redo.
[SAVE]	Когда индикатор горит, нажмите так, чтобы он замигал. Нажмите еще раз, чтобы выполнить операцию Сохранения (Save) (Индикатор погаснет).
[MARKER]	Включение и выключение Маркера.
[SHIFT]+[MARKER]	Открывает окно Marker Option.
[RWD]	Нажмите для непрерывной перемотки назад. Нажмите еще раз для ускорения перемотки. Когда Маркер включен, эта операция перемещает позицию песни в предыдущий Маркер.
[FF]	Нажмите для непрерывной перемотки вперед. Нажмите еще раз для ускорения перемотки. Когда Маркер включен, эта операция перемещает позицию песни в следующий Маркер.
[STOP]	Остановка записи или воспроизведения.
[PLAY]	Начинает воспроизведение с текущей точки.
[REC]	Начинает запись песни. Индикаторы горят во [ время записи. ] и [REC]
[ZOOM]	Переключение между функциями Scroll (индикатор горит), Zoom (индикатор не горит), и Nudge (индикатор мигает).
[SCRUB]	Включение и выключение функции Scrub. Когда включено, Вы можете использовать колесо ввода данных, чтобы переместить позицию песни.
<b>Режим PAN -[PAN] (или [I/O] &gt; регулятор)</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров.
[DYN] + Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сброс редактируемого параметра в значение по умолчанию (центр).
[FLIP]	Переключение функции Регуляторов Канала и Фейдеров.
[PAN] в режиме PAN	Включение и выключение Индикатора Уровня.

Название Кнопки/ Контроллера на Mackie Control	Функции
Режим SndVal [SEND] (или [I/O] > регулятор)	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров.
Курсор [UP] [DOWN]	Изменение номера Отправки (Send).
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Включение и выключение Заглушки (Mute).
[DYN] + Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Сброс значения параметра в значение по умолчанию (0 дБ).
[FLIP]	Переключение функции Регуляторов Канала и Фейдеров.
[SEND] в режиме SndVal	Включение и выключение Индикатора Уровня.
<b>Режим SndOut [I/O] &gt; Регулятор</b>	
Курсор [UP] [DOWN]	Изменение номера Отправки (Send).
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Выбирает шину для каждой Отправки на трек.
Регуляторы 1 -8 (вращение) (кроме выбора шины)	Переключение между Отправками (Send) PRE и POST.
<b>Входной режим [I/O] &gt; Регулятор</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Выбирает входную шину для трека.
<b>Выходной режим [I/O] &gt; Регулятор</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Выбирает выходную шину для трека.
<b>Режим эффекта [PLUG-IN] (или [I/O] &gt; Регулятор)</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Выбирает Плагин Эффекта для каждого трека.
Курсор [UP] [DOWN]	Изменяет Номер Эффекта.
Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Включение и выключение Обхода Эффекта. Когда шина включена, X появляется выше названия Эффекта.
[EQ] + Регуляторы 1 -8 (нажатие)	Назначение Параметрического EQ на соответствующий трек.
[EQ] + Регуляторы 1 -8 (нажатие) (когда выбран любой трек)	Вводит Режим Редактирования Плагина Эффекта. (Доступно только, когда выбран Плагин Эффекта). Пожалуйста, имейте в виду, что некоторые параметры могут быть недоступны в зависимости от выбранного Типа Эффекта. Нажмите кнопку [EDIT] еще раз, чтобы выйти из режима Редактирования.
<b>Режим Редактирования</b>	
Регуляторы 1 -8 (вращение)	Для редактирования параметров.
Курсор [UP] [DOWN]	Изменение Номера Эффекта.
[LEFT]/[RIGHT]	Вызов Эффекта другого трека.
[CHANNEL </>]	Изменение параметров для редактирования Регуляторами один за другим.
[BANK </>]	Изменение параметров для редактирования Регуляторами группами по восемь.
[FLIP]	Переключение функции Регуляторов Каналов и Фейдеров.

Некоторые редактируемые значения не отображаются на дисплее МО. Нажмите кнопку [DRUM KIT], чтобы отобразить номер Отправки/Эффекта в скобках [ ] сверху LCD. Некоторые параметры могут быть недоступны в зависимости от Типа Эффекта. Кнопки [OPTION], [COMMAND] на Mackie Control относятся соответственно к кнопкам [EDIT], [JOB] и [STORE]. Доступны также и другие дополнительные операции кроме приведенных выше. Для подробностей, обратитесь к документации по Mackie Control. Имейте в виду, что некоторые функции могут быть недоступны.

# СОЗДАНИЕ СОБСТВЕННЫХ ПРОГРАММ УСТАНОВОК (РЕЖИМ МАСТЕРА)

Режим Мастера (Мастер-режим) - верхний режим в структурной лестнице МО, который позволяет Вам быстро переключаться между программами, созданных в режимах Голоса, Исполнения, Песни и Паттерна. Используйте Мастер-режим одним из следующих способов:

## ● Сохранение Ваших приоритетных программ

Этот способ позволяет Вам регистрировать установки, которые Вы наиболее часто используете в режимах Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна, и сразу выбрать режим и установки одним нажатием кнопки. Этот способ также позволяет Вам установить последовательность собственных программ, например, при живом исполнении различных песен - и переключать установку за установкой в нужном порядке.

## ● Использование в качестве мастер-клавиатуры

Этот способ позволяет Вам разделить клавиатуру на четыре отдельных раздела, как если бы Вы играли на четырех различных MIDI клавиатурах. Вы можете также отдельно играть звуками МО и звуками подключенных MIDI устройств с клавиатуры МО, назначая каждую зону на отдельный MIDI канал. Кроме того, Вы можете использовать слайдеры, чтобы добиться желаемого звука.

## Выбор Мастера

МО предлагает к использованию 128 запрограммированных Мастер-программ.

### 1 Нажмите кнопку [MASTER] для входа в режим Игры Мастера.



### 2 Выбор Мастера.

Выбор Мастера в основном делается так же, как и выбор Голоса.

Так как инструмент располагает только одним банком Мастер-программ, нет необходимости выбирать Мастер-Банк.

### 3 Играйте выбранной Мастер-программой.

Когда Режим установлен в положение Голос или Исполнение, играйте на клавиатуре.

Когда Режим установлен в положение Песни или Паттерна, нажмите кнопку [▶].

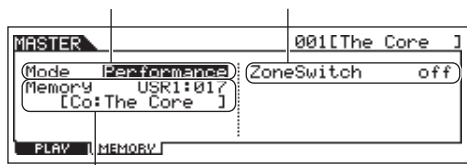


## Сохранение Ваших приоритетных программ

- 1 Выберите Мастер-программу для создания.
- 2 Нажмите кнопку [F2] MEMORY для вызова дисплея установки Режима.
- 3 Выберите нужный режим и номер программы для регистрации в Мастере. Если Вы хотите разделить клавиатуру на несколько Зон в Мастере, установите Выключатель Зоны в положение "on".

Определяет режим, который вызывается при выборе номера Мастер-программы.

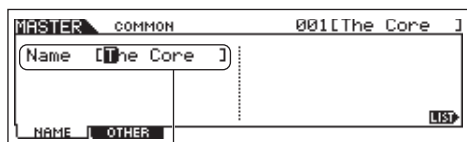
Определяет, включен или нет Выключатель Зоны (Zone Switch).



Определяет номер программы, которая вызывается при выборе Мастера.

- 4 Назовите отредактированную Мастер-программу.

Введите название на дисплее [EDIT] > [COMMON] > [F1] NAME.  
См. стр. 38



Ввод названия Мастера.

- 5 Сохраните отредактированную Мастер-программу во внутренней Пользовательской памяти.

5-1 Нажмите кнопку [STORE] для ввода режима Сохранение Мастера.

5-2 Выберите адресат Мастера, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

### ⚠ ПРИМЕЧАНИЕ:

Когда Вы выполняете операцию Сохранения, установки для адресата памяти будут перезаписаны. Важные данные всегда должны копироваться на отдельное USB запоминающее устройство.

5-3 Нажмите кнопку [ENTER]. (Подтвердите выбор.)

Чтобы отменить операцию Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO].

5-4 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Сохранения.

### ⚠ ПРИМЕЧАНИЕ:

Никогда не выключайте питание при появлении сообщений "Executing.." - "Выполнение .." или "Please keep power on" - "Пожалуйста, не выключайте питание". Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

### ⚠ ПРИМЕЧАНИЕ:

Если Вы выключаете питание или выбираете другую Мастер-программу без должного сохранения, отредактированные установки будут утеряны. Обязательно сохраните отредактированный Мастер перед выбором другой Мастер-программы.

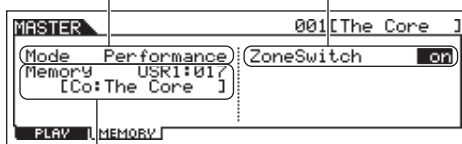
## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ В КАЧЕСТВЕ МАСТЕР-КЛАВИАТУРЫ

В режиме Мастера, Вы можете разделить клавиатуру на четыре независимых области (называемые "Зонами"). На каждую Зону могут быть назначены различные MIDI каналы и различные функции Слайдеров и Регуляторов. Это позволяет управлять несколькими партиями мультитембрального генератора тона одновременно на отдельной клавиатуре или управлять голосами внешнего MIDI инструмента на нескольких различных каналах в дополнение к внутренним голосам этого синтезатора. Вы можете установить параметры, связанные с четырьмя Зонами в режиме Мастер-редактирования (Master Edit) и сохранить установки как Пользовательский Мастер (User Master).

- 1 Выберите Мастер-программу для создания.
- 2 Нажмите кнопку [F2] MEMORY для вызова дисплея установки Режима.

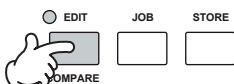
### 3 После установки Режима и номера Программы, которые Вы хотите запомнить как Мастер, установите Выключатель Зоны в положение "on" - включено.

Определяет режим, который вызывается при выборе номера Мастер-программы. Установка Выключателя Зоны (Zone Switch) в положение "on" - включено.



Определяет номер Программы, который вызывается при выборе Мастера.

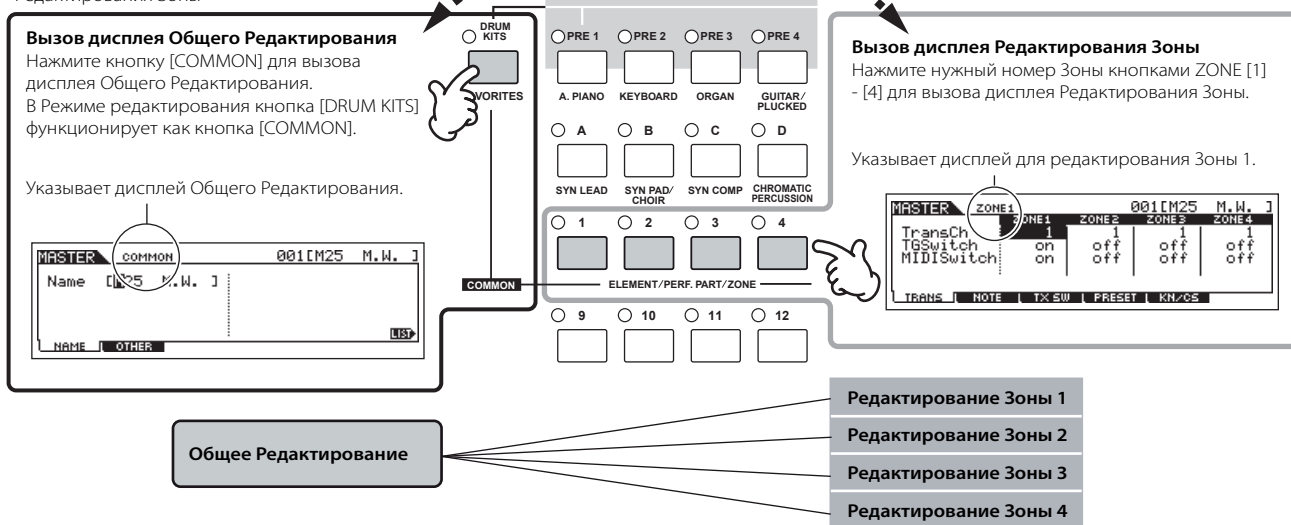
### 4 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Мастер-редактирования.



### 5 Вызовите дисплей Общего Редактирования или дисплей Редактирования Зоны.

Используйте Редактирование Зоны (Zone Edit), чтобы редактировать параметры каждой Зоны. Используйте Общее Редактирование (Common Edit), чтобы редактировать параметры для всех Зон.

В режиме Мастер-редактирования (Master Edit), Вы можете переключать между дисплеем Общего Редактирования и дисплеем Редактирования Зоны



### 6 Выберите меню для редактирования, нажимая кнопки [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5], затем редактируйте параметры.

См. следующую страницу для подробностей и некоторых примеров установок.

### 7 Назовите отредактированную Мастер-программу.

Введите название на дисплее [EDIT] > [COMMON] > [F1] NAME. См. стр. 38.

### 8 Сохраните отредактированную Мастер-программу во внутренней Пользовательской памяти.

См. пункт 5 на стр. 123.

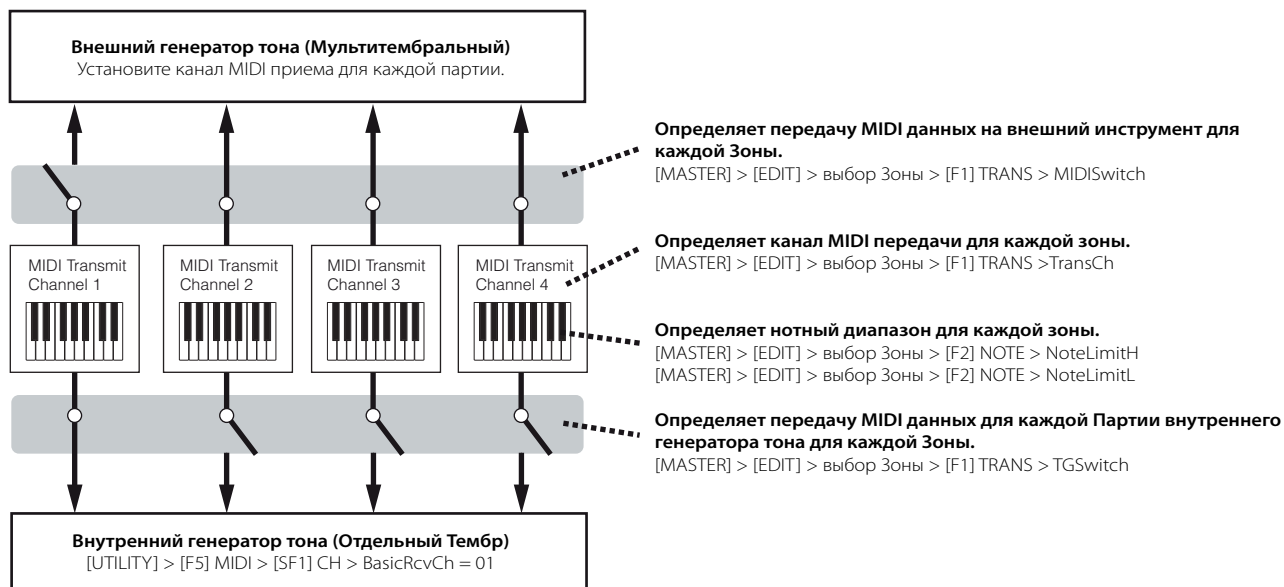
## Использование Зон с внешним генератором тона

Два ниже приведенных примера показывают, как использовать Зоны с внутренним генератором тона и с подключенным внешним генератором тона. Эти инструкции соответствуют пунктам на предыдущей странице.

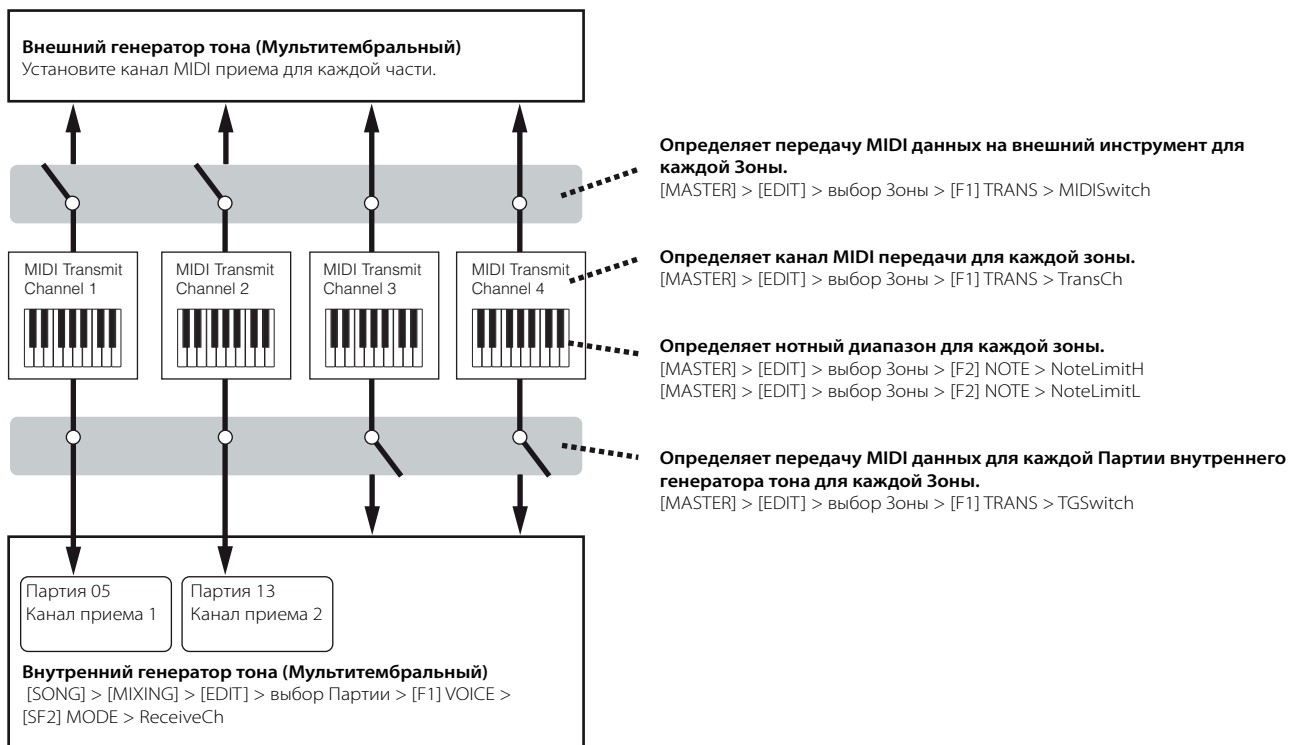
**ПРИМЕЧАНИЕ** Хотя в примере ниже используются все четыре Зоны, Вы можете использовать любое количество Зон (две, три, или четыре). Установки делаются параметром MIDISwitch ([MASTER] > [EDIT] > выбор Зоны > [F1] TRANS > MIDISwitch) и параметром TGSwitch ([MASTER] > [EDIT] > выбор Зоны > [F1] TRANS > TGSwitch).

**ПРИМЕЧАНИЕ** В этих примерах, Зоны назначены на различные области клавиатуры. Однако две или более Зон могут быть назначены на ту же область в наложении, на дисплее NOTE ([MASTER] > [EDIT] > Выбор Зоны > [F2] NOTE).

### ■ Установки Мастера с режимом Голоса/режимом Исполнения (режим отдельного тембра генератора тона)



### ■ Установки Мастера с режимом Песни/режимом Паттерна (Мультитембральный режим генератора тона)



## Назначение номеров Смены Режимы Управления (Control Change) на Регуляторы/Слайдеры для каждой Зоны

На дисплее KN/CS режима Мастера-редактирования, Вы можете установить метод обработки Регуляторами и Слайдерами каждой Зоны. Это позволяет Вам определить отдельный номер Смены Режимы Управления по MIDI для каждого Регулятора и Слайдера.

Все индикаторы выключаются при установке параметра [MASTER] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OTHER > Регулятор/Слайдер (Knob/Slider) на «zone».

DAW REMOTE PAGE SELECT	ASSIGN A	ASSIGN B	ASSIGN 1	ASSIGN 2
PAN/SEND	PAN	REVERB	CHORUS	TEMPO
ASSIGN: ←	CUTOFF	RESONANCE	ATTACK	RELEASE
TONE	SWING	GATE TIME	VELOCITY	UNIT MULTIPLY
ARP FX	LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH
MEF ←				
EQ				

MASTER	ZONE 1	ZONE 2	ZONE 3	ZONE 4
CtrlKnob	10	10	10	10
CtrlSlider	11	11	11	11

Вы можете определить, какие номера Смены Режимы Управления используются для Регуляторов и Слайдеров для каждой зоны на дисплее [MASTER] > [EDIT] > выбор Зоны > [F5] KN/CS.

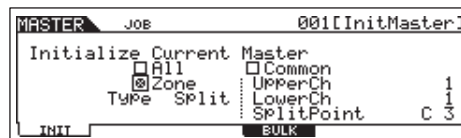
В выше приведенном примере Регуляторы для всех Зон были установлены на 10 (Панорамирование (Pan)), а Слайдеры были установлены на 11 (Экспрессия (Expression)). Таким образом, Вы можете управлять стерео позицией каждой Зоны соответствующим Регулятором, и использовать Слайдеры для регулирования относительным балансом громкости между Зонами.

**СОВЕТ:** Установка Зон Мастер-программы на Разделение (Split) или Наслоение (Layer)

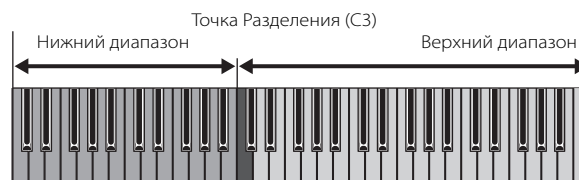
Эта операция позволяет Вам легко определить, в каком режиме используются Зоны выбранного Мастера – Разделения или Наслоения. Нотный диапазон для каждой Зоны может быть определен параметрами NoteLimitH и NoteLimitL на дисплее NOTE ([MASTER] > [EDIT] > выбор Зоны > [F2] NOTE).

**ПРИМЕЧАНИЕ** В приведенных объяснениях используются Зоны 1 и 2.

- 1** В режиме Игры Мастера, нажмите кнопку [JOB] для входа в режим Работы с Мастер-программой.
- 2** Нажмите кнопку [F1] INIT для вызова дисплея инициализации.
- 3** Снимите отметку с ячейки (блока) "All", используя кнопку [DEC/NO] и отметьте ячейку "Zone".
- 4** Установите параметр Type в положение "Split" - "Разделение" или "Layer" - "Наслоение".

**Когда параметр Type установлен в положение "Split"**

Установите UpperCh (канал MIDI передачи верхнего диапазона), LowerCh (канал MIDI передачи низкого диапазона) и Точку Разделения (Split Point) (которая разделяет клавиатуру на верхний и нижний диапазоны).

**Когда параметр Type установлен в положение «Layer»**

Установите UpperCh (канал MIDI передачи Зоны 1) и LowerCh (канал MIDI передачи Зоны 2).



- 5** Нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения выбора.

Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены Работы (Job).

- 6** Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию.

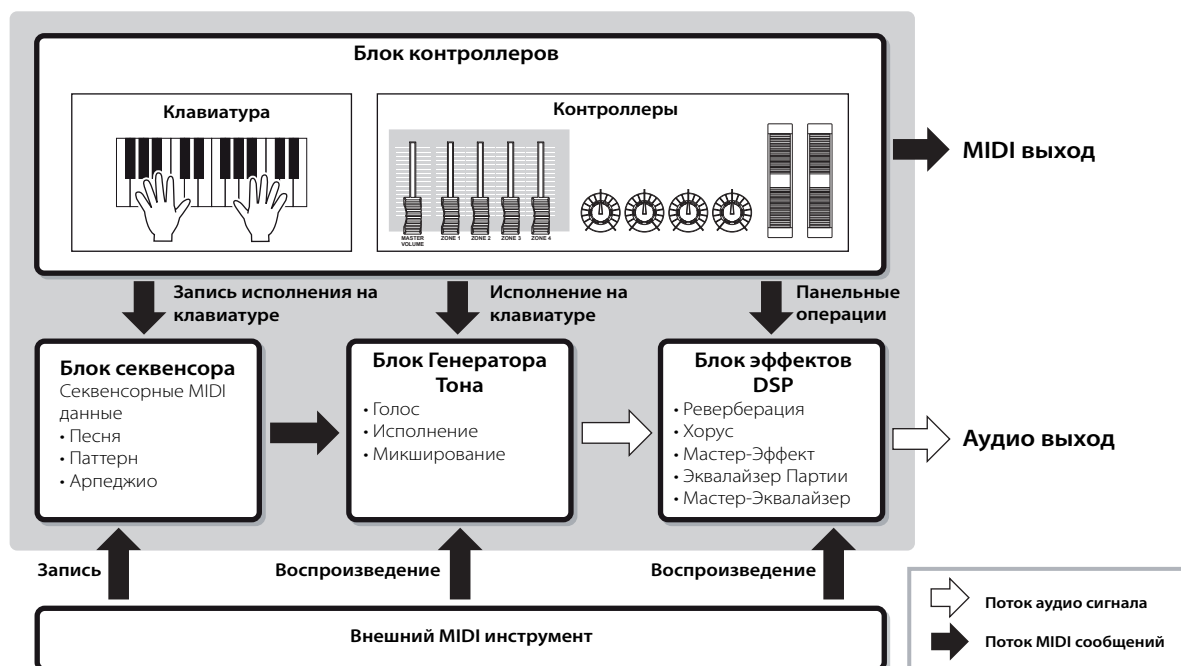
После того, как операция (Job) будет выполнена, появится сообщение «Completed» («Выполнено») и операция вернется к исходному дисплею.

# БАЗОВАЯ СТРУКТУРА

Этот раздел предлагает обзор МО, подробно описывая широкий диапазон его функций и характеристик, функций MIDI управления и исполнения, удобную систему управления файлами данных, созданных на инструменте.

## Внутренняя Структура (Системный Обзор)

Этот синтезатор состоит из нескольких блоков.



## Блок контроллеров (блок управления)

Этот блок состоит из клавиатуры, колес Изменения Высоты (Pitch Bend) и Модуляции (Modulation), Регуляторов (Knob), Слайдеров (Slider) и так далее.

Сама клавиатура не генерирует звуки, но она, как и контроллеры, передает MIDI сообщения о включении/выключении ноты, силе нажатия на клавишу (динамическая чувствительность) и другую MIDI информацию на блок генератора тона синтезатора. Блок генератора тона синтезатора производит звук согласно MIDI сообщениям, поступающим от клавиатуры и контроллеров.

### Контроллеры, которые поддерживает МО

Контроллеры, используемые синтезатором и ссылки на их описание:

#### ● Контроллеры, которыми оборудован МО

Клавиатура (Начальное Касание).....	стр. 16
Колесо Изменения Высоты Тона.....	стр. 50
Колесо Модуляции.....	с тр. 50
Регулятор .....	стр. 51
Слайдер (CS) .....	стр. 52

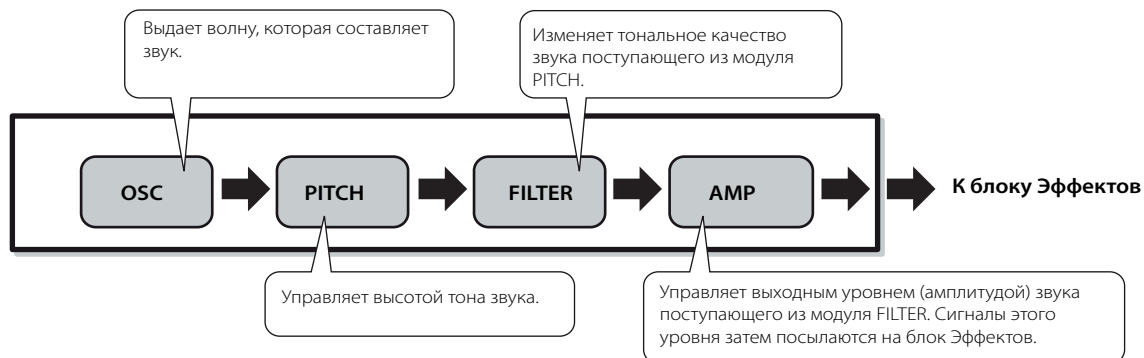
#### ● Контроллеры (приобретаются отдельно), которые могут быть подключены к разъемам задней панели МО

Педальный Контроллер.....	стр. 69
Педальный Переключатель .....	стр. 69



## Блок Генератора Тона

Блок Генератора Тона (Tone Generator) производит звук в ответ на MIDI сообщения, которые генерируются при игре на клавиатуре, при использовании контроллеров и при воспроизведении секвенсора (Песня/Паттерн/Арпеджио).



## Внутренний Генератор Тона AWM2



● **AWM2 (Расширенная Волновая Память 2)** - система синтеза, основанная на семплированных волнах (натуральных звуках), используется во многих синтезаторах Yamaha. Для дополнительного реализма, каждый Голос AWM2 использует несколько семплов волновых форм реального инструмента. Кроме того, для обработки звука применяется широкое разнообразие параметров - генератор огибающей, фильтр, модуляция и другие.

## Голос, Исполнение, и Микширование

Этот инструмент имеет три различных типа программ, которые формируют основу для создания и воспроизведения звуков.

### ● Голос

Программа, которая содержит звуковые элементы для генерирования звука определенного музыкального инструмента, называется «Голос» - «Voice». Каждый Голос может иметь до четырех элементов (Стандартный Голос) или до 73 клавиш (Голос Ударных Инструментов). Каждый Голос создается редактированием параметров отдельных для каждого элемента/клавиши и параметров, общих для всех элементов/клавиш в режиме Голоса (стр. 151) или в режиме Микширования Голоса (стр. 203).

### ● Исполнение

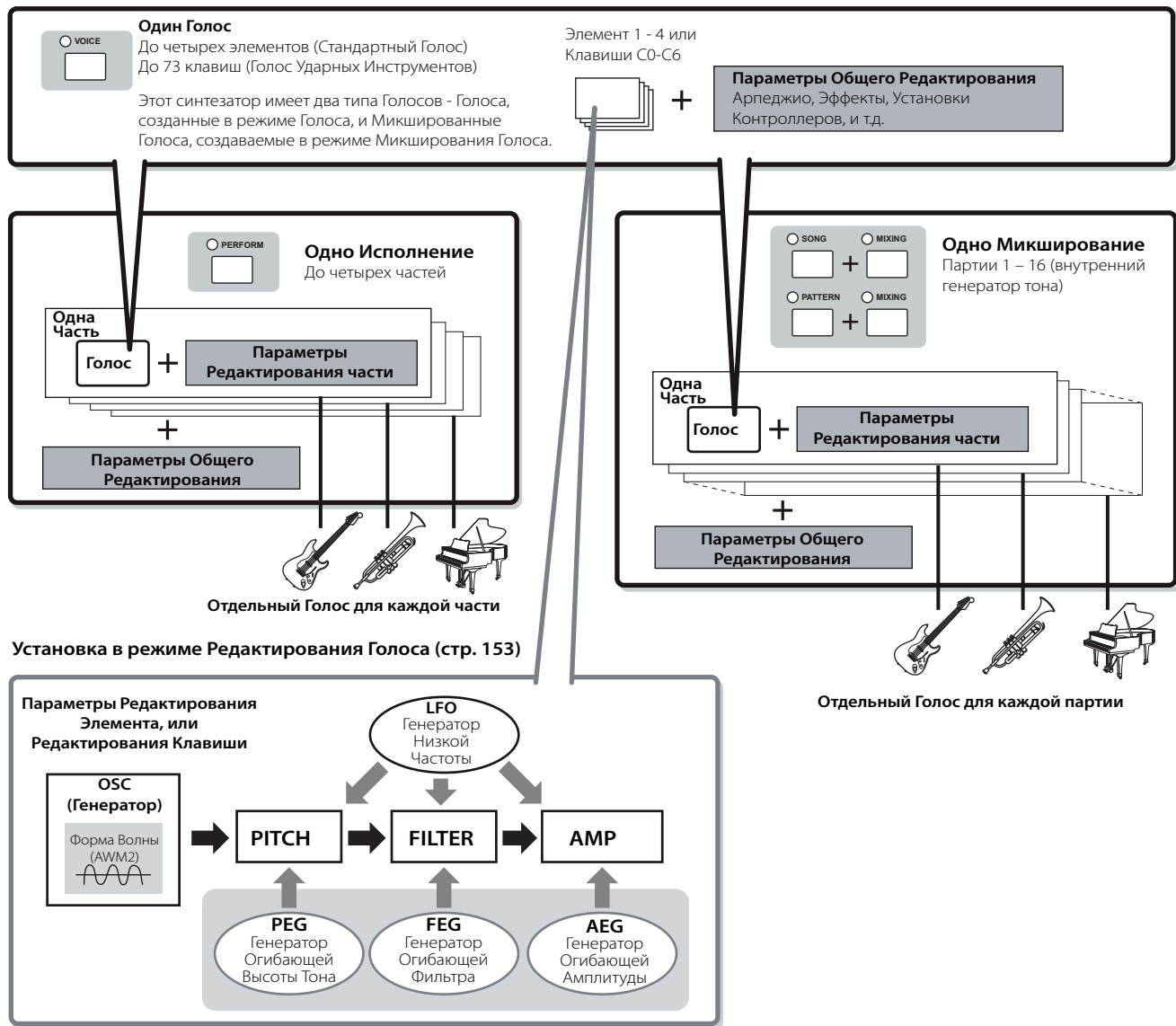
Программа, в которой несколько Голосов (частей) объединяются наложением (layer) или в других конфигурациях, называется «Исполнение» - «Performance». Каждое Исполнение может содержать до четырех различных частей (Голосов). Каждое Исполнение может быть создано редактированием параметров отдельных для каждой партии и параметров, общих для всех партий в режиме Исполнения (стр. 171).

### ● Микширование

Программа, в которой несколько Голосов назначены на Партии мультитембральной игры в режимах Песни и Паттерна, называется «Микширование» - «Mixing». Каждое Микширование может содержать до 16 партий (стр. 136). Каждое Микширование может быть создано редактированием параметров отдельных для каждой партии и параметров, общих для всех партий в режиме Микширования Песни (стр. 189) или в режиме Микширования Паттерна (стр. 202).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Микширование принадлежит Песне или Паттерну.

Ниже приведенная иллюстрация показывает структуру и взаимосвязь Голосов, Исполнений и Микширований.



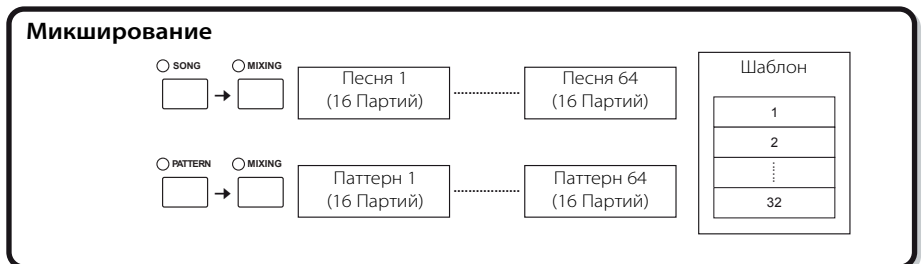
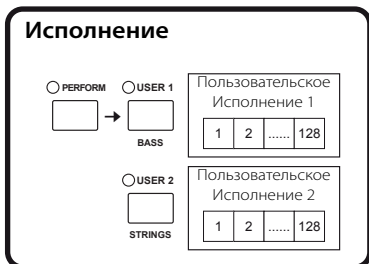
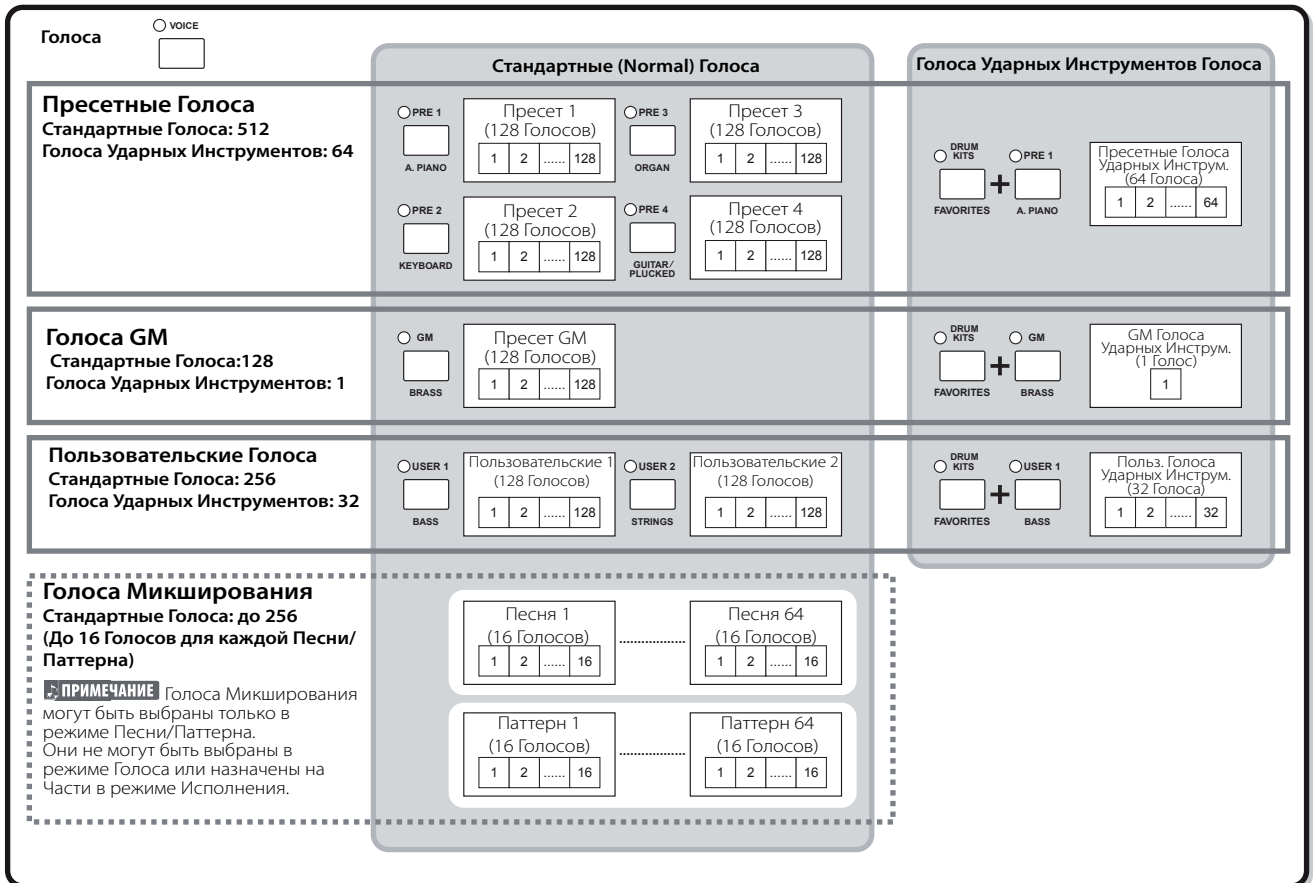
**ПРИМЕЧАНИЕ** Редактирования Клавиши Голоса Ударного Инструмента не содержат установок LFO.

### Клавиатурные Мега Голоса

Стандартные Голоса используют переключение динамической чувствительности для производства тональных характеристик и/или изменения уровня Голоса в зависимости от силы нажатия на клавиатуру. Это позволяет Голосам звучать естественно. Однако, каждый диапазон динамической чувствительности (Ваша сила игры) дает совершенно другое звучание, используя Клавиатурные Мега Голоса (Keyboard Mega Voices). Например, Голос гитары включает нюансы различных методов звукоизвлечения. В стандартных инструментах различные Голоса, имеющие эти звуки, вызываются через MIDI и играют в комбинации для достижения желаемого эффекта. При помощи Клавиатурных Мега Голосов гитарная партия со всеми ее исполнительскими нюансами может играть отдельным Голосом с использованием определенных значений динамической чувствительности.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Названия Клавиатурных Мега Голосов обозначаются как «Mega\*\*» на дисплее.

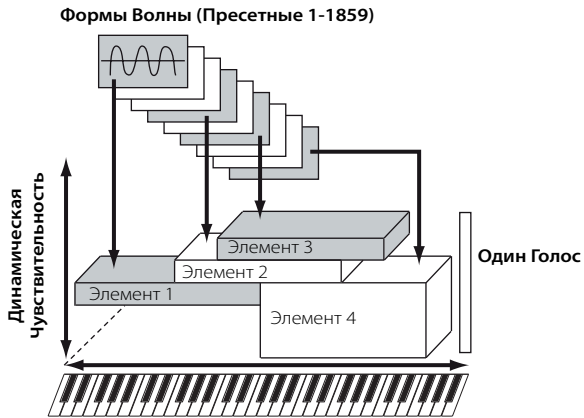
Следующие иллюстрации могут помочь в понимании структуры памяти Голосов, Исполнений и Микширований.



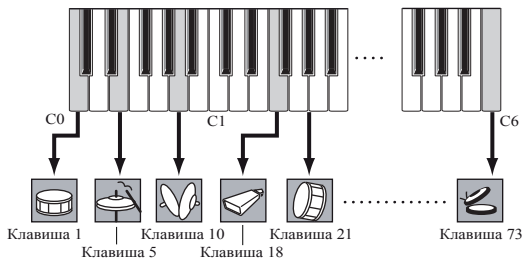
### ■ Стандартные Голоса и Голоса Ударных Инструментов

Синтезатор предлагает два Типа Голосов: Стандартные Голоса и Голоса Ударных Инструментов. Стандартные Голоса, главным образом, передают звуки музыкальных инструментов, которые можно играть по всему диапазону клавиатуры. Голоса Ударных Инструментов - звуки перкуссии/ударных, которые назначены на отдельные клавиши на клавиатуре. Совокупность назначенных волн перкуссии/ударных и Стандартных Голосов, называется Комплект Ударных (Drum Kit) или Ударная Установка.

#### Стандартный Голос



#### Голос Ударных Инструментов



Индивидуальные звуки ударных инструментов (различные для каждой клавиши)

### ■ Голоса GM

GM (General MIDI) - всемирный стандарт Голосов и MIDI функций генераторов тона и синтезаторов. Он предназначен, прежде всего, для гарантии, что любые данные песни, созданные на определенном устройстве GM, будут звучать фактически так же на любом другом устройстве GM – независимо от изготовителя и модели. Голоса GM этого синтезатора предназначены для воспроизведения данных песен GM. Однако звук может не быть точно таким же, как при воспроизведении на исходном генераторе тона.

### ■ Параметры генератора тона, производящие звук Голоса

Среди различных параметров, составляющих один Голос - Генератор (Осциллятор), Высота Тона, Фильтр, Амплитуда, LFO и три Генератора Огибающей (PEG, FEG, AEG), показанные на иллюстрациях на стр. 132 – 134, - это основные параметры, создающие звучание Голоса. Параметры Генератора, Высоты Тона, Фильтра и Амплитуды определяют три основных элемента звука - Высоту Тона, Тон (или его общие звуковые характеристики) и Громкость (громкость звучания) Голоса. Параметры LFO и EG определяют прохождение этих трех основных элементов звука с момента начала звучания и до момента его прекращения. В следующих разделах мы подробно опишем

параметры, связанные со звуком, и введем Вас в основы электронного синтеза.

### ● Осциллятор (Генератор)

**[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента/ выбор Клавиши Ударного Инструмента > [F1] OSC**

Этот модуль подает на выход волну, определяющую основную высоту тона. Вы можете назначить волну (или базовый звуковой материал) на каждый Элемент Стандартного Голоса или на каждую Клавишу Ударных Инструментов. Для Стандартного Голоса Вы можете установить нотный диапазон Элемента (диапазон нот на клавиатуре, на котором Элемент будет звучать), а так же динамическую чувствительность (диапазон чувствительности ноты, в пределах которого Элемент будет звучать). Например, Вы можете установить один Элемент для звучания в верхнем диапазоне клавиатуры и другой Элемент для звучания в нижнем диапазоне. Таким образом, даже в пределах одного Голоса, Вы получите два разных звука в разных областях клавиатуры, или сможете сделать два перекрытия диапазонов Элемента так, чтобы их звуки были наложены по установленному диапазону. Кроме того, Вы можете установить каждый Элемент для реакции на различные диапазоны силы нажатия (динамической чувствительности) - когда один Элемент звучит при низкой динамической чувствительности ноты, а другой звучит при высокой динамической чувствительности.

**■ ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете назначить волну следующей операцией:  
[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента /выбор Клавиши Ударных Инструментов > [F1] OSC > [SF1] WAVE

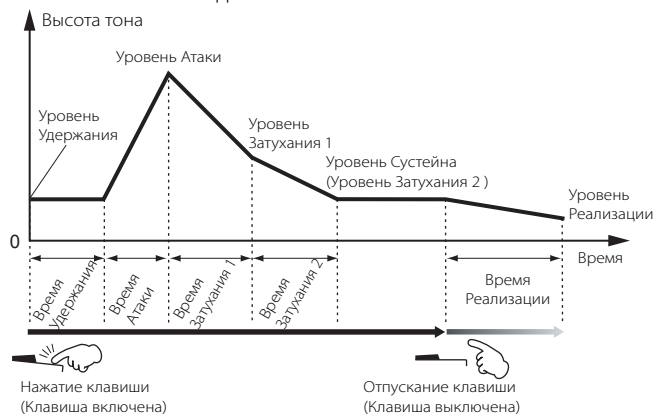
### ● Высота Тона (Pitch)

**[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента/ выбор Клавиши Ударных Инструментов > [F2] PITCH**

Этот модуль управляет высотой тона звукового (волнового) выхода Осциллятора. Для Стандартного Голоса Вы можете детонировать отдельные Элементы, применить Настройку Высоты Тона (Pitch Scaling) и так далее. Также, устанавливая PEG (Генератор Огибающей Высоты Тона), Вы можете управлять изменением высоты тона по времени.

### ● PEG (Генератор Огибающей Высоты Тона)

Используя PEG, Вы можете управлять переходом высоты тона с момента начала звучания и до его завершения. Вы можете создать PEG, устанавливая параметры, как проиллюстрировано ниже. Когда Вы нажимаете ноту на клавиатуре, высота тона Голоса изменяется согласно установкам огибающей. Это необходимо для создания автоматического изменения в высоте тона, эффективной для звуков группы Synth Brass. Кроме того, различные параметры PEG могут быть установлены для каждого Элемента или каждой Клавиши.



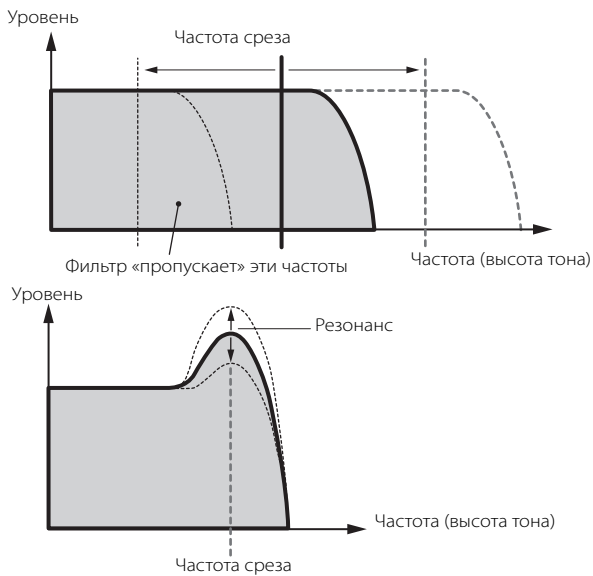
● **Фильтр**

[VOICE] > **выбор Голоса** > [EDIT] > **выбор Элемента/выбор Клавиши Ударных** > [F3] FILTER

Этот модуль изменяет тон (окраску) выходного звука, вырезая его определенный частотный диапазон.

**Частота Среза и Резонанс**

В этом разделе мы объясним, как работают фильтры. В ниже предложенном примере (фильтр низкой частоты), пропускается часть сигнала ниже данной частоты, а сигналы выше данной частоты вырезаются. Эта частота называется частота среза. Устанавливая этот параметр, Вы можете производить более яркий или более приглушенный звук. Резонанс - параметр, увеличивающий уровень сигнала в области частоты среза. Подчеркивая обертоны в этой области, можно производить отличительную окраску звука - «реаку», делая звук, более ярким и тяжелым.



**Основные типы Фильтров**

Фильтр Низкой Частоты показан на выше приведенной иллюстрации, однако, этот синтезатор имеет следующие четыре типа Фильтров:

• **Фильтр Низкой Частоты (выше)**

Этот фильтр пропускает только те сигналы, которые находятся ниже частоты Среза (Cutoff). Вы можете использовать параметр Reso (Резонанс (Resonance)), чтобы придать звуку характерное звучание.

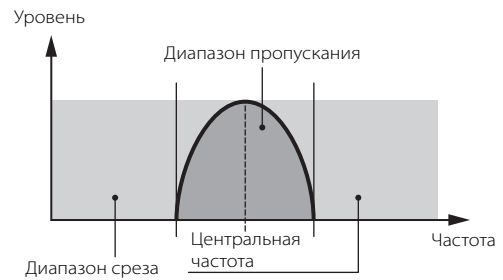
• **Фильтр Высокой Частоты**

Этот фильтр пропускает только те сигналы, которые находятся выше частоты Среза (Cutoff). Вы можете использовать параметр Reso (Резонанс (Resonance)), чтобы придать звуку характерное звучание.



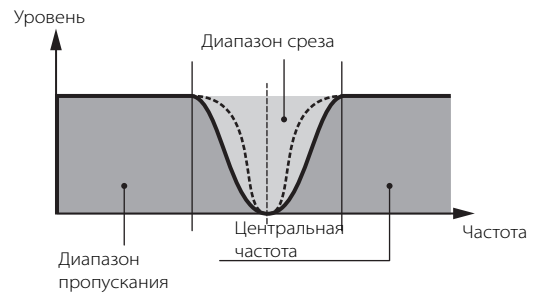
• **Полосовой Фильтр**

Этот фильтр пропускает только полосу сигналов в районе частоты Среза. Ширина этой полосы может варьироваться.



• **Фильтр Устранения Полосы**

Этот фильтр убирает сигналы в районе частоты Среза, но пропускает все остальные.



**FEG (Генератор Огибающей Фильтра)**

Используя FEG, Вы можете управлять тембральным изменением звука с момента начала звучания и до его прекращения. Вы можете создать FEG, устанавливая параметры, как предложено ниже. Когда Вы нажимаете ноту на клавиатуре, частота среза изменится согласно установкам огибающей. Это необходимо, например, для того, чтобы создавать автоматический вау-эффект (wah). Кроме того, различные параметры FEG могут быть установлены для каждой Клавиши Элемента (Element Key).



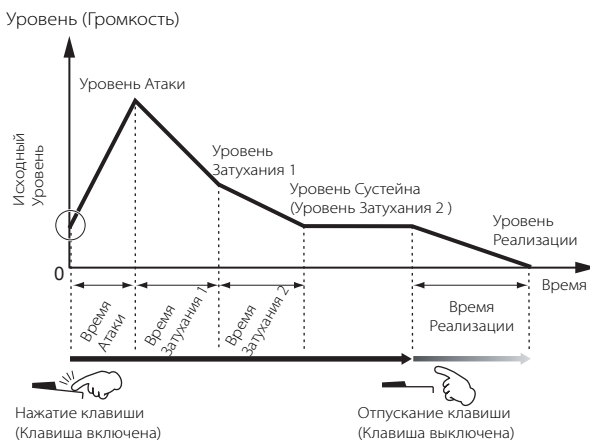
## ● Амплитуда

[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента / выбор Клавиши Ударных Инструментов > [F4] AMP

Этот модуль управляет уровнем (амплитудой) звукового выхода Фильтра. На этом уровне сигналы посылаются на блок Эффектов. Также, устанавливая AEG (Генератор Огибающей Амплитуды), Вы можете управлять изменением громкости по времени.

### AEG (Генератор Огибающей Амплитуды)

Используя AEG, Вы можете управлять изменением громкости звука с момента начала звучания и до его прекращения. Вы можете создать AEG, устанавливая параметры, как показано ниже. Когда Вы нажимаете ноту на клавиатуре, громкость будет изменяться согласно установкам огибающей. Кроме того, параметры AEG могут быть установлены для каждой Клавиши Элемента (Element Key)



## ● LFO (Генератор Низкой Частоты)

[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > выбор Элемента / выбор Клавиши Ударных Инструментов > [F5] LFO

[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F5] LFO

Согласно названию, LFO производит волну низкой частоты. Эти волны могут использоваться для варьирования высоты тона, фильтра или амплитуды каждого Элемента или для создания эффектов, таких как вибрато, вау и тремоло. LFO может быть установлен независимо для каждого Элемента или глобально для всех Элементов.

## Генератор Тона Отдельного Тембра (режим Голоса/Исполнения) и Мультитембральный Генератор Тона (режим Песни/Паттерна)

Внутренний блок генератора тона работает двумя способами, в зависимости от выбранного режима (режим Отдельного тембра и Мультитембральный режим). Различие между этими двумя способами состоит в возможности одновременной обработки нескольких MIDI каналов.

### ● Генератор Тона Отдельного Тембра (режим Голоса/Исполнения)

MIDI генератор тона, который принимает по одному MIDI каналу и играет одну инструментальную партию, называется генератором тона отдельного тембра (голоса). Это операционное состояние внутреннего генератора тона в режимах Голоса и Исполнения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для установки MIDI принимающего канала для работы с отдельным голосом (режимы Голоса и Исполнения), используйте следующую операцию в Сервисном режиме: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > BasicRcvCh

### ● Мультитембральный Генератор Тона (режим Песни/Паттерна)

MIDI генератор тона, который одновременно принимает по нескольким каналам MIDI и играет несколько инструментальных партий, называется мультитембральным генератором тона. Это позволяет Вам воспроизводить многоканальные MIDI данные песни с MIDI секвенсора или компьютера с внутренней партией, назначаемой и воспроизводимой на разные треки или каналы. Это операционное состояние внутреннего генератора тона в режимах Песни и Паттерна.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для установки MIDI принимающего канала в мультитембральный режим (режимы Песни и Паттерна), используйте следующую операцию в Сервисном (Utility) режиме. [SONG] или [PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh

**ПРИМЕЧАНИЕ** При использовании внешнего MIDI секвенсора или компьютера для воспроизведения на этом инструменте, установите режим Песни или режим Паттерна.

### Максимальная Полифония

Максимальная полифония - это количество нот, которые одновременно может воспроизводить внутренний генератор тона инструмента. Максимальная полифония этого синтезатора - 64. Когда внутренний блок генератора тона получает ноты, превышающие максимальную полифонию, ранее играемые ноты будут отключены. Помните, что наиболее часто это может происходить с Голосами, не имеющими затухания. Кроме того, максимальная полифония относится и к количеству используемых элементов голоса. Когда используются стандартные голоса, которые включают до четырех элементов, максимальное количество одновременных звучащих нот может быть меньше чем 64.

## Структура партий блока генератора тона

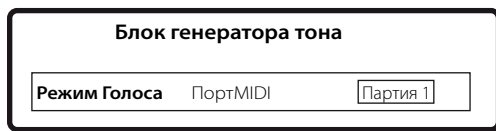
МО воспроизводит звуки в своем блоке генератора тона в ответ на MIDI сообщения, полученные от внешних контроллеров или секвенсора. MIDI сообщения назначаются на шестнадцать независимых каналов, и синтезатор может одновременно играть шестнадцать отдельных партий через шестнадцать MIDI каналов. Но предел в шестнадцать каналов преодолевается с использованием отдельных портов MIDI, каждый из которых поддерживает шестнадцать каналов.

**ПРИМЕЧАНИЕ** USB кабель поддерживает до восьми отдельных MIDI портов, а генератор тона в МО поддерживает только один порт.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Отдельный MIDI кабель/подключение не может обрабатывать данные по нескольким MIDI портам.

### ■ Структура партии блока генератора тона в режиме Голоса

В этом режиме Голос играет на клавиатуре с использованием одной партии. Блок генератора тона в режиме Голоса получает MIDI данные по одному каналу. Имейте в виду, что данные песни с внешнего секвенсора, состоящей из нескольких MIDI каналов, не будут воспроизводиться должным образом в этом режиме. Если Вы используете внешний MIDI секвенсор или компьютер, для воспроизведения на инструменте установите режим Песни или режим Паттерна.

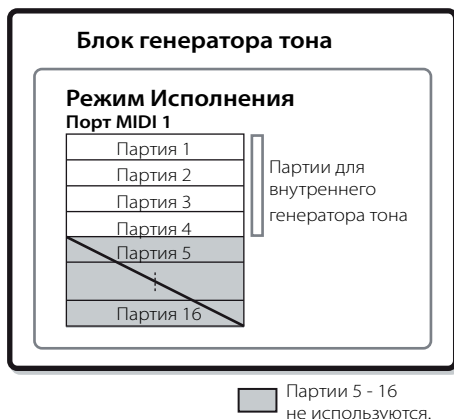


**ПРИМЕЧАНИЕ**

- MIDI принимающий канал в режиме Голоса, может быть установлен со следующего дисплея в Сервисном (Utility) режиме. [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > BasicRcvCh
- В режиме Голоса, инструмент распознает данные, проходящие только через MIDI Порт 1.

### ■ Структура партии блока генератора тона в режиме Исполнения

Этот режим позволяет Вам играть Исполнение, в котором несколько Голосов (частей) объединяются наложением, или в других конфигурациях. В этом режиме доступно до семи партий (как показано ниже), но одновременно может использоваться только максимум четыре партии. Хотя этот режим и позволяет Вам играть несколько партий одновременно, все данные принимаются по одному MIDI каналу, как и в режиме Голоса. По этой причине, данные песни с внешнего секвенсора, состоящие из нескольких MIDI каналов, не будут воспроизводиться должным образом в этом режиме. Если Вы используете внешний MIDI секвенсор или компьютер для воспроизведения данных на инструменте, установите режим Песни или режим Паттерна.

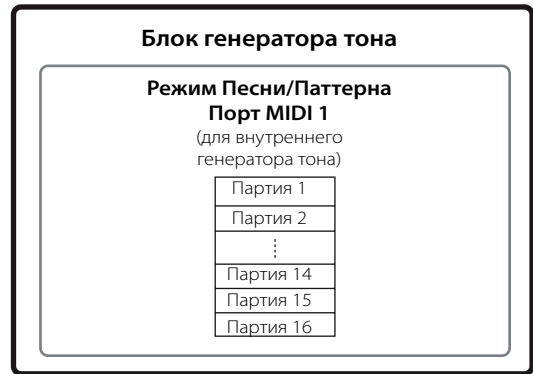


**ПРИМЕЧАНИЕ**

- Чтобы установить канал MIDI приема на отдельный тембр (режимы Голоса и Исполнения), используйте следующую операцию в Сервисном режиме. [UTILITY] > дисплей MIDI > BasicRcvCh
- В режиме Исполнения инструмент распознает данные, проходящие только через MIDI Порт 1.

### ■ Структура партий блока генератора тона в режимах Песни/Паттерна

В этих режимах Вы можете использовать различные Партии и назначать отдельные Голоса на воспроизведение для каждой партии. Поскольку эти режимы позволяют Вам устанавливать MIDI канал для каждой партии блока генератора тона, Вы можете использовать внешний MIDI секвенсор для воспроизведения звуков. Как проиллюстрировано ниже, секвенсорные данные каждого трека играют соответствующие партии (те, которые имеют то же самое назначение MIDI канала) в блоке генератора тона.



Канал MIDI Передачи/Порт Песни/Паттерна может быть установлен следующей операцией:

В режиме Песни: [SONG] > выбор Песни > [F3] TRACK > [SF1] CHANNEL

В режиме Паттерна: [PATTERN] > выбор Паттерна > [F3] TRACK > [SF1] CHANNEL

При звучании внутреннего блока генератора тона назначьте треки на Порт Передачи (Transmit Port) 1 и используйте Партии 1 - 16.

Имейте в виду, что данные Портов Передачи 2 или 3, не будут звучать на внутреннем блоке генератора тона.

MIDI Принимающий Канал партии генератора тона, может быть установлен следующей операцией:

В режиме Песни: [SONG] > выбор Песни > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh

В режиме Паттерна: [PATTERN] > выбор Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh

**ПРИМЕЧАНИЕ** Более подробно на стр. 223.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Голоса и взаимосвязанные установки (громкость, панорамирование и т.д.) озвучиваются на клавиатуре согласно параметрам Партии (Part) в установках Микширования текущей Песни/Паттерна и Партии. Другие установки, такие как Контроллеры и типы Эффектов, соответствуют Общим (Common) параметрам в установках Микширования текущей Песни/Паттерна.

## Блок Секвенсора

Этот блок позволяет Вам создавать песни и паттерны, записывать и редактировать Ваше исполнение как MIDI данные (с блока контроллера), затем воспроизводить эти данные на блоке генератора тона. Блок секвенсора может использоваться в режиме Песни, в режиме Паттерна и с функцией Арпеджио. Когда Песня или Паттерн воспроизводятся, музыкальные данные каждого секвенсорного трека передаются на блок генератора тона согласно установкам Канала Передачи.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Песни могут воспроизводиться только в режиме Песни. Они не могут быть воспроизведены в других режимах. Паттерны могут воспроизводиться только в режиме Паттерна. Они также не могут быть воспроизведены в других режимах. Арпеджио могут воспроизводиться в любых режимах.

### Песня и Паттерн

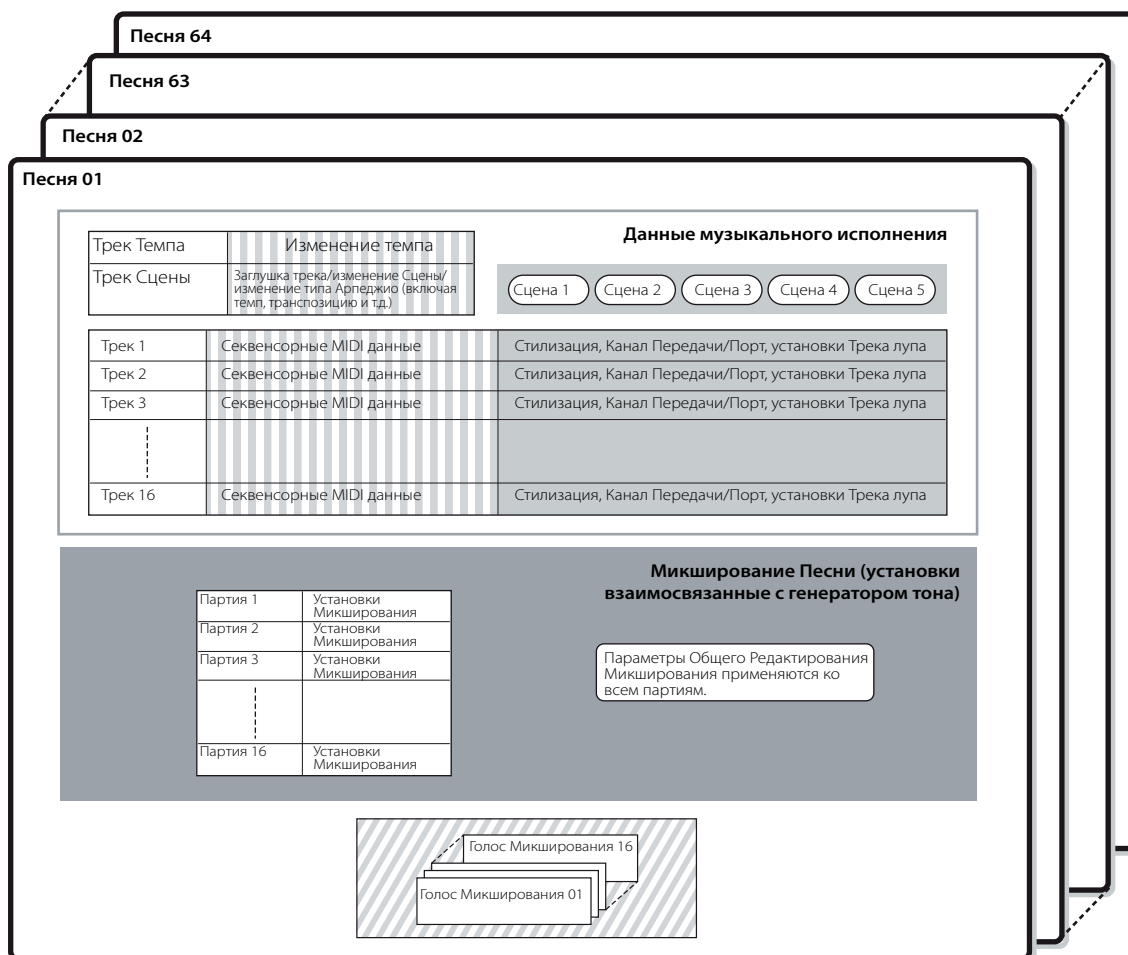
Песни и Паттерны - это секвенсорные MIDI данные, которые могут иметь до 16 треков.

Песня на этом синтезаторе фактически то же, что и Песня на MIDI секвенсоре, и воспроизведение автоматически останавливается в конце записанных данных.

Для МО, термин "Паттерн" относится к относительно короткой музыкальной или ритмичной фразе - 1 - 256 тактов, которые используются для циклического воспроизведения. Поэтому, воспроизведение Паттерна продолжается непрерывно, пока Вы не нажмете [■] кнопку. Этот синтезатор имеет разнообразные пресетные Фразы, которые могут использоваться как базовый материал для создания Паттернов.

### Структура данных песни

Следующая иллюстрация показывает трековую структуру Песни. Песни создаются посредством записи секвенсорных MIDI данных на отдельные треки и установки параметров, относящиеся к генератору тона (в Микшировании Песни).



- Установка в режиме Игры Песни
- Создается в режиме Записи Песни, в режиме Редактирования Песни, и в режиме Работы с Песней
- Устанавливается в режиме Микширования Песни и в режиме Редактирования Микширования Песни
- Создается в режиме Редактирования Голоса Микширования



● **Микширование Песни**

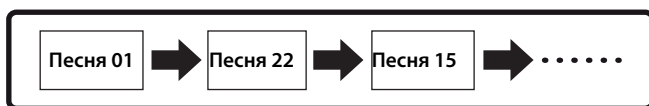
Даже если Вы делаете запись исполнения на клавиатуре в трек Песни, данные не нотных установок (события голоса, панорамирования, громкости), которые для надлежащего воспроизведения должны быть записаны в начале Песни, не будут записываться в трек. По этой причине, данные установок, обрабатываемые как установки Микширования Песни, должны быть сохранены в режиме Сохранения Песни. Поскольку Микширование Песни - совокупность установок, связанных с генератором тона, они могут быть применены к секвенсорным данным, передающимся от внешнего MIDI секвенсора, так же как и к воспроизведению Песни этого синтезатора.

● **Сцена**

Сцена Песни - "снимок" важных установок, и содержит установки параметров транспозиции, темпа, заглушки трека и параметров, связанных с генератором тона и управляемых Регуляторами [PAN/SEND] или [TONE], когда индикатор горит, и Слайдерами. Пять установок могут быть зарегистрированы на кнопки [SF1] - [SF5] для каждой Песни.

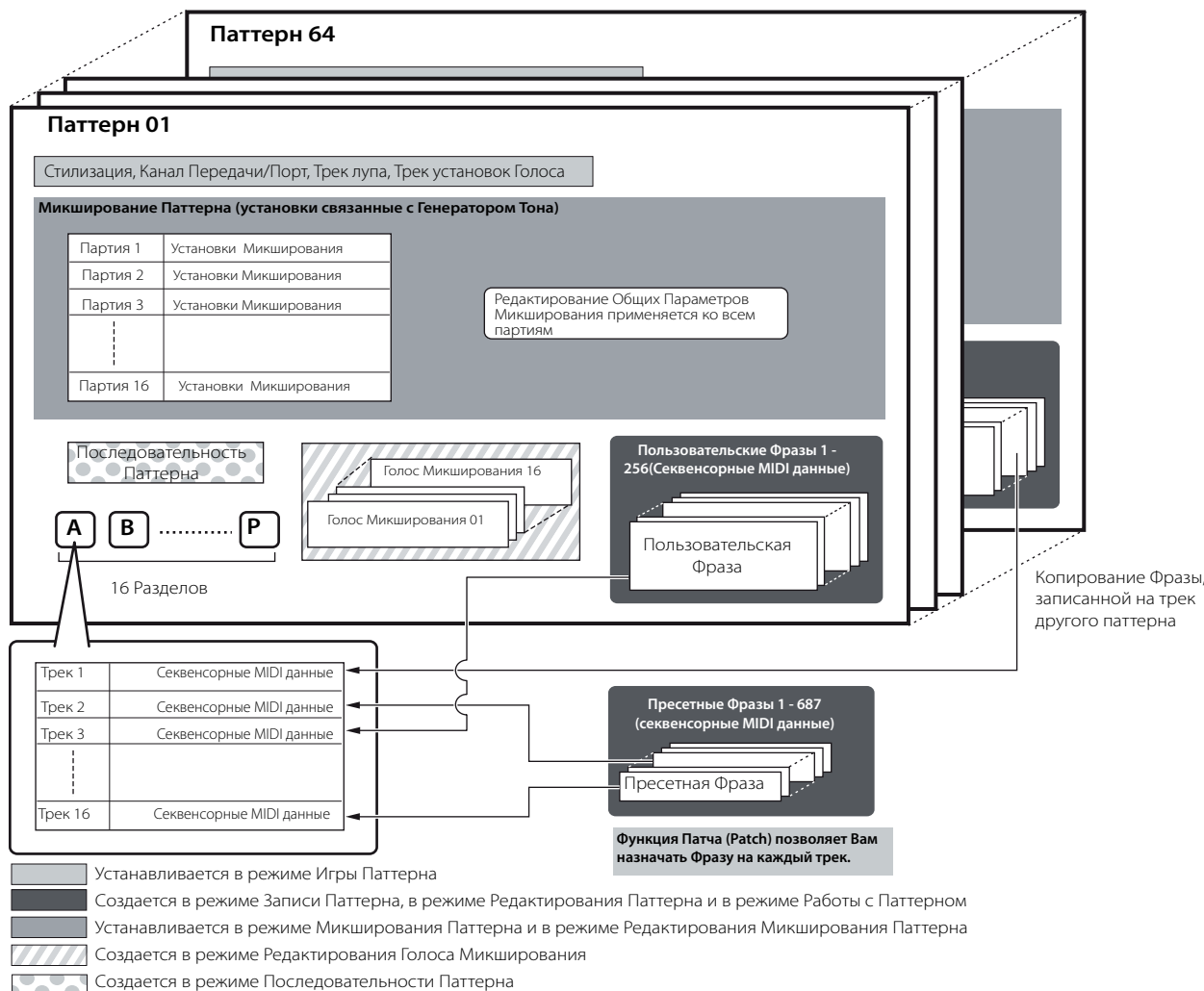
● **Последовательность Песен**

Эта функция позволяет установить последовательность песен (Song Chain) для автоматического воспроизведения. Последовательность Песен может быть создана и воспроизведена на дисплее [SONG] > [F6] CHAIN. Этот инструмент позволяет создать только одну последовательность Песенных данных.



■ **Структура данных Паттерна**

Следующая иллюстрация показывает структуру трека Паттерна. Паттерны создаются записью секвенсорных MIDI данных на отдельные треки, назначением на треки Фраз (Пресетных и Пользовательских), которые являются материалом для Паттерна, и установкой параметров связанных с генератором тона (в Микшировании Паттерна).



● **Микширование Паттерна**

Даже если Вы делаете запись Вашего исполнения на клавиатуре в трек Паттерна, данные установки (события, не относящиеся к нотам, такие как события голоса, панорамирования, громкости), которые для надлежащего воспроизведения должны быть записаны в начале паттерна, не будут в него записаны. По этой причине, данные установки, обрабатываемые как установки Микширования Паттерна, должны быть сохранены в режиме Сохранения Микширования Паттерна. В отличие от Песни, только номер голоса записывается на трек, как трек Голоса (Голос Фразы), используемый для обычного воспроизведения. Поскольку Микширование Паттерна - совокупность установок, связанных с генератором тона, они могут применяться к секвенсорным данным, передающимся от внешнего MIDI секвенсора, так же, как и к воспроизведению Паттерна на этом синтезаторе.

● **Раздел**

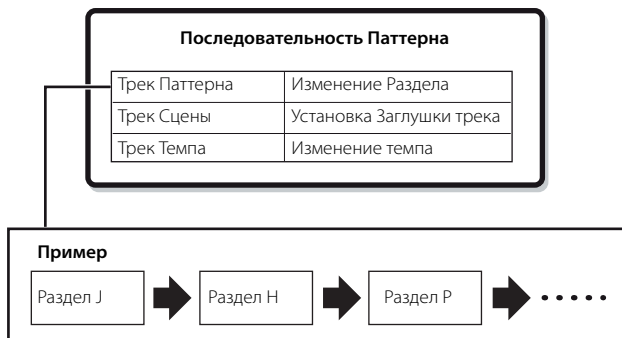
Паттерн состоит из одного или более "Разделов" (варианты Паттерна). Вы можете играть Паттерн, определяя Раздел после выбора Паттерна.

● **Фраза**

Это - базовые секвенсорные MIDI данные и наименьший модуль, используемый в создании Паттерна. "Фраза" – короткий музыкальный/ритмический пассаж для одного инструмента, типа паттерна ритма для партии ритма, линия баса для партии баса или аккомпанирующий аккорд для партии гитары. Этот синтезатор содержит 687 Пресетных Фраз, и имеет объем памяти для 256 Ваших оригинальных Пользовательских Фраз.

● **Последовательность Паттерна**

Последовательность Паттерна (Pattern Chain) позволяет Вам составлять вместе несколько различных Разделов (в рамках одного Паттерна) для создания Песни. Вы можете автоматически изменять Разделы, предварительно создав этим способом Последовательность Паттерна. Вы можете создать Последовательность Паттерна, записывая воспроизведение Паттерна с изменениями Раздела на дисплее [PATTERN] > [F6] CHAIN или редактируя синхронизацию изменений Раздела на дисплее [PATTERN] > [F6] CHAIN > [EDIT]. Созданная Последовательность Паттерна может быть воспроизведена при вызове дисплея [PATTERN] > [F6] CHAIN. Вы можете также использовать их при создании Песен, основанных на некотором Паттерне, начиная с созданной Последовательности Паттерна, которая может быть преобразована в Песню на дисплее [PATTERN] > [F6] CHAIN > [EDIT] > [F3] SONG. Этот синтезатор позволяет Вам создавать одну Последовательность Паттерна для каждого Паттерна.



**MIDI треки**

MIDI треки создаются при записи вашего исполнения на клавиатуре в режимах Записи Песни/Записи Паттерна.

● **Метод записи MIDI трека**

[SONG] или [PATTERN] > [REC] > [F1] SETUP > Type

Следующие объяснения очень важны для записи Ваших Пользовательских Песен/Паттернов. Методы записи, описанные здесь, должны быть установлены на дисплее Установки в режиме Записи Песни/Записи Паттерна до начала записи.

● **Запись в реальном времени и Пошаговая запись**

**Запись в реальном времени**

При записи в реальном времени инструмент функционирует как магнитофон, записывая исполнения в процессе игры. Это позволяет Вам фиксировать все нюансы исполнения. Этот метод используется для типов Записи, объясненных ниже, таких как Перезапись (Replace), Дополняемая Запись (Overdub), Циклическая (Loop) запись, и автоматическая запись Punch In/Out.

**Пошаговая запись (Type = step)**

При Пошаговой записи Вы можете составить Ваше исполнение, делая запись по одному событию. Это запись отличается от записи в реальном времени тем, что она подобна записи нот на бумагу.

● **Перезапись и Дополняемая запись (Песня/Паттерн)**

**Перезапись (Replace)**

Вы можете использовать этот метод для перезаписи уже записанного трека. Старая запись стирается, а новая записывается на ее место.

**Дополняемая запись (Overdub)**

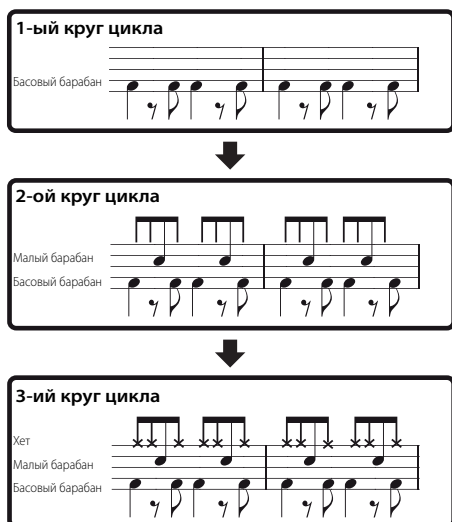
Вы можете использовать этот метод для добавления новых данных к треку, который уже содержит данные. Старая запись сохраняется, а новая добавляется. Этот метод позволяет Вам создавать сложную фразу вместе с Циклической записью (ниже).

● Циклическая запись (Паттерн)

[PATTERN] > [REC] > [F1] SETUP > loop = on (включен)

Паттерн циклически повторяет паттерн ритма несколько тактов (от 1 до 256), и его запись также делается циклически. Этот метод используется при записи Фразы Паттерна, с использованием метода Дополняемой (Overdub) записи (См. выше). Как показано в примере ниже, ноты, которые Вы записываете, воспроизводятся при следующем повторении (лупе), позволяя Вам делать запись при прослушивании ранее записанного материала.

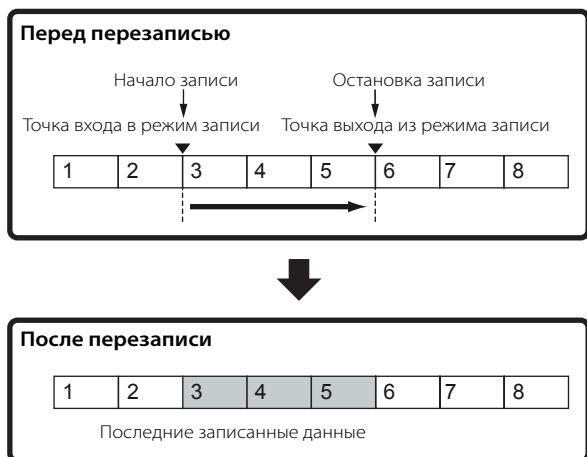
Когда поочередно записываются Бас-барабан, Малый барабан и Хет:



**ПРИМЕЧАНИЕ** Циклическая (Loop) запись может использоваться только с записью в реальном времени.

● Запись Punch In/Out (Песня)

Вы можете использовать этот метод для перезаписи только определенной области трека. Вам необходимо установить начальную и конечную точки перезаписываемой области до перезаписи. В примере с восьмью тактами, такты 3 – 5 перезаписываются.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Запись Punch In/Out может использоваться только с записью в реальном времени. Обратите внимание, что метод Punch In/Out всегда стирает данные, находящиеся в указанной области.

## Блок Эффектов

Этот блок применяет эффекты к выходу блока генератора тона, обрабатывает и расширяет звук, используя технологию DSP (цифровая обработка сигналов).

### Структура Эффектов

В эффекты этого синтезатора входят Системные Эффекты, Эффекты Вставки, Мастер-Эффект, EQ Партии (Эквалайзер) и Мастер-EQ (Эквалайзер).

#### ■ Системные Эффекты (Реверберация, Хорус)

Системные Эффекты (System Effects) применяются ко всему звучанию Голоса, Исполнения, Песни и Паттерна. При использовании системных эффектов звук каждой Партии посылается на эффект, согласно Уровню Отправки (Send Level), который устанавливается для каждой Партии. Обработанный звук ("wet") возвращается назад в микшер, согласно Уровню Возврата (Return Level), и подается на выход в микшировании с необработанным ("dry") звуком. Это позволяет Вам установить оптимальный баланс звука эффекта и исходного звука Партий.

#### Реверберация

Эффекты Реверберации (Reverb) добавляют к звуку объем пространства, моделируя отражения мест (пространств), где может происходить исполнение, таких как концертный зал или маленький клуб. Доступно 20 различных типов Реверберации.

#### Хорус

Эффекты Хоруса (Chorus) используют различные типы модуляционной обработки, включая флэнджер (flanger) и фазер (phaser), что позволяет расширять звук разнообразными способами. Всего доступно 49 типов, включая эффекты реверберации (reverb) и задержки (delay).

#### ■ Эффекты Вставки А, В

Эффекты вставки (Insertion) могут быть применены индивидуально к каждой партии. Эффекты вставки, главным образом, используются для непосредственной обработки конкретной партии. Глубина эффекта регулируется балансом обработанного/необработанного звука. Так как эффект Вставки может быть применен только к одной определенной партии, он должен использоваться для звуков, которые Вы хотите кардинально изменить, или для звуков, использующих эффект, непредназначенный для других звуков. Вы можете также установить баланс таким образом, чтобы был слышен только звук эффекта (установите 100 %).

Этот синтезатор имеет три установки эффектов Вставки. Они могут быть применены к трем (максимум) партиям Исполнения, Песни и Паттерна. Всего доступно 116 различных типов Хоруса.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режиме Голоса доступна только одна установка эффектов Вставки.

#### ■ Мастер-Эффект

Этот блок применяет эффекты к конечному выходному сигналу, поступающему на стерео выход, и создает общую картину звучания. Всего доступно 8 различных типов Мастер-Эффекта.

#### Обход Эффектов

Вы можете обойти Мастера-Эффект, нажимая кнопку [MASTER EFFECT]. Системный Эффект (Эффекты) или Эффект (Эффекты) Вставки могут быть обойдены нажатием кнопки [EFFECT BYPASS].

**ПРИМЕЧАНИЕ** На следующем дисплее Вы можете выбрать определенный эффект (эффекты), который обходится кнопкой [EFFECT BYPASS]. [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF3] EF BYPS.

#### Управление Мастер-эффектом с использованием Регуляторов

При одновременном нажатии кнопки [ARP FX] и кнопки [EQ] (оба индикатора горят) Вы можете использовать Регуляторы для установки параметров, взаимосвязанных с Мастер-эффектом и указанных на дисплее [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF5] MEF в Сервисном режиме.

## ■ Эквалайзер (EQ)

Обычно эквалайзер используется, чтобы откорректировать выходной звук усилителей или динамиков для получения удовлетворительного звучания в каком-либо помещении, или чтобы изменить тембр звука. Звук делится на несколько частотных полос, и регулировка происходит при поднятии или понижении уровня каждой полосы. Регулируя звук согласно жанру - классическая музыка (более спокойная), поп-музыка (более четкая), и рок музыка (более динамичная) - Вы можете достичь характерного звука, присущего конкретному музыкальному жанру. Три отдельных раздела EQ доступны на инструменте: EQ Элемента, EQ Партии, и Мастер-EQ.

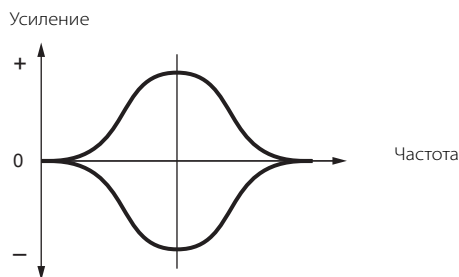
## ● EQ Элемента

[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > Выбор Элемента/  
Выбор клавиши > [F6] EQ

EQ Элемента применяется к каждому элементу Стандартного Голоса и каждой клавише Голоса Ударных Инструментов. Вы можете определить, какая из двух описанных ниже форм эквалаизации будет использоваться, и установить соответствующие параметры.

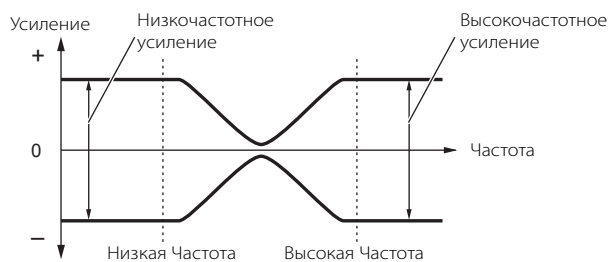
### Пиковый (Peaking) тип

Этот тип формы EQ позволяет Вам уменьшать/увеличивать сигнал на определенной установке Частоты (Frequency).



### Пологовый (Shelving) тип

Этот тип формы EQ позволяет Вам уменьшать/увеличивать сигнал на частотах выше или нижеуказанной установки Частоты (Frequency).



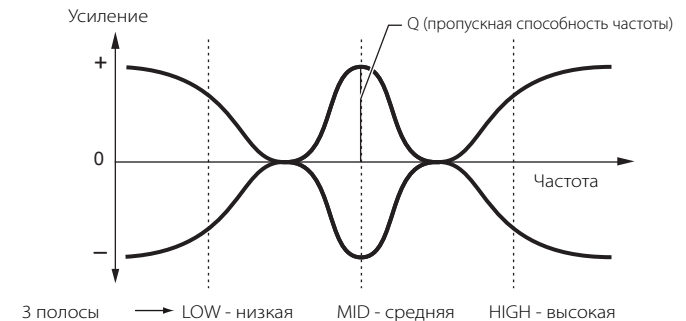
**ПРИМЕЧАНИЕ** В дополнение к индивидуальному контролю усиления, существует также параметр общего уровня, который уменьшает/увеличивает весь частотный диапазон.

## ● EQ Партии

[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии(Части) > [F3] EQ

[SONG]/[PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии (Части) > [F3] EQ

Этот 3-х полосный EQ применяется для обработки каждой партии Исполнения/Песни/Паттерна. Высокочастотная полоса и низкочастотная полоса – полосы пологового типа. Среднечастотная - полоса пикового типа.



**ПРИМЕЧАНИЕ** EQ Партии не доступен в режиме Голоса.

## ● Мастер-EQ

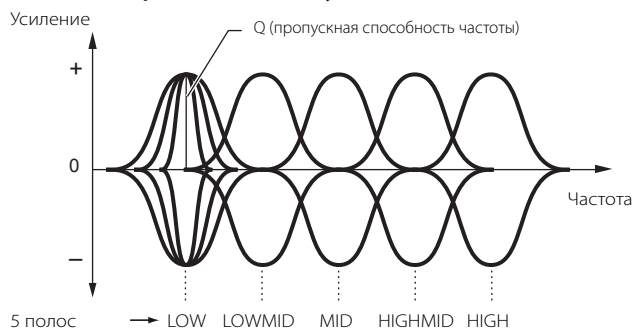
VOICE > выбор Голоса > [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF1] MEQ

[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF2] MEQ

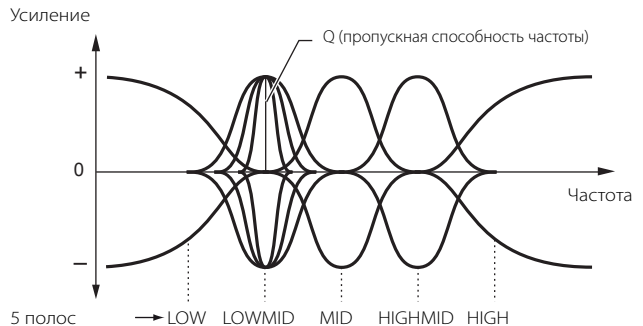
[SONG]/[PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] . [F2] MEQ/MEF > [SF1] MEQ

Мастер EQ применяется к конечному (после эффекта) общему звуку инструмента. В этом EQ все полосы могут быть установлены в пиковый (peaking) тип. Низкие и высокие полосы могут быть установлены в пологовый тип (как показано ниже).

### EQ, для которого все полосы установлены в пиковый тип

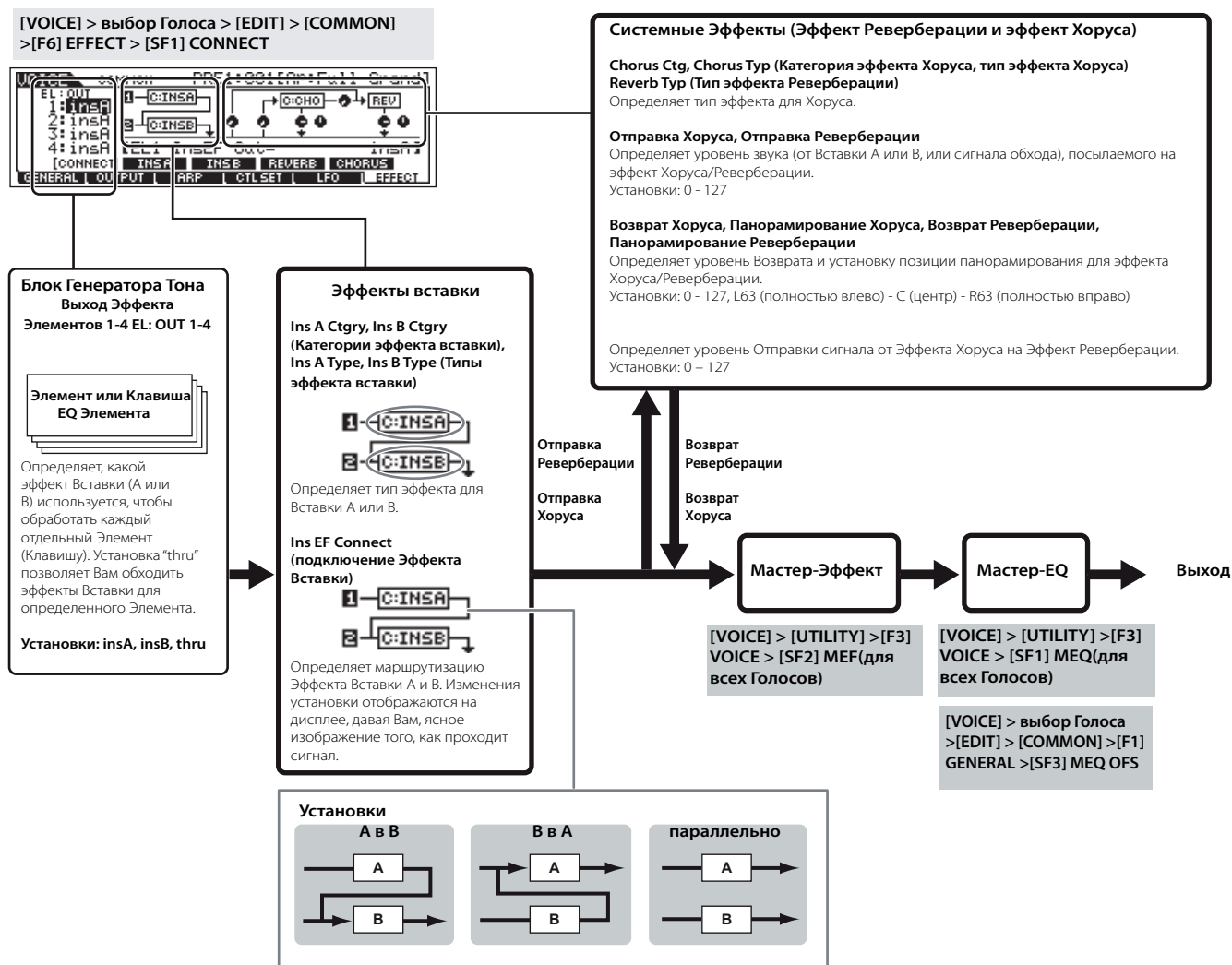


### EQ, для которого полосы LOW и HIGH установлены на пологовый тип



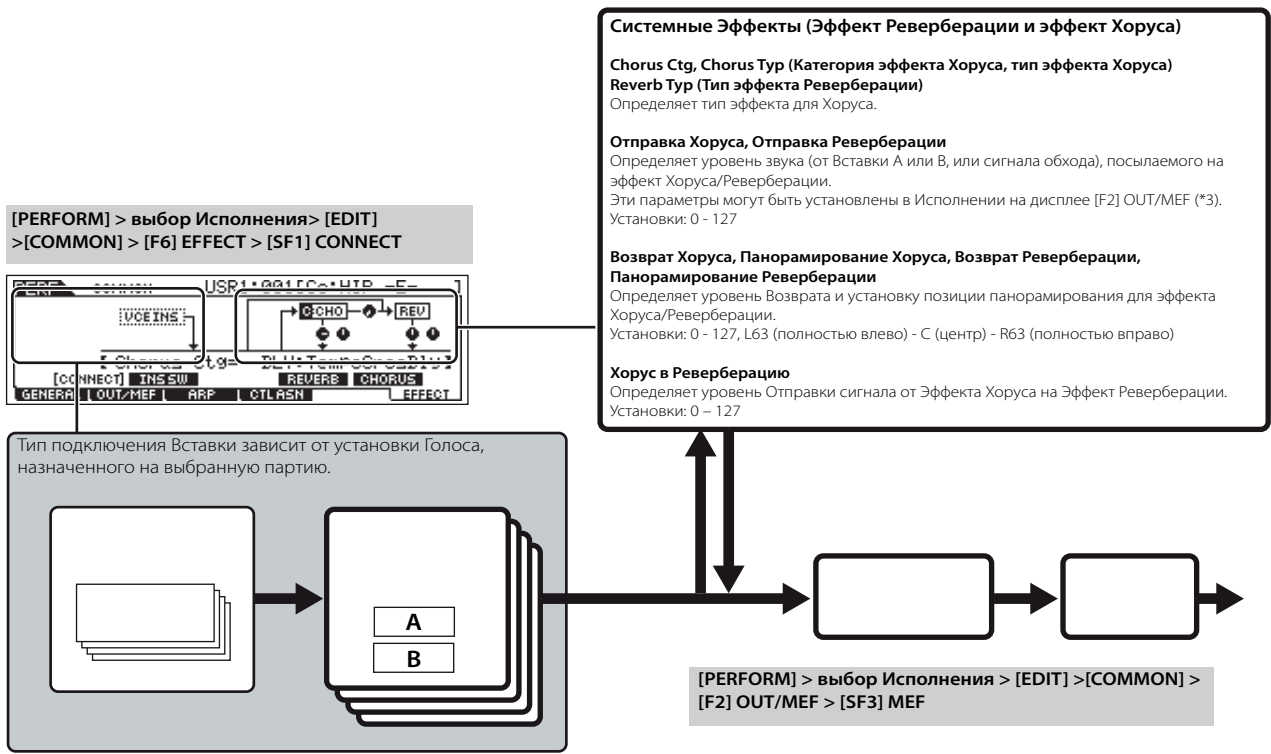
● В режиме Голоса

Параметры Эффекта в режиме Голоса установлены для каждого Голоса, и эти установки сохраняются как Пользовательский Голос. Обратите внимание, что параметры Мастер-Эффекта и Мастер-EQ устанавливаются для всех Голосов в Сервисном режиме и сохраняются как Системные установки при нажатии кнопки [STORE].



● В режиме Исполнения

Параметры Эффекта в режиме Исполнения установлены для каждого Исполнения.



\*1 Выберите партию, к которой эффект Вставки будет применен. Эффект Вставки зависит от установки Голоса, назначенного на выбранную партию.  
 [PERFORM]> выбор Исполнения> [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT > [SF1] INS SW

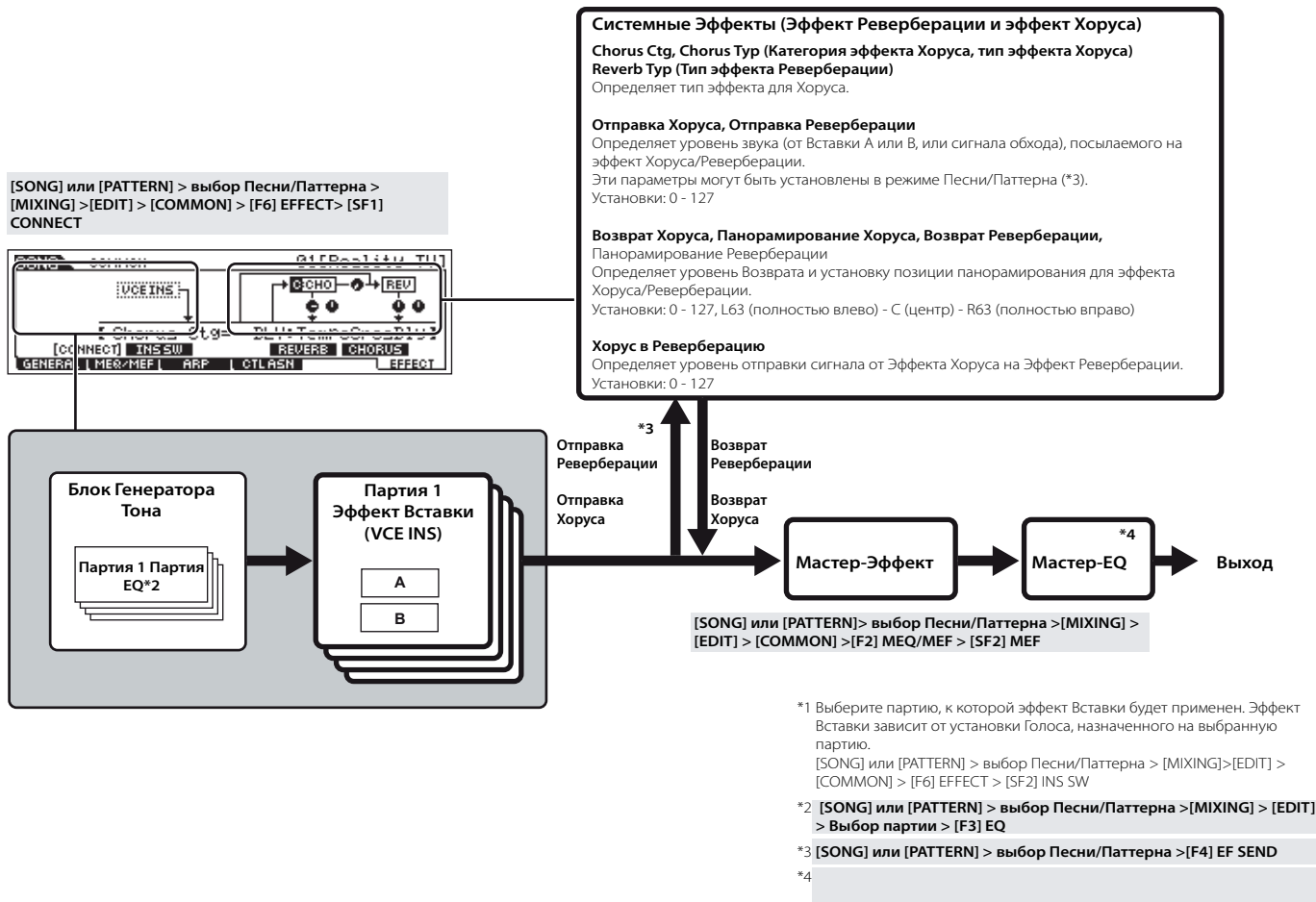
\*2 [PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > выбор Партии > [F3] EQ

\*3 [PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] OUT

\*4 [[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF2] MEQ [PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF3] MEQ OFS

● В режиме Песни/ Паттерна

Параметры Эффекта в режимах Песни/Паттерна установлены для каждой Песни/Паттерна.





## Арпеджио

Эта функция позволяет Вам автоматически вызывать музыкальные и ритмические фразы, используя текущий Голос, простым нажатием ноты или нот на клавиатуре. Последовательность Арпеджио также изменяется в ответ на воспроизводимые ноты или аккорды, предоставляя Вам разнообразие вдохновляющих музыкальных фраз и идей для создания и исполнения музыки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Отдельный тип Арпеджио может быть воспроизведен одновременно в режимах Исполнения, Песни, и Паттерна, давая Вам возможность одновременно воспроизводить партии мультитембрального генератора тона.

### Категории типов Арпеджио

Типы Арпеджио разделены на 18 категорий:

LCD	Название Категории	Описание
<b>Seq</b>	Synth Sequence	Различные фразы арпеджио для синтезированных голосов.
<b>ChSq</b>	Synth Chord Sequence	Различные ритмические аккордовые фразы или синтезированные голоса.
<b>HySq</b>	Synth Hybrid Sequence	Различные запрограммированные типы арпеджио, построенные так, чтобы басовые фразы игрались в нижнем диапазоне клавиатуры, а аккорды или мелодии - в среднем или верхнем диапазоне. Эти типы арпеджио необходимы для комбинаций голосов разделения. Кроме того, есть также типы Hybrid Velocity ("HybVel ..."), которые содержат различные фразы диапазонов динамической чувствительности, что позволяет Вам изменять звучание фразы арпеджио в зависимости от того, как сильно Вы играете на клавиатуре.
<b>APKb</b>	Acoustic Piano & Keyboard	Различные типы арпеджио для фортепьянных и других клавишных голосов, например электрофортепьяно.
<b>Orgn</b>	Organ	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов органа.
<b>GtPl</b>	Guitar & Plucked	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов гитары и голосов арфы.
<b>GtKM</b>	Guitar -Keyboard Mega Voice	Различные типы арпеджио, для голосов Keyboard Mega (см. примечание ниже).
<b>Bass</b>	Bass	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов баса или синтезированных басовых голосов.
<b>BaKM</b>	Bass -Keyboard Mega Voice	Различные типы арпеджио, для басовых голосов Keyboard Mega (см. примечание ниже).
<b>Strn</b>	Strings	Различные типы арпеджио, для голосов струнных и пиццикато.
<b>Bras</b>	Brass	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов медных инструментов.
<b>RdPp</b>	Reed & Pipe	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов саксофона и флейты.
<b>Lead</b>	Synth Lead	Различные типы арпеджио, для голосов synth lead.
<b>PdMe</b>	Synth Pad & Musical FX	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов synth pad и специальных голосов музыкальных эффектов, включая перкуссионные звуки.
<b>CPrc</b>	Chromatic Percussion	Различные типы арпеджио, для голосов хроматической перкуссии.
<b>DrPc</b>	Drum & Percussion	Различные типы арпеджио, подходящие для голосов ударных инструментов и перкуссионных голосов.
<b>Comb</b>	Combination	Различные типы арпеджио для Исполнений. Это комбинированные арпеджио, с отдельными фразами, подходящими для барабанных (ударных) голосов, голосов баса, и инструментов аккорда/мелодии.
<b>Cntr</b>	Control	Различные типы арпеджио, запрограммированные вместе с данными Смены Режимы Управления и данными Изменения Высоты Тона. Эти типы арпеджио изменяют тон или высоту тона звука, вместо того, чтобы играть определенные ноты. Некоторые типы не содержат никаких нотных данных. При использовании типа этой категории установите параметр KeyMode в положение "direct" в каждом режиме.

### ■ Типы воспроизведения арпеджио

MO ES содержит 1787 типов Арпеджио, разделенных на 18 категорий, каждая со своим типом воспроизведения, предназначенным для использования с определенными Голосами. См. описание ниже.

#### ● Арпеджио для Стандартных Голосов

Для типов арпеджио (принадлежащих всем категориям за исключением DrPc и Cntr), созданных для использования со Стандартными Голосами, доступны следующие два типа воспроизведения.

<b>Воспроизведение только играемых нот</b>	Арпеджио воспроизводится с использованием только играемых нот и ее октавного интервала.
<b>Воспроизведение запрограммированной последовательности согласно играемому аккорду</b>	Эти типы Арпеджио состоят из нескольких последовательностей (секвенций), каждая из которых подходит для некоторого аккордового типа. Даже если Вы нажимаете только одну ноту, Арпеджио будет воспроизведено с использованием запрограммированной последовательности. Это означает, что могут звучать другие ноты кроме тех, которые Вы играете. Добавляя ноты к уже поддерживаемым нотам, Вы соответственно изменяете секвенцию. Другими словами, арпеджио воспроизводится согласно аккорду, который Вы играете.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Два эти типа воспроизведения не отличаются по названию категории или названию типа. Вам необходимо проиграть оба типа, чтобы услышать различие.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Так как эти типы запрограммированы для Стандартных Голосов, использование их с Голосами Ударных Инструментов не может дать соответствующих музыкальных результатов.

#### ● Арпеджио для Голосов Ударных Инструментов и Перкуссии - Категория: DrPc

Эти типы арпеджио запрограммированы специально для использования с Голосами Ударных Инструментов, что дает прямой доступ к различным паттернам ритма. Доступны три типа воспроизведения.

<b>Воспроизведение паттерна ударных инструментов</b>	Нажатие любой ноты или нот вызывает один и тот же ритмический паттерн.
<b>Воспроизведение паттерна ударных инструментов плюс дополнительные играемые ноты (назначенные ударные инструменты)</b>	Нажатие любой ноты вызывает один и тот же ритмический паттерн. Добавление нот к уже поддерживаемым, производит дополнительные звуки (назначенные ударные инструменты) для паттерна ударных инструментов.
<b>Воспроизведение только играемых нот (назначенные ударные инструменты)</b>	Игра ноты или нескольких нот вызывает ритмический паттерн, который использует только играемые ноты (назначенные ударные инструменты). Имейте в виду, что, даже если Вы играете те же самые ноты, вызванный паттерн ритма отличается в зависимости от порядка проигрываемых. Это дает Вам возможность обращаться к различным ритмическим паттернам, используя те же самые инструменты, просто изменяя их порядок.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Три типа воспроизведения не отличаются по названию категории или названию типа. Вам необходимо фактически проиграть типы, чтобы услышать их различие.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Так как эти типы запрограммированы для Стандартных Голосов, использование их с Голосами Ударных Инструментов не может дать соответствующих музыкальных результатов.

#### ● Арпеджио для Исполнений - Категория: Comb

Типы Арпеджио, принадлежащие категории "Comb", запрограммированы для вызова различных арпеджио - арпеджио для Стандартного Голоса и арпеджио для Голоса Ударных Инструментов - в зависимости от играемой ноты. Эти типы необходимы в режиме Исполнения, в котором несколько голосов (Голос Ударных Инструментов и Стандартный) используются в наложении. Вы можете одновременно вызывать арпеджио для Стандартного Голоса и Голоса Ударных Инструментов.

#### ● Арпеджио, содержащие события, не относящиеся к нотам - Категория: Cntr

Эти типы арпеджио запрограммированы, прежде всего, для работы со Сменой Режимы Управления и данными Изменения Высоты Тона. Они используются для изменения тона или высоты тона звука, вместо игры определенных нот. Некоторые типы вообще не содержат никаких нотных данных. При использовании типа этой категории, установите параметр KeyMode в положение "direct" при помощи следующих операций.

<b>Режим голоса</b>	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > KeyMode
<b>Исполнение</b>	[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > KeyMode
<b>Режим песни</b>	[SONG] > выбор Песни > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > KeyMode
<b>Режим Паттерна</b>	[PATTERN] > выбор Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > KeyMode

## ■ Параметры взаимосвязанные с Арпеджио

Параметры, имеющие отношение к Арпеджио, в зависимости от выбранного режима могут быть установлены со следующих дисплеев.

### ● Режим голоса

Параметры типа арпеджио, которые вызываются при выборе Голоса	[VOICE] > выбор ] Голоса > [F6] ARP	Стр. 152
	[VOICE] > выбор Голоса > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP	Стр. 154
Назначение типов Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5] для каждого Голоса	[VOICE] > выбор Голоса > [F1] PLAY	Стр. 151
Выходные MIDI параметры для воспроизведения Арпеджио для всех Голосов	[VOICE] > [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF3] ARP CH	Стр. 206

**ПРИМЕЧАНИЕ** выходные MIDI параметры для воспроизведения Арпеджио устанавливаются для каждого Голоса в режиме Голоса. В других режимах они могут быть установлены для каждого Исполнения, Песни и Паттерна.

### ● Режим Исполнения

Параметры типа арпеджио, которые вызываются при выборе Исполнения (включая выходные MIDI параметры для воспроизведения Арпеджио)	[PERFORM] > выбор Исполнения > [F6] ARP	Стр. 171
	[PERFORM] > выбор Исполнения > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP	Стр. 173
Назначение типов Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5] для каждого Исполнения	[PERFORM]> выбор Исполнения> [F1] PLAY	Стр. 171

### ● Режим песни

Параметры, относящиеся к типу Арпеджио, которые вызываются при выборе Песни (включая выходные MIDI параметры для воспроизведения Арпеджио)	[SONG]> выбор Песни> [MIXING]> [EDIT]> [COMMON]> [F3] ARP	Стр. 190
Назначение типов Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5] для каждой Песни	[SONG] > выбор Песни > [F1] PLAY	Стр. 178
	[SONG] > выбор Песни > [REC] > [F3] ARP	Стр. 180
Параметры типа арпеджио в записи	[SONG] > выбор Песни > [REC] > [F4] REC ARP	Стр. 180

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры, относящиеся к Арпеджио в режиме Песни, принадлежат Микшированию. Поэтому, если необходимо, сохраните их во внутренней памяти (DRAM) в режиме Сохранения Микширования Песни и затем сохраните их на USB запоминающем устройстве как данные Песни в режиме Файла.

### ● Режим Паттерна

Параметры типа Арпеджио, которые вызываются при выборе Паттерна (включая выходные MIDI параметры для воспроизведения Арпеджио)	[PATTERN] > выбор Паттерна > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP	Стр. 202
Назначение типов Арпеджио на кнопки [SF1] -[SF5] для каждого Паттерна	[PATTERN] > выбор Паттерна > [F1] Play	Стр. 196
	[PATTERN] > выбор Паттерна > [REC] > [F3] ARP	Стр. 198
Параметры типа арпеджио в записи	[PATTERN] > выбор Паттерна > [REC] > [F4] REC ARP	Стр. 198

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры, имеющие отношение к Арпеджио, в режиме Паттерна принадлежат Микшированию. Поэтому, если необходимо, сохраните их во внутренней памяти (DRAM) в режиме Сохранения Микширования Паттерна и затем сохраните их на USB запоминающем устройстве как данные Паттерна в режиме Файла.

# Внутренняя Память и Управление Файлами

При работе с МО, Вы создадите много различных видов данных, включая Голоса, Исполнения, Песни и Паттерны. Этот раздел описывает, как поддерживаются различные типы данных и как использовать устройства/носители памяти для того, чтобы сохранить эти данные.

## Поддержка данных

Вы можете поддерживать данные, которые Вы создали, используя следующие три метода.

### ● Сохранение

Это - процесс передачи или сохранения созданных данных синтезатора в определенном местоположении (Пользовательская Память - User Memory) во внутренней памяти. Каждый тип данных может быть сохранен следующими операциями:

<b>Голос</b>	[VOICE] > выбор Голоса > [STORE]	Стр. 168
<b>Исполнение</b>	[PERFORM] > выбор Исполнения > [STORE]	Стр. 177
<b>Микширование Песни</b>	[SONG] > выбор Песни > [MIXING] > [STORE]	Стр. 192
<b>Микширование Паттерна</b>	[PATTERN] > выбор Паттерна > [MIXING] > [STORE]	Стр. 202
<b>Голос Микширования</b>	[SONG] или [PATTERN] > выбор Песни/Паттерна > [MIXING] > [F5] VCE ED > [STORE]	Стр. 204
<b>Мастер</b>	[MASTER] > выбор Мастера > [STORE]	Стр. 218
<b>Системные установки</b>	[UTILITY] > [STORE] *	Стр. 205

\* Пожалуйста, обратите внимание, что нажатие кнопки [STORE] в Сервисном режиме немедленно начинает операцию Сохранения Системных установок.

### ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Данные Микширования Песни, Микширования Паттерна и Микширования Голоса сохраняются DRAM (стр. 150), и при выключении питания будут утеряны, даже если были сохранены, как указано в операциях выше. Всегда сохраняйте эти данные на USB запоминающем устройстве в режиме Файла.

### ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Никогда не выключайте питание при появлении сообщений "Executing.." - "Выполнение .." или "Please keep power on" - "Пожалуйста, не выключайте питание". Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

### ● Сохранение

**[FILE] > [F2] SAVE**


Это процесс передачи или сохранения созданных данных этого синтезатора на внешнее устройство памяти (USB запоминающее устройство). Этот процесс может быть произведен в режиме Файла. Операция Сохранения может быть выполнена различными методами, например, сохранение всех данных в виде отдельного файла или сохранение, указанного типа данных (например, только Голоса) в виде отдельного файла. См. Структуру Памяти (стр. 149) и Справочное Руководство (стр. 211). Сохраненные данные из файлов могут быть загружены в режиме Файла.


### ● Массив Данных

Эта функция позволяет Вам сохранять данные в буфере Редактирования (DRAM) или во Флэш-Памяти (Flash ROM), передавая их в виде Массива Данных (Bulk Dump) (системное эксклюзивное сообщение) на внешний MIDI инструмент или на секвенсорную программу на компьютере. Это может быть сделано следующими операциями:

<b>Голос</b>	[VOICE] > выбор Голоса > [JOB] > [F4] BULK
<b>Исполнение</b>	[PERFORM] > выбор Исполнения > [JOB] > [F4] BULK
<b>Микширование Песни</b>	[SONG] > выбор Песни > [MIXING] > [JOB] > [F4] BULK
<b>Микширование Паттерна</b>	[PATTERN] > выбор Паттерна > [MIXING] > [JOB] > [F4] BULK
<b>Мастер</b>	[MASTER] > выбор Мастера > [JOB] > [F4] BULK

 **ПРИМЕЧАНИЕ** Данные Голоса Микширования не могут быть переданы панельными операциями как Массив Данных.

 **ПРИМЕЧАНИЕ** Данные Пользовательского Арпеджио и некоторые из Системных установок не обрабатываются как Массив Данных.

 **ПРИМЕЧАНИЕ** Данные в Пользовательской Памяти могут быть переданы на внешний MIDI инструмент или компьютер при приеме сообщения запроса. См. отдельный Список Данных.

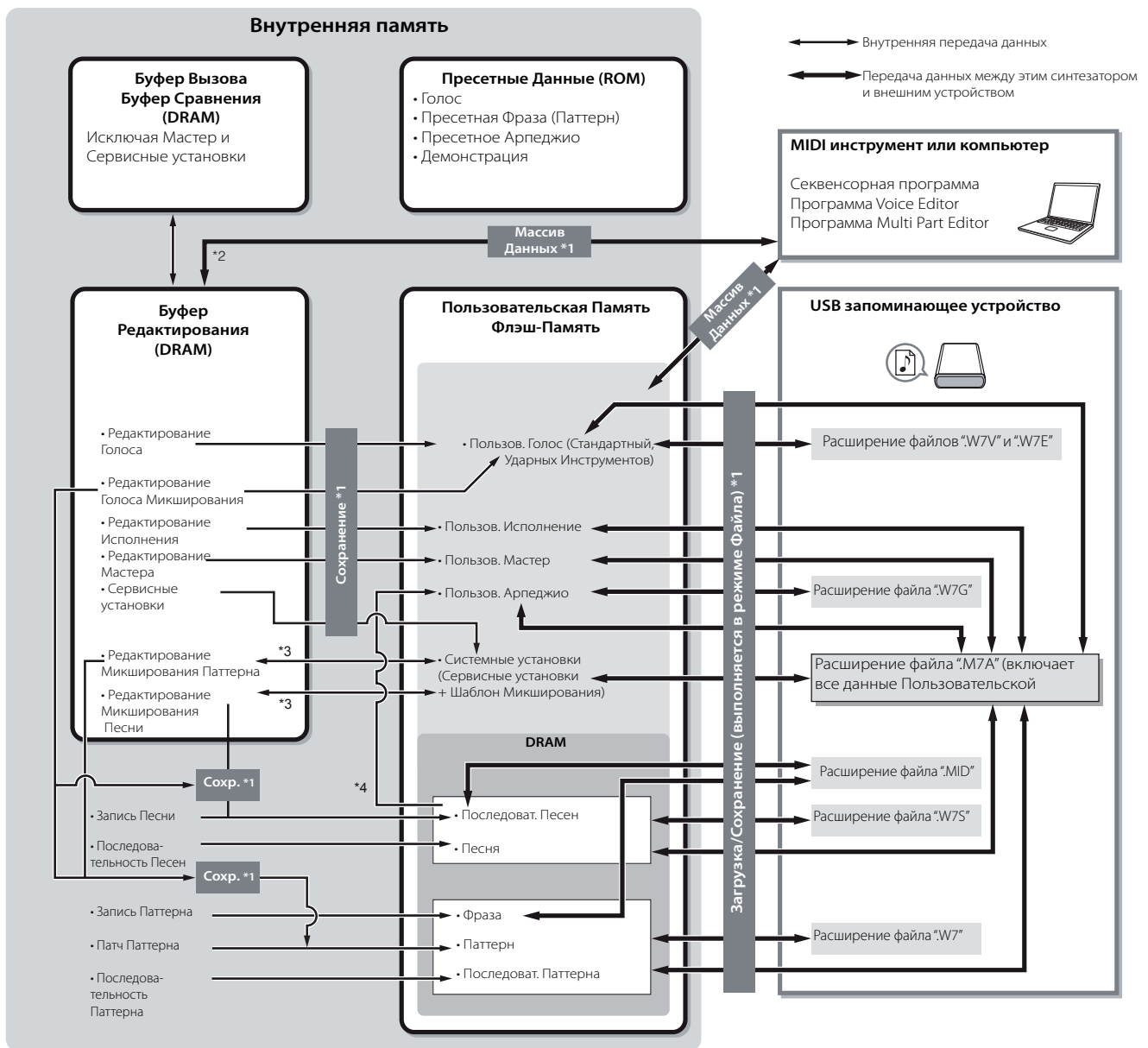
Данные Голоса могут быть переданы на компьютер для редактирования программой Voice Editor (стр. 112). Затем отредактированные данные Голоса могут быть переданы назад в банках как массив данных. Точно так же данные Голоса, созданные в режиме редактирования Голоса, можно посылать в банках на компьютер как массив данных.

Данные Микширования могут быть переданы на компьютер для редактирования с использованием программного обеспечения Multi Part Editor (стр. 112).

Отредактированные данные Микширования могут затем быть переданы назад на инструмент как массив данных. Данные Микширования, созданные в режимах Редактирования Микширования Песни и Микширования Паттерна можно также посылать в банках на компьютер как массив данных.

## Структура Памяти

Эта диаграмма детализирует взаимосвязи между функциями МО, внутренней памятью и USB запоминающим устройством.



\*1 Более детально на стр. 148.

\*2 Только в настоящее время отредактированные данные могут быть переданы как Массив Данных. Обратите внимание, что Голос Микширования не может быть передан как Массив Данных.

\*3 Установки Микширования могут быть сохранены/вызваны как шаблон в режиме Работы с Микшированием Песни/Работы с Микшированием Паттерна.

\*4 Вы можете преобразовать секвенсорные MIDI данные, записанные в режиме Записи Песни/Записи Паттерна, в данные Арпеджио. Это может быть выполнено следующими операциями:

- [SONG] > [JOB] > [F5] TRACK > 07: Put Track to Arp
- [PATTERN] > [JOB] > [F5] TRACK > 06: Track to Arp

## Внутренняя память

---

Ниже приведены объяснения основных терминов, используемых в иллюстрации Структуры Памяти на предыдущей странице.

### ● Флэш-память - Flash ROM

ROM (Постоянное Запоминающее Устройство) - память, предназначенная для чтения, но не для записи данных. В отличие от обычного ROM, Флэш-Память может перезаписываться, что позволяет Вам сохранять собственные данные. Содержание Флэш-Памяти поддерживается при выключенном питании.

### ● DRAM

RAM - Оперативная Память - память, предназначенная для записи и чтения данных. Есть два различных вида оперативной памяти: SRAM (Статическая Оперативная Память) и DRAM (Динамическая Оперативная Память). Созданные данные, сохраненные в памяти DRAM, теряются при выключении питания. Поэтому, Вы должны всегда сохранять любые данные находящиеся в DRAM на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

### ● Буфер Редактирования и Пользовательская Память

Буфер Редактирования (Edit Buffer) - местоположение в памяти для редактируемых данных Голоса, Исполнения, Мастера, Микширования Песни и Микширования Паттерна. Данные, отредактированные здесь, сохраняются в Пользовательской Памяти. Если Вы выбираете другой Голос, Исполнение, Мастер, Песню или Паттерн, все содержание буфера редактирования будет перезаписано данными выбранного Голоса/Исполнения/Мастера/Микширования Песни/Микширования Паттерна. Всегда сохраняйте важные данные перед выбором другого Голоса, и т.д.

### ● Буфер Редактирования и Буфер Вызова

Если Вы выбрали другой Голос/Исполнение/Песню/Паттерн, не сохранив последнее редактирование, Вы можете его восстановить, так как содержание буфера редактирования сохраняется в резервной памяти.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Имейте в виду, что буфер вызова не доступен в режиме Редактирования Мастера.

# Справочный материал

## Режим Голоса

### Режим Воспроизведения Голоса

[VOICE] → Voice selection

В режиме Воспроизведения Голоса можно выполнить операции редактирования выбранного Голоса. Для детального редактирования используйте Режим Редактирования Голоса. Параметры редактирования за исключением нескольких Паттернов, сохраняются во встроенной флэш-памяти в виде Голоса пользователя.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В Режиме Воспроизведения и Редактирования Голоса Вы можете задать параметры для каждого Голоса. Параметры для всех Голосов, такие как мастер-эквалайзер и мастер-эффекты, можно задать в сервисном режиме из дисплея: [UTILITY] > [F3] VOICE.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры с одинаковыми названиями в режиме Воспроизведения и Редактирования Голоса, имеют одинаковые функции и настройки.

F1 PLAY (воспроизведение)	
<b>TCH (Передающий канал)</b>	Указывает клавиатурный канал MIDI передачи. Вы можете изменить его, нажав кнопку TRACK SELECT (Выбор трека) (загорится индикатор) и любую кнопку 1-16. Клавиатурный канал MIDI передачи можно изменить следующим образом: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > KBDTransCh.
<b>OCT (Октава)</b>	Указывает настройку октавы для клавиатуры. Ее можно изменить следующим образом: [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF2] KBD > Octave.
<b>ASA (Назначение А), ASB (Назначение В)</b>	Указывает функции, закрепленные за соответствующими регуляторами (обозначены как «ASSIGN А» and «ASSIGN В»), когда горят индикаторы кнопок [PAN/SEND] и [TONE]. Функции закрепляются следующим образом: [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF2] ASSIGN.
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройки параметров TCH (Передающий канал), OCT (октава), ASA (назначение А) и ASB (назначение В) не принадлежат отдельным Голосам. Из-за этого они не сохраняются вместе с отдельным Голосом в режиме Сохранения Голоса (стр. 167).	
<b>AS1 (Назначение 1), AS2 (Назначение 2)</b>	Указывает функции, закрепленные за регуляторами (обозначены как «ASSIGN 1» и «ASSIGN 2»), когда горят индикаторы кнопок [PAN/SEND] и [TONE]. Функции закрепляются путем редактирования параметров в режиме Редактирования Голоса: [VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F4] CTL SET.
<b>[SF1] ARP1 (Арпеджио 1) - [SF5] ARP5 (Арпеджио 6)</b>	Вы можете закрепить нужные типы Арпеджио за данными кнопками и вызвать их при Исполнении на клавиатуре. Подробнее на стр. 47.
[F3] EFFECT (Эффект)	
Нажатие кнопки F3 EFFECT (эффект) в режиме Воспроизведения Голоса вызывает тот же дисплей эффекта, что и в режиме Редактирования Голоса ([VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT). Из этого дисплея Вы можете настроить относящиеся к эффектам Паттерны для текущего Голоса. Подробнее на стр. 158.	
[F4] PORTA (Портаменто)	
Из этого дисплея Вы можете выбрать моно- или полифоническое воспроизведение и настроить параметры Портаменто. Портаменто используется для создания плавного перехода по высоте тона от первой, исполненной на клавиатуре, ноты к следующей.	
<b>Моно/Poly</b>	Определяет, будет ли Голос воспроизводиться монофонически (отдельные ноты) или полифонически (одновременно несколько нот). <b>Настройки:</b> mono (моно), poly (поли) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> При нажатии второй клавиши во время удержания первой и при установке параметров PortaSw и Моно/Poly в положение «on» (вкл), вторая нота начнет звучать после преобразования первой ноты или начнет звучать не с начальной точки генератора огибающей (AEG/PEG/FEG), а с точки, достигнутой первой нотой. Это обеспечивает легато. Степень легато устанавливается следующим образом: [VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF4] PORTA > LegatoSlope (с. 152).
<b>PortaSw (Включение Портаменто)</b>	Определяет, будет ли Портаменто применяться к выбранному Голосов. <b>Настройки:</b> «off» (выкл), «on» (вкл).
<b>PortaTime (Время Портаменто)</b>	Определяет время перехода высоты ноты. Более высокие значения обеспечивают большее время. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>PortaMode (Режим Портаменто)</b>	Определяет режим Портаменто. Поведение Портаменто варьируется в зависимости от выбора опции mono (моно) или poly (поли). <b>Настройки:</b> fingered (пальцевый), fulltime (полный)/fingered: Портаменто применяется только при Исполнении легато (Исполнение следующей ноты до прекращения звучания предыдущей). Fulltime: Портаменто применяется всегда

**[F5] EG (Envelope Generator)**

Этот дисплей содержит базовые настройки генератора огибающей - громкость и фильтр - для Голоса, а также частоту отсеечения фильтра и настройки резонанса. Выполненные здесь настройки применяются в качестве смещения настроек AEG (генератор огибающей амплитуды) и FEG (генератора огибающей фильтра), сделанных в режиме редактирования Голоса. Названия доступных параметров приведены ниже в том виде, как они выводятся на дисплей.

	ATK	DCY	SUS	REL	DEPTH	CUTOFF	RESO
<b>AEG</b>	Время атаки	Время затухания	Уровень поддержки звучания	Время конечного затухания	-	-	-
<b>FEG</b>			-		Глубина	Частота отсеечения	Резонанс

**Настройки:** -64... 0 ... +63

**F6 ARP (Арпеджио)**

Данный дисплей содержит базовые настройки для воспроизведения Арпеджио, включая параметры TYPE (тип) и TEMPO (темп). Относительно назначения кнопок SF1-5 обратитесь к дисплею F1 PLAY (воспроизведение).

<b>Bank (Банк) Ctgr (Категория), Type (Тип)</b>	Эти параметры определяют тип Арпеджио. Трехзначное обозначение перед названием типа Арпеджио указывает номер Арпеджио в выбранной категории. <b>Настройки:</b> обратитесь к отдельному перечню данных
<b>Tempo (Темп)</b>	Определяет темп Арпеджио. Когда синхронизация MIDI([UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync) установлена на MIDI, настройка параметра невозможна. <b>Настройки:</b> 1-300
<b>VelLimit (Предел Скорости)</b>	Определяет низшую и высшую скорость, которая запускает воспроизведение Арпеджио. Воспроизведение Арпеджио начинается при Исполнении нот со скоростями в данном диапазоне. <b>Настройки:</b> 1-127 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Ноты, исполненные за пределами диапазона, звучат обычно, без Арпеджио.
<b>Switch (Выключение)</b>	Определяет, будет ли воспроизводиться Арпеджио. Вы можете вкл/выкл воспроизведение Арпеджио с передней панели с помощью кнопки ARPEGGIO "on"/"off" (вкл/выкл Арпеджио). <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Hold (Удержание)</b>	Определяет, будет ли удерживаться воспроизводимое Арпеджио. Когда выбрана опция «on» (вкл), Арпеджио автоматически воспроизводится циклически даже при отпускании клавиш; это продолжается до нажатия следующей клавиши. <b>Настройки:</b> «sync-off» (см. ниже), «off», «on» «sync-off»: При выборе данной опции, Вы можете использовать клавиши для активирования/отмены глушения воспроизведения Арпеджио (не запуска/остановки) путем нажатия/отпускания клавиши.



## Режим Редактирования Голоса

[VOICE] → Выбор Голоса → [EDIT]

Существует два типа Голосов: обычные и Голоса ударных. Ниже объясняется, как редактировать Голоса разных типов и их доступные параметры. Обратите внимание, что доступные для редактирования Паттерны зависят от типа Голоса (обычного или ударного).

## Редактирование Обычного Голоса

При выборе обычного Голоса, процедура разделяется на редактирование общих параметров (общих для всех 4-х элементов) и редактирование элемента (параметры отдельного элемента).

<b>Common Edit (Редактирование Общих Параметров)</b>	<b>[VOICE] → Выбор обычного Голоса → [EDIT] → [COMMON]</b>
--	--

Эти параметры предназначены для глобального (или общего) редактирования всех четырех элементов выбранного обычного Голоса.

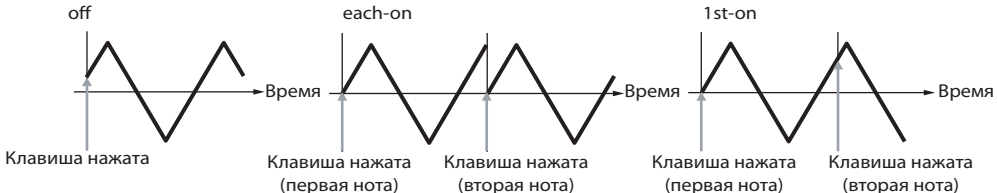
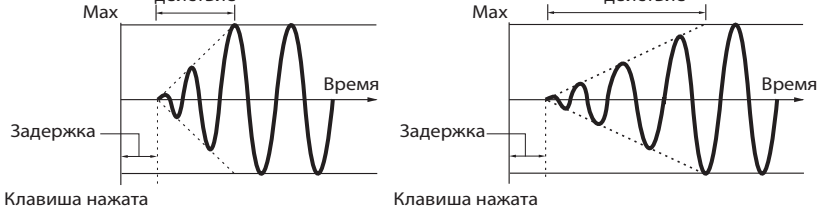
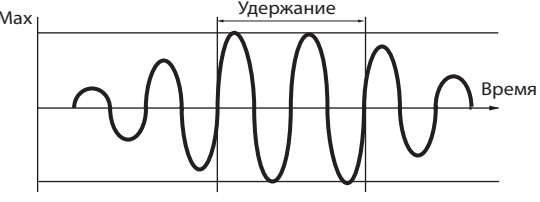
[F1] GENERAL	
<b>[SF1] NAME</b>	В этом дисплее Вы можете закрепить категорию (основную или вспомогательную) за выбранным Голосом и назвать Голос. Название может включать до 10 символов. Подробнее на стр. 38 Руководства Пользователя.
<b>[SF2] PLY MODE (Режим Воспроизведения)</b>	Из этого дисплея Вы можете выполнить настройку генератора тона MO и закрепить разные микронастройки.
<b>Mono/Poly (моно/поли)</b>	Определяет, будет ли Голос воспроизводиться монофонически (отдельными нотами) или полифонически (одновременно несколькими нотами). <b>Настройки:</b> mono, poly
<b>KeyAsgnMode (Режим Назначения Клавиш)</b>	При выборе опции single, двойное Исполнение одной и той же ноты исключается. Это необходимо при одновременном получении двух или более сообщений о включении ноты без соответствующего сообщения о ее выключении. Для Исполнения каждого события, связанного с одной и той же нотой, выберите опцию multi. <b>Настройки:</b> single, multi
<b>M. TuningNo. (Номер Микронастройки)</b>	Определяет систему настройки Голоса. Обычно устанавливается в положение 00 (равное темперирование), однако доступны и другие системы настройки. <b>Настройки:</b> подробнее в перечне на стр. 169,
<b>M. TuningRoot (Основной Тон Микронастройки)</b>	Определяет основной тон микронастройки (см. Выше). <b>Настройки:</b> C-B
<b>[SF3] MEQ OFS (Смещение Мастер-Эквалайзера)</b>	Из этого дисплея Вы можете настроить мастер-эквалайзер для всего Голоса. Выполненные здесь настройки применяются в качестве смещения настроек эквалайзера (за исключением MIDI), сделанным в сервисном режиме ([VOICE] > [UTILITY] > [F3] VOICE > [SF1] MEQ). Более того, Вы также можете подстраивать эти настройки непосредственно с использованием 4-х регуляторов на передней панели при горящем индикаторе кнопки EQ (эквалайзер). <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63
<b>[SF4] PORTA (Портаменто)</b>	Из этого дисплея можно задать параметры Портаменто для всех Партий выбранного Исполнения. Портаменто используется для обеспечения плавного перехода по высоте тона от первой, исполненной на клавиатуре, ноте к следующей.
<b>Switch (Выключение)</b>	Определяет, будет ли Портаменто применяться к исполняемому с клавиатуры текущему Голосу. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Time (Время)</b>	Определяет время перехода высоты тона. Более высокие значения соответствуют большей длительности перехода. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>Mode (Режим)</b>	Определяет, как Портаменто будет применяться к Исполнению на клавиатуре. <b>Настройки:</b> fingered, fulltime fingered: Портаменто применяется к Исполнению легато (Исполнение следующей ноты до отжатия предыдущей) fulltime: Портаменто применяется всегда.
<b>TimeMode</b>	определяет, как параметр TIME(время) будет влиять на эффект Портаменто. <b>Настройки:</b> rate1, time1, rate2, time2 rate1 - Высота тона изменяется в заданной степени. Time1 - Высота тона изменяется в пределах заданного времени. Rate2 - Высота тона изменяется в заданной степени в пределах октавы. Time2 - Высота тона изменяется в заданное время в пределах октавы
<b>LegatoSlope</b>	Определяет скорость атаки нот легато, когда параметр Switch установлен в положение «on» (вкл), а Mono/Poly – в положение Mono. (Ноты легато перекрываются друг с другом, следующая исполняется до выключения предыдущей.) Чем выше значение, тем меньше степень атаки. <b>Настройки:</b> 0-7

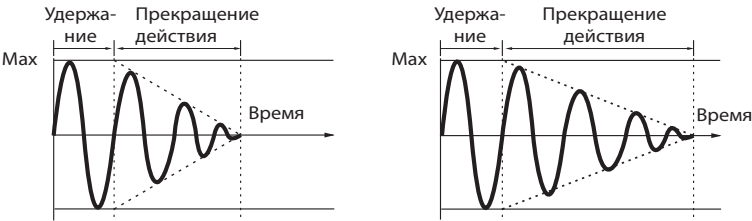
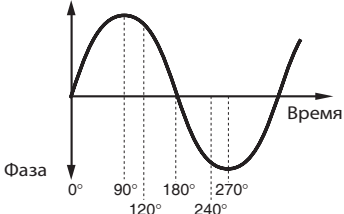
<b>[SF5] OTHER</b>	Из этого дисплея Вы можете назначить функции регуляторам и определить диапазон действия регулятора изгиба высоты тона.
<b>KnobAssign</b>	Определяет, какие функции будут назначены регуляторам. Нажмите функциональную кнопку на панели для выбора нужного ряда функций, который будет автоматически сохранен с выбранной Песней. <b>Настройки:</b> pan, tone, assign, MEQofs, MEF, arpFx
<b>PB Upper (Верхний Предел Изгиба Высоты Тона), PB Lower (Нижний Предел Изгиба Высоты Тона)</b>	Задаёт величину (в полутонах), на которую высота тона ноты будет варьировать при перемещении регулятора изгиба высоты тона вверх/вниз. К примеру, при нижней настройке в -12 высоту тона можно опускать максимум на одну октаву (12 полутонов) при опускании регулятора изгиба высоты тона. Аналогично, установив верхний предел на +12, Вы можете максимально повысить высоту тона на одну октаву при поднятии регулятора. <b>Настройки:</b> -48 - 0 - +24
<b>AssignA, AssignB, Assign1, Assign2</b>	Этот параметр смещает значение для каждого параметра Dest (назначение). Для некоторых назначений Assign A/B изменяет абсолютное значение.
<b>[F2] OUTPUT</b>	
<b>Volume (Громкость)</b>	Определяет выходной уровень Голоса. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>Pan (Панорамирование)</b>	Определяет положение Голоса в стереофоническом поле. Более того, Вы также можете настроить панорамирование с помощью контроллеров на передней панели при горячем индикаторе кнопки PAN/SEND. <b>Настройки:</b> L63 (крайнее левое положение) - C (центр) - R63 (крайнее правое положение) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда выбран стереофонический Голос, данный параметр может оказаться не эффективным. Голоса с элементами, установленными противоположными настройками для панорамирования (заданы в [F4] AMP > [SF1] LVL/PAN > Pan), например, крайнее левое и крайнее правое, считаются стереофоническими Голосами.
<b>RevSend (Отправка На Реверберацию)</b>	Определяет уровень отправки вставляемых эффектов A/B (или обход эффекта) на реверберацию/Хорус. Более того, Вы можете настроить параметр непосредственно с помощью 4-х контроллеров на передней панели при горячем индикаторе кнопки PAN/SEND.
<b>ChoSend (Посыл На Хорус)</b>	<b>Настройки:</b> 0-127
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробности на стр. 142.	
<b>[F3] ARP (Арпеджио)</b>	
<b>[SF1] TYPE (Тип)</b>	Этот дисплей включает базовые настройки для воспроизведения Арпеджио, включая тип и темп.
<b>Bank (Банк) Ctg (Категория) Type (Тип)</b>	Эти три параметра определяют тип Арпеджио. Трёхзначный индекс перед названием типа указывает на номер в выбранной категории. <b>Настройки:</b> обратитесь к отдельному перечню данных
<b>Tempo (Темп)</b>	Определяет темп Арпеджио. Когда параметр MIDI Sync ([UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync) установлен на MIDI, в этом поле отображается MIDI, и настройка темпа невозможна. <b>Настройки:</b> 1-300
<b>ChgTiming</b>	Определяет фактическую синхронизацию, которая задает начало воспроизведения нового выбранного типа Арпеджио. <b>Настройки:</b> realtime, measure realtime - переход к другому типу Арпеджио выполняется немедленно после его выбора. Measure - переход к другому типу Арпеджио выполняется с начала следующего такта.
<b>Switch</b>	Включает/выключает Арпеджио. Вы можете выполнить эту операцию с панели с помощью переключателя ARPEGGIO "on"/"off" (вкл/выкл Арпеджио). <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Hold</b>	Удерживает воспроизведение Арпеджио. При выборе опции «on» (вкл), Арпеджио будет воспроизводиться циклически (даже при отпускании клавиши) до нажатия следующей клавиши. <b>Настройки:</b> «sync-off» (см. ниже), «off», «on» sync-off – При выборе данной настройки воспроизведение Арпеджио продолжается без звука даже при отпускании клавиши. Нажмите любую клавишу для включения звука воспроизводимого Арпеджио. Другими словами Вы можете с помощью клавиш активировать/отменить глушение воспроизведения Арпеджио (не его запуск/остановку).
<b>KeyMode</b>	Определяет, как будет воспроизводиться Арпеджио при Исполнении на клавиатуре. <b>Настройки:</b> sort, thru, direct, sortdirect, thrudirect sort - при Исполнении определенных нот (например, нот аккорда) воспроизводится одна и та же секвенция, вне зависимости от последовательности нажатия клавиш. Thru - при Исполнении определенных нот (например, нот аккорда) секвенции будут отличаться в зависимости от порядка нажатия клавиш. Direct - Нотные события секвенций Арпеджио не исполняются; слышны только ноты, исполненные на клавиатуре. Эта настройка используется для не нотных установок Арпеджио, таких как Control Change (изменение контроллеров) или изгиб высоты тона. При воспроизведении Арпеджио эти события применяются к Голосу, исполняемому с клавиатуры. Используйте эту настройку, когда типы Арпеджио содержат не нотные данные или при выборе категории CM. Sortdirect - Арпеджио воспроизводится в соответствии с опцией sort, но также слышны исполняемые ноты. Thrudirect - Арпеджио воспроизводится в соответствии с опцией thru, но также слышны исполняемые ноты. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Некоторые типы Арпеджио, относящиеся к категории Cntr, могут не содержать нотных событий (с. 146). При выборе такого типа Арпеджио и установке параметра KeyMode в положение «sort» или «thru», звука не будет слышно даже при нажатии клавиш клавиатуры. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> При выборе опций «sort» и «thru», порядок Исполнения нот зависит от секвенций данных Арпеджио.
<b>VelMode (Режим Скорости)</b>	Определяет скорость воспроизведения Арпеджио или отклик на силу нажатия клавиш. <b>Настройки:</b> original, thru original - Арпеджио воспроизводится со скоростью, заданной в секвенциях данных Арпеджио. Thru - Арпеджио воспроизводится со скоростью Исполнения на клавиатуре. Например, при сильном нажатии клавиш громкость повышается.

<b>[SF2] LIMIT</b>										
<b>NoteLimit (Предел Нот)</b>	<p>Определяет высшую и низшую ноту в диапазоне нот Арпеджио. Ноты, исполняемые в этом диапазоне, запускают воспроизведение Арпеджио.</p> <p><b>Настройки:</b> C -2 - G8</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Например, установив данный параметр на C5-C4, Вы сможете запустить Арпеджио Исполнением нот в двух диапазонах: C-2...C4 и C5..G8. Ноты между C4 и C5 не будут влиять на Арпеджио.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы также можете задать диапазон с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку INFORMATION (информация) и нажимая нужную нижнюю и верхнюю клавиши.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Имейте в виду, что звук будет слышен при установке параметра KeyMode в положение «sort» или «thru» или при Исполнении нот за пределами установленного здесь диапазона.</p>									
<b>VelocityLim (Предел Скорости)</b>	<p>Определяет высшую и низшую скорости для диапазона скоростей Арпеджио. Этот параметр позволяет управлять воспроизведением Арпеджио за счет силы нажатия клавиш.</p> <p><b>Настройки:</b> 1-127</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы можете отдельно создать верхний и нижний диапазон для воспроизведения Арпеджио с «пропуском» в середине, задав сначала максимальное значение. Например, установив Velocity Limit на 93 - 34, Вы сможете воспроизводить Арпеджио в двух независимых диапазонах скоростей: мягком (1-34) и сильном (93-127). Ноты, исполняемые в диапазоне 35 – 92, не будут запускать воспроизведение Арпеджио.</p>									
<b>[SF3] PLAY FX</b>	<p>Эти параметры воспроизведения эффектов позволяют управлять воспроизведением Арпеджио. Изменяя синхронизацию и скорость нот, Вы сможете изменить ритмичность мелодии.</p>									
<b>UnitMultiply</b>	<p>Настраивает время воспроизведения Арпеджио. Например, задав 200%, Вы удвоите время воспроизведения и наполовину уменьшите темп. И наоборот, выбрав 50%, Вы уменьшите наполовину время воспроизведения и удвоите темп. Обычная настройка - 100%.</p> <p><b>Настройки:</b> 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%</p>									
<b>Swing</b>	<p>Задерживает ноты на четных долях (слабая доля) для создания ощущения свинга.</p> <p><b>Настройки:</b> -120 - +120</p>									
<b>QuntValue (Значение Квантизации)</b>	<p>Определяет, по каким долям нотных данных будут выравниваться данные секвенций Арпеджио, или к каким долям секвенций Арпеджио будет применяться свинг.</p> <p><b>Настройки:</b></p> <table border="0" style="margin-left: 20px;"> <tr> <td style="padding-right: 20px;">32-я нота </td> <td style="padding-right: 20px;">триоль 8-х нот </td> <td style="padding-right: 20px;">1/4-я нота </td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 20px;">триоль 16-х нот </td> <td style="padding-right: 20px;">8-я нота </td> <td style="padding-right: 20px;">1/4-х нот </td> </tr> <tr> <td style="padding-right: 20px;">16-я нота триоль </td> <td style="padding-right: 20px;">1/4-х нот </td> <td></td> </tr> </table>	32-я нота	триоль 8-х нот	1/4-я нота	триоль 16-х нот	8-я нота	1/4-х нот	16-я нота триоль	1/4-х нот	
32-я нота	триоль 8-х нот	1/4-я нота								
триоль 16-х нот	8-я нота	1/4-х нот								
16-я нота триоль	1/4-х нот									
<b>QuntStrength (Степень Квантизации)</b>	<p>Задается степень, с которой нотные события будут применяться к ближайшим квантизированным долям. Настройка 100% обеспечивает точную синхронизацию в соответствии с параметром QuntValue. Настройка 0% - отсутствие квантизации.</p> <p><b>Настройки:</b> 0% - 100%</p>									
<b>VelocityRate</b>	<p>Определяет, насколько скорость воспроизведения Арпеджио будет смещена по отношению к исходному значению. Например, настройка 100% означает использование оригинального значения. Значения ниже 100% будут уменьшать скорость, а значения выше 100% - увеличивать скорость.</p> <p><b>Настройки:</b> 0% - 200%</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Скорость нельзя уменьшить или увеличить за пределами номинального диапазона (1-127). Любое значение за пределами диапазона будет автоматически приравняться к минимальному или максимальному.</p>									
<b>GateTimeRate</b>	<p>Определяет, насколько длительность нот Арпеджио будет смещаться по отношению к исходному значению. То есть, насколько исходная длительность будет увеличиваться/уменьшаться в процессе воспроизведения Арпеджио. 100% соответствует исходному значению. Значение ниже 100% укорачивает длительность нот Арпеджио, в то время как значения выше 100% увеличивают ее.</p> <p><b>Настройки:</b> 0% - 200%</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Длительность не может быть уменьшена ниже 1. Любое значение меньше 1 будет автоматически приравняться к 1.</p>									
<b>[F4] CTL SET (Набор контроллеров)</b>										
<b>[SF1] SET1/2 - [SF3] SET5/6</b>	<p>Дисплей содержит три страницы, так как за каждым Голосом можно закрепить до 6 наборов контроллеров. Подробная информация на стр. 70.</p>									
<b>ElementSw (Включение Элемента)</b>	<p>Определяет влияние выбранного контроллера на отдельный элемент.</p> <p><b>Настройки:</b> элементы 1-4 активированы (1-4) или заблокированы (-).</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Данный параметр блокируется, если описанный ниже параметр Dest (назначение) устанавливает не связанную с элементами Голоса опцию.</p>									
<b>Source (Источник)</b>	<p>Определяет, какой контроллер панели будет закреплен и использован с выбранным набором. Затем этот контроллер используется для управления опцией, выбранной для параметра Dest (назначение).</p> <p><b>Настройки:</b> PB (регулятор изгиба высоты тона), MW (колесо модуляции), AT (послекасание), FC1 (педальный контроллер 1), FS (педальный переключатель), RB (пленочный контроллер), BC (контроллер дыхания исполнителя), AS1 (ASSIGN 1; ручка 3), AS2 (ASSIGN 2; ручка 4), FC2 (педальный контроллер 2)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Имейте в виду, что в отличие от других контроллеров ручки ASSIGN A и B могут закрепляться за общими функциями всей системы, а не за отдельными функциями для каждого индивидуального Голоса. Более подробно на стр. 208.</p>									
<b>Dest (Назначение)</b>	<p>Определяет параметр, который будет управляться контроллером Source.</p> <p><b>Настройки:</b> Подробности в отдельном перечне данных.</p>									
<b>Depth (Глубина)</b>	<p>Определяет степень влияния контроллера Source на параметр Dest (назначение). Для отрицательных значений функционирование контроллера будет обратным. Максимальная настройка контроллера обеспечивает минимальное изменение параметра.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>									

**[F5] LFO (Низкочастотный Генератор)**

Из этого дисплея Вы можете настроить LFO (низкочастотный генератор). Как следует из названия, генератор создает Волны низкой частоты. Они используются для изменения настроек высоты тона, фильтра и амплитуды для создания таких эффектов как вибрато, «vaу-vaу» и тремоло.

<b>[SF1] WAVE (Волна)</b>	
<b>Wave (Волна)</b>	<p>Определяет Волны LFO (низкочастотный генератор), используемые для изменения звучания.  <b>Настройки:</b> tri, tri+, sawup, sawdwn, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzp, S/H 1, S/H 2, user</p>
<b>Speed (Скорость)</b>	<p>Определяет скорость Волны. Чем выше значение, тем выше скорость.  <b>Настройки:</b> 0-63</p>
<b>TempoSync</b>	<p>Определяет синхронизацию LFO с темпом Арпеджио или секвенсера (Песня/Паттерн).  <b>Настройки:</b> «off» (нет синхронизации), «on» (есть синхронизация)</p>
<b>TempoSpeed</b>	<p>Данный параметр доступен только при выборе опции «on» (вкл) для параметра TempoSync. Он позволяет выполнять детальные настройки для значения ноты, определяющие, как импульсы LFO синхронизируются с Арпеджио или секвенсером.  <b>Настройки:</b> 16-я, 8/3 (триоль восьмых нот), 16я с точкой, 8-я, 4/3 (триоль 4-х нот), 8-я с точкой, 4-я, 2/3 (триоль половинных нот), 4-я с точкой, половинная, целая/3 (триоль целых нот), половинная с точкой, квартоль 4-х нот, 4-я x 5 (квинтоль 4-х нот; 5 4-х нот в доле), 4-я x 6 (секстоль 4-х нот; 6 4-х нот в доле), 4-я x 7 (септоль 4-х нот; 6 4-х нот в доле), 4-я x 8 (8 4-х нот в доле)  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Фактическая длина ноты зависит от внутренней или внешней настройки темпа MIDI.</p>
<b>KeyOnReset</b>	<p>Определяет переустановку LFO (низкочастотного генератора) каждый раз при Исполнении ноты.  <b>Настройки:</b> «off», «each-on», «1st-on»                  «off» - LFO работает в циклическом режиме с синхронизацией по клавишам. Нажатие клавиши запускает Волну LFO в той фазе, в которой генератор находится в тот момент.                  «Each-on» - LFO переустанавливается с каждой исполненной нотой и запускает Волну в фазе, заданной в параметре PHASE.                  «1st-on» - LFO переустанавливается с каждой исполненной нотой и запускает Волну в фазе, заданной в параметре PHASE. Однако если Вы исполните вторую ноту при удержании первой, LFO продолжит функционировать в той же фазе, которая была запущена при Исполнении первой ноты. Другими словами, LFO переустанавливается только в случае отпущения первой клавиши перед нажатием второй.</p> 
<b>RandomSpeed</b>	<p>Определяет степень изменения скорости LFO (низкочастотный генератор).                  0 соответствует исходной скорости. Высокие значения соответствуют большей степени изменения скорости.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>[SF2] DELAY (задержка)</b>	
<b>Delay (Задержка)</b>	<p>Определяет время задержки между моментом нажатия клавиши и моментом действия LFO (низкочастотный генератор).                  Более высокие значения соответствуют большей задержки.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>Fadeln</b>	<p>Определяет величину времени для введения в действие LFO (низкочастотный генератор) (по истечении времени задержки). Чем выше значение, тем медленнее вводится генератор в действие и наоборот. <b>Настройки:</b> 0-127</p> <p>Значение низкого введения в действие      Введение в действие      Значение высокого введения в действие      Введение в действие</p> 
<b>Hold (время удержания)</b>	<p>Определяет длительность времени, в течение которого LFO (низкочастотный генератор) будет удерживать максимальный уровень. Чем выше значение, тем больше время удержания.  <b>Настройки:</b> 0-127</p> 

<p><b>FadeOut</b></p>	<p>Определяет величину времени, в течение которого действие LFO (низкочастотный генератор) будет прекращено (по истечении времени задержки). Более высокие значения обеспечивают медленное прекращение действия.  <b>Настройки:</b> 0-127</p> 
<p><b>[SF3] PHASE (Фаза)</b></p>	
<p><b>Phase (Фаза)</b></p>	<p>Определяет значение для определенного шага, выбранного в параметре STEP (шаг) (см.Ниже).  <b>Настройки:</b> 0, 90, 120, 180, 240, 270</p> 
<p><b>Offset EL1 - EL4</b></p>	<p>Определяет значение смещения параметра PHANTOM (фантомное питание) (См. Выше) для соответствующего элемента.  <b>Настройки:</b> +0, +90, +120, +180, +240, +270</p>
<p><b>[SF4] BOX1 - 3</b></p>	<p>В этом дисплее можно выбрать параметр-назначение для LFO (низкочастотный генератор), управляемый аспект звучания, управляемый элемент и глубину LFO. Три страницы настроек позволяют задать несколько адресатов.</p>
<p><b>ElemSw (Включение Элемента)</b></p>	<p>Определяет воздействие LFO на элемент. При включенном LFO отображается номер элемента (1-4). При его блокировке отображается «-&gt;» для соответствующего элемента.</p>
<p><b>Dest (Назначение)</b></p>	<p>Определяет параметр, управляемый Волной LFO.  <b>Настройки:</b> amd, pmd, fmd, reso (резонанс), ran, ELFOSpd (скорость LFO для элемента)</p>
<p><b>Depth (Глубина)</b></p>	<p>Определяет глубину Волны LFO.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>DptRatio EL1 - EL4 (Смещение глубины для элементов 1-4)</b></p>	<p>Определяет величину смещения параметра DEPTH (глубина) для соответствующего элемента.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>[SF5] USER (Пользователь)</b></p>	<p>Данное меню доступно только при выборе Волны LFO пользователя. Вы можете создать собственную Волну LFO, состоящую максимум из 16-ти шагов.</p>
<p><b>Template (Шаблон)</b></p>	<p>Вы можете выбрать запрограммированный шаблон для Волны LFO. Выбранный шаблон Волны в виде графика появляется на дисплее. Каждое нажатие кнопки SF1 отображает на дисплее разные Волны LFO в случайной последовательности.  <b>Настройки:</b>  All0 .....Значения всех шагов установлены на 0.  all64 .....Значения всех шагов установлены на 64.  all127 .....Значения всех шагов установлены на 127.  saw up .....Создается восходящая Волна пильчатой конфигурации.  saw down .....Создается нисходящая Волна пильчатой конфигурации.  even step: .....Значения всех 11-ти четных шагов установлены на 0, значения нечетных - на 127.  odd step: .....Значения всех нечетных шагов установлены на 0, а всех четных - на 127.</p>
<p><b>Slope (Наклон)</b></p>	<p>Определяет характер наклона Волны LFO .  <b>Настройки:</b> off (без наклона), up (вверх), down (Вниз), up&amp;down (вверх и вниз)</p>
<p><b>Value (Значение)</b></p>	<p>Определяет значения для каждого конкретного шага, выбранного в параметре STEP (шаг).  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>Step (Шаг)</b></p>	<p>Numerator: Выбирает нужный шаг.  <b>Настройки:</b> 1-16  Denominator: Определяет максимальное количество шагов.  <b>Настройки:</b> 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16</p>

<b>[F6] EFFECT (Эффект)</b>	
<p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее об использовании эффектов в режиме Голоса на стр. 142. Подробности о типах эффектов описаны в отдельной брошюре.</p>	
<b>[SF1] CONNECT</b>	Этот дисплей предоставляет возможность управления эффектами. Подробнее о параметрах на стр. 142.
<b>[SF2] INS A (Вставка A)</b> <b>[SF3] INS B (Вставка B)</b> <b>[SF4] REVERB</b> <b>[SF5] CHORUS</b>	Предназначен для настройки разных параметров блока эффектов. Ряд параметров и значений отличается для разных типов эффектов. Меню блока эффектов исчезает при выборе опции thru.

<b>Element Edit (Редактирование Элемента)</b>	<b>[VOICE] → Выбор обычного Голоса → [EDIT] → Выбор элемента</b>
---	--

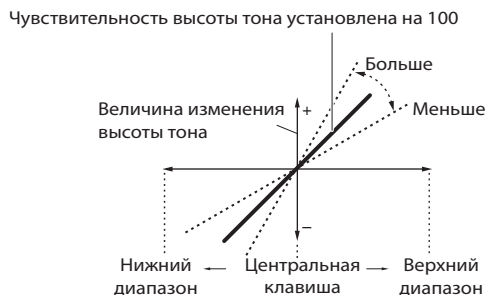
Эти параметры предназначены для редактирования отдельных элементов, входящих в состав обычного Голоса.

<b>[F1] OSC (Генератор)</b>	
<b>[SF1] WAVE (Волна)</b>	В этом дисплее Вы можете выбрать нужную Волну или Голос для элемента.
<b>ElementSw (Включение Элемента)</b>	<p>Определяет вкл/Выкл выбранного элемента.</p> <p><b>Настройки:</b> «off» (выкл)(не активен), «on» (вкл) (активен)</p>
<b>Wave No. (Номер Волны)</b> <b>WaveCtgr (Категория Волны)</b>	<p>Определяет Волну для выбранного элемента.</p> <p>См.Список Волн в отдельном перечне данных.</p>
<b>[SF2] OUTPUT (Выход)</b>	
<b>KeyOnDelay</b>	<p>Определяет время (задержку) между моментом нажатия клавиши и моментом воспроизведения звука. Вы можете задать разную задержку для разных элементов.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>DelayTempoSync</b>	<p>Определяет синхронизацию параметра KeyOnDelay в соответствии с темпом Арпеджио или секвенсора (Песни или Паттерна).</p> <p><b>Настройки:</b> «off» (Синхронизации нет), «on» (Синхронизация есть)</p>
<b>DelayTemp</b>	<p>Определяет синхронизацию параметра KeyOnDelay при установке параметра DelayTempoSync в положение «on».</p> <p><b>Настройки:</b> 6-я, 8/3 (триоль восьмых нот), 16я с точкой, 8-я, 4/3 (триоль 4-х нот), 8-я с точкой, 4-я, 2/3 (триоль половинных нот), 4-я с точкой, половинная, целая/3 (триоль целых нот), половинная с точкой, квартоль 4-х нот, 4-я x 5 (квинтоль 4-х нот; 5 4-х нот в доле), 4-я x 6 (секстоль 4-х нот; 6 4-х нот в доле), 4-я x 7 (септоль 4-х нот; 6 4-х нот в доле), 4-я x 8 (8 4-х нот в доле)</p>
<b>InsEffectOut (Вывод Вставляемого Эффекта)</b>	<p>Определяет, какой вставляемый эффект (A или B) используется для обработки каждого элемента. Опция thru позволяет обходить вставляемые эффекты для заданной клавиши. Этот параметр аналогичен параметру EL: OUT в дисплее [F6] EFFECT &gt; [SF1] CONNECT режима Редактирования обычного Голоса. Выполненная здесь настройка автоматически изменяет настройку для параметра EL: OUT.</p> <p><b>Настройки:</b> thru, insA (вставляемый эффект A), insB (вставляемый эффект B)</p>
<b>[SF3] LIMIT (Предел)</b>	
<b>NoteLimit</b>	<p>Определяет высшую и низшую ноты в диапазоне клавиатуры для каждого элемента. Выбранный элемент будет звучать только при Исполнении нот в данном диапазоне.</p> <p><b>Настройки:</b> C -2 - G8</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> * Вы также можете создать верхний и нижний диапазоны для элемента с «пропуском» в середине, задав сначала высшую ноту. Например, задав параметр как C5-C45, Вы сможете воспроизводить элемент в двух различных диапазонах: C-2...C4 и C5..G8. Ноты между C4 и C5 не будут воспроизводить выбранный элемент. * Вы также можете задать центральную клавишу с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку INFORMATION (Информация) и нажав нужную клавишу.</p>
<b>VelocityLimit (Предел Скорости)</b>	<p>Определяет минимальное и максимальное значения диапазона скорости, на который будет откликаться каждый элемент. Воспроизведение элемента будет запускаться при Исполнении нот в заданном диапазоне скорости. К примеру, это позволяет запускать один элемент при мягком нажатии клавиш, а другой - при сильном.</p> <p><b>Настройки:</b> 1-127</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы также можете создать отдельно верхний и нижний диапазоны для элемента с «пропуском» в середине, сначала задав максимальное значение. К примеру, установите значение параметра 93-34. Это позволит Вам воспроизводить элемент в двух диапазонах: при слабом (1-34) и сильном (93-127) нажатии клавиш. Ноты, исполненные в среднем диапазоне скоростей (между 35 и 92) не будут воспроизводить выбранный элемент.</p>
<b>VelCrossFade</b>	<p>Определяет, насколько постепенно будет уменьшаться громкость элемента в зависимости от изменения скорости за пределами настройки Velocity Limit (см. Выше). Назначение данного параметра заключается в создании естественного перекрестного затухания, при котором разные элементы постепенно сменяют друг друга в зависимости от силы нажатия клавиш. Чем выше значение, тем медленнее изменяется уровень.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>

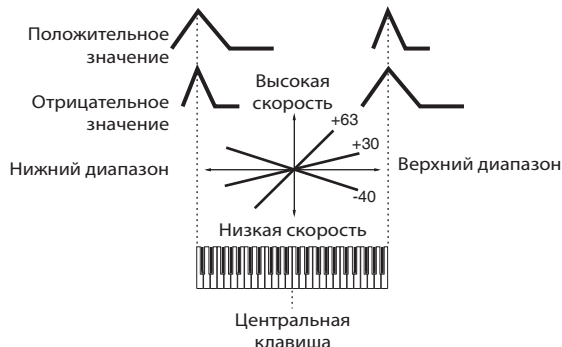
[F2] PITCH (Высота Тона)																						
[SF1] TUNE (Настройка)	Из этого дисплея Вы можете задать разные параметры, связанные с высотой тона, для выбранного элемента.																					
Coarse (Грубая)	Определяет высоту тона каждого элемента в полутонах. <b>Настройки:</b> -48 - 0 - +48																					
Fine (Тонкая)	Определяет тонкую настройку высоты тона для каждого элемента. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63																					
FineScaling	Определяет степень, с которой ноты (особенно их положение и диапазон октав) влияют на высоту тона при тонкой настройке выбранного элемента по отношению к С3 как базовой высоте тона. Положительные настройки изменяют высоту тона нижних нот вниз, а верхних - вверх. Отрицательные значения оказывают обратное действие. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63																					
Random	Позволяет случайным образом изменять высоту тона элемента для каждой исполненной ноты. Это эффективно при воспроизведении естественных вариаций высоты тона акустических инструментов, а также для создания необычных изменений высоты тона. Чем выше значение, тем больше изменяется высота тона. 0 - без изменений. <b>Настройки:</b> 0-127																					
[SF2] VEL SENS (Чувствительность к Скорости)																						
EGTime Segment (Сегмент)	Определяет чувствительность к скорости для параметра PEG's Time. Сначала выберите сегмент, затем задайте параметр TIME (время). Положительная настройка будет воспроизводить сегмент быстрее, а отрицательная - медленнее. <b>Настройки:</b> для EGTime: -64 - 0 - +63 <b>Настройки:</b> для Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk .....Значение параметра EG Time влияет на время атаки. Atk+dcy .....Значение параметра EG Time влияет на время атаки/затухания. Dcy.....Значение параметра EG Time влияет на время затухания. Atk+rls.....Значение параметра EG Time влияет на время атаки/конечного затухания. All.....Значение параметра EG Time влияет на все опции параметра PEG Time.																					
EGDepth, Curve (Кривая)	Определяет чувствительность PEG (генератора огибающей высоты тона) к скорости. Положительные значения будут повышать высоту тона при сильном нажатии клавиш, а отрицательные - вызывать ее снижение. Параметр CURVE позволяет выбирать из 5 разных заданных кривых скорости (Выводятся на дисплей в графическом виде), которые определяют, как будет скорость влиять на глубину PEG. Настройки для EGDepth: -64 - 0 - +63. <b>Настройки:</b> для Curve: 0 - 4																					
Pitch (Высота Тона)	Определяет чувствительность высоты тона к скорости. Экстремальные значения более существенно изменяют глубину PEG (генератора огибающей высоты тона). Положительные значения: чем сильнее нажимаются клавиши, тем больше изменяется глубина PEG . Отрицательные значения: чем мягче нажимаются клавиши, тем сильнее изменяется глубина PEG . <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63																					
[SF3] PEG (Генератор Огибающей Высоты Тона)																						
Из этого дисплея Вы можете выполнить настройки для времени и уровня PEG (генератора огибающей высоты тона), которые определяют, как высота тона Голоса будет изменяться во времени. Это можно использовать для управления изменением высоты тона от момента нажатия первой клавиши и до момента прекращения звучания. Ниже представлены параметры, в порядке их появления на дисплее.																						
<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>TIME /Время</b></td> <td>Время удержания</td> <td>Время атаки</td> <td>Время затухания 1</td> <td>Время затухания 2</td> <td>Время конечного затухания</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>LEVEL/ Уровень</b></td> <td>Уровень удержания</td> <td>Уровень атаки</td> <td>Уровень затухания 1</td> <td>Уровень затухания 2</td> <td>Уровень конечного затухания</td> <td>Глубина</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Настройки:</b> TIME(время): 0-127, LEVEL (уровень): -128 - 0 - +127, DEPTH (глубина): -64 - 0 - +63                      Подробнее о PEG (генераторе огибающей высоты тона) на стр. 132.</p>			HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	<b>TIME /Время</b>	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания		<b>LEVEL/ Уровень</b>	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания	Глубина
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
<b>TIME /Время</b>	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания																	
<b>LEVEL/ Уровень</b>	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания	Глубина																
[SF4] KEY FLW (Следование Нотам)																						
Из этого дисплея можно задать эффект, определяющий каким образом высота тона элемента и его PEG (генератор огибающей высоты тона) реагируют на конкретные ноты (или диапазон октав).																						
PitchSens	Определяет степень эффекта следования нотам (интервал в высоте тона между соседними нотами). Центральная клавиша используется как базовая настройка. При +100 (обычная настройка) высота тона соседних нот составляет один полутона. При 0 все ноты имеют одинаковую высоту тона. При +50 одна октава растянута на 24 ноты. При отрицательных значениях ситуация обратная. <b>Настройки:</b> -200 - 0 - +200 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр полезен для создания альтернативных настроек или для использования с Голосами, высоту тона которых не нужно изменять полутонами, например Голоса ударных в обычном Голосе.																					
▶ Центральная Клавиша	Определяет центральную ноту или высоту тона для эффекта следования нотам. В зависимости от параметра Pitch Sensitivity чем дальше исполняемая нота стоит от центральной клавиши, тем сильнее степень изменения высоты тона. <b>Настройки:</b> C -2 - G8 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы можете задать центральную клавишу с клавиатуры, удерживая кнопку INFORMATION (информация) и нажав нужную клавишу.																					

EGTimeSens	<p>Определяет степень, с которой ноты (их положение или диапазон октав) влияют на PEG (генератор огибающей высоты тона) для выбранного элемента. Центральная клавиша (следующий параметр) используется как базовая высота тона. Положительные настройки обуславливают более медленное изменение амплитуды низких нот и более быстрое для высоких нот. Отрицательные значения оказывают обратное действие.  <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>
▶ Центральная Клавиша	<p>Определяет центральную ноту или высоту тона для эффекта следования нотам на PEG. Когда нажимается центральная клавиша, PEG ведет себя в соответствии с его фактической настройкой. Характер изменения высоты тона для других нот варьируется в соответствии с настройкой для EG Time.  <b>Настройки:</b> C -2 - G8  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы можете задать центральную клавишу с клавиатуры, удерживая кнопку INFORMATION (информация) и нажав нужную клавишу.</p>

**PitchSensitivity и Центральная клавиша**



**EGTimeSensitivity и центральная клавиша**

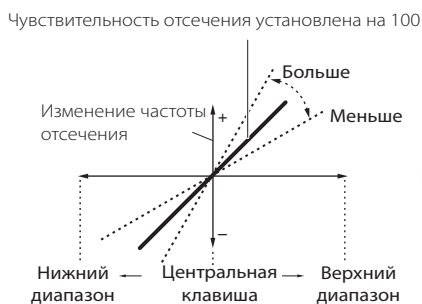


<b>[F3] FILTER (Фильтр)</b>	
<b>[SF1] TYPE (Тип)</b>	Из данного дисплея можно настроить блок фильтра. Доступные параметры отличаются от выбранного типа фильтра.
<b>Type (Тип)</b>	Существует 4 типа фильтров: LPF (фильтр низких частот), HPF (фильтр высоких частот), BPF (полосовой фильтр) и BEF (режекторный фильтр). Каждый тип имеет свой частотный отклик и производит свои эффекты. Данный синтезатор также имеет специальные комбинации фильтров для дополнительного аудио контроля. <b>Настройки:</b> См. стр. 170.
<b>Gain (Усиление)</b>	Определяет усиление (величину повышения, прилагаемую к посланному на фильтр сигналу). <b>Настройки:</b> 0-255
<b>Cutoff (Отсечение)</b>	Определяет частоту отсечения для фильтра или центральную частоту, вокруг которой применяется фильтр. <b>Настройки:</b> 0-255
<b>Resonance/Width (Резонанс/Ширина)</b>	Данный параметр варьирует в зависимости от выбранного типа фильтра. Если выбран LPF, HPF, BPF (за исключением BPFw) или BEF, данный параметр используется для настройки резонанса. Для фильтра BPFw он используется для настройки ширины полосы. Резонанс используется для ввода величины резонанса, применяемого к сигналу на частоте отсечения. Параметр Резонанс используется в сочетании с параметром «Частота отсечения» для добавления характера звучанию. Параметр Ширина может использоваться для настройки ширины полосы частот, проходящих через фильтр BPFw. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>Distance (Расстояние)</b>	Определяет расстояние между частотами отсечения спаренных фильтров (двух идентичных фильтров, соединенных параллельно (LPF12 + BPF6)). <b>Настройки:</b> 0-255
<b>HPFCutoff</b>	Определяет центральную частоту параметра Key Follow для HPF (фильтра высоких частот). Этот параметр будет доступен при выборе фильтра типа «LPF12» или «LPF6». <b>Настройки:</b> 0-255
<b>HPFKeyFlw (Следование Клавишам)</b>	Определяет настройку для частоты отсечения HPF. Этот параметр изменяет центральную частоту в соответствии с положением исполненных нот на клавиатуре. Положительное значение увеличивает центральную частоту для высоких нот и снижает для низких. Отрицательные значения оказывают обратное действие. Данный параметр доступен только при выборе фильтра типа «LPF12» или «LPF6». <b>Настройки:</b> -200 ~ 0 ~ +200
<b>[SF2] VEL SENS (Чувствительность к Скорости)</b>	Из этого дисплея Вы можете задать отклик фильтра и FEG (генератора огибающей фильтра) на скорость.
<b>EGTime, Segment (Сегмент)</b>	Определяет чувствительность к скорости для FEG. Сначала выберите сегмент, затем задайте для него параметр TIME (время). Положительные настройки ускорят воспроизведение сегмента пропорционально скорости воспроизведения, а отрицательные - замедлят его. <b>Настройки:</b> EG Time: -64 - 0 - +63 Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk .....Значение EG Time влияет на время атаки. Atk+dcy .....Значение EG Time влияет на время атаки/затухания. Dcy .....Значение EG Time влияет на время затухания. Atk+rls .....Значение EG Time влияет на время атаки/конечного затухания. All .....Значение EG Time влияет на все параметры FEG Time.

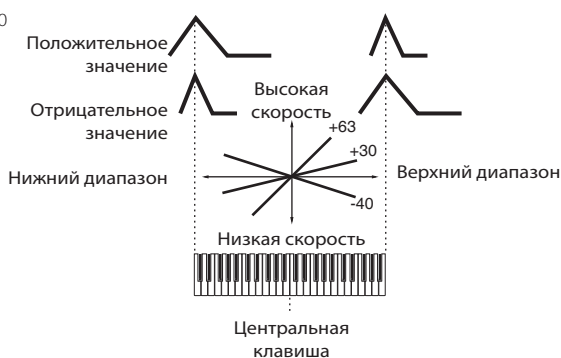


<b>EGDepth, Curve</b>	<p>Определяет чувствительность FEG к скорости. Для положительных значений более сильное нажатие клавиш вызывает более сильное изменение звука на фильтре. Отрицательные значения действуют обратным образом: чем мягче Вы нажимаете клавиши, тем сильнее изменяется звук. Параметр позволяет выбрать одну из пяти заданных кривых скорости (выводится на дисплей в графическом виде), которые определяют влияние скорости на FEG.</p> <p><b>Настройки:</b> EGDepth: -64 - 0 - +63 Curve: 0 - 4</p>																					
<b>Cutoff (Отсечение)</b>	<p>Определяет степень, с которой скорость влияет на частоту отсечения FEG. Для положительных значений более сильное нажатие клавиш сильнее изменяет частоту отсечения. Для отрицательных значений - противоположный эффект: чем мягче нажимаются клавиши, тем больше изменяется частота.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>																					
<b>Resonance</b>	<p>Определяет степень, с которой скорость влияет на резонанс FEG. Для положительных значений более сильное нажатие клавиш сильнее изменяет частоту отсечения. Для отрицательных значений - противоположный эффект: чем мягче нажимаются клавиши, тем больше изменяется резонанс.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>																					
<b>[SF3] FEG (Генератор Огибающей Фильтра)</b>	<p>Из этого дисплея Вы можете выполнить настройки времени и уровня для FEG (генератора огибающей фильтра), которые определяют изменения тональности Голоса во времени. Это можно использовать для управления изменением частоты отсечения с момента нажатия клавиши и до момента прекращения звучания. Названия доступных параметров приведены в том виде, в каком они появляются на дисплее.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th></th> <th>HOLD</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>TIME /Время</b></td> <td>Время удержания</td> <td>Время атаки</td> <td>Время затухания 1</td> <td>Время затухания 2</td> <td>Время конечного затухания</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>LEVEL/ Уровень</b></td> <td>Уровень удержания</td> <td>Уровень атаки</td> <td>Уровень затухания 1</td> <td>Уровень затухания 2</td> <td>Уровень конечного затухания</td> <td>Глубина</td> </tr> </tbody> </table> <p><b>Настройки:</b> TIME(время): 0-127, LEVEL (уровень): -128 - 0 - +127, DEPTH (глубина): -64 - 0 - +63</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее о FEG (генераторе огибающей высоты тона) см. стр. 133.</p>		HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	<b>TIME /Время</b>	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания		<b>LEVEL/ Уровень</b>	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания	Глубина
	HOLD	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
<b>TIME /Время</b>	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания																	
<b>LEVEL/ Уровень</b>	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания	Глубина																
<b>[SF4] KEY FLW (Следование Клавишам)</b>	<p>Из этого дисплея Вы можете задать эффект следования клавишам, определяющим, каким образом тональность элемента и его FEG откликаются на Исполнение определенных нот (или диапазона октав).</p>																					
<b>CutoffSens (Чувствительность Отсечения)</b>	<p>Определяет степень, с которой ноты (в особенности их положение или диапазон октав) влияют на фильтр выбранного элемента. Настройка для центральной клавиши (см. Ниже) - C3 -используется как базовая для параметра Cutoff. Положительные значения понижают частоту отсечения для низких нот и повышают ее для верхних нот. Отрицательные настройки оказывают обратное действие.</p> <p><b>Настройки:</b> -200 - 0 - +200</p>																					
▶ <b>Центральная клавиша</b>	<p>Указывает, что C3 является центральной нотой для параметра CutoffSens. При этой настройке тональность не изменяется. Для других случаев частота отсечения варьирует в зависимости от конкретной ноты и настройки параметра CutoffSens. Имейте в виду, что значение нельзя изменить.</p> <p><b>Настройки:</b> C -2 - G8</p>																					
<b>EGTimeSens</b>	<p>Определяет степень, с которой ноты (особенно их положение или диапазон октав) влияют на FEG выбранного элемента. Базовая скорость изменения FEG соответствует ноте, заданной в качестве центральной. Положительные значения обуславливают медленное изменение для нижних нот и быстрое – для верхних. Отрицательные настройки оказывают обратное действие.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>																					
▶ <b>Центральная клавиша</b>	<p>Определяет центральную ноту или высоту тона для эффекта следования клавишам на FEG. В зависимости от EGTimeSens чем дальше нажатая клавиша располагается от центральной клавиши, тем в большей степени FEG отличается от нормы. При нажатии центральной клавиши, FEG ведет себя в соответствии со своими фактическими настройками. Характеристики изменения фильтра для других нот варьируют пропорционально настройке EG Time.</p> <p><b>Настройки:</b> C -2 - G8</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы можете задать центральную клавишу прямо с клавиатуры, удерживая кнопку INFORMATION (информация) и нажав нужную клавишу.</p>																					

**Cutoff Sensitivity и центральная клавиша**



**EGTimeSensitivity и центральная клавиша**

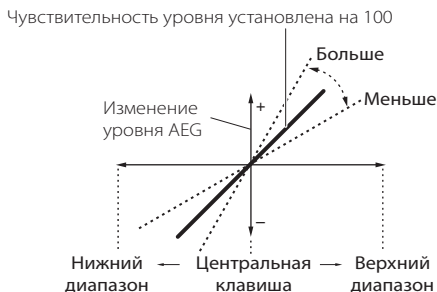


<b>[SF5] SCALE (Шкала Фильтра)</b>	<p>Управляет частотой отсечения в соответствии с положениями нот на клавиатуре. Вы можете разделить клавиатуру на 4 зоны и закрепить разные величины смещений за частотой отсечения. Подробнее на стр. 169.</p> <p><b>Настройки:</b> точки разделения 1-4: C-2 - G8</p> <p>Смещение 1-4: 128 - 0 - +127</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы также можете задать точки разделения с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку INFORMATION (информация) и нажав нужную клавишу.</p>
------------------------------------	--

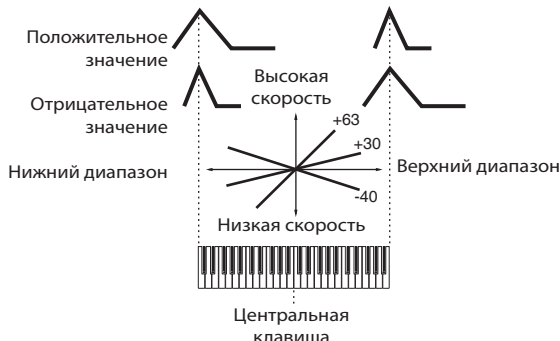
[F4] AMP (Amplitude)																						
<b>[SF1] LVL/PAN (Уровень/Панорамирование)</b>	Этот дисплей не только позволяет выполнять базовые настройки уровня и панорамирования каждого элемента, но и включает детальные влияющие на положение панорамирования параметры.																					
<b>Level (Уровень)</b>	Определяет выходной уровень для каждого элемента. <b>Настройки:</b> 0-127																					
<b>Pan (Панорамирование)</b>	Определяет положение в стереофоническом поле для каждого элемента. Также используется как база для настроек Alternate, Random и Scale. <b>Настройки:</b> L63 (крайняя левая) - C (центр) - R63 (крайняя правая)																					
<b>AlternatePan (Альтернативное Панорамирование)</b>	Определяет величину, на которую звучание выбранного элемента панорамируется поочередно влево и вправо для каждой исполненной ноты. Настройка панорамирования (см. Выше) используется как базовая. <b>Настройки:</b> L63 (крайняя левая) - C (центр) - R63 (крайняя правая)																					
<b>RandomPan (Случайное Панорамирование)</b>	Определяет величину, на которую звучание выбранного элемента будет панорамироваться случайным образом влево и вправо для каждой исполненной ноты. Настройка панорамирования используется как центральное положение. <b>Настройки:</b> 0-127																					
<b>ScalingPan</b>	Определяет степень, с которой ноты (их положение или диапазон октав) будут влиять на панорамирование влево и вправо для выбранного элемента. При ноте C3 настройка панорамирования (см. Выше) используется как базовое положение. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63																					
<b>[SF2] VEL SENS (Глубина Чувствительности к Скорости)</b>	Из этого дисплея можно определить, как AEG (генератор огибающей амплитуды) будет реагировать на скорость.																					
<b>EG Time, Segment</b>	Определяет чувствительность параметра AEG (генератора огибающей амплитуды) к скорости. Сначала выберите сегмент, затем задайте TIME (время). Положительная настройка способствует ускоренному воспроизведению сегмента пропорционально скорости воспроизведения, а отрицательное значение замедляет воспроизведение. <b>Настройки:</b> EG Time: -64 - 0 - +63 Segment: atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all atk.....Значение EG Time влияет на время атаки. atk+dcy.....Значение EG Time влияет на время атаки/затухания. dcy EG.....Значение EG Time влияет на время затухания. atk+rls.....Значение EG Time влияет на время атаки/конечного затухания. All.....Значение EG Time влияет на все параметры EG Time																					
<b>Level, Curve</b>	Определяет чувствительно AEG (генератора огибающей амплитуды) к скорости. При установке положительных значений сильное нажатие клавиш больше изменяет громкость. При установке отрицательных значений, действие обратное: чем мягче нажимаются клавиши, тем больше изменяется громкость. Параметр Curve позволяет выбрать одну из заданных кривых скорости (Выводится на дисплей в графическом виде), которая определяет влияние скорости на AEG. <b>Настройки:</b> Level: 64 - 0 - +63 Curve: 0 - 4																					
<b>[SF3] AEG (Генератор Огибающей Амплитуды)</b>	Из этого дисплея Вы можете сделать настройки для времени и уровня AEG (генератора огибающей амплитуды), которые определяют изменение громкости звука во времени. Это можно использовать для управления изменением громкости с момента нажатия ноты и до остановки звучания. Ниже приведены названия параметров, как они выводятся на дисплей. <table border="1" data-bbox="493 1227 1417 1406"> <thead> <tr> <th></th> <th>INIT</th> <th>ATK</th> <th>DCY1</th> <th>DCY2</th> <th>REL</th> <th>DEPTH</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td><b>TIME /Время</b></td> <td>-</td> <td>Время атаки</td> <td>Время затухания 1</td> <td>Время затухания 2</td> <td>Время конечного затухания</td> <td></td> </tr> <tr> <td><b>LVL/SW</b></td> <td>Исходный уровень</td> <td>Уровень атаки</td> <td>Уровень затухания 1</td> <td>Уровень затухания 2</td> <td>-</td> <td>-</td> </tr> </tbody> </table> <b>Настройки:</b> TIME(время): 0-127, LEVEL (уровень): -128 - 0 - +127. Подробнее о AEG (генераторе огибающей амплитуды) на стр. 134.		INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH	<b>TIME /Время</b>	-	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания		<b>LVL/SW</b>	Исходный уровень	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	-	-
	INIT	ATK	DCY1	DCY2	REL	DEPTH																
<b>TIME /Время</b>	-	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания																	
<b>LVL/SW</b>	Исходный уровень	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	-	-																
<b>[SF4] KEY FLW (Следование Клавишам)</b>	Из этого дисплея Вы можете задать эффект следования клавишам для амплитуды. Другими словами Вы можете задать, как громкость элемента и его AEG (генератор огибающей амплитуды) будут откликаться на Исполнение определенных нот (или в диапазоне октав).																					
<b>LevelSens (Чувствительность Уровня)</b>	Определяет степень, с которой ноты (их положения или диапазон октав) влияют на громкость выбранного элемента. Центральная клавиша C3 используется как базовая настройка. Положительные настройки снижают выходной уровень для низких нот и повышают его для верхних нот. Отрицательные настройки оказывает обратное действие. <b>Настройки:</b> -200 - 0 - +200																					
<b>▶ Центральная клавиша</b>	Указывает центральную ноту для чувствительности уровня - C3. В положении C3 громкость (уровень) остается неизменным. Что касается других нот, то громкость варьируется в соответствии с конкретной нотой и настройкой чувствительности уровня. Имейте в виду, что значения данного дисплея нельзя изменить.																					
<b>EGTimeSens</b>	Определяет степень, с которой ноты (их положения или диапазон октав) влияют на AEG (генератор огибающей амплитуды) выбранного элемента. Центральная клавиша используется в качестве базовой амплитуды. Положительные настройки замедляют изменение амплитуды нижних нот и ускоряют изменение верхних нот. Отрицательные значения оказывают обратное действие. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63																					

<p>▶ Центральная клавиша</p>	<p>Определяет центральную ноту или высоту тона эффекта следования клавишам для AEG (генератор огибающей амплитуды). В зависимости от параметра EGTimeSens, чем дальше нажатая клавиша окажется от центральной, тем дольше AEG будет отклоняться от нормы. Когда нажимается центральная клавиша, AEG ведет себя в соответствии с фактическими настройками. Характеристики изменения амплитуды для других нот варьируют пропорционально настройкам EGTime.  <b>Настройки:</b> C -2 - G8                  ПРИМЕЧАНИЕ: Вы также можете ввести центральную клавишу прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку INFORMATION (информация) и нажав нужную клавишу.</p>
------------------------------	---

**Level Sensitivity и центральная клавиша**





**EGTimeSensitivity и центральная клавиша**



<p><b>[SF5] SCALE (Шкала Амплитуды)</b></p>	<p>Позволяет управлять выходными уровнями (заданными в дисплее [F4] AMP i [SF1] LVL /PAN) в соответствии с расположением нот на клавиатуре. Вы можете задать на клавиатуре 4 точки разделения и закрепить за ними разные значения смещения амплитуды. Подробнее см. стр. 169.  <b>Настройки:</b> точки разделения 1-4: C-2 - G8                  Смещение 1-4: -128 - 0 - +127  <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Вы также можете задать точку разделения прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку INFORMATION (информация) и нажав нужную клавишу.</p>
---	--

**[F5] LFO (Низкочастотный Генератор)**

Этот дисплей обеспечивает исчерпывающий набор контроллеров для отдельных LFO элементов. LFO может использоваться для создания вибрато, "вау-вау", тремоло и других специальных эффектов путем изменения параметров высоты тона, фильтра и амплитуды.

<p><b>Wave (Волна)</b></p>	<p>Определяет Волну LFO, которая используется для изменения звучания.  <b>Настройки:</b> saw (Пильчатая), tri (Треугольная), squ (Квадратная)</p> 
<p><b>Speed (Скорость)</b></p>	<p>Определяет скорость Волны LFO. Чем выше значение, тем выше скорость.  <b>Настройки:</b> 0-63</p>
<p><b>KeyOnReset</b></p>	<p>Определяет, будет ли LFO переустанавливаться каждый раз при Исполнении ноты.  <b>Настройки:</b> "off" (выкл), "on" (вкл)</p> 
<p><b>KeyOnDelay (Задержка Включения Клавиши)</b></p>	<p>Определяет задержку времени между моментом нажатия клавиши и моментом включения LFO (низкочастотного генератора). Чем выше значение, тем больше задержка.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>Rmod (Глубина модуляции высоты тона)</b></p>	<p>Определяет величину (глубину), на которую Волна LFO (низкочастотного генератора) изменяет (модулирует) высоту тона звука. Чем выше значение, тем больше величина модуляции высоты тона.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>Fmod (Глубина Модуляции Фильтра)</b></p>	<p>Определяет величину (глубину), на которую Волна LFO (низкочастотного генератора) изменяет (модулирует) частоту отсекающего фильтра. Чем выше значение, тем больше величина модуляции частоты отсекающего фильтра.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>Amod (Глубина Модуляции Амплитуды)</b></p>	<p>Определяет величину (глубину), на которую Волна LFO (низкочастотный генератор) изменяет (модулирует) амплитуду или громкость звука. Чем выше значение, тем больше величина модуляции амплитуды.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>FadeInTime (Время Введения LFO В Действие)</b></p>	<p>Определяет время, в течение которого будет вводиться эффект LFO (по истечении времени KeyOnDelay). Чем выше значение, тем медленнее введение в действие.  <b>Настройки:</b> 0-127</p>

**[F6] EQ (эквайзер)**

**Тип (Тип)**

Определяет тип эквалайзера. МО обладает широким набором типов эквалайзеров, которые могут использоваться не только для улучшения исходного звука, но и для изменения его характера. Фактические параметры и настройки зависят от типа выбранного эквалайзера.

**Настройки:** EQ L/H, P.EQ, boost6, boost12, boost18, thru

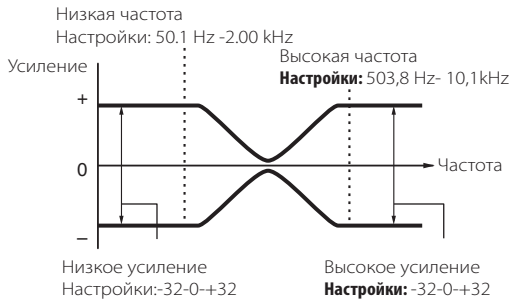
EQ L/H..... Это полочный эквалайзер, который объединяет отдельные полосы высоких и низких частот.

P.EQ..... параметрический эквалайзер, который используется для усиления/ослабления уровня сигнала вокруг полосы частот. Он оснащен 32 разными настройками Q- параметра, который определяет ширину полосы частот эквалайзера.

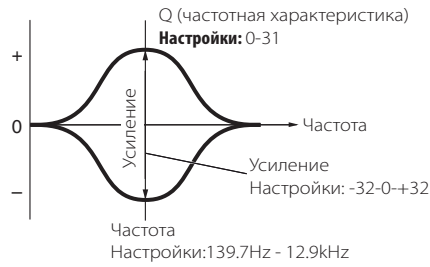
(boost 6dB)/boost12 (boost 12dB)/boost18 (boost 18dB)..... Могут использоваться для повышения уровня всего сигнала на 6, 12 и 18 дБ соответственно.

Thru..... эквалайзер будет обходить, а сигнал останется необработанным.

**Выбрана опция EQ L/H**



**Выбрана опция P.EQ**



## Редактирование Голосов Ударных

При выборе Голоса ударного инструмента, параметры редактирования Голоса разделяются на Редактирование общих параметров (общих для всех клавиш, до 73) и Редактирование индивидуальных клавиш.

<b>Редактирование общих параметров</b>	<b>[VOICE] → Выбор Голоса ударного → [EDIT] → [COMMON]</b>
--	--

Эти параметры выполняют глобальное (общее) редактирование для всех клавиш выбранного Голоса ударного.

<b>[F1] GENERAL</b>	
<b>[SF1] NAME (название)</b>	Аналогично редактированию общих параметров обычного Голоса, см. стр. 153.
<b>[SF3] MEQ OFS (Смещение мастер-эквалайзера)</b>	
<b>[SF5] OTHER</b>	
<b>[F2] OUTPUT</b>	
Аналогично редактированию общих параметров обычного Голоса, см. стр. 154. В дополнение доступны два следующих параметра:	
<b>InsRevSend (Инверсия Отправки на Реверберацию)</b>	Определяет уровень отправки для всего Голоса ударного (всех клавиш) с вставляемого эффекта A/B на реверберацию. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>InsChoSend (Инверсия Отправки на Хорус)</b>	Определяет уровень отправки для всего Голоса ударного (всех клавиш) с вставляемого эффекта A/B на Хорус. <b>Настройки:</b> 0-127

**ПРИМЕЧАНИЕ** \* параметры не могут быть заданы отдельно для каждой клавиши ударного.  
\* Для обычных Голосов значения фиксированные - 127 (максим.)

<b>[F3] ARP (Арпеджио)</b>	
<b>[SF1] TYPE (тип)</b>	Аналогично редактированию общих параметров обычного Голоса, см. стр. 154.
<b>[SF2] LIMIT (предел)</b>	
<b>[SF3] PLAY FX</b>	
<b>[F4] CTL SET (Набор Контроллеров)</b>	
Аналогично редактированию общих параметров обычного Голоса, см. стр. 155. Имейте в виду, что параметр Element Switch (Включение элемента) недоступен для Голосов ударных.	
<b>[F6] EFFECT (Эффект)</b>	
Аналогично редактированию общих параметров обычного Голоса, см. стр. 158. Единственное различие: на дисплее [SF1] CONNECT появляется параметр KEY: OUT вместо EL:OUT (в общих эффектах для обычного Голоса).	

<b>Редактирование клавиш</b>	<b>[VOICE] → Выбор Голоса ударного → [EDIT] → Выбор клавиши</b>
------------------------------	---

Эти параметры предназначаются для редактирования отдельных клавиш, входящих в состав Голоса ударного.

<b>[F1] OSC (генератор)</b>	
<b>[SF1] WAVE (Волна)</b>	Из этого дисплея Вы можете выбрать нужную Волну или обычный Голос для закрепления за индивидуальными Голосами ударного.
<b>Type (Тип)</b>	Определяет, будет ли использоваться Волна или обычный Голос для выбранной клавиши. Используйте приведенные ниже параметры BANK (банк), Number (номер) и CATEGORY (категория), для установки параметров Волны или обычного Голоса. <b>Настройки:</b> pre wav (заданная Волна), voice (Голос). <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> При выборе опций VOICE (Голос), некоторые параметры нельзя редактировать в режиме Редактирования Голоса ударного.
<b>ElementSw (Включение элемента)</b>	Доступно, когда параметр TYPE (тип) установлен в положение "pre wav". Это определяет включение/выключение выбранной клавиши. Иными словами, будет Волна активна или нет. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Bank (Банк)</b>	Доступен, когда параметр TYPE (тип) установлен в положение VOICE (Голос). Можно выбрать любой банк обычных Голосов.
<b>Number (Номер)</b>	Определяет номер Волны/Голоса. Номер зависит от выбранного типа. Подробнее см. отдельный буклет. <b>Настройки:</b> когда TYPE (тип) установлен в положение "pre wav": 0001 - 1859 когда TYPE (тип) установлен в положение "voice": 001 - 128
<b>Category (Категория)</b>	Определяет категорию Волны/обычного Голоса. При переходе в другую категорию, будет выбрана первая Волна/Обычный Голос в категории. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее см. отдельный буклет.

<b>[SF2] OUTPUT (Выход)</b>	Из этого дисплея Вы можете задать параметры выхода для выбранной клавиши ударного.
<b>InsEFOut (Вывод Вставляемого Эффекта)</b>	<p>Определяет, какой вставляемый эффект (А или В) используется для обработки отдельного ударного, закрепленного за клавишей. Настройка "thru" позволяет обходить вставляемые эффекты для заданной клавиши.</p> <p><b>Настройки:</b> thru, insA (вставляемый эффект А), insB (вставляемый эффект В)</p>
<b>RevSend (Отправка на Реверберацию)</b>	<p>Определяет уровень звука клавиши ударного (обходящий сигнал), направляемый на реверберацию. Параметр доступен при установке InsEFOut в положение "thru."</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>ChoSend (Отправка на Хорус)</b>	<p>Определяет уровень звука клавиши ударного (обходящий сигнал), направляемый на Хорус.</p> <p>Параметр доступен при установке InsEFOut в положение "thru."</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>[SF5] OTHER (другое)</b>	Из этого дисплея Вы можете задать разные параметры, которые определяют, как отдельные ноты Голоса ударного реагируют на клавиатуру и MIDI данные.
<b>AssignMode (Режим Назначения)</b>	<p>Выберите опцию "sngl" для исключения двойного Исполнения ноты. Чтобы допустить в ряде случаев повторное Исполнение одной и той же ноты выберите опцию "mlti."</p> <p><b>Настройки:</b> sngl, mlti</p>
<b>RcvNoteOff (Прием Сообщения о Выключении Ноты)</b>	<p>Определяет, будет или нет клавиша ударного откликаться на сообщение о выключении ноты MIDI.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр доступен при установке параметра TYPE (тип) ([F1] OSC &gt; [SF1] WAVE) в положение "pre wav."</p>
<b>AlternateGroup (Альтернативная Группа)</b>	<p>Устанавливает альтернативную группу, за которой закреплена клавиша. В реальном наборе ударных некоторые Голоса ударных физически не могут исполняться одновременно, например, открытие и закрытие хай-хета. Вы можете исключить одновременное Исполнение клавиш, закрепив их за одной и той же альтернативной группой. Можно установить до 127 групп. Вы можете выбрать опцию "off" (выкл), если хотите допустить одновременное звучание.</p> <p><b>Настройки:</b> "off" (выкл), 0-127</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Данный параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC &gt; [SF1] WAVE) в положение "pre wav."</p>
<b>[F2] PITCH (Высота тона)</b>	
<b>[SF1] TUNE (Настройка)</b>	Из этого дисплея Вы можете установить связанные с высотой тона параметры для выбранной клавиши.
<b>Coarse (Грубая)</b>	<p>Настраивает высоту тона каждой Волны (или Обычного Голоса) для клавиши ударного шагом в полутон.</p> <p><b>Настройки:</b> -48 - +48</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> При закреплении Обычного Голоса за клавишей, параметр настраивает положение ноты (не высоту тона) относительно ноты C3.</p>
<b>Fine (Тонкая)</b>	<p>Выполняет тонкую настройку высоты тона для Волны (или Обычного Голоса) каждой клавиши ударного.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - +63</p>
<b>[SF2] VEL SENS (Чувствительность к скорости)</b>	Этот параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC > [SF1] WAVE) в положение "pre wav."
<b>Pitch (Высота Тона)</b>	<p>Определяет, как высота тона выбранной клавиши ударного откликается на скорость. При положительных значениях более сильное нажатие клавиш повышает высоту тона. При отрицательных значениях более сильное нажатие клавиш понижает высоту тона.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - +63</p>
<b>[F3] FILTER (Фильтр)</b>	
<b>[SF1] CUTOFF (Отсечение)</b>	<p>МО позволяет применять фильтры верхних и нижних частот к каждой клавише ударного, тем самым предоставляет исключительную возможность управления Голосом ударного.</p> <p><b>Настройки:</b> Этот параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC &gt; [SF1] WAVE) в положение "pre wav."</p>
<b>LPFCutoff</b>	<p>Определяет частоту отсечения фильтра нижних частот.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-255</p>
<b>LPFReso</b>	<p>Определяет величину резонанса, применяемую к сигналу на частоте отсечения.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>HPFCutoff</b>	<p>Определяет частоту отсечения фильтра высоких частот.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-255</p>
<b>[SF2] VEL SENS (Чувствительность к скорости)</b>	Этот параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC > [SF1] WAVE) в положение "pre wav."
<b>LPFCutoff</b>	<p>Определяет чувствительность к скорости фильтра низких частот. При положительных значениях более сильное нажатие клавиш повышает частоту отсечения. При отрицательных значениях более сильное нажатие клавиш снижает частоту отсечения.</p> <p><b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>

[F4] AMP (Амплитуда)	
<b>[SF1] LVL/PAN (Уровень/Панорамирование)</b>	Этот дисплей не только позволяет выполнять базовые настройки для уровня и панорамирования звука каждой отдельной клавиши ударного, но и включает некоторые детальные параметры для воздействия на положение панорамирования.
<b>Level (Уровень)</b>	Определяет выход для выбранной клавиши Ударного (Волны). Это позволяет детально настроить баланс разных Голосов ударных. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>Pan (Панорамирование)</b>	Определяет стереофоническое положение для выбранной клавиши Ударного (Волны). Оно используется в качестве базы панорамирования для настроек двух описанных ниже параметров. <b>Настройки:</b> L63 (крайнее левое) - C (центральное) - R63 (крайнее правое)
<b>AlternatePan</b>	Определяет величину, на которую звук выбранной клавиши ударного будет поочередно влево/вправо панорамироваться для каждой нажатой ноты. В качестве базы используется настройка параметра PAN (панорамирование). <b>Настройки:</b> L64 - 0 - R63 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC > [SF1] WAVE ) в положение "pre wav."
<b>RandomPan</b>	Определяет величину, на которую звук выбранной клавиши ударного будет панорамироваться случайным образом влево/вправо для каждой нажатой ноты. В качестве центрального положения используется настройка параметра PAN (панорамирование). <b>Настройки:</b> 0-127 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC > [SF1] WAVE ) в положение "pre wav."
<b>[SF2] VEL SENS (Чувствительность к Скорости)</b>	Определяет чувствительность к скорости выходного уровня AEG (генератора огибающей амплитуды). Положительные значения повышают выходной уровень при сильном нажатии клавиш, а отрицательные оказывают обратное действие. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63
<b>[SF3] AEG (Генератор Огибающей Амплитуды)</b>	
<b>AttackTime (Время Атаки)</b>	<b>Настройки:</b> 0-127
<b>Decay1Time (Время затухания 1)</b>	<b>Настройки:</b> 0-127
<b>Decay1Lvl (уровень затухания 1)</b>	<b>Настройки:</b> 0-127
<b>Decay2Time ()</b>	<b>Настройки:</b> 0-126, Hold (Удержание)
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p><b>Время Затухания 2 = 0-126</b></p> <p>Уровень</p> <p>Уровень атаки</p> <p>Уровень затухания 1</p> <p>Время</p> <p>Время атаки</p> <p>Время затухания 1</p> <p>Время затухания 2</p> <p>Клавиша нажата</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Время Затухания 2 = Удержание</b></p> <p>Уровень</p> <p>Уровень атаки</p> <p>Уровень затухания 1</p> <p>Время</p> <p>Время атаки</p> <p>Время затухания 1</p> <p>Время затухания 2</p> <p>Клавиша нажата</p> </div> </div>
<b>[F6] EQ (эквалайзер)</b>	
Аналогично редактированию элемента Обычного Голоса, см. стр. 164.	
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр доступен при установке TYPE (тип) ([F1] OSC > [SF1] WAVE ) в положение "pre wav."	

## Режим Операций с Голосом

[VOICE] → Выбор Голоса → [JOB]

Режим Операций с Голосом включает несколько базовых операций, таких как инициализация и копирование. После настройки параметров в выбранном дисплее нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

### [F1] INIT (Инициализация)

Эта функция позволяет переустановить (провести инициализацию) параметры Голоса в значения "по умолчанию". Вы также можете выполнить выборочную инициализацию определенных параметров: общих настроек, настроек отдельных элементов/клавиш ударных, что очень полезно для создания Голоса "с нуля".

#### Тип инициализируемых параметров

All (все): все данные в режимах редактирования общих параметров и элемента(клавиши)

Common: данные в режиме редактирования общих параметров.

EL (1 - 4): данные параметров редактирования соответствующего элемента.

При установке флажка "without Wave" (без Волны), Волны, закрепленные за элементами (клавишами) не будут инициализироваться.

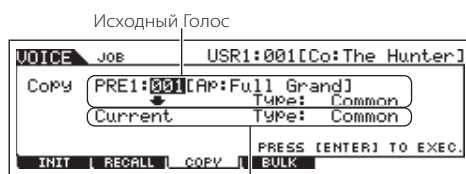
**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выбора "Common", "EL" или "without Wave" флажок All (все) не должна быть установлен.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если Вы установили флажок при выборе Голоса Ударного, Вы можете выбрать нужную клавишу Ударного.

### [F2] RECALL (Вызов Редактирования)

Если Вы редактируете Голос и выбрали другой Голос без должного сохранения, отредактированные установки будут утеряны. В этом случае Вы можете использовать данную функцию для восстановления Голоса с последними изменениями.

### [F3] COPY (копировать)



Из этого дисплея Вы можете копировать общие параметры и параметры элемента/клавиши ударного одного Голоса в другой. Это необходимо при создании Голоса и желании использовать некоторые существующие настройки.

#### Тип копируемых данных

Common: данные в режиме редактирования общих параметров

Element (1 - 4): данные параметров редактирования соответствующего элемента

Key C0 - C6: Данные параметров редактирования соответствующей клавиши

#### Процедура копирования:

1. Выберите исходный Голос.  
Когда для исходного Голоса выбирается опция Current (текущий), исходный Голос будет совпадать с Голосом-адресатом. Выберите эту опцию, если хотите копировать один элемент Голоса в другой.
2. Выберите Голос назначения (текущий Голос).  
Если тип исходного Голоса (обычный/ударный) отличается от редактируемого Голоса (Голоса назначения), копировать общие параметры невозможно.
3. При выборе "Element" или "Key" (элемент или клавиша) для исходного Голоса, выберите Партию/клавишу для копирования в Голосе назначения.
4. Нажмите кнопку ENTER.

### [F4] BULK (сброс массива данных)

Эта функция позволяет передавать все отредактированные настройки параметров для выбранного Голоса на компьютер или MIDI устройство для архивирования. Более подробно см. стр.148.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выполнения сброса массива данных правильно установите номер устройства MIDI: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > DeviceNo.

## Режим Сохранения Голоса

[VOICE] → Выбор Голоса → [STORE]

Эта функция позволяет сохранять отредактированные Голоса в памяти пользователя.  
Подробнее см. стр. 60 .



■ **Дополнительная информация**

**Перечень микронастроек**

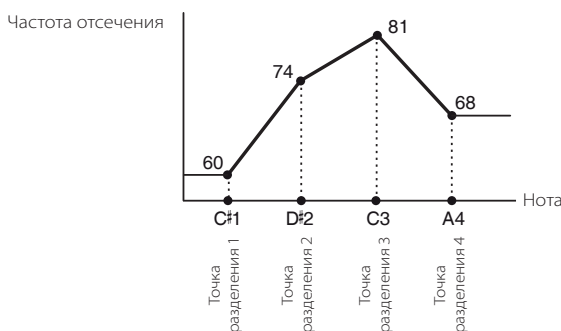
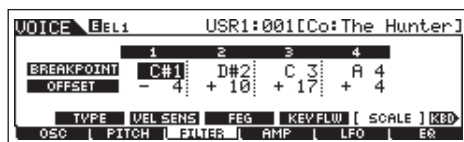
[VOICE] -> [EDIT] -> [COMMON] -> [F1] GENERAL -> [SF2] PLY MODE -> M.TuningNo./M.TuningRoof (стр. 153)

№ Микронастройки	Тип	Основной тон	Комментарии
00	<b>Equal Temp (Равное Темперирование)</b>		Эта "компромиссная" настройка используется более 200 лет в западной музыке и встречается в большинстве электронных клавиатур. Каждая половина шага составляет точно 1/12 октавы. Музыка может исполняться на всех клавишах с одинаковой высотой тона. Однако настройка интервалов не идеальна.
01	<b>PureMaj (Чистый Мажор)</b>	C-B	Большая часть интервалов (особенно мажорная терция и чистая квинта) мажорного звукоряда настроены. Другие интервалы не будут настроены. Нужно задать диапазон клавиш (C-B) для Исполнения.
02	<b>PureMin (Чистый Минор)</b>	C-B	Аналогично чистому мажору, но для минорного звукоряда.
03	<b>Werckmeist</b>	C-B	Андреас Веркмейстер, современник Баха, создал эту настройку с тем, чтобы играть на клавишных инструментах в любом музыкальном ключе, так как каждая клавиша имеет уникальный характер.
04	<b>Kirnberger</b>	C-B	Филипп Кирнбергер, композитор 18-го века, создал этот темперированный звукоряд для возможности Исполнения в разных ключах.
05	<b>Vallot&amp;Yng</b>	C-B	Валлотти и Янг (жили в середине 17-го века) создали эту настройку в дополнение к Пифагорской, в которой первые шесть пятых понижены на одну и ту же величину.
06	<b>1/4 Shift</b>	--	Это нормальный равно темперированный звукоряд, смещенный вверх на 50 сотых.
07	<b>1/4 tone</b>	--	24 равноудаленные ноты в октаве.
08	<b>1/8 tone</b>	--	48 равноудаленных нот в октаве.
09	<b>Indian</b>	--	Предназначен для индийской музыки (только белые клавиши).
10	<b>Arabic 1</b>	C-B	Предназначен для арабской музыки
11	<b>Arabic 2</b>		
12	<b>Arabic 3</b>		

**Пример настройки звукоряда фильтра**

[VOICE] -> [EDIT] -> Element selection -> [F3] FILTER -> [SF5] SCALE (стр. 161)

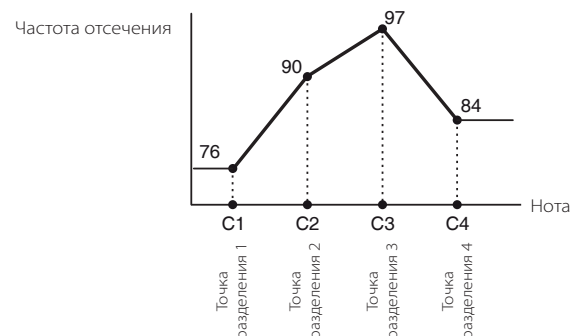
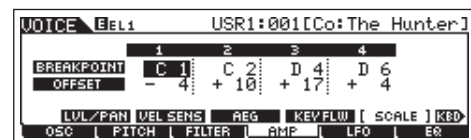
Лучший способ понять установку звукоряда фильтра - это рассмотреть пример. В приведенном примере базовая частота отсечения равна 64, а разные величины смещения в заданной точке разделения изменяют ее соответствующим образом. Соответствующие изменения частоты отсечения представлены на рисунке. Изменения частоты отсечения имеют линейный характер.



**Пример настройки звукоряда амплитуды**

[VOICE] -> [EDIT] -> Element selection -> [F4] AMP -> [SF5] SCALE (стр. 163)

Лучший способ понять установку звукоряда амплитуды - это рассмотреть пример. В приведенном примере базовая амплитуда равна 80, а разные величины смещения в заданной точке разделения изменяют ее соответствующим образом. Соответствующие изменения амплитуды представлены на рисунке.



Перечень типов фильтров

[VOICE] -> [EDIT] Element selection -> [F3] FILTER [SF1] TYPE -> Type (стр.160)

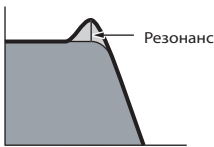
**LPF24D**

Динамический цифровой фильтр низких частот. В отличие от типа LPF24A, он обеспечивает более выраженный резонанс.



**LPF24A**

Цифровой динамический фильтр низких частот с характеристиками, сходными с 4-полюсным аналоговым фильтром.



**LPF18**

3-полюсный фильтр низких частот, 18 дБ/октава.

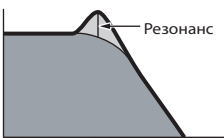
**LPF18s**

3-полюсный фильтр низких частот, 18 дБ/октава. Оснащен более плавным наклоном отсечения, чем LPF18.



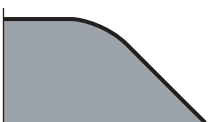
**LPF12**

Фильтр низких частот, 12 дБ/октава. Предназначен для использования с фильтром высоких частот.



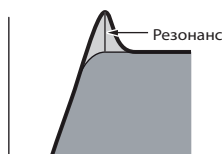
**LPF6**

1-полюсный фильтр низких частот, 6 дБ/октава. Без резонанса. Предназначен для использования с фильтром высоких частот.



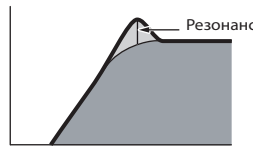
**HPF24D**

Динамический фильтр высоких частот, 24 дБ/октава. Может генерировать выраженный резонанс.



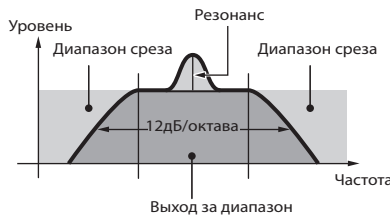
**HPF12**

Динамический фильтр высоких частот, 12 дБ/октава.



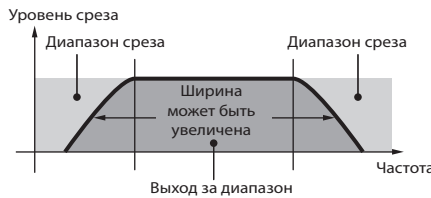
**BPF12D**

(цифровой полосный фильтр, 12 дБ/октава)



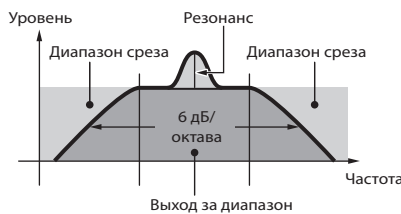
**BPFw**

Полосный фильтр, 12 дБ/октава, объединяющий фильтры низких и высоких частот для расширения настроек полосы.



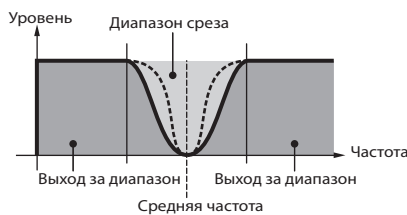
**BPF6**

(6 дБ/октава, полосный фильтр)



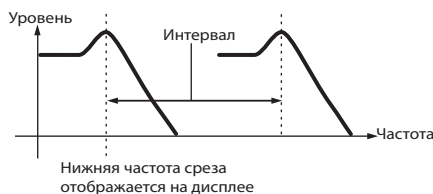
**BEF12** (12 дБ/Октава, режекторный фильтр)

**BEF6** (6 дБ/Октава, режекторный фильтр)



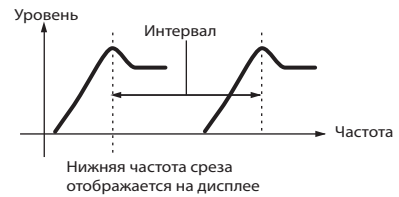
**Dual LPF** (сдвоенный фильтр низких частот)

Два фильтра низких частот на 12 дБ/Октава, соединенные параллельно.



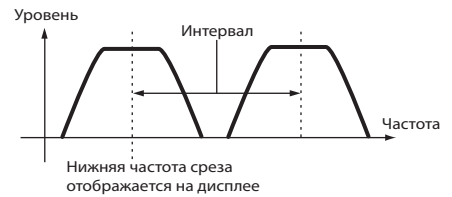
**Dual HPF**

(сдвоенный фильтр высоких частот) Два фильтра высоких частот на 12 дБ/Октава, соединенные параллельно.



**Dual BPF**

(сдвоенный полосный фильтр) Два полосных фильтра на 6 дБ/Октава, соединенные параллельно.



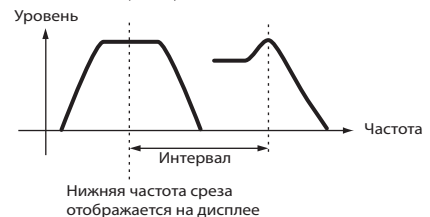
**Dual BEF**

(сдвоенный режекторный фильтр) Два режекторных фильтра на 6 дБ/Октава, соединенные последовательно.



**LPF12 + BPF6**

(фильтр низких частот на 12 дБ/Октава и полосный фильтр на 6 дБ/Октава) Комбинация фильтров низких и высоких частот.



**"thru"**

Сигнал обходит фильтры и остается без воздействия эффектов.

# Режим Исполнения

## Режим Воспроизведения Исполнения

[PERFORM] → Выбор Исполнения

Режим Воспроизведения Исполнений позволяет выполнять множество операций редактирования выбранного Исполнения. Подробное редактирование выполняется в режиме Редактирования Исполнения. Отредактированные параметры, за исключением сохраненных во флэш-памяти, сохраняются как Исполнения пользователя.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры, которые имеют одинаковые названия в режиме Воспроизведения и Редактирования Исполнения имеют одинаковые функции и настройки.

[F1] PLAY	
<b>TCH (передающий канал)</b>	Аналогичны режиму Воспроизведения Голоса. Эти параметры доступны для режимов Голоса и Исполнения вне зависимости от выбора Голоса или Исполнения.
<b>OCT (октава)</b>	
<b>ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)</b>	
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройки параметров TCH (передающий канал), OCT (октава), ASA (ASSIGN A) и ASB (ASSIGN B) не принадлежат к отдельным Исполнениям и по этой причине не сохраняются как	
<b>AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)</b>	Указывает значения для соответствующих контроллеров (подписанные как "ASSIGN 1" и "ASSIGN 2"). Функции, назначенные на регуляторы, зависят от Голосов, установленных на каждую Партию Исполнения.
<b>[SF1] ARP1 (Арпеджио 1) - [SF5] ARP5 (Арпеджио 5)</b>	Вы можете установить нужные типы Арпеджио на эти кнопки для их вызова при воспроизведении Исполнения. Подробнее на стр. 48.
[F2] VOICE (Голос)	
Из этого дисплея Вы можете выбрать Голос для каждой Партии и определить диапазон нот.	
<b>[SF1] ADD (Добавить)</b>	Нажмите эту кнопку для назначения Голоса на выбранную Партию.
<b>[SF3] DELETE (Удалить)</b>	Нажмите эту кнопку для отмены назначения Голоса на Партию. Партия будет пустой.
<b>[SF4] LIMIT L (Нижний Предел)</b>	Устанавливает нижнюю ноту диапазона, в котором исполняется выбранная Партия. Удерживайте нажатой данную кнопку и нажмите нужную клавишу клавиатуры.
<b>[SF5] LIMIT H (Верхний предел)</b>	Устанавливает высшую ноту диапазона, в котором исполняется выбранная Партия. Удерживайте нажатой данную кнопку и нажмите нужную клавишу клавиатуры.
[F3] EFFECT (Эффект)	
Нажатие этой кнопки в режиме Воспроизведения Исполнения вызывает дисплей EFFECT (эффект) в режиме Редактирования Исполнения ([PERFORM] > [EDIT] COMMON) > [F6] EFFECT). В этом дисплее Вы можете установить связанные с эффектами параметры для выбранного Исполнения.	
[F4] PORTA (Portamento)	
Из этого дисплея Вы можете установить параметры Портamento для каждой Партии. Портamento используется для плавного перехода по высоте тона от первой, исполненной на клавиатуре, ноты к следующей.	
<b>PortaSw (Включение Портamento)</b>	Определяет Включение/Выключение Портamento для всех Партий. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>PortaTime (Время Портamento)</b>	Определяет время перехода по высоте тона. Этот параметр смещает одноименный параметр отредактированной Партии (см. стр. 174). Более высокие значения обеспечивают более длительный переход <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63
<b>PartSwitch (Включение Партии)</b>	Определяет Вкл/Выкл Портamento для отдельных Партий. Функция доступна при установке PortaSw в положение "on" (вкл).
[F5] EG (Генератор Огибающей)	
Этот дисплей содержит базовые настройки для генераторов огибающей громкости и фильтра. Выполненные здесь настройки применяются как смещение к настройкам для AEG (генератора огибающей амплитуды) и пульта управления, установленных в режиме редактирования Исполнения (стр. 176). Параметры аналогичны таковым в режиме Воспроизведения Голоса (стр. 152).	
[F6] ARP (Арпеджио)	
Этот дисплей содержит базовые настройки для воспроизведения Арпеджио, включая TYPE (тип) и TEMPO (темп). Имейте в виду, что режим Исполнения позволяет индивидуально активировать/блокировать воспроизведение Арпеджио для каждой Партии. Параметры аналогичны таковым в режиме Воспроизведения Голоса (стр. 152), за исключением приведенного ниже.	
<b>PartSw</b>	Определяет, будет ли вкл/выкл Портamento для выбранной Партии. Названия Партий с установленными флажками активированы для воспроизведения Арпеджио.

## Режим Редактирования Исполнения

[PERFORM] → [EDIT]

Параметры редактирования Голоса разделены на параметры, общие для всех 4 Партий, и параметры индивидуальных Партий.

**Редактирование общих параметров** [PERFORM] → **Выбор Исполнения** → [EDIT] → [COMMON]

Эти параметры предназначены для глобального (общего) редактирования всех 4-х Партий выбранного Исполнения.

[F1] GENERAL	
[SF1] NAME (Название)	Из этого дисплея Вы можете закрепить категорию (Вспомогательную или Основную) за выбранным Исполнением и назвать Исполнение. Название состоит максимум из 10 символов. Подробнее о наименовании на стр. 38.
[SF3] MEQ OFS (Смещение Мастер-Эквалайзера)	Определяет значение смещения мастер-эквалайзера в дисплее [F2] OUT/MEF > [SF2] MEQ. Возможна настройка уровней каждой из 4 полос (за исключением MID). Более того, Вы можете выполнить подстройку с помощью контроллеров передней панели при горящем индикаторе кнопки EQ (эквалайзер).
[SF4] PORTA (Портаменто)	Этот дисплей позволяет устанавливать относящиеся к Портаменто параметры. Параметры аналогичны таковым в Режиме Воспроизведения Исполнения (см. стр. 171).
[SF5] OTHER (Другое)	Из этого дисплея Вы можете назначить функции на контроллеры и установить ряд параметров. За исключением изгиба высоты тона, который не может быть здесь задан, эти параметры аналогичны таковым в Режиме Редактирования Голоса (см. стр. 154).
[F2] OUT/MEF (Выход/Мастер-Эффекты)	
[SF1] OUT (Выход)	
Volume (Громкость)	Определяет выходной уровень выбранного Исполнения. Вы можете настроить общую громкость, сохраняя баланс между Партиями. <b>Настройки:</b> 0-127
Pan	Определяет стереофоническую позицию при панорамировании. Этот параметр смещает значение одноименного параметра, заданного при Редактировании Партии. Когда горит индикатор кнопки PAN/SEND, можно настроить данный параметр при помощи контроллера. <b>Настройки:</b> L63 (крайнее левое) - C (центральное) - R63 (крайнее правое) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройка "C" соответствует индивидуальной настройке панорамирования для каждой Партии.
RevSend (Отправка на Реверберацию)	Определяет уровень отправки сигнала от вставляемого эффекта A/B на реверберацию. Когда горит индикатор кнопки PAN/SEND, можно настроить данный параметр при помощи контроллера. <b>Настройки:</b> 0-127
ChoSend (Отправка на Хорус)	Определяет уровень отправки сигнала от вставляемого эффекта A/B на Хорус. Когда горит индикатор кнопки PAN/SEND, можно настроить данный параметр при помощи контроллера. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее о подключении эффектов в Режиме Исполнения на стр. 143.	
[SF2] MEQ (Мастер-эквалайзер)	Из этого дисплея Вы можете применить 5-полосный эквалайзер ко всем Партиям выбранного Исполнения. Вы можете повысить/понизить уровень сигнала на частоте каждой полосы (LOW(низкая), LOWMID (средне-низкая), MID (Средняя), HIGHMID(средне-высокая), HIGH (Высокая)).
SHAPE (Тип)	Определяет, какой эквалайзер будет использоваться - полочный или пиковый. Пиковый тип ослабляет/усиливает сигнал на заданной частоте, а полочный - на частоте выше или ниже заданной. Данный параметр доступен только для полосы частот LOW и HIGH. <b>Настройки:</b> shelv (полочный тип), peak (пиковый тип)
FREQ (Частота)	Определяет центральную частоту. Частоты вокруг заданной точки ослабляются/усиливаются согласно настройке усиления. <b>Настройки:</b> LOW: полочный 32Гц - 2,0 кГц, пиковый 63Гц - 2,0 кГц LOWMID, MID, HIGHMID: 100Hz - 10,0 кГц HIGH: 500Гц - 16,0 кГц
GAIN (Усиление)	Определяет уровень усиления частоты (см. Выше) или величину усиления/ослабления выбранной полосы частот. <b>Настройки:</b> -12 дБ - 0 дБ - +12дБ
Q (Частотная Характеристика)	Этот параметр изменяет уровень сигнала на заданной частоте для создания различных характеристик кривой частоты. <b>Настройки:</b> 0,1-12,0
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее об EQ (эквалайзере) на стр. 141.	
[SF3] MEF (Мастер-Эффекты)	Из данного дисплея Вы можете установить относящиеся к мастер-эффектам параметры.
Switch (Включение)	Определяет, будет или нет мастер-эффект применяться к выбранному Исполнению <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл).
Type (Тип)	Определяет тип мастер-эффекта. <b>Настройки:</b> См. Перечень типов эффекта в отдельном буклете.
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Доступные параметры, за исключением двух описанных выше, отличаются в зависимости от выбранного типа эффекта. См. перечень данных в отдельном буклете.	

**[F3] ARP (Arpeggio)**

Из данного дисплея можно установить относящиеся к Арпеджио параметры.

<b>[SF1] TYPE (Тип)</b>	Аналогичны параметрам в Режиме Редактирования Общих Параметров для Обычного Голоса, стр. 154.
<b>[SF2] LIMIT (Предел)</b>	
<b>[SF3] PLAY FX (Воспроизведение Эффектов)</b>	
<b>[SF4] OUT CH (Выходной Канал)</b>	Из этого дисплея Вы можете настроить отдельные выходные MIDI каналы для воспроизведения данных Арпеджио, что позволяет запускать воспроизведение Арпеджио с внешнего генератора тона или синтезатора.
<b>OutputSwitch (Включение Выхода)</b>	Когда параметр установлен в положение "on" (вкл), воспроизводимые данные Арпеджио выводятся через MIDI выход. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>TransmitCh (Передающий Канал)</b>	Определяет канал MIDI передачи для воспроизводимых данных Арпеджио. При выборе опции KbdCh, данные Арпеджио выводятся через клавиатурный канал MIDI передачи ([UTILITY] > [F5] MIDI > KBDTransCh). <b>Настройки:</b> 1 - 16, Kbdch (канал клавиатуры)

**[F4] CTL ASN (Закрепление Контроллеров)**

Вы можете закрепить номера Control Change (изменение контроллеров) за перечисленными ниже контроллерами, что позволит Вам использовать их для изменения звука внешнего MIDI устройства с помощью соответствующих MIDI сообщений. Когда МО принимает данные изменений контроллеров, соответствующие сделанным здесь настройкам, встроенный генератор тона реагирует на них как на использование контроллеров.

<b>BC (Контроллер Дыхания Исполнителя)</b>	МО не оснащен разъемом для подключения контроллера дыхания певца. Однако он реагирует на принимаемые сообщения об изменении контроллера согласно номеру, заданному в данном параметре.
<b>RB (Пленочный Контроллер)</b>	МО не оснащен пленочным контроллером. Однако он реагирует на принимаемые сообщения об изменении контроллера согласно номеру, заданному в данном параметре.
<b>AS1 (Assign 1), AS2 (Assign 2)</b>	Определяет номер изменения контроллера, генерируемый при манипулировании регуляторами 3 и 4 при включенных индикаторах кнопок PAN/SEND и TONE.
<b>FC1 (Ножной контроллер 1)</b>	Определяет номер изменения контроллера, генерируемый при использовании педального контроллера, подсоединенного к разъему FOOT CONTROLLER.
<b>FC2 (Ножной контроллер 2)</b>	МО оснащен только одним разъемом для педального контроллера. Однако МО реагирует на 2-й контроллер при приеме сообщения об изменении контроллера с номером, заданным в данном параметре.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Имейте в виду, что функции заданных здесь контроллеров не изменяются для встроенного генератора тона. Установки контроллеров для самого МО зависят от настроек Голоса, закрепленного за каждой Партией.

**[F6] EFFECT (Эффект)**

Это меню предоставляет возможность управления эффектами. Подробнее на стр. 143.

<b>[SF1] CONNECT (Подключение)</b>	Подробнее о параметрах на стр. 143.
<b>[SF2] INS SW (Включение Вставки)</b>	Вставляемые эффекты применяются максимум к 3 Партиям. В этом дисплее Вы можете установить вставляемые эффекты.
<b>[SF4] REVERB (Реверберация)</b>	Число параметров и доступные значения зависят от выбранного типа эффекта. Подробнее см. отдельный буклет.
<b>[SF5] CHORUS (Хорус)</b>	

**Редактирование Партии [PERFORM] > Выбор Исполнения > [EDIT] > Выбор Партии**

Эти параметры предназначены для редактирования индивидуальных Партий, входящих в состав Исполнения.

<b>[F1] VOICE (Голос)</b>	
<b>[SF1] VOICE (Голос)</b>	Вы можете выбрать Голос для каждой Партии.
<b>PartSw (Включение Партии)</b>	Включает/выключает каждую Партию. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Bank (Банк)</b>	Определяет банк Голосов для каждой Партии (стр. 40)
<b>Number (Номер)</b>	Определяет номер программы Голоса для каждой Партии.
<b>[SF2] MODE</b>	
<b>Mono/Poly</b>	Определяет способ воспроизведения Голоса для каждой Партии: монофонический (только отдельные ноты) или полифонический (несколько нот). <b>Настройки:</b> mono, poly <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр недоступен для Партии, за которой закреплен Голос ударного.
<b>ArpSwitch (Включение Арпеджио)</b>	Определяет, будет ли Арпеджио включено/выключено для выбранной Партии. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>[SF3] LIMIT (Предел)</b>	
<b>NoteLimitH NoteLimitL</b>	Определяет низшую и высшую ноты в диапазоне клавиатуры для каждой Партии. Каждая Партия будет звучать только при Исполнении нот в заданном диапазоне. <b>Настройки:</b> C -2 - G8 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если Вы задали сначала высшую, а затем низшую ноту, к примеру, C5-C4, будет перекрыт диапазон C-2...C4 и C5..G8. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы можете задать ноту, нажав кнопку INFORMATION (информация) и нужную клавишу клавиатуры.
<b>VelLimitH VelLimitL</b>	Определяет минимальное и максимальное значение в диапазоне скоростей, на которые будет реагировать каждая Партия. Партия будет звучать только при Исполнении нот в заданном диапазоне скоростей. <b>Настройки:</b> 0-127 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если Вы сначала задали максимальную, а потом минимальную скорость, например 93-34, то диапазон скоростей 1-34 и 93-127 будет перекрыт.
<b>[SF4] PORTA (Портаменто)</b>	
<b>Switch (Включение)</b>	Определяет, будет ли Портаменто включено или выключено. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Time (Время)</b>	Определяет время перехода высоты тона. Более высокие значения соответствуют более длительному переходу. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>Mode (Режим)</b>	Определяет режим Портаменто. <b>Настройки:</b> fingr, full fingr - Портаменто применяется только при Исполнении легато (следующая нота исполняется до отпускания предыдущей). full - Портаменто применяется всегда. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Эти параметры Портаменто недоступны для Партии, за которой закреплен Голос ударного.
<b>[SF5] OTHER (Другое)</b>	
<b>Pb Upper (Изгиб Высоты Тона Вверх), Pb Lower (Изгиб Высоты Тона Вниз)</b>	Определяет величину и направление диапазона изгиба высоты тона. Аналогичны параметрам Редактирования Общих Параметров в Режиме Обычного Голоса (см. стр. 154).
<b>VelSensDpt ( Глубина Чувствительности к Скорости)</b>	Определяет степень, с которой результирующая громкость генератора тона реагирует на силу нажатия клавиш. Чем выше значение, тем больше будет изменяться громкость в зависимости от силы нажатия. <b>Настройки:</b> 0-127



<p><b>VelSensOfst (Смещение Чувствительности к Скорости)</b></p>	<p>Определяет величину, на которую скорости Исполнения корректируются для получения фактического результирующего эффекта скорости. Это позволяет повышать/понижать все скорости на одну и ту же величину для автоматической компенсации слишком сильного/слабого нажатия клавиш.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Когда глубина (выше)=64 и смещение=32</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Когда глубина (выше)=64 и смещение=64</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Когда глубина (выше)=64 и смещение=96</p> </div> </div> <p style="text-align: center;">Скорость Исполнения нот</p>
--	---

**[F2] OUTPUT (Выход)**

<p><b>[SF1] VOL/PAN (Громкость/Панорамирование)</b></p>	
---	--

<p><b>Volume (Громкость)</b></p>	<p>Определяет громкость каждой Партии, что позволяет задать оптимальный баланс уровней для всех Партий.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>Pan (Панорамирование)</b></p>	<p>Определяет стереофоническое положение каждой Партии в стереофоническом поле.</p> <p><b>Настройки:</b> L63 (крайнее левое) - C (центральное) - R63 (крайнее правое)</p>
<p><b>VoiceELPan (Панорамирование Элементов Голоса)</b></p>	<p>Определяет, будут ли применяться индивидуальные настройки панорамирования для каждого Голоса ([VOICE] &gt; [EDIT] &gt; Выбор Партии &gt; [F4] AMP &gt; [SF1] LVL/PAN &gt; панорамирование). При выборе опции "off" (выкл), базовое положение для выбранной Партии будет устанавливаться по центру.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>

<p><b>[SF2] EF SEND (Отправка на Эффекты)</b></p>	<p>Из этого дисплея Вы можете установить уровень сигнала, посылаемого на системные эффекты и обходящего эффекты для каждой Партии. Более подробно см.стр. 143.</p>
---	--

<p><b>RevSend (Отправка на Реверберацию)</b></p>	<p>Определяет уровень отправки на реверберацию для выбранной Партии, предоставляя возможность управления балансом реверберации для Партий.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>ChoSend (Отправка на Хорус).</b></p>	<p>Определяет уровень отправки на Хорус для выбранной Партии, предоставляя возможность управления балансом Хоруса для Партий.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<p><b>Dry Level</b></p>	<p>Определяет уровень необработанного эффектами сигнала для выбранной Партии. Это позволяет управлять общим балансом эффектов для Партий.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>

**[SF3] SELECT (Выбор Выхода)**

<p><b>InsEF (Вставляемый Эффект)</b></p>	<p>Определяет применение вставляемого эффекта к сигналу, выводимому с задней панели.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>
--	--

**[F3] EQ (Эквалайзер)**

В этом дисплее Вы можете установить настройки эквалайзера для каждой Партии. Обратите внимание, что существует два типа дисплеев и Вы можете переключаться между ними с помощью кнопки SF5. Каждый тип дисплея представляет одни и те же настройки, но в разных форматах. Используйте подходящий тип.

- Дисплей, отображающий 4 Партии.
- Дисплей, отображающий все параметры для одной Партии.

Имейте в виду, что доступные параметры не могут быть одновременно отображены сразу для всех 4-х Партий, поэтому используйте кнопки курсора для прокрутки дисплея и просмотра остальных параметров. Подробнее на стр. 143.

<p><b>LowFreq (Низкие Частоты)</b></p>	<p>Определяет центральную частоту для полосы низких частот эквалайзера, которая усиливается/ослабляется.</p> <p><b>Настройки:</b> 50,1 - 2,00K</p>
<p><b>LowGain (Усиление Низких Частот)</b></p>	<p>Определяет величину усиления/ослабления, применяемую к полосе низких частот эквалайзера.</p> <p><b>Настройки:</b> -32 - +32</p>
<p><b>MidFreq (Средние Частоты)</b></p>	<p>Определяет центральную частоту полосы средних частот эквалайзера, которая усиливается/ослабляется.</p> <p><b>Настройки:</b> 1397 - 10.1K</p>
<p><b>MidGain (Усиление Средних Частот)</b></p>	<p>Определяет величину усиления/ослабления, применяемую к полосе средних частот эквалайзера.</p> <p><b>Настройки:</b> -32 - +32</p>
<p><b>MidReso (Резонанс Средних Частот)</b></p>	<p>Определяет резонанс, применяемый к центральной частоте полосы средних частот эквалайзера.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-31</p>
<p><b>HighFreq (Высокие Частоты)</b></p>	<p>Определяет центральную частоту для полосы высоких частот эквалайзера, которая усиливается/ослабляется.</p> <p><b>Настройки:</b> 503,8 - 14,0K</p>
<p><b>HighGain (Усиление Высоких Частот)</b></p>	<p>Определяет величину усиления/ослабления, применяемую к полосе высоких частот эквалайзера.</p> <p><b>Настройки:</b> -32 - +32</p>

<b>[F4] TONE (Тональность)</b>	
<p>Вы можете задать параметры, связанные с высотой тона и тональностью для каждой Партии. Имейте в виду, что выполненные здесь настройки применяются как смещение к настройкам, выполненным в режиме редактирования Голоса.</p>	
<b>[SF1] TUNE (Настройка)</b>	
<b>NoteShift (Смещение Ноты)</b>	<p>Определяет высоту тона (транспозицию клавиши) для каждой Партии в полутонах. <b>Настройки:</b> -24 - 0 - +24</p>
<b>Detune (Подстройка)</b>	<p>Определяет тонкую настройку для каждой Партии. <b>Настройки:</b> -12,8 Гц - +12,7 Гц</p>
<b>[SF2] FILTER</b>	
<p>Имейте в виду, что выполненные здесь настройки применяются как смещение к настройкам фильтра, установленным в Режиме Редактирования Элемента для каждой Партии Голоса.</p>	
<b>Cutoff (Отсечение)</b>	<p>Определяет частоту отсечения для каждой Партии. Этот параметр доступен для фильтра низких частот, когда он используется в сочетании с другим фильтром низких частот или фильтром высоких частот. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>
<b>Resonance (Резонанс)</b>	<p>Определяет величину резонанса фильтра или выделения частоты отсечения для каждой Партии. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63</p>
<b>FEGDepth (Глубина Генератора Огибающей Фильтра)</b>	<p>Определяет глубину генератора огибающей фильтра (Величину частоты отсечения) для каждой Партии. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее о фильтрах см. стр. 133.</p>
<b>[SF3] FEG (Генератор Огибающей Фильтра)</b>	
<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры FEG (генератора огибающей фильтра) для каждой Партии. Имейте в виду, что выполненные здесь настройки применяются в качестве смещения к настройкам фильтра, выполненным в Режиме Редактирования Элемента для каждой Партии Голоса.</p>	
<b>Attack (Время Атаки)</b>	<p>Определяет каждый параметр FEG (генератора огибающей фильтра) для каждой Партии. Подробнее на стр. 133.  <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Эти параметры недоступны для Партий Голосов ударных.</p>
<b>Decay (Время Затухания)</b>	
<b>Sustain (Уровень Поддержки)</b>	
<b>Release (Уровень Конечного Затухания)</b>	
<b>[[SF4] AEG (Генератор Огибающей Амплитуды)</b>	
<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры AEG (генератора огибающей амплитуды) для каждой Партии. Имейте в виду, что выполненные здесь настройки применяются в качестве смещения к настройкам фильтра, выполненным в Режиме Редактирования Элемента для каждой Партии Голоса.</p>	
<b>Attack (Время Атаки)</b>	<p>Определяет каждый параметр AEG (генератора огибающей амплитуды) для каждой Партии. Подробнее на стр. 134.  <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Поддержка звучания и конечное затухание недоступны для Партий Голосов ударных.</p>
<b>Decay (Время Затухания)</b>	
<b>Sustain (Уровень Поддержки Звучания)</b>	
<b>Release (Уровень Конечного Затухания)</b>	
<b>[F5] RCV SW (Включение Приема)</b>	
<p>В этом дисплее Вы Можете установить, как индивидуальные Партии будут реагировать на MIDI данные, такие как Control Change (изменение контроллеров) и Program Change (изменение программы). Когда необходимый параметр установлен в положение "on" (вкл), соответствующая Партия реагирует на MIDI данные. Имейте в виду, что имеется два разных типа дисплеев. Вы можете переключаться между ними при помощи кнопки SF5. Дисплеи содержат одинаковые функции и настройки, представленные в разных форматах:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Дисплей, отображающий 4 Партии.</li> <li>• Дисплей, отображающий все параметры для одной Партии.</li> </ul> <p>Из-за большого числа доступных параметров они не могут быть одновременно выведены на дисплей. Пользуйтесь кнопками курсора для прокрутки параметров. <b>Настройки:</b> См. ниже</p>	
<b>CtrlChange (Изменение Контроллеров)</b>	<p>Передает все сообщения об изменении контроллеров.</p>
<b>PB (Изгиб Высоты Тона)</b>	<p>MIDI сообщения, генерируемые с помощью регулятора изгиба высоты тона.</p>
<b>MW (Регулятор Модуляции)</b>	<p>MIDI сообщения, генерируемые с помощью колеса модуляции.</p>
<b>RB (Пленочный Контроллер)</b>	<p>MIDI сообщения для пленочного контроллера.</p>
<b>Chat (Послекасание Канала)</b>	<p>MIDI сообщения для послекасания канала.</p>
<b>FC1 (Ножной Контроллер 1)</b>	<p>MIDI сообщения, генерируемые с помощью дополнительного педального контроллера, подключаемого к задней панели MO.</p>
<b>FC2 (Ножной Контроллер 2)</b>	<p>MIDI сообщения, генерируемые для педального контроллера 2.</p>
<b>Sus (Поддержка Звучания)</b>	<p>MIDI сообщения для управляющего номером 64 (поддержка звучания). Это параметр недоступен для Партий Голоса ударных.</p>
<b>FS (Ножной Выключатель)</b>	<p>MIDI сообщения, генерируемые с помощью дополнительного педального выключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH задней панели.</p>
<b>As1 (Assign 1), As2 (Assign 2)</b>	<p>MIDI сообщения, генерируемые при использовании регуляторов ASSIGN 1 и ASSIGN 2 при включенных индикаторах кнопок PAN/SEND и TONE.</p>
<b>BC (Контроллер Дыхания)</b>	<p>MIDI сообщения для контроллера дыхания.</p>
<b>Exp (Экспрессия)</b>	<p>MIDI сообщения (экспрессия), генерируемые с помощью педального контроллера, подключенного к задней панели MO.</p>



## Режим Операций с Исполнениями

[PERFORM] → Выбор Исполнения → [JOB]

Режим операций с Исполнениями включает базовые операции, такие как инициализация и копирование. После настройки параметров из выбранного дисплея нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

## [F1] INIT (Инициализация)

Эта функция позволяет сбросить все параметры Исполнения на значения "по умолчанию". Она также позволяет выборочно инициализировать ряд параметров, например настройки общих параметров, настройки для каждой Партии и т.п., что оказывается очень полезным при создании нового Исполнения.

## Тип инициализируемых параметров:

All (все): все данные Исполнения.

Common: данные из Режимы Редактирования Общих Параметров.

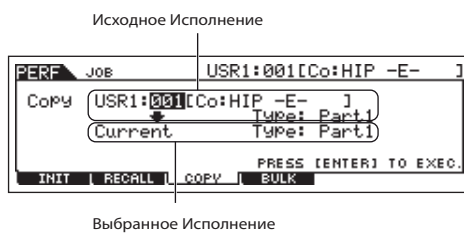
Part 1 - 4: данные параметров редактирования Партии для соответствующей встроенной Партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выбора одной из двух последних опций флажок опции All (все) не должен быть установлен.

## [F2] RECALL

При выборе другого Исполнения без должного сохранения предыдущих изменений настроек, все данные будут утеряны. Если это случилось, воспользуйтесь функцией вызова редактирования для восстановления отредактированного Исполнения.

## [F2] COPY (Копировать)



Вы можете копировать настройки параметров Партии любого Исполнения в определенную Партию редактируемого Исполнения. Это необходимо при создании Исполнения и желании использовать отдельные настройки из другого Исполнения.

## Тип копируемых данных:

Part 1 - 4: данные параметров редактирования Партии из соответствующей встроенной Партии.

## Процедура копирования:

1. Выберите исходное Исполнение.  
При выборе опции Current для исходного Исполнения, Исполнение - адресат и исходное Исполнение будут одним и тем же Исполнением. Если Вы хотите скопировать одну Партию Исполнения в другую Партию, выберите эту опцию.
2. Выберите тип исходного Исполнения (данные для копирования)
3. Выберите, какая Партия будет замещаться скопированной Партией в параметре Destination Performance (Исполнение-адресат).  
При выборе функций Арпеджио или Эффект, будут копироваться данные Арпеджио или настройки эффекта для Голоса, закрепленного за исходной Партией.
4. Нажмите кнопку ENTER.

## [F4] BULK (Сброс Массива Данных)

Эта функция позволяет пересылать все настройки отредактированных параметров для выбранного Исполнения на компьютер или MIDI устройство для архивирования. Подробнее на стр. 148.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выполнения сброса массива данных Вам нужно правильно установить номер MIDI устройства: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > DeviceNo.

## Режим Сохранения Исполнения

[PERFORM] → Выбор Исполнения → [STORE]

Эта функция позволяет сохранять отредактированные Исполнения в памяти пользователя. Подробнее на стр. 66.

# Режим Песни

## ■ Создание Песни - базовая процедура

Песня состоит из трех следующих типов данных:

- секвенции MIDI данных (созданы в Режиме Записи Песни, Редактирования Песни и операций с Песнями).
- Установочные данные (созданные в Режиме Воспроизведения Песни).
- Данные микширования (созданные в Режиме Микширования/Редактирования результатов микширования и Сохранения Микшированной Песни).

После создания данных в этих режимах сохраните настройки микширования в Режиме Сохранения Микшированной Песни для архивирования данных Песни и сохранения Песни на USB устройстве хранения данных в режиме Файла.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Не нотные MIDI события (номер Голоса, громкость, панорамирование и уровень отправки на эффект), которые находятся в начале Песни, записываются не в виде секвенций MIDI данных, а как данные микширования.

### ⚠ ВНИМАНИЕ:

Создаваемые данные Песни и Паттерна (секвенции MIDI данных, установочные данные и данные микширования) временно находятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания. Подробнее на стр. 211.

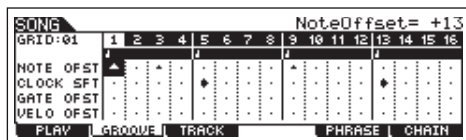
## Режим Воспроизведения Песни

[SONG] → Выбор Песни

### [F1] PLAY (воспроизведение)

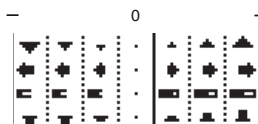
<b>Loc1 (метка 1), Loc2 (метка 2)</b>	Указывает номер такта, к которому перейдет воспроизведение Песни при использовании функции метки (стр. 92).
<b>Trans (Транспозиция)</b>	Определяет настройку транспозиции тональностей для всей Песни. Настраивается полутонами. <b>Настройки:</b> -36 - +36 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если Паттерн включает трек, который Вы не хотите транспонировать, установите параметр Note Shift (Смещение ноты) для каждой Партии: ([SONG] > [MIXING] > [EDIT] > Выбор Партии > [F4] TONE > [SF1] TUNE > NoteShift).
<b>MEAS (Такт)</b>	Указывает номер текущего такта и доли в текущей Песне. В ходе воспроизведения эта индикация изменяется автоматически. Вы можете ввести номер нужного такта в окне цифрового ввода, вызываемого с помощью кнопки INFORMATION (информация).
<b>[SF1] ARP1 (Арпеджио 1) - [SF5] ARP5 (Арпеджио 5)</b>	Вы можете закрепить типы Арпеджио и сцены Песни за этими кнопками для вызова при воспроизведении Исполнения (стр. 89).

### [F2] GROOVE (Стилистическая Квантизация)



Функция стилистической квантизации делает возможной настройку высоты тона, синхронизации, длительности и скорости нот заданного трека по сетке 1 такт 16-х нот. Эта функция влияет на воспроизведение Песни без фактического изменения ее данных.

- смещение НОТЫ
- смещение синхроимпульса
- смещение времени пропуска
- смещение скорости



<b>NOTE OFST (Смещение Ноты)</b>	Повышает/понижает высоту тона ноты/нот выбранной сетки шагом в полутон. <b>Настройки:</b> -99 - +99
<b>CLOCK SFT (Смещение Синхроимпульса)</b>	Смещает синхронизацию нот выбранной сетки вперед/назад шагами в синхроимпульс. <b>Настройки:</b> -120 - +120
<b>GATE OFST (Смещение Времени Пропуска)</b>	Удлиняет/укорачивает ноты выбранной сетки шагами в синхроимпульс. <b>Настройки:</b> -120 - +120
<b>VELO OFST (Смещение Скорости)</b>	Увеличивает/уменьшает скорость нот выбранной сетки. <b>Настройки:</b> -127 - +127

### [F3] TRACK (Трек)

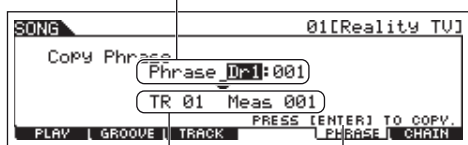
<b>[SF1] CHANNEL (Канал)</b>	В этом дисплее Вы можете установить выходной MIDI канал/порт для каждого из 16 треков соответствующего встроенного/внешнего генератора тона. Вы также можете одновременно для группы треков (1-8 или 9-16) установить значения, совпадающие со значением для выбранного трека, изменив параметр при нажатой кнопке [SF2] кнопки 1 - 8 или [SF3] кнопки 9 - 16.
<b>OUT CH (Выходной Канал)</b>	Задает выходной MIDI канал для каждого трека. Треки, установленные в положение "off" (выкл), не слышны. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> В режиме Песни/Паттерна MIDI сообщения, созданные при Исполнении на клавиатуре/манипулировании регуляторами, будут переданы на блок генератора тона или внешний MIDI инструмент через выходной MIDI канал выбранного трека.

<b>PORT (Порт)</b>	<p>Определяет порт MIDI передачи для соответствующего трека. Воспроизводимые данные треков, установленных в положение "off" (выкл), выводятся через MIDI (другие инструменты) без сообщения о порте. Партии встроенного генератора тона могут воспроизводиться только через порт 1.</p> <p><b>Настройки:</b> "off" (выкл), 1-3</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Данные о порте могут выводиться только через разъем USB. Через порт MIDI OUT такие данные не передаются, даже если для трека установлен соответствующий номер порта.</p>
<b>[SF2] OUT SW (Включение Выхода)</b>	<p>Вы можете одновременно закрепить за группой треков (1 -8 или 9-16) ту же настройку, что и для выбранного трека, изменив параметр при нажатой кнопке [SF2] (кнопки 1 - 8) или [SF3] (кнопки 9-16).</p>
<b>Int Sw</b>	<p>Определяет, будут ли данные воспроизведения передаваться на встроенный генератор тона или нет.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>
<b>Ext Sw</b>	<p>Определяет, будут ли данные воспроизведения передаваться на внешний генератор тона MIDI посредством MIDI.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>
<b>[SF3] TR LOOP (Циклическое Воспроизведение)</b>	<p>В этом дисплее Вы можете задать, будут ли данные выбранного трека воспроизводиться циклически. Эта функция удобна для повторения коротких фрагментов и фраз Песни. Подробнее на стр. 193.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>

**[F5] PHRASE (Фраза)**

Задать исходную фразу из заданных фраз или фраз пользователя выбранного Паттерна

Вы можете скопировать заданные фразы и фразы пользователя выбранного Паттерна на трек выбранной Песни.



Задать трек-адресат и такт выбранной Песни

После выполнения настроек нажмите кнопку ENTER для выполнения копирования Фразы

**[F6] CHAIN (Последовательность)**

Эта функция позволяет объединять Песни в последовательность для автоматического воспроизведения. Подробнее см. стр. 95.

**skip** ..... Пропуск следующей Песни с продолжением воспроизведения.

**stop** ..... Остановка воспроизведения последовательности песен на текущем номере. Можно возобновить воспроизведение со следующего номера нажатием кнопки PLAY (воспроизведение).

**end** ..... Конец Последовательности песен.

**Режим Записи Песни**

[SONG] → Выбор Песни → [REC]

**Режим Ожидания Записи Песни**

**[F1] SETUP (Настройка)**

<b>Тип (Тип)</b>	<p>Определяет метод записи. Подробности на стр. 138.</p> <p><b>Настройки:</b> При установке RecTrack в положение 1-6: replace (замена), overdub (запись с дополнением), punch (Вход/выход из записи), step (пошаговая запись)                  При установке RecTrack в положение TEMPO (темп): replace, punch, step                  При установке RecTrack в положение scene (Сцена): replace, punch                  При установке RecTrack в положение multi: replace, overdub, punch</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> При выборе настройки "punch", на дисплее появляются параметры "Punch-in measure: beat" (такт: доля входа в запись) и "Punch-out measure: beat" (такт: доля выхода из записи), которые необходимо установить. Если Вы назначили метки 1 и 2 (параметр Loc1, Loc2; стр. 90), точки входа/выхода из записи можно установить нажатием одной кнопки. Перейдите курсором на значение входа/выхода из записи; обратите внимание на появление позиции меню COPYLOC (копировать метку). Нажмите кнопку [SF1] COPYLOC, настройки входа/выхода из записи будут автоматически закреплены за метками.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда выбрана настройка "step", следует установить тип вводимых событий.</p>
<b>Quantize (Квантизация)</b>	<p>Параметр доступен, когда для типа записи выбрана иная настройка, нежели STEP. Квантизация автоматически синхронизирует ноты по мере их записи. Вы можете установить этот параметр в окне Note Type (тип ноты), которое вызывается кнопкой INFORMATION (информация) (подробности на стр. 35).</p> <p><b>Настройки:</b> "off" (выкл), 60 (32-я нота), 80 (триоль 16-х нот), 120 (16-я нота), 160 (триоль 8-х нот), 240 (8-я нота), 320 (триоль 1/4-х нот), 480 (1/4-я нота)</p>
<b>Event (Событие)</b>	<p>Этот параметр доступен при выборе настройки STEP. Она позволяет установить тип вводимого события</p> <p><b>Настройки:</b> note (нота), r.bend (изгиб высоты тона), CC#000 - #119 (изменение контроллеров)</p>
<b>Rectrack (Запись Трека)</b>	<p>Определяет трек записи. Используйте кнопку F6 для переключения между записью одного и всех треков.</p> <p><b>Настройки:</b> tempo (темп), scene (сцена), 1 - 16, multi (несколько)</p>

♩ (Темп)	Определяет темп Песни. <b>Настройки:</b> 001.0 – 300.0
Meas (Такт)	Определяет такт, с которого начнется запись Песни.

[F2] VOICE (Голос)

В этом дисплее Вы можете установить параметры, относящиеся к Голосу записываемого трека. Выполненные здесь настройки влияют на Партию, принимающий канал которой (заданный в режиме микширования) совпадает с передающим (выходным) каналом записываемого трека.

Voice (Голос)	Определяет Голос, используемый для записываемого трека. Если данный параметр активен (указан курсором), Вы можете выбрать Голос, используя кнопки GROUP (группа), BANK (банк), NUMBER (номер) и функцию поиска категории (стр. 42).
Volume (Громкость)	Определяет громкость записываемого трека. <b>Настройки:</b> 0-127
Pan (Панорамирование)	Определяет положение записываемого трека в стереофоническом поле. <b>Настройки:</b> L63 (левое) - C (центральное) - R63 (правое)
Insef (Включение Вставляемого Эффекта)	Определяет, будет ли вставляемый эффект применяться к записываемому треку. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
♩ (Темп)	Определяет темп Песни. <b>Настройки:</b> 001.0 – 300.0
Meas (Такт)	Определяет такт, с которого начнется запись Песни.

[F3] ARP (Арпеджио)

В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с Арпеджио, для записываемого трека.

Bank (Банк), Stgr (Категория), Type (Тип)	Эти три параметра определяют тип Арпеджио. Трехзначный номер перед названием типа Арпеджио соответствует его номеру в выбранной категории. <b>Настройки:</b> См. отдельный перечень данных.
Vellimit (Предел Скорости)	Определяет высшую и низшую скорости диапазона, в пределах которого запускается воспроизведение Арпеджио. Арпеджио будет воспроизводиться при исполнении нот в заданном диапазоне скоростей. <b>Настройки:</b> 1-127
Hold (Удержание)	Определяет, будет ли удерживаться Арпеджио. Если выбрана опция "on" (вкл), Арпеджио будет воспроизводиться циклически даже при отпускании клавиши (до нажатия следующей клавиши). <b>Настройки:</b> "sync-off", "on" (вкл), "off" (выкл) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее о "sync-off" см. стр. 154.
Partsw (Включение Партии)	Определяет, будет ли включаться/выключаться Арпеджио для Партии, генератора тона, соответствующей записываемого трека. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
Meas (Такт)	Определяет такт, с которого начнется запись Песни. Этот параметр аналогичен таковому в дисплее [F1] SETUP.

[SF1] ARP1 (Арпеджио 1) - [SF5] ARP5 (Арпеджио 5)  
Вы можете установить типы Арпеджио и сцены песен на эти кнопки и вызывать их при Исполнении на клавиатуре (стр. 89).

[F4] RECARP (Запись Арпеджио)

Recarp (Запись Арпеджио)	Определяет, будут ли последовательности данных, исполняемые Арпеджио, записываться в трек Песни. При выборе положения "on" (вкл) происходит запись воспроизводимых последовательностей данных. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
Outputswitch (Включение Выхода)	Определяет, будут ли последовательности данных Арпеджио, использованные при записи, выводиться через MIDI. При выборе положения "on" (вкл), воспроизводимые при записи последовательности данных Арпеджио выводятся через MIDI. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
Transmit (Передающий Канал)	Определяет канал MIDI передачи для данных Арпеджио, воспроизводимых в процессе записи. <b>Настройки:</b> 1 - 16, KbdCh

[F5] CLICK (Метроном)

Нажатие кнопки F5 позволяет включить/выключить метроном при записи.

[F6] ALL TR (все треки)/1TR (1 трек)

Нажатие кнопки F6 позволяет переключаться между записью одного и всех треков.

Во Время Записи Песни

[SONG] → Выбор Песни → [REC] → Play

Запись в реальном времени	См. стр. 88.
---------------------------	--------------

Пошаговая запись	См. стр. 193
------------------	--------------

[F1] SETUP (Настройка)

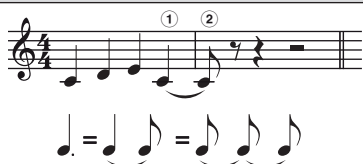


<b>Beat Graph (Ритмическая шкала)</b>	В этом дисплее ноты отображаются при пошаговой записи. Когда выбран размер 4/4, дисплей разделен на 4 доли (один такт). Каждый ромбовидный маркер дисплея представляет собой одну 32-ю долю (каждая 1/4 нота разделена на восемь 32-х долей). К примеру, если ритмический Паттерн *  вводится в размере 4/4, появится дисплей, подобный приведенному выше.
<b>Pointer (Указатель)</b>	Определяет место ввода данных. Треугольный указатель над ритмической шкалой указывает место ввода данных. Переместите курсор вправо или влево с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO] или колеса ввода данных.
<b>Value (Значение)</b>	Когда вводимое Событие ([F1] SETUP > Event) установлено в положение "note" (нота), этот параметр будет задавать скорость введения ноты. <b>Настройки:</b> Когда событие установлено в положение "note" (нота): 1 - 127, kbd, rnd1 - rnd4 Когда событие установлено в положение "p.bend" (изгиб высоты тона): -8192 - +8191 Когда событие установлено в положение "CC (Изменение контроллеров 001 - 119)": 000 - 127 Когда событие установлено в положение "tempo" (темп), а RecTrack = tempo: 001 - 300 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы можете выбрать опцию "kbd" (клавиатура) and "rnd1" - "rnd4" (случайное 1 - 4), а также значения 1-127, когда вводимое событие установлено в положение Note (нота). При выборе "kbd", фактическая сила Исполнения будет вводиться как значение скорости. При выборе одной из случайных опций, будет вводиться случайное значение скорости.
<b>StepTime (Время Шага)</b>	"Размер" (время) текущего шага записи для следующей ноты. Определяет место перехода указателя после введения ноты. <b>Настройки:</b> 0001 - 0059, 32-я нота, триоль 16-х нот, 16-я нота, триоль 8-х нот, 8-я нота, триоль 1/4 нот, 1/4-я нота, половинная нота, целая нота
<b>GateTime (Время Пропуска)</b>	Устанавливает время пропуска для воспроизведения легато, стакато и т.п. Данный параметр связан с длительностью звучания ноты. К примеру, для 1/4 ноты большое время пропуска генерирует эффект легато, а короткое - стакато. Время пропуска указано в процентах от времени шага. 50% генерирует стакато, значения между 80 и 90% соответствуют обычному звучанию, а значение в 99% - легато. <b>Настройки:</b> 1 % - 200%

[F3] REST (Пауза)

Нажмите кнопку [F3] для ввода паузы длиной в заданный шаг. Указатель переместится к месту следующего ввода данных. Паузы не отображаются на дисплее.  
**ПРИМЕЧАНИЕ** На MIDI секвенсоре отсутствуют данные, соответствующие паузе. При вводе "паузы" указатель просто сдвигается вперед.

[F4] TIE (Лига)



При нажатии кнопки [F4] для введения лиги, предшествующая нота удлиняется на полное время шага. Например, в представленной фразе нота 1 вводится с временем шага для 1/4 ноты. Если затем время шага изменяется на 8-ю ноту и нажимается кнопка [F4], вводится нота 2. Ноты с точкой можно ввести с помощью функции лиги. Для ввода 1/4 с точкой задайте время шага на 8-ю ноту, введите ноту и затем дважды нажмите кнопку [F4].  
**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот дисплей доступен только, когда вводимое событие установлено в положение Note (нота).

[F5] DELETE (Удаление)

Нажмите кнопку для удаления нотного события в текущей позиции курсора.

[F6] BAK DEL (Удаление Назад)

Передвигает указатель на один шаг назад и удаляет все ноты в этом месте.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Ошибочно введенные ноты можно удалить нажатием кнопки F6 непосредственно после ввода (перед изменением значения времени шага).

## Режим Редактирования Песни

[SONG] → Выбор Песни → [EDIT]

Этот режим предоставляет возможности детального редактирования MIDI событий для отдельных треков Песни. События и сообщения MIDI (вкл/выкл ноты, номер ноты, номер измерения программы) записываются в Песне.

## [F1] CHANGE (Изменить)

[Показывает перечень событий для выбранного трека песен. Подробнее см. стр. 90]

## [F2] VIEW FLT (Просмотр фильтра)

Фильтр просмотра событий позволяет выбрать типы событий из отображенного перечня на дисплее ([F1] CHANGE). Например, если Вы хотите редактировать только нотные события, отметьте флажком Note (нота). В этом случае будут вводиться только нотные события.

**Настройки:** Note (нота), PitchBend (Высота тона), ProgramChange (изменение программы), ControlChange (Изменение контроллера), ChAfterTouch (послекасание канала), PolyAfterTouch, RPN (номер зарегистрированного параметра), NRPN (номер незарегистрированного параметра),

## [F5] CLR ALL (Удалить все)

Нажмите кнопку F5, чтобы снять все метки.

## [F6] SET ALL (Пометить все)

Нажмите кнопку F6, чтобы установить все метки.

## [F4] TR SEL (Выбрать трек)

Вы можете переключаться между дисплеями 1-16-й треков, треками сцен и темпа нажатием данной кнопки.

## [F5] INSERT (Вставка)

Когда курсор находится в нужном месте дисплея [F1] CHANGE (перечень событий), нажатие данной кнопки вызывает дисплей вставки нового MIDI события (Режим Песни или Паттерна).

<b>Note (Нота)</b>	Это наиболее характерный тип данных - индивидуальные ноты Песни.
▶NOTE (Название Песни)	Определяет название Песни или высоту тона клавиатуры для ноты. <b>Настройки:</b> C -2 - G8
▶GATE (Время Пропуска)	Определяет длительность звучания ноты в долях и синхроимпульсах <b>Настройки:</b> 00:001 - 999:479 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Один синхроимпульс MO соответствует 1/480-й 4-й ноты.
▶VELO (Скорость)	Определяет силу звучания ноты. <b>Настройки:</b> 1-127
<b>Pitchbend (Изгиб Высоты Тона)</b>	Эти события определяют непрерывное изменение высоты тона, они генерируются при манипулировании регулятором изгиба высоты тона.
▶DATA (Данные)	Определяет данные высоты тона. <b>Настройки:</b> -8192 - +8191
<b>Programchange (Изменение Программы)</b>	Эти события определяют Голос для выбранного трека.
▶BANK (Банк)	Определяет банк Голоса. <b>Настройки:</b> 000 - 127, *** <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Выбор банка MSB и LSB является частью сообщения об изменении контроллера. Однако из-за применения к определенному Голосу, они сгруппированы и описаны в данном разделе.
▶PC NO (Номер Изменения Программы)	Определяет Голос (из выбранного выше банка MSB и LSB). <b>Настройки:</b> 000-127 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Полный перечень доступных банков и номеров приведен в перечне Голосов в отдельной брошюре.
<b>Controlchange (Изменение Контроллеров)</b>	Эти события управляют звучанием и откликом определенных характеристик Голоса и обычно генерируются/записываются путем перемещения контроллера (колеса модуляции, слайдера или педального контроллера).
▶CTRL NO (Номер Изменения Контроллеров)	Определяет номер изменения контроллеров. <b>Настройки:</b> 000-127 Подробности на стр. 224
▶DATA (Данные)	См. стр. 224 <b>Настройки:</b> 000-127
<b>Ch.Aftertouch</b>	Это событие генерируется при приложении усилия к клавише после Исполнения ноты. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Клавиатура MO не оснащена функцией послекасания. Однако Вы можете вставить это событие в данные Песни из текущего дисплея.
▶DATA (Данные)	Представляет величину усилия, прикладываемого к клавише. <b>Настройки:</b> 000-127
<b>Polyaftertouch</b>	Это событие генерируется, когда усилие прилагается к клавише после Исполнения ноты. В отличие от предшествующего параметра данный параметр записывается и применяется индивидуально к каждой нажатой клавише. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Клавиатура MO не оснащена функцией послекасания. Однако Вы можете вставить это событие в данные Песни из текущего дисплея.
▶NOTE (Название Ноты)	Определяет клавишу, к которой применяется послекасание. <b>Настройки:</b> C -2 - G8
▶DATA (Данные)	Представляет величину усилия, прикладываемого к клавише. <b>Настройки:</b> 000-127

<b>RPN (Номер Зарегистрированного Параметра)</b>	Это событие изменяет значение параметра для каждой Партии генератора тона. Это событие используется для таких настроек Партий как чувствительность к изгибу высоты тона или настройка.
►Msb-Lsb	См. стр. 225. <b>Настройки:</b> 000-127
►DATA (Ввод Данных)	См. стр. 225. <b>Настройки:</b> 000-127
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Обычно передаются три типа данных изменения контроллеров: RPN MSB (101), RPN LSB (100) и ввод данных MSB (6). МО обладает дополнительным типом - ввод данных LSB (38). Группа событий изменения контроллеров сведена воедино в данном дисплее.	
<b>NRPN (Номер Незарегистрированного Параметра)</b>	Эти события используются для изменения значений параметров для каждой Партии генератора тона. Они могут использоваться для редактирования звука посредством MIDI, что позволяет изменять настройки фильтра и генератора огибающей, высоту тона или уровень каждого инструмента в наборе Голосов ударных.
►Msb-Lsb	См. стр. 225. <b>Настройки:</b> 000-127
►DATA (Ввод Данных)	См. стр. 225. <b>Настройки:</b> 000-127
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Обычно передаются три типа данных изменения контроллеров: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98) и Data Entry MSB (6). Группа событий изменения контроллеров сведена воедино в данном дисплее. Полный перечень доступных номеров зарегистрированных и незарегистрированных событий представлен в отдельном буклете.	
<b>Exclusive (Эксклюзивное Сообщение)</b>	Тип MIDI сообщений, которые используются для обмена данными со специальными устройствами. В отличие от MIDI событий эти события различаются в зависимости от производителя/устройства и являются несовместимыми для разных устройств.
►DATA (Ввод Данных)	См. стр. 225. <b>Настройки:</b> 00 - 7F, F7 (Данные должны вводиться в шестнадцатеричном формате.)

## Режим Операций с Песней

SONG] → Выбор Песни → [JOB]

Режим Операций с Песней содержит ряд средств для редактирования и преобразования данных, которые можно использовать для изменения звучания Песни. Он также включает ряд удобных операций, таких как копирование или удаление данных. После настройки параметров в выбранном дисплее нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

### ⚠ ВНИМАНИЕ:

Сообщения "Executing..." - "Выполнение ..." появляется, когда требуется некоторое время, для выполнения операции. Никогда не выключайте питание, при появлении вышеупомянутого сообщения. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

#### [F1] UNDO/REDO (Отменить/Вернуть)

Операция "Отменить" отменяет последние сделанные изменения в сеансе записи, редактирования, восстанавливая предшествующий статус данных. Это позволяет избежать случайной утраты данных. Операция "Вернуть" доступна только после выполнения отмены. Она позволяет вернуться к состоянию до выполнения отмены.

⚠ ВНИМАНИЕ: Операция отмены/возвращения не работает с операциями микширования Голоса.

#### [F2] NOTE (Операции с нотными данными)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перед выполнением операций с нотными данными убедитесь, что Вы установили трек (1-16, All) и диапазон (такт: доля: синхроимпульс), к которому будет применена операция.

<b>01: Quantize (Квантизация)</b>	Квантизация - это процесс настройки синхронизации нотных событий путем их перемещения ближе или дальше к доле. Вы можете использовать эту функцию для улучшения синхронизации записи, сделанной в реальном времени.
<b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон, к которому будет применяться операция.
<b>Quantize (Разрешение)</b>	Определяет, по отношению к какой доле будут выравниваться нотные данные заданного трека. <b>Настройки:</b> 32-я нота, триоль 16-х нот, 16-я нота, триоль 8-х нот, 8-я нота, триоль 1/4-х нот, 1/4-я нота, 16-я нота + триоль 16-х нот, 8-я нота + триоль 8-х нот
<b>Strength (Усилие)</b>	Степень, с которой нотные события будут приближаться к ближайшей квантизирующей доле. 100% обеспечивает точную синхронизацию. 0% - отсутствие квантизации. <b>Настройки:</b> 000%-100%

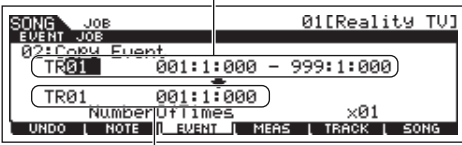
<p><b>SwingRate</b></p>	<p>Задерживает ноты четных тактов для достижения эффекта свинга. Например, при размере 4/4 и значении квантизации равном четверти ноте, 2-я и 4-я доли такта будут задерживаться. Когда квантизация выполняется по триолю, последняя нота каждого триоля будет задерживаться.  <b>Настройки:</b> см. ниже</p> <p><b>Если значение квантизации: 1/4, 1/8, 1/16, 1/32: 50% - 75%</b>          Настройка 100% эквивалентна удвоенной длине заданного значения квантизации. 50% обеспечивает точную синхронизацию и, следовательно, отсутствие ощущение свинга. Настройки выше 51% увеличивают величину свинга, а 75% эквивалентно задержке ноты с точкой.</p> <p><b>Если значение квантизации: триоль 1/4, триоль 8-х нот, триоль 16-х нот: 66% - 83%</b>          Настройка 100% эквивалентна удвоенной длине заданного значения квантизации. 66% обеспечивает точную синхронизацию и, следовательно, отсутствие ощущение свинга. Настройки выше 67% увеличивают величину свинга, а 83% эквивалентно задержке секстоля.</p> <p><b>Если значение квантизации: 8-я нота + триоль 8-х нот, 16-я нота + триоль 16-х нот: 50% - 66%</b>          Настройка 100% эквивалентна удвоенной длине 8-й или 16-й ноты. 50% обеспечивает точную синхронизацию и, следовательно, отсутствие ощущение свинга. Настройки выше 51% увеличивают величину свинга, а 66% эквивалентно задержке триоля.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если при значении отличном от 100% ноты располагаются после других нот без свинга, последние ноты имеют соответствующую задержку.</p>
<p><b>GateTime (Время Пропуска)</b></p>	<p>Определяет время пропуска (длительность звучания ноты) для черных слабых долей с целью усиления ощущения свинга. Когда для квантизации используется значение триоля, время пропуска последней ноты каждого триоля корректируется. Когда квантизация выполняется по 8-й ноте+триоль 8-х нот или по 16-й ноте+триоль 16-х нот, время пропуска четных долей 8-й или 16-й ноты корректируется. Настройка 100% оставляет исходное время пропуска неизменным. Если скорректированное время пропуска меньше 1, значение округляется до 1.  <b>Настройки:</b> 000%-200%</p>
<p><b>02: Modify Velocity (Изменение Скорости)</b></p>	<p>Эта операция изменяет значения скорости для заданного диапазона нот, позволяя усиливать или уменьшать громкость этих нот. Изменения скорости рассчитываются следующим образом:  <b>Скорректированная скорость = (исходная скорость x степень) + Смещение</b>          Если результат равен или меньше 0, значение устанавливается на 1. Если результат выше 127, он устанавливается на 127.</p>
<p><b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</p>	<p>Определяет трек (1-16,All) и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применяться операция.</p>
<p><b>SetAll</b></p>	<p>Устанавливает скорости всех целевых нот на одно и то же фиксированное значение (1-127). При выборе опции "off" (выкл), данный параметр не действует. При выборе любого значения, параметры Степень и Смещение недоступны и сопровождаются индикацией *** на дисплее. <b>Настройки:</b> "off" (0), 001-127</p>
<p><b>Rate (Степень)</b></p>	<p>Определяет процентную долю, на которую целевые ноты будут смещены по отношению к их исходным скоростям. Настройки ниже 100% уменьшают скорости, а выше 100% - увеличивают. Когда для параметра SetAll выбрана иная опция нежели "off" (выкл), данный параметр отображается как "****" и не может быть изменен.  <b>Настройки:</b> 000% - 200%, ***</p>
<p><b>Offset (Смещение)</b></p>	<p>Добавляет фиксированное значение к значениям скорости, скорректированных в соответствии с параметром Степень. "0" не оказывает никакого действия. Настройки ниже 0 уменьшают, а настройки выше 0 - повышают скорости. Когда для параметра SetAll выбрана иная опция нежели "off" (выкл), данный параметр отображается как "****" и не может быть изменен.  <b>Настройки:</b> 127 - +127, ***</p>
<p><b>03: Modify Gate Time (Изменить Время Пропуска)</b></p>	<p>Эта операция изменяет время пропуска для заданного диапазона нот.  <b>Скорректированное время пропуска = (Исходное время пропуска x Степень) + Смещение</b>          Если результат равен или меньше 0, значение устанавливается на 1.</p>
<p><b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</p>	<p>Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым применяется операция.</p>
<p><b>SetAll</b></p>	<p>Задает фиксированное время пропуска для всех целевых нот. При выборе положения "off" (выкл), параметр не оказывает эффекта. При выборе любого значения, параметры Степень и Смещение становятся недоступными, и вместо них на дисплее появляется индикация "****".  <b>Настройки:</b> "off" (0), 0001 - 9999</p>
<p><b>Rate (Степень)</b></p>	<p>Определяет процентную долю, на которую будет изменено время пропуска для целевых нот. Настройка ниже 100% укорачивает ноты, а выше 100% - удлиняет ноты. Когда параметр Set All установлен на иную опцию, нежели "off" (выкл), этот параметр отображается на дисплее как "****" и не может быть изменен.  <b>Настройки:</b> 000% - 200%, ***</p>
<p><b>Offset (Смещение)</b></p>	<p>Добавляет фиксированное значение к времени пропуска, скорректированному по параметру Степень. 0 не оказывает никакого действия. Настройки ниже 0 укорачивают время пропуска, а выше 0 - удлиняют. Когда параметр Set All установлен на иную опцию, нежели "off" (выкл), этот параметр отображается на дисплее как "****" и не может быть изменен.  <b>Настройки:</b> -9999 - +9999, ***</p>
<p><b>04: Crescendo (Крецендо)</b></p>	<p>Эта операция позволяет создать крецендо или декрецендо в заданном диапазоне нот (Крецендо - это постепенное нарастание громкости, а декрецендо - постепенное ее уменьшение).</p>
<p><b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</p>	<p>Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применяться операция.</p>
<p><b>VelocityRange (Диапазон Скоростей)</b></p>	<p>Определяет интенсивность крецендо/декрецендо. Значения скорости нот в заданном диапазоне постепенно увеличиваются/уменьшаются, начиная с первой ноты диапазона. Скорость последней ноты диапазона составляет: исходная скорость ноты плюс значение для диапазона скоростей. Если результирующая скорость меньше или больше диапазона 1-127, она устанавливается на 1 или 127 соответственно. Настройки выше 0 создают крецендо, а ниже 0 - декрецендо. 0 не оказывает никакого действия.  <b>Настройки:</b> -127 - +127</p>



<b>05: Transpose (Транспозиция)</b>	Позволяет изменять тональность или высоту тона нот в заданном диапазоне.
<b>Tr (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Note (Нота)</b>	Определяет диапазон высот тона нот, к которым будет применена операция. Вы можете задать ноту прямо с клавиатуры, одновременно нажав кнопку INFORMATION (информация) и нужную клавишу. <b>Настройки:</b> C-2 - G8
<b>Transpose (Транспозиция)</b>	Транспонирует ноты в заданном диапазоне (полутонами). Настройка +12 транспонирует на одну октаву вверх, а настройка -12 - на одну октаву вниз. 0 не оказывает никакого влияния. <b>Настройки:</b> -127 - +127
<b>06: Glide (Плавный Переход)</b>	Замещает все ноты после первой в заданном диапазоне на данные высоты тона, обеспечивающие плавный переход по нотам. Идеально подходит для гитары.
<b>Tr (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Glidetime (Время Плавного Перехода)</b>	Определяет длительность плавного перехода. Чем выше значение, тем длиннее переход. <b>Настройки:</b> 000 - 100
<b>Pbrange (Диапазон Изгиба Высоты Тона)</b>	Определяет максимум диапазона изгиба высоты тона при операции плавного перехода (в полутонах). <b>Настройки:</b> 01 - 24
<b>07: Create Roll</b>	Эта операция создает серию повторяющихся нот (наподобие дроби ударных). В заданном диапазоне при заданном изменении скорости. Идеально подходит для быстрого стакато и специальных эффектов.
<b>Tr (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Startstep (Начальный Шаг)</b> <b>Endstep (Конечный Шаг)</b>	Определяет размер шага (т.е. число синхроимпульсов) между каждой нотой в дроби. Можно задать значение начального и конечного синхроимпульса, что облегчает создание дроби с изменяющимся шагом. <b>Настройки:</b> StartStep: 001 - 999, EndStep: 001 - 999
<b>Note (Нота)</b>	Определяет ноту (или Инструмент в Голосах ударных) для применения эффекта дроби. Вы также можете задать ноту с клавиатуры, нажав одновременно кнопку INFORMATION (информация) и нужную клавишу. <b>Настройки:</b> C-2 - G8
<b>Startvelo (Начальная Скорость)</b> <b>Endvelo (Конечная Скорость)</b>	Определяет скорость нот в дроби. Можно задать начальную и конечную скорость, что облегчает создание дроби с увеличивающейся или уменьшающейся скоростью. Это позволяет создать дроби, у которых постепенно уменьшатся/увеличивается громкость (крещендо/декрещендо) - прием, характерный для танцевальной музыки. <b>Настройки:</b> StartVelo: 001 - 127, EndVelo: 001 - 127
<b>08: Sort Chord (Сортировка Аккордов)</b>	Эта операция сортирует события аккордов (одновременные нотные события) по высоте тона. Сортировка влияет на порядок нот в дисплее перечня событий (стр. 90), но не изменяет их синхронизацию. Когда используется для предварительной обработки аккордов перед использованием операции с отдельными аккордами (см. ниже), сортировка аккордов используется для имитации брэнчания на гитаре.
<b>Tr (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Type (Тип)</b>	Определяет, как выполняется сортировка данных по нотам аккорда. <b>Настройки:</b> , down, up&down, down&up up ..... ноты сортируются в восходящем порядке. После выполнения операции с этой опцией выполните операцию с отдельным аккордом для создания "восходящего брэнчания". Down..... ноты сортируются в нисходящем порядке. После выполнения операции с этой опцией выполните операцию с отдельным аккордом для создания "нисходящего брэнчания". up&down..... Сортировка нот выполняется в восходящем порядке для сильных долей и в нисходящем для слабых долей. down&up ..... Сортировка нот выполняется в нисходящем порядке для сильных долей и в восходящем для слабых долей.
<b>Grid</b>	Определяет тип ноты, которая служит основой для операции сортировки аккордов. <b>Настройки:</b> 32-ая нота, триоль 16-х нот, 16-я нота, триоль 8-х нот, 8-я нота, триоль 1/4 нот, 1/4 нота
<b>09: Separate Chord (Отдельный Аккорд)</b>	Эта операция разделяет ноты аккорда в пределах заданного диапазона, вставляя заданное число синхроимпульсов между ними. Используйте эту операцию для описанной выше сортировки аккордов с целью создания восходящего/нисходящего эффекта.
<b>Tr (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым применяется операция.
<b>Clock (Синхроимпульс)</b>	Определяет число синхроимпульсов, вставляемых между соседними нотами в аккорде. <b>Настройки:</b> 000 - 999 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> в 1/4 ноте содержится 480 синхроимпульсов. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Невозможно разделить аккорды настолько, чтобы они пересекались со следующим аккордом, иначе они выйдут за пределы диапазона.

[F3] EVENT (Операции с Событиями)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перед выполнением операций с событиями убедитесь, что Вы установили трек и диапазон (такты/доли/синхроимпульсы), к которым будет применяться операция. Выбор трека зависит от операции.

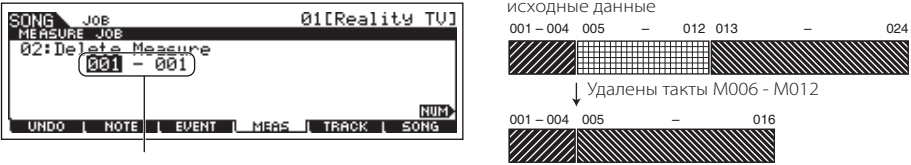
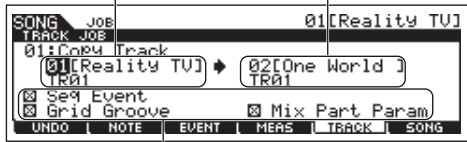
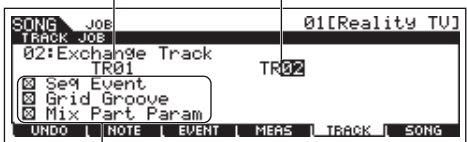
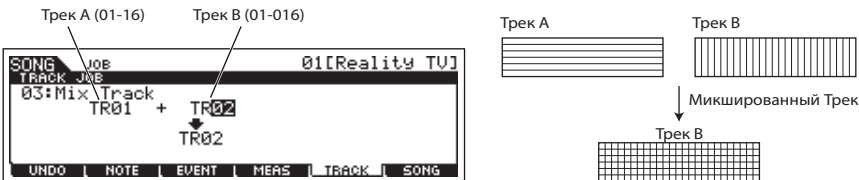
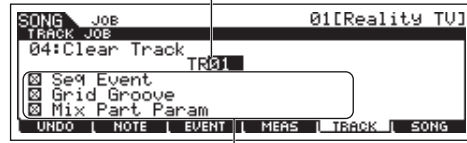
<b>01: Shift Clock</b>	Эта операция смещает все данные событий в заданном диапазоне вперед/назад на определенное число синхроимпульсов.
<b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Clock (Синхроимпульс)</b>	Определяет величину, на которую данные будут задерживаться/продвигаться вперед в тактах, долях и синхроимпульсах. <b>Настройки:</b> 000:0:000 - 999:3:479
<b>Direction (Направление)</b>	Определяет направление смещения данных. Опция ADVANCE смещает данные к началу секвенции, а DELAY - к концу. <b>Настройки:</b> Advance, Delay
<b>02: Copy Event (Копирование События)</b>	<p>Исходный трек и диапазон в тактах долей и синхроимпульсах</p>  <p>Трек-адресат и диапазон в тактах, долях и синхроимпульсах, куда будет произведено копирование.</p> <p>Эта операция копирует все данные из исходного диапазона в заданное место. Выполните следующие <b>Настройки:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Исходный трек (01 - 16, TMP, SCN, all)</li> <li>Исходный диапазон (такты, доли, синхроимпульсы)</li> <li>Трек-адресат (01 - 16, TMP, SCN, all)</li> <li>Диапазон-адресат (такты, доли, синхроимпульсы)</li> <li>Начальный такт</li> <li>Число копий</li> </ul>
<b>Numberoftimes (Число Раз)</b>	Определяет число копий. <b>Настройки:</b> 01 - 99

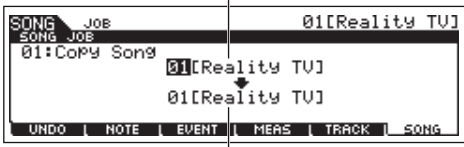
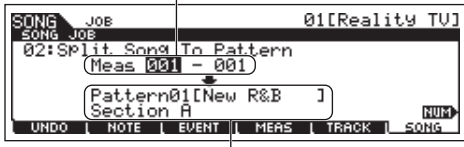
**ВНИМАНИЕ:** При выполнении копирования события, любые данные в существующем диапазоне-адресате будут удалены.

<b>03: Erase Event</b>	Эта операция удаляет все заданные события из определенного диапазона, создавая фрагмент тишины.
<b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Event Type (Тип События)</b>	Определяет тип удаляемого события. Все события будут удалены при выборе опции All (все). <b>Настройки:</b> Когда параметр TR установлен в положение 01-16: Note (нотные события), PC (изменение программы), PB (изгиб высоты тона), CC (изменение контроллера)*, CAT (послекасание канала), PAT (полифоническое послекасание), EXC (эксклюзивные системные сообщения), All (все события). Когда параметр TR установлен в положение TMP (темп): TMP (темп). Когда параметр TR установлен в положение SCN (сцена): SceneMemory (информация об изменении сцены), TrackMute (изменение информации о глушении трека). * Вы можете задать CC No. (Номер изменения контроллера)
<b>04: Extract Event</b>	Эта операция перемещает все специальные события из заданного диапазона трека на тот же диапазон другого трека.
<b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Eventtype (Тип События)</b>	Выбирает тип извлекаемых событий. Можно установить номера ноты и изменений контроллеров. <b>Настройки:</b> Note (нота), PC (изменение программы), PB (изгиб высоты тона), CC (изменение контроллеров), CAT (Послекасание канала), PAT (Полифоническое послекасание), EXC (системные эксклюзивные сообщения)
<b>&gt; Tr</b>	Определяет трек-адресат (01-16).
<b>05: Create Continuous Data</b>	Эта операция создает непрерывный изгиб высоты тона или данные изменения контроллеров в заданном диапазоне.
<b>TR (Трек)</b> 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479	Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.
<b>Eventtype (Тип События)</b>	Определяет тип создаваемого события. <b>Настройки:</b> PB (изгиб высоты тона), CC (изменение контроллеров)*, CAT (послекасание канала), EXC (системные эксклюзивные сообщения), TMP (темп) * Вы также можете задать CC No. (Номер изменения контроллера).
<b>Data (Диапазон Данных)</b>	Определяет нижний и верхний предел диапазона. Левое значение соответствует нижнему пределу, а правое - верхнему. <b>Настройки:</b> Когда Event Type установлен в положение PB: -8192 - +8191 Когда Event Type установлен в положение TMP: 1,0 - 300,0 Когда Event Type установлен в другое положение: 0 - 127
<b>Clock (Синхроимпульсы)</b>	Определяет число синхроимпульсов, которое будет вставляться между событиями. <b>Настройки:</b> 001 - 999
<b>Curve (Кривая)</b>	Определяет кривую для непрерывных данных. Обратитесь к графику. <b>Настройки:</b> -16 - +16



<b>Numberoftimes</b>	<p>Определяет, сколько раз будет выполняться создание данных. Например, если данные созданы в диапазоне M001:1:000 - M003:1:000 и данный параметр установлен в положение 3, одни и те же данные будут созданы в M003:1:000 - M005:1:000 и M005:1:000 -M007:1:000. Эта операция позволяет вставлять непрерывные вариации громкости или частоты отсеечения фильтра для создания эффектов тремоло или "вау-вау". <b>Настройки:</b> 01-99</p>
<b>06: Thin Out</b>	<p>Эта операция удаляет заданный тип непрерывных данных в заданном диапазоне, освобождая память для других данных.</p>
<b>TR (Трек) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</b>	<p>Определяет трек и диапазон в тактах/долях/Синхроимпульсах, к которым будет применяться операция.</p>
<b>Eventtype (Тип События)</b>	<p>Определяет тип удаляемого события. Настройки: PB (изгиб высоты тона), CC (изменение контроллеров)*, CAT (послекасание канала), PAT (полифоническое послекасание), TMP (темп). * Вы также можете задать CC No. (Номер изменения контроллеров) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Операция удаления не действует на непрерывные данные, которые имеют интервал более 60 синхроимпульсов на событие.</p>
<b>07: Modify Control Data (Изменить Данные Контроллеров)</b>	<p>Эта операция позволяет изменять значения заданного типа данных по изменению контроллеров - изгиба высоты тона, послекасания и пр. - в заданном диапазоне. Данные изменяются следующим образом: Измененное значение = (исходное значение x Степень) + Смещение. Измененные значения не должны превышать верхнего/нижнего предела для параметра. Любые результаты ниже минимума будут приравняться к минимуму, любые результаты выше максимума - к максимуму.</p>
<b>TR (Трек) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</b>	<p>Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.</p>
<b>Eventtype (Тип События)</b>	<p>Определяет тип изменяемого события. Настройки: PB (изгиб высоты тона), CC (изменение контроллеров)*, CAT (послекасание канала), PAT (полифоническое послекасание), TMP (темп). * Вы также можете задать CC No. (Номер изменения контроллеров)</p>
<b>SetAll</b>	<p>Устанавливает все целевые события на фиксированные значения. При выборе "off" (выкл), параметр не оказывает никакого эффекта. При выборе опции отличной от "off" (выкл), параметры Степень и Смещение становятся недоступны и отображаются как "****" на дисплее. <b>Настройки:</b> "off", 000 -127 (-8192 - +8191 для изгиба высоты тона, 0,1 - 300,0 для темпа)</p>
<b>Rate (Степень)</b>	<p>Определяет процентную долю, на которую целевые события будут смещаться по отношению к исходным значениям. Когда параметр SetAll установлен на иную опцию нежели "off" (выкл), данный параметр отображается как "****" на дисплее, и его нельзя изменить. <b>Настройки:</b> 000% - 200%, ***</p>
<b>Offset (Смещение)</b>	<p>Добавляет фиксированное значение к значению события, скорректированному в соответствии с параметром Степень. Когда параметр SetAll установлен на иную опцию нежели "off" (выкл), данный параметр отображается как "****" на дисплее, и его нельзя изменить. <b>Настройки:</b> -127 - 127 (-8192 - +8191 для изгиба высоты тона, -275 - +275 для темпа), ***</p>
<b>08: Beat Stretch</b>	<p>Эта операция выполняет растяжение или сжатие времени в выбранном диапазоне. Имейте в виду, что эта операция влияет на синхронизацию всех событий, времени шага и пропуска для нот.</p>
<b>TR (Трек) 001 : 1 : 000 - 999 : 4 : 479</b>	<p>Определяет трек и диапазон тактов/долей/синхроимпульсов, к которым будет применена операция.</p>
<b>Rate (Степень)</b>	<p>Определяет процентную долю расширения или сжатия времени. Настройки выше 100% обеспечивают расширение, а ниже 100% - сжатие. <b>Настройки:</b> 025%-400%</p>
<b>[F4] MEAS (Операция с Тактами)</b>	
<b>01: Create Measure (Создать Такт)</b>	<p>Эта операция создает пустые такты в заданном месте трека.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Указание заданного размера      Номер тактов</p> <p>Точка, откуда начинается заданный размер (номер такта)</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p><b>Исходные данные</b></p> <p>8 тактов вставлено перед 5 тактом</p> <p>Вставленные 8 тактов</p> </div> </div>
<b>Meter of measures to be inserted (Размер Вставляемых Тактов)</b>	<p>Определяет размер создаваемых тактов. Вы можете использовать этот параметр при необходимости создать Песню с изменениями размера. <b>Настройки:</b> 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4</p>
<b>Insertion point (Measure number) - место вставки (Номер Такта)</b>	<p>Определяет место вставки (номер такта), куда будут вставлены пустые такты. <b>Настройки:</b> 001 - 999</p>
<b>Number of measures to be inserted (Число Вставляемых Тактов)</b>	<p>Определяет число пустых вставляемых тактов. <b>Настройки:</b> 01-99</p>
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b>	<p>Когда вставляются пустые такты, такт и данные о размере после места вставки сдвигаются вперед.</p>
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b>	<p>Если место вставки задано после последнего такта с данными, будут введены только данные, но не такты.</p>

<p><b>02: Delete Measure (Удалить Такт)</b></p>	<p>Эта операция удаляет заданные такты. Такты и данные о размере, стоящие за удаленным тактом, смещаются вперед.</p>  <p>Диапазон удаления</p>
<p><b>Delete Range (Диапазон Удаления)</b></p>	<p><b>Настройки:</b> 001- 999</p>
<p><b>[F5] TRACK (Track Job) (Операция с Треком)</b></p>	
<p><b>01: Copy Track (Копировать Трек)</b></p>	<p>Исходная Песня и трек      Трек и Песня-адресат</p>  <p>Тип копируемых данных</p> <p>Эта операция копирует все данные с заданного исходного трека на заданный трек-адресат.</p> <p><b>⚠ ВНИМАНИЕ:</b> Операция копирования переписывает все данные, ранее записанные на трек-адресат.</p>
<p><b>Data Type to be copied (Тип Данных для Копирования)</b></p>	<p>Определяет тип данных для копирования. Выберите тип данных, пометив соответствующую рамку.</p> <p><b>Настройки:</b> Seq Event (все события трека), Grid Groove (сетка стилистической квантизации), Mix Part Param (все параметры микширования Партии)</p>
<p><b>02: Exchange Track (Обмен Треками)</b></p>	<p>Целевые треки для обмена (01-016)</p>  <p>Тип обмениваемых данных</p> <p>Операция обмена переставляет местами данных заданного типа с двух заданных треков текущей Песни.</p>
<p><b>Data Type To Be Exchanged (Тип Обмениваемых Данных)</b></p>	<p>Определяет тип (типы) обмениваемых данных. Выберите нужный тип, пометив соответствующую рамку.</p> <p><b>Настройки:</b> Seq Event (все события трека), Grid Groove (сетка стилистической квантизации), Mix Part Param (все параметры микширования Партии)</p>
<p><b>03: Mix Track (Микширование Треков)</b></p>	<p>Эта операция микширует данные двух выбранных треков (A и B), и помещает результат на трек B. Трек A освобождается для записи.</p>  <p>Трек A (01-16)      Трек B (01-016)</p> <p>Трек A      Трек B</p> <p>Микшированный Трек</p> <p>Трек B</p>
<p><b>Target Tracks For The Mix Operation (Целевые Треки для Микширования)</b></p>	<p><b>Настройки:</b> 01-16</p>
<p><b>04: Clear Track (Очистить Трек)</b></p>	<p>Трек, на котором удаляются данные (01 - 16, TMP, SCN, all)</p>  <p>Удаляемые данные</p> <p>Эта операция удаляет все данные выбранного типа с трека или всех треков.</p>
<p><b>Data Type To Be Cleared (Удаляемые Данные)</b></p>	<p>Определяет тип удаляемых данных. Выберите нужный тип, пометив соответствующую рамку.</p> <p><b>Настройки:</b> Seq Event (все события трека), Grid Groove (сетка стилистической квантизации), Mix Part Param (все параметры микширования Партии)</p>
<p><b>05: Normalize Play Effect</b></p>	<p>Эта операция переписывает данные на выбранном треке для включения текущих настроек сетки стилистической квантизации.</p>
<p><b>TR (Трек)</b></p>	<p>Определяет трек Песни, к которой будет применяться операция.</p> <p><b>Настройки:</b> 01 - 16, all</p>
<p><b>06: Divide Drum Track</b></p>	<p>Отделяет нотные события в Исполнении ударного, закрепленные за определенным треком и размещает ноты в соответствии с типом ударного на определенные треки (1-8).</p>
<p><b>TR (Трек)</b></p>	<p>Определяет трек Песни, к которой будет применяться операция.</p> <p><b>Настройки:</b> 01 - 16, all</p>
<p><b>07: Put Track To Arp</b></p>	<p>Эта операция копирует данные заданного такта трека для создания Арпеджио. См. стр. 97.</p>

[F6] SONG (Операции с Песней)	
01: Copy Song (Копирование Песни)	<p>Исходная Песня</p>  <p>Песня-Адресат</p> <p>Эта операция копирует все данные из выбранной исходной Песни в Песню-адресат. Микшированный Голос, используемый в исходной Песне, также копируется.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> Эта операция переписывает все данные в Песне-адресате.</p>
02: Split Song To Pattern (Разбить Песню на Паттерны)	<p>Диапазон исходной Песни (в тактах)</p>  <p>Паттерн-адресат и Секция</p> <p>Эта операция позволяет копировать Партию текущей Песни - все 16 треков в заданном диапазоне тактов - в Паттерн-адресат. Это позволяет использовать данные Песни для создания Паттерна.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> Эта операция удаляет все данные в Паттерне-адресате и Секции.</p>
03: Clear Song (Удалить Песню)	Эта операция удаляет все данные выбранной Песни/песен, включая микшированные Голоса.
04: Song Name (Наименование Песни)	Эта операция позволяет задать конкретное имя выбранной Песни, см. стр. 38.

## Режим Микширования Песни

[SONG] → Song selection → [MIXING]

В этом режиме Вы готовите данные для микширования и задаете различные параметры для Партий генератора тона, включая нужный Голос, а также его уровень, панорамирование, эквалайзер, эффект и другие настройки. Параметры микширования Песни не только являются частью последовательности данных Песни на каждом треке. Они в большей степени являются настройками для генератора тона и определяют воспроизведение Песни. Как таковые параметры микширования Песни не записываются на треки Песни.

### ВНИМАНИЕ:

Настройки параметров, выполненные в режимах Микширования Песни и Редактирования Результатов Микширования, сохраняются в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки параметров, выполненные в режиме Микширования Песни и Редактирования Результатов Микширования, можно сохранить во встроенной флэш-памяти (стр. 94).

[F1] VOL/PAN (Громкость/Панорамирование)	
В этом дисплее Вы можете установить панорамирование и громкость для каждой Партии (трека).	
PAN (Панорамирование)	<p>Определяет положение каждой Партии в стереофоническом поле.</p> <p><b>Настройки:</b> L63 (крайнее левое) - C (центральное) - R63 (крайнее правое)</p>
VOLUME (Громкость)	<p>Определяет громкость каждой Партии, позволяя установить оптимальный баланс между ними.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Вы также можете настроить громкость с помощью управляющего слайдера (стр. 52).</p>
[F2] VOICE (Голос)	
В этом дисплее Вы можете выбрать Голос для каждой Партии. Также можно выбрать и микшированные Голоса.	
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Функция поиска категории может использоваться здесь для выбора Голоса, исключение составляют микшированные Голоса.	
[F3] EFFECT (Эффект)	
Нажмите кнопку F3 EFFECT (эффект) в режиме Микширования Песни для вызова дисплея [SONG] > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT, в котором Вы можете установить относящиеся к эффектам параметры для текущей Песни (стр. 144).	
[F4] EF SEND (Отправка на Эффекты)	
В этом дисплее Вы можете настроить базовые параметры эффектов для каждой Партии - уровень отправки на системные эффекты (реверберация, Хорус), а также уровень сигнала, не обработанного вставляемыми эффектами.	
<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Подробнее на стр. 144.	
[F5] VCE ED (Редактирование Микшированного Голоса)	
Нажмите кнопку [F5] VCE ED в режиме Микширования Песни для входа в режим Редактирования Микшированного Голоса. Нажмите кнопку EXIT (выход) для возвращения в исходный дисплей режима Микширования Песни.	
Обычные Голоса можно редактировать специально для использования в режимах Песни/Паттерна, создавая специальные микшированные Голоса (стр. 203).	

<b>[F6] TEMPLATE (Шаблон)</b>	
<b>[SF1] MIX (Микширование)</b>	В этом дисплее Вы можете копировать шаблон микширования в настройки микширования выбранной для редактирования Партии. Как только шаблон будет выбран, уместные настройки микширования будут загружены автоматически. <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> В дополнение к настройкам микширования настройки темпа сохраняются в шаблоне микширования и загружаются автоматически.
<b>[SF2] PERFORMANCE (Исполнение)</b>	В этом дисплее Вы можете копировать настройки Партии Исполнения в выбранную для редактирования Песню. Как только Исполнение будет выбрано, уместные настройки для всех Партий будут копированы. Этот дисплей аналогичен дисплею [F5] PF COPY режима Операций с Микшированной Песней (стр. 192). Однако данный дисплей отличается от упомянутого следующим: * Все параметры копируются одновременно. * Настройки принимающего канала закрепляются автоматически в соответствии со следующими правилами. 1. Когда настройки предела нот для всех Партий одинаковые, а параметры Part Switch (включение Партии) и ArpSwitch (Включение Арпеджио) установлены в положение "on" (вкл), за Партиями закрепляется один и тот же принимающий канал. 2. Когда настройки предела нот для Партий различны, параметр Part Switch установлен в положение "on" (вкл), за Партиями, параметр ArpSwitch которых установлен в положение "off" (выкл), закрепляются разные принимающие каналы, в то время как остальные Партии закрепляются за одним и тем же каналом. 3. Для тех Партий, параметр Part Switch которых установлен в положение "off" (выкл), принимающий канал также устанавливается в "off" (выкл). <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> В дополнение к настройкам Партий также копируется настройка темпа Арпеджио, сохраненная с Исполнением.

## Режим Редактирования Микширования Песни

[SONG] → Выбор Песни → [MIXING] → [EDIT]

Этот режим предоставляет более детальные параметры микширования по сравнению с режимом Микширования Песни. Имейте в виду, что параметры микширования Песни не являются данными Песни, они в большей степени относятся к настройкам генератора тона и, следовательно, к воспроизведению данных Песни. Как таковые настройки параметров микширования Песни не записываются на треки Песни.

### ⚠ ВНИМАНИЕ:

Настройки параметров, выполненные в режимах Микширования Песни и Редактирования Микшированной Песни, сохраняются в динамической оперативной памяти как часть данных Песни. Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Настройки параметров в режимах Микширования Песни и Редактирования Микшированной Песни можно сохранить в виде шаблона во флэш-памяти или как часть Песни (стр. 94).

### Common Edit (Редактирование Общих Параметров)

[SONG] > Выбор Песни > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON]

Используется для редактирования общих настроек для всех Партий.

<b>[F1] GENERAL</b>	
<b>[SF1] MEQ OFS (смещение Мастер-эквалайзера)</b>	Параметры Микширования Песни содержат глобальные настройки генератора огибающей для всех Партий выбранной Песни. Выполненные здесь настройки применяются в качестве смещения к настройкам мастер-эквалайзера. <b>Настройки:</b> -64 - +63
<b>[SF5] OTHER (Другое)</b>	
<b>KnobAssign (Назначение Ручек)</b>	Определяет функции, которые назначаются на регуляторы 1-4. Нажатие функциональной кнопки соответствующего регулятора на панели выбирает нужный ряд функций, который автоматически сохраняется в памяти с выбранной Песней. <b>Настройки:</b> rap (Панорамирование), tone (Тональность), assign (Назначение), partEQ (Эквалайзер Партии), MEQ (Мастер-эффекты), arpFx (Арпеджио)
<b>Assign A, Assign B, Assign 1, Assign 2</b>	Позволяет напрямую назначать и сохранять значения для каждого регулятора (A, B, 1, 2) непосредственно с использованием регулятора. Просто покрутите его для выбора нужной настройки. <b>Настройки:</b> -64 - 0 - +63
<b>[F2] MEQ/MEF (Мастер-Эквалайзер/Мастер-Эффект)</b>	
<b>[SF1] MEQ (Мастер-эквалайзер)</b>	В этом дисплее Вы можете применить 5-полосный эквалайзер ко всем Партиям выбранной Песни. Параметры аналогичны таковым в Режиме Редактирования Общих Параметров Исполнения (стр. 172).
<b>[SF2] MEF (Мастер-эффект)</b>	В этом дисплее задаются Паттерны, связанные с мастер-эффектом (стр. 140). Параметры аналогичны таковым в Режиме Редактирования Общих Параметров Исполнения (стр. 172).
<b>[F3] ARP (Арпеджио)</b>	
<b>[SF1] TYPE (Тип)</b>	Базовые параметры (например, тип) для Арпеджио. Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Общих Параметров Для Обычного Голоса (стр. 154), за исключением недоступных здесь настроек темпа (Арпеджио исполняется в темпе Песни).
<b>[SF2] LIMIT (Предел)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Общих Параметров Для Обычного Голоса (стр. 155).
<b>[SF3] PLAY FX (Исполнение эффектов)</b>	—
<b>[SF4] OUT CH (Выходной канал)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Общих Параметров Исполнения (стр. 173).

**[F4] CTL ASN (Назначения Контроллеров)**

В этом дисплее Вы можете назначить номера изменения контроллеров на контроллеры инструмента (например, регуляторы) для каждой Песни. Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Общих Параметров Исполнения (стр. 173).

**[F6] EFFECT (Эффект)**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о подключении эффектов см. стр. 144.

<b>[SF1] CONNECT (Подключение)</b>	Подробнее о подключении эффектов см. стр. 144.
<b>[SF2] INS SW (Назначение Вставляемых Эффектов)</b>	Вставляемые эффекты применяются максимум к трем Партиям. Данный дисплей позволяет установить, к каким Партиям будут применяться вставляемые эффекты.
<b>[SF4] REVERB (Реверберация)</b>	Ряд параметров и значений варьируется в зависимости от выбранного типа эффекта. См. перечне типов эффектов в отдельном буклете.
<b>[SF5] CHORUS (Хорус)</b>	

**Редактирование Партии [SONG] → Выбор Песни → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии**

Эти параметры предназначены для редактирования индивидуальных Партий, входящих в состав микшированной Песни.

**[F1] VOICE (Голос)**

<b>[SF1] VOICE (Голос)</b>	<p>Определяет Голос для каждой Партии. Подробнее см. стр. 76.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда курсор указывает на банк, Вы можете выбрать Голос (за исключением микшированных Голосов) способом, описанным на стр. 40.</p>
<b>[SF2] MODE (Режим)</b>	
<b>Mono/Poly (Моно/Поли)</b>	<p>Определяет способ воспроизведения Голоса каждой Партии - монофонический или полифонический.</p> <p><b>Настройки:</b> mono, poly</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Этот параметр недоступен для Партий, за которыми закреплены Голоса ударных.</p>
<b>Arpswitch (Включение Арпеджио)</b>	<p>Определяет, будет ли включено Арпеджио для выбранной Партии.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если Партии имеют одинаковый принимающий канал, настройка будет применена к ним одновременно.</p>
<b>Receivech (Принимающий Канал)</b>	<p>Определяет принимающий MIDI канал для выбранной Партии. Поскольку MIDI данные могут приниматься по многим каналам одновременно, принимающий канал должен совпадать с передающим данные каналом.</p> <p><b>Настройки:</b> 01 - 16, "off" (выкл)</p>
<b>[SF3] LIMIT (Предел)</b>	В этом дисплее Вы можете установить диапазон нот и скоростей для каждой Партии. Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 174)
<b>[SF4] PORTA (Портаменто)</b>	Определяет параметры Портаменто для каждой Партии. Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 174)
<b>[SF5] OTHER (Другое)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 174)

**[F2] OUTPUT (Выход)**

<b>[SF1] Vol/Pan (Громкость/Панорамирование)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 175)
<b>[SF2] EF SEND (Отправка на Эффекты)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 175)
<b>[SF3] SELECT (Выбор Выхода)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 175)

**[F3] EQ (Эквалайзер)**

В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с эквалайзером Партий. Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 175)

**[F4] TONE (Тональность)**

<b>[SF1] TUNE (Настройка)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 176)
<b>[SF2] FILTER (Фильтр)</b>	Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр. 176)
<b>[SF3] FEG (Генератора Огибающей Фильтра)</b>	<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры FEG (Генератора Огибающей Фильтра) для каждой Партии. Эти параметры смещают значения одноименных Паттернов заданных для Голоса в режиме редактирования Голоса (элемента) (с. 161). Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (с. 176)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройки FEG недоступны для Партий, на которые назначены Голоса ударных.</p>
<b>[SF4] AEG (Генератор Огибающей Амплитуды)</b>	<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры AEG (генератора огибающей амплитуды) для каждой Партии. Эти параметры смещают значения одноименных Паттернов заданных для Голоса в режиме редактирования Голоса (элемента) (с. 162). Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Партии Исполнения (стр.176)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройки поддержки звучания и конечного затухания недоступны для Партий, за которыми закреплены Голоса ударных.</p>

**[F5] Rcv Sw (Receive Switch)**

В этом дисплее Вы можете установить, как индивидуальная Партия будет реагировать на различные MIDI данные (сообщения об изменении контроллеров и программ). Когда для текущего параметра выбрана опция "on" (вкл), Партия будет реагировать на соответствующие MIDI данные. Имейте в виду, что имеются два разных типа дисплеев, между которыми Вы можете переключаться с помощью кнопки SF5. Каждый тип дисплея имеет одни и те же настройки, но представленные в разных форматах. Используйте более удобный тип дисплея.

**\* дисплей, отображающий 4 Партии**

Этот дисплей отображает статус включения приема для 4-х Партий одновременно. Установите нужную Партию в положение "on" (вкл) или "off" (выкл) для соответствующих MIDI данных. Для просмотра и редактирования другой группы из 4-х Партий, нажмите соответствующую цифровую кнопку (1-16). Имейте в виду, что все доступные параметры нельзя отобразить одновременно, поэтому потребуются кнопки курсора для отображения следующего экрана параметров.

**\* дисплей, отображающий все параметры одной Партии**

Этот дисплей отображает настройки включения приема для выбранной Партии. Задайте нужный тип MIDI данных для выбранной Партии. Для выбора другой Партии используйте цифровые кнопки 1-16 или кнопку TRACK SELECT (Выбор трека).

**Режим Работы с Микшированием Песни**

[SONG] → Выбор Песни → [MIXING] → [JOB]

Режим Работы с Микшированием Песни включает несколько базовых операций, таких как инициализация и копирование. После настройки параметров нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

**[F1] INIT (инициализация)**

Эта функция переустанавливает параметры всех микшированных песен на настройки "по умолчанию". Она позволяет выборочно инициализировать определенные параметры, например, настройки общих параметров, настройки отдельной Партии и т.п., что очень полезно при создании программы микшированной Песни с нуля.

Тип инициализируемых параметров: GM, All (все), Common (настройки общих параметров выбранной микшированной Песни), Part (Партия) 1 - 16

**[F2] RECALL (Вызов редактирования)**

Если Вы отредактировали программу микширования Песни и выбрали другую программу без должного сохранения, все изменения будут утеряны. Если это случилось, используйте данную функцию для восстановления отредактированной программы.

**[F3] COPY (Копирование)**



В этом дисплее Вы можете копировать настройки параметров Партии из любой программы микшированной Песни, включая отредактированную, но еще не сохраненную, в определенную Партию программы микширования Песни, которую Вы собираетесь редактировать. Это удобно при желании использовать некоторые настройки другой программы. Эта процедура аналогична дисплею F3 COPY (копировать) режима Операций с Исполнением (стр. 177).

**[F4] BULK (Сброс Массива Данных)**

Эта функция позволяет отправлять все настройки отредактированных параметров выбранной программы микшированной Песни на компьютер или MIDI устройство для архивирования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выполнения сброса массива данных следует правильно ввести номер MIDI устройства. Подробности на стр. 209.

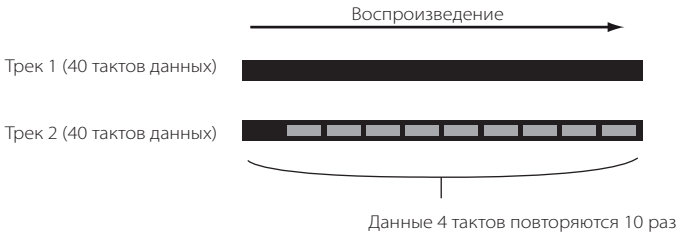


## ■ Дополнительная информация

### Циклическое воспроизведение трека Песни - пример

[SONG] > [F3] TRACK > [SF3] TR LOOP (Track Loop) (стр. 179)

В приведенном ниже примере записана Песня из 40 тактов. Трек 1 настроен на обычное воспроизведение 40 тактов. Трек 2 настроен на циклическое воспроизведение, которое будет продолжаться до нажатия кнопки STOP (стоп)

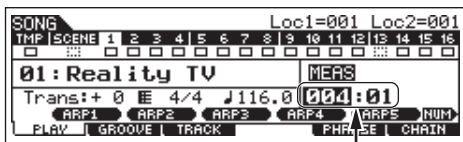


Когда включено циклическое воспроизведение, Вы можете определить для него диапазон. Можно установить только конечную точку. Начальная точка цикла фиксировано закреплена за началом Песни.

#### ⚠ ВНИМАНИЕ:

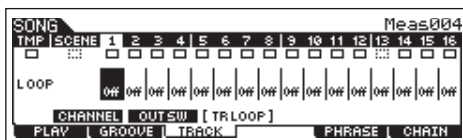
Имейте в виду, что вкл/выкл циклического воспроизведения трека удаляет данные в не перекрытой циклом области.

- 1 Нажмите кнопку F1 для вызова дисплея воспроизведения Песни. Выберите такт, который будет последним в цикле.



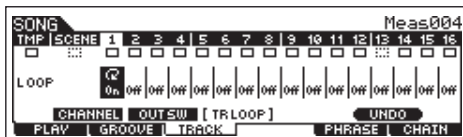
В этом примере выбран "004"

- 2 Вызовите дисплей [F3] TRACK > [SF3] TR LOOP и перейдите курсором на нужный трек.



- 3 Активируйте выбранный трек с помощью кнопок [INC/YES]/[DEC/NO] или колеса ввода данных. Появится запрос на подтверждение.

- 4 Нажмите кнопку [INC/YES]. Функция циклического воспроизведения будет включена, и данные за пределами цикла будут удалены.



Если Вы хотите восстановить удаленные данные и вернуться к прежнему статусу трека, нажмите кнопку [SF5] UNDO .

#### ⚠ ВНИМАНИЕ:

Функция отмены может применяться только к последней операции. Если Вы настроили другой трек на циклическое воспроизведение, восстановить данные прежнего не удастся.

### Пошаговая запись - примеры

[SONG] или [PATTERN] > [REC] > [F1] SETUP > Type = step (стр. 179)

В данных примерах объясняется пошаговая запись нот.

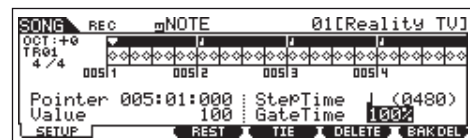
**В ПРИМЕЧАНИЕ** Объяснения приводятся для режима Песни и применяются к режиму Паттерна.

#### • Пример 1

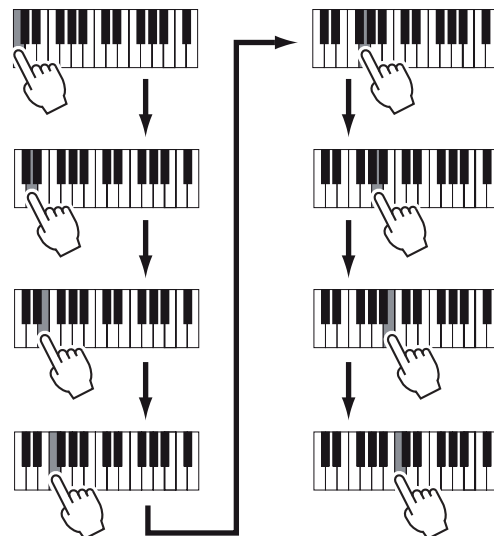


- 1 Установите параметры, как показано ниже.

Нажмите кнопку REC (запись) для вызова приведенного ниже дисплея. Здесь время шага (480) задано таким, чтобы можно было вводить 4-е ноты, а время пропуска установлено на 100% для Исполнения легато.

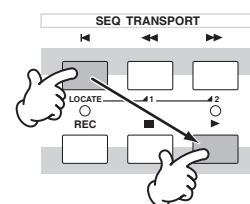


- 2 Нажмите последовательно клавиши C, D, E, F, G, A, B и C



При каждом нажатии и отпускании клавиши указатель будет передвигаться вперед на один шаг, и нота будет записываться.

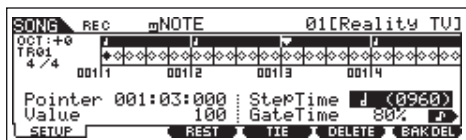
- 3 Передвиньте указатель в начало Песни и нажмите кнопку [▶] PLAY (воспроизведение) для прослушивания данных, записанных в пп. 1 и 2.



**• Пример 2**  
Использование функции лиги



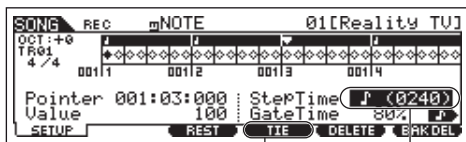
**1 Установите параметры, как показано ниже.**  
Поскольку первая нота является половинной, установите время шага на половинную ноту (960), а время пропуска на 80%, так как Вы не хотите исполнять легато.



**2 Введите первую ноту F.**



1 Нажмите и отпустите клавишу F.



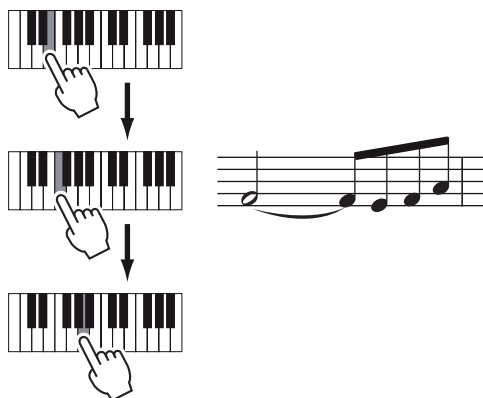
2 Измените на 8-ю ноту (240)

3 Нажмите кнопку F4, чтобы связать лигой две ноты F (половинную и 8-ю ноты)



**3 Введите следующую 8-ю ноту.**

Не изменяйте настройки дисплея для остальных нот такта, нажимайте/отпускайте клавишу одну за другой, как показано ниже.

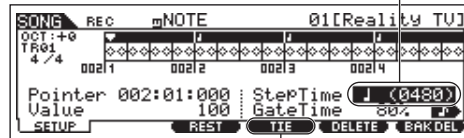


**4 Следуйте приведенным ниже указаниям для ввода половинной ноты с точкой.**



1 Измените на четвертую ноту (480).

2 Нажмите и отпустите клавишу A



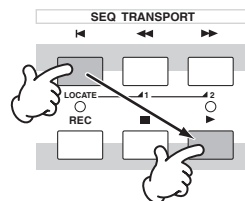
3 Нажмите кнопку F4 два раза для расширения четвертой ноты до половинной ноты сточкой.



**5 Введите последнюю четвертую ноту, нажав и отпустив клавишу F.**



**6 Переместите указатель в начало Песни и нажмите кнопку [▶] PLAY (воспроизведение) для прослушивания данных, записанных в пп. 1-5.**

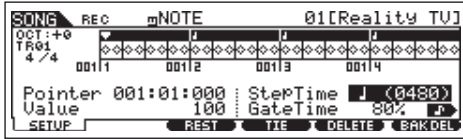


• Пример 3: Использование функции паузы



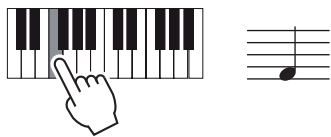
1 Установите параметры, как показано ниже.

Установите время шага на четвертую ноту (480), а время пропуска на 80%.



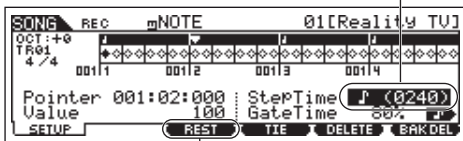
2 Введите первую ноту.

Нажмите и отпустите клавишу F



3 Введите следующую паузу длительностью в 8-ю ноту, как показано ниже.

1 Измените значение на 8-ю ноту (240)



2 Введите выбранное для паузы значение (8-я нота), нажав кнопку F3.



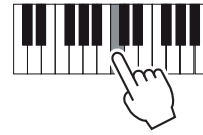
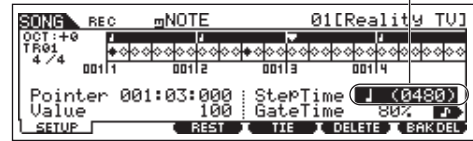
4 Введите следующую 8-ю ноту A.

Нажмите и отпустите клавишу A

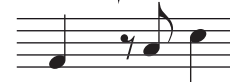


5 Введите следующую 4-ю ноту C, как описано ниже.

1 Измените значение на 480, поскольку пауза соответствует 4-й ноте



2 Нажмите и отпустите клавишу C



6 Введите следующую 8-ю ноту аналогично п. 3.

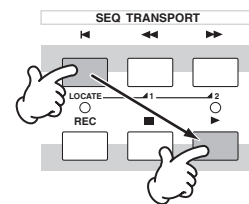


7 Введите последнюю 8-ю ноту F.

Нажмите и отпустите клавишу F



8 Перейдите указателем в начало Песни и нажмите кнопку [▶] PLAY (воспроизведение) для прослушивания записанных данных.



**СОВЕТ:** Ввод аккорда

При пошаговой записи Вы можете ввести аккорды. Нажмите и удерживайте последовательно клавиши, составляющие аккорд, а затем отпустите их вместе для записи аккорда. Имейте в виду, что до отпускания клавиш ноты не записываются в трек.

# Режим Паттерна

## ■ Создание Паттернов - базовая процедура

Паттерн состоит из следующих трех типов данных:

- Последовательность MIDI данных (созданных в режимах Записи и Редактирования Паттерна, а также операций с Паттерном).
- Установочные данные (созданные в режиме Воспроизведения Паттерна)
- Данные микширования (созданные в режиме Микширования Паттерна/Редактирования Микшированного Паттерна и Сохранения Микшированного Паттерна).

После создания данные сохраняются как настройки микширования в режиме Сохранения Микшированного Паттерна, или архивируются вместе с Паттерном на USB устройстве хранения данных в режиме Файла.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Не нотные события (номер Голоса, громкость, панорамирование и уровни отправки на эффект), располагающиеся в начале Паттерна, не записываются как последовательности MIDI данных, а сохраняются как данные микширования.

### ВНИМАНИЕ:

Поскольку данные параметра (последовательность MIDI данных, установочные данные и данные микширования) хранятся в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания. Подробности о данных Паттернов на стр. 98.

## Режим Воспроизведения Паттерна

[PATTERN] → Выбор Паттерна

### [F1] PLAY (воспроизведение)

<b>Trans (Транспозиция)</b>	Определяет настройку транспозиции для клавиш Паттерна, может настраиваться полутонами. <b>Настройки:</b> -36 - +36 <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Если Паттерн включает трек, который Вы не хотите транспонировать, установите параметр Not Shift (Смещение ноты) для каждой Партии ([PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF1] TUNE > NoteShift).
<b>MEAS (Такт)</b>	Указывает номер текущего такта и доли выбранного Паттерна. При воспроизведении автоматически отображает изменения в соответствии с воспроизводимым Паттерном. Вы можете ввести номер нужного такта в окне цифрового ввода, которое вызывается с помощью кнопки INFORMATION (информация).
<b>[SF1] ARP1 (Арпеджио 1) - [SF5] ARP5 (Арпеджио 5)</b>	Вы можете назначить определенные типы Арпеджио на кнопки и вызывать их при Исполнении на клавиатуре.

### [F2] GROOVE (сетка стилистической квантизации)

Аналогична режиму воспроизведения Песни, стр. 178

### [F3] TRACK( трек)

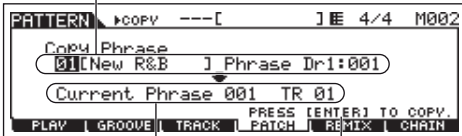
<b>[SF1] CHANNEL (Канал)</b>	Функция аналогична таковой в режиме Воспроизведения Песни, стр. 178
<b>[SF2] OUT SW (Включение Входа)</b>	Функция аналогична таковой в режиме Воспроизведения Песни, стр. 179
<b>[SF3] TR VCE (Голос Трека)</b>	Определяет, будут ли активными данные об изменении программы, содержащиеся в данных Фразы. В большинстве случаев выбирается опция "off" (выкл). Например, если Фраза содержит изменения для Голоса (сообщения об изменении программы), но Вы не хотите изменять Голос в середине Фразы, выберите опцию "off" (выкл). Треки, установленные в положение "off" (выкл), будут автоматически воспроизводиться с использованием Голосов, закрепленных за Партиями в режиме микширования. <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> Голос фразы можно установить из дисплея Голоса в режиме Записи Паттерна (стр. 198).

### [F4] PATCH (Назначение)

См.стр. 78.

В этом дисплее Вы можете назначить заданную фразу или фразу пользователя (записанную в режиме Записи Паттерна) на каждый трек и создать Паттерн, содержащий до 16 треков.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция назначения позволяет использовать только фразы пользователя с записанного трека выбранного Паттерна. Если Вы хотите использовать фразы пользователя с треков других Паттернов, используйте функцию копирования, активировав ее с помощью кнопки SF5.

<b>Section (Секция)</b>	Отображает отредактированную Секцию. См. стр. 75.
<b>Meas (Такт)</b>	Отображает такт/долю текущего места воспроизведения.
<b>[SF4] CLEAR (Очистить)</b>	Отменяет назначение фраз на выбранный трек, оставляя трек пустым.
<b>[SF5] COPY (Копировать)</b>	<p>Номер исходного паттерна и фразы</p>  <p>Фразы пользователя, которые можно закрепить с помощью функции PATCH(назначение), ограничиваются теми фразами, которые содержатся в выбранном Паттерне. Эта функция позволяет Вам копировать фразы из другого Паттерна в выбранный. Нажмите кнопку SF5 для вызова представленного слева дисплея. После настройки параметров нажмите кнопку ENTER для копирования данных фразы.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> Операция копирования переписывает данные во фразе-адресате</p>

**[F5] REMIX (Ремикс)**

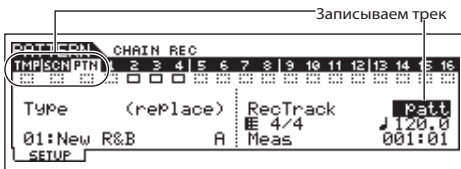
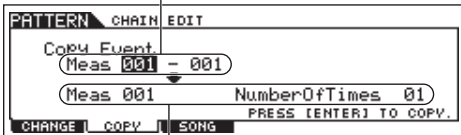
Эта функция предоставляет множество частично случайных заданных настроек для деления последовательности MIDI данных и изменения длины нот, что позволяет создавать совершенно новые вариации Паттерна. Установите приведенные ниже параметры, затем нажмите кнопку ENTER для выполнения операции. Вы можете нажать кнопку PLAY (воспроизведение) в этом месте для прослушивания полученных результатов. Если Вы не будете удовлетворены, попробуйте другой тип/вариацию и нажмите кнопку ENTER. Для сохранения изменений нажмите кнопку [SF5] OK. (Отмена не выполняется). Для возвращения к исходному дисплею без изменения данных нажмите кнопку [SF4] CANCEL.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Поскольку полученные при операции данные сохраняются как новая фраза и назначается на выбранный трек, данные исходной фразы остаются как незакрепленная фраза.

<b>Типе (Тип)</b>	Определяет, как данные такта будут разделены или перестроены. Правила различаются в зависимости от типа операции. Тип отображается на графическом дисплее. <b>Настройки:</b> 1-16
<b>Variation (Вариация)</b>	Определяет, как будут изменяться исходные последовательности MIDI данных. <b>Настройки:</b> Normal 1 - 16, Roll 1 - 16, Break 1 - 16, Fill 1 - 48 Normal 1 - 16..... Исходные данные только разделяются и перестраиваются. Возможно создать 16 вариаций. Roll 1 - 16..... В дополнение к делению и перестройке некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться с эффектом тремоло. Возможно создать 16 вариаций. Break 1 - 16..... В дополнение к делению и перестройке некоторые фрагменты данных могут удаляться для создания паузы. Возможно создать 16 вариаций. Fill 1 - 48..... В дополнение к делению и перестройке некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться с эффектом тремоло. Возможно создать 48 вариаций.
<b>Interval (Интервал)</b>	Определяет диапазон тактов, к которым применяется операция. <b>Настройки:</b> 1-8 Например, при выборе опции 1, ремикс применяется ко всем тактам, для опции 2 - к четным тактам, для опции 3 - к каждому третьему такту.

**[F6] CHAIN (Последовательность)**

См. стр. 84.

<b>Режим Исполнения Последовательности Паттернов</b>	<b>[PATTERN] &gt; [F6]</b> В этом режиме можно воспроизводить запрограммированную последовательность, созданную в режиме Записи и Редактирования Паттерна. Параметры аналогичны таковым для дисплея [F1] PLAY.
<b>Режим Записи Цепочки Паттернов</b>	<b>[PATTERN] &gt; [F6] &gt; [REC]</b> <b>Режим ожидания записи</b>  <p>Вы можете задать один из следующих треков для записи</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• patt (Паттерн): запись изменений Секций при воспроизведении.</li> <li>• tempo (темп): запись изменений темпа воспроизведения Секций.</li> <li>• scene (сцена): запись настроек глушения трека при воспроизведении.</li> </ul>
<b>Режим Редактирования Последовательности Паттернов</b>	<b>[PATTERN] &gt; [F6] &gt; [EDIT]</b> <b>При записи: [PATTERN] &gt; [F6] &gt; [REC] &gt; (воспроизведение)</b> При записи трека темпа Вы можете изменить значение темпа. При записи трека сцены Вы можете изменить настройку глушения трека. При записи трека Паттерна Вы можете изменить Секцию.
<b>[F1] CHANGE (Изменить)</b>	Данный режим делает возможным редактирование порядка Секций в последовательности, а также вставки данных темпа и данных сцены/глушения. Вызовите дисплей нужного трека с помощью кнопки F4] TR SEL с целью ее редактирования.
<b>Редактирование Трека Паттерна</b>	В этом дисплее Вы можете редактировать изменения Секций для каждого такта. Перейдите курсором на столбец SECTION (Секция) для нужного такта и введите необходимую Секцию. Введите метку END (конец) в конце цепочки. Для удаления события в выбранном месте нажмите кнопку [F6] CLEAR.
<b>Редактирование Трека Сцены</b>	Вы можете редактировать изменение глушения трека в долях. Используйте кнопки [F5] INSERT (Вставить) и [F6] DELETE (удалить) для вставки/удаления события.
<b>Редактирование Трека Темпа</b>	Вы можете отредактировать изменения темпа в долях. Используйте кнопки [F5] INSERT (Вставить) и [F6] DELETE (удалить) для вставки/удаления события.
<b>[F2] COPY (Копировать)</b>	 <p>Исходный диапазон</p> <p>Этот дисплей позволяет копировать все события цепочки Паттернов в выбранном диапазоне тактов (исходный диапазон) в выбранный адресат. Задайте исходный диапазон в тактах, а затем первый такт адресата копирования и Паттерн NumberOfTimes (число раз копирования данных), после чего нажмите кнопку ENTER для выполнения копирования</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> Эта операция переписывает данные в адресате копирования.</p>
<b>[F3] SONG (Песня)</b>	Эта функция преобразует данные последовательности Паттернов в данные Песни (стандартный MIDI формат) и размещает результаты на обычный трек Песни. После определения Песни-адресата и номера такта, с которого будут копироваться преобразованные данные, нажмите кнопку ENTER для выполнения операции. <b>ВНИМАНИЕ:</b> Эта операция переписывает данные в адресате копирования.

## Режим Записи Паттерна

[PATTERN] → Выбор Паттерна → [REC]

## Режим Ожидания Записи Паттерна

## [F1] SETUP (настройка)

<b>Тип (Тип Записи)</b>	Определяет метод записи. Информация о каждом методе приведена на стр. 138. <b>Настройки:</b> replace (замещение), overdub (с дополнением), step (пошаговая) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> В отличие От Режимы Записи Песни при записи Паттерна недоступен способ входа/выхода из записи.
<b>Loop (Цикл)</b>	Вкл/выкл циклическую запись. Когда выбрана опция "on" (вкл), фраза будет воспроизводиться повторно при записи в реальном времени. Это удобно при записи Партий ударных (стр. 139), что позволяет добавлять инструменты за отдельный проход. Когда выбрана опция "off" (выкл), запись останавливается после одного прохода фразы. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Quantize (Квантизация)</b>	Функция аналогична таковой в режиме Записи Песни, стр. 179.
<b>Event (Событие)</b>	Функция аналогична таковой в режиме Записи Песни, стр. 179.
<b>(Темп)</b>	Определяет темп Паттерна. <b>Настройки:</b> 001,0 - 300,0 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> В отличие от Песни треки сцен и темпа недоступны для Паттернов.
<b>Meas (Такт)</b>	Определяет такт, с которого начнется запись Паттерна.

## [F2] VOICE (Голос)

В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с Голосом, для выбранного трека. Выполненные настройки влияют на тональность Партий генератора тона, принимающие каналы которой совпадают с передающим каналом трека Песни. Заданный Голос становится Голосом Фразы (стр. 79). Параметры аналогичны таковым в режиме записи Песни, стр. 180

## [F3] ARP (Арпеджио)

Из этого дисплея Вы можете зада параметры, связанные с Арпеджио, для записываемого трека. Параметры аналогичны таковым в режиме записи Песни, стр. 180.

## [F4] REC ARP (Запись Арпеджио)

Из этого дисплея Вы можете определить, будут ли последовательности данных Арпеджио записываться на трек Паттерна. Параметры аналогичны таковым в режиме записи Песни, стр. 180.

## [F5] CLICK

Нажатие кнопки F5 позволяет включить/включить метроном при записи.

## При записи Паттерна

[PATTERN] &gt; Pattern selection &gt; [REC] &gt; [▶] PLAY (воспроизведение)

## Запись в реальном времени

См. стр. 82.

## Пошаговая запись

Примеры приведены на стр. 193. Параметры аналогичны таковым для режима записи Песни, стр. 181.

## Режим Редактирования Паттерна

[PATTERN] → выбор Паттерна → [EDIT]

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Песни, стр. 182.

## Режим Операций с Паттерном

[PATTERN] → Выбор Паттерна → [JOB]

Режим Операций с Паттерном содержит разнообразные средства редактирования и функции, которые позволяют изменять звучание Паттерна. Здесь также имеются разные удобные операции, такие как копирование или удаление данных. После настройки Паттернов в нужном дисплее нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

### ⚠ ВНИМАНИЕ:

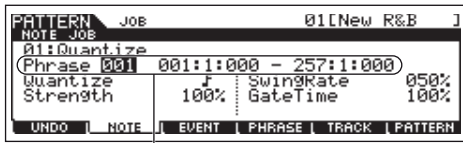
Сообщения «Executing...» - «Выполнение ...» « появляется, когда требуется некоторое время, для выполнения операции. Никогда не выключайте питание, при появлении вышеупомянутого сообщения. Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и «зависанию» системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

#### [F1] UNDO/REDO (Отмена/Возврат)

Операция Отмены отменяет последнее выполненное изменение, сделанное при записи, редактировании или иной операции. Восстанавливая прежний статус, позволяет предотвратить случайную потерю данных. Операция возврата отменяет операцию отмены и возвращает к прежнему статусу.

⚠ ВНИМАНИЕ: Операции отмены/возврата не работают с микшированными Голосами.

#### [F2] NOTE (операции с нотными данными)



Задайте фразу и диапазон (в тактах/долях/синхроимпульсах), к которому будет применена операция

Операции с нотными данными в режиме Паттерна аналогичны таковым для режима Операций с Песней. Однако имеется отличие: операции с нотными данными Паттерна применяются к фразам 001-256 и выбранному диапазону во фразе. Задайте фразу и диапазон, к которому будет применяться операция.

01: Quantize (Квантизация)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 183.
02: Modify Velocity (Изменить Скорость)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 184
03: Modify Gate Time (Изм. Время Пропуска)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 184
04: Crescendo (Крецендо)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 184
05: Transpose (Транспозиция)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 185
06: Glide (Плавное Изменение Звука)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 185
07: Create Roll (Создать Дробь/Тремоло)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 185
08: Sort Chord (Сортировка Аккордов)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 185
09: Separate Chord (Отдельный Аккорд)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 185

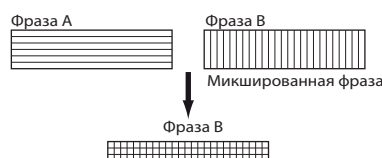
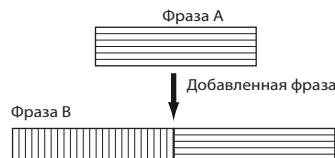

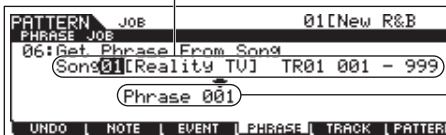
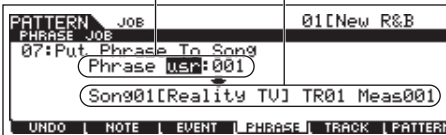
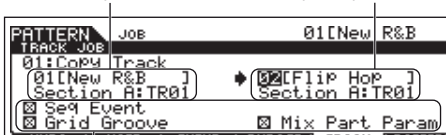
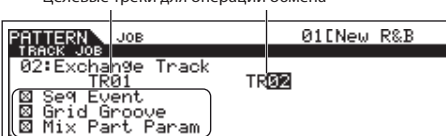
#### [F3] EVENT (Операция с Событиями)

Операции с событиями в Режиме Паттерна аналогичны таковым в режиме Операций с Песнями. Однако операции с событиями Паттернов применяются к фразам 001-256 и выбранному диапазону фраз (такт/доля/синхроимпульс).

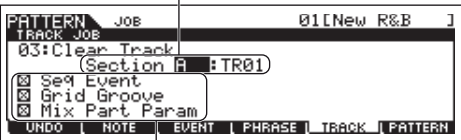
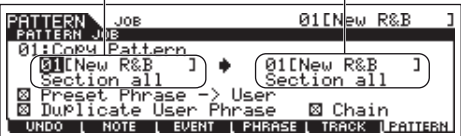
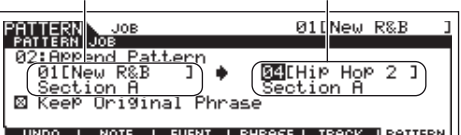
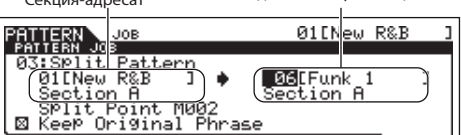
01: Shift Clock (Смещение Синхроимпульсов)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 186.
02: Copy Event (Копировать Событие)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 186.
03: Erase Event (Удаление События)	<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Отличие: опции «Tempo» (темп), «Scene Memory» (сцена) или «Track Mute» (Глушение трека) нельзя выбрать в качестве типа события.
04: Extract Event (Извлечь Событие)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 186.
05: Create Continuous Data (Создать Непрерывные Данные)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 186. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Отличия: опция TEMPO (темп) не может быть выбрана в качестве типа события.
06: Thin Out (Удаление)	Функция аналогична таковой в режиме Операции с Песней, стр. 187.
07: Modify Control Data (Изм. Управ. Данные)	<b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Отличия: опция TEMPO (темп) не может быть выбрана в качестве типа события.

#### [F4] PHRASE (Операции с Фразой)

01: Copy Phrase (Копирование Фразу)	<p>Выберите Паттерн и фразу для копирования (заданная фраза также может выбираться)</p> <p>Задайте Паттерн и фразу-адресат.</p>	<p>Эта операция копирует выбранную фразу на фразу-адресат. После того, как будут заданы исходный Паттерн/ фраза и фраза-адресат, нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.</p> <p><b>⚠ ВНИМАНИЕ:</b> Данные во фразе-адресате будут переписаны.</p>
02: Exchange Phrase (Обмен Фразами)	Эта операция выполняет обмен содержимым двух заданных фраз (A и B).	

<p><b>03: Mix Phrase (Микширование Фразы)</b></p>	<p>Эта операция выполняет микширование всех данных двух выбранных фраз (A и B) и размещает результат во фразе B.</p>	
<p><b>04: Append Phrase (Добавление Фразы)</b></p>	<p>Эта операция добавляет фразу A в конец фразы B. Для создания одной длинной фразы B.</p>	
<p><b>05: Split Phrase (Разделение Фразы)</b></p>	<p>Эта операция делит выбранную фразу A на две отдельные фразы (A и B). Данные до точки разделения сохраняются как исходная фраза A, а данные после точки разделения сохраняются как фраза B. Вы можете задать метки для фразы A и B после выполнения операции разделения.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда Паттерн или Фраза установлены в положение "off" (выкл), данные фразы B удаляются.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> При выполнении операции данные во фразе A заменяются новыми данными.</p>	
<p><b>06: Get Phrase From Song (Извлечение Фразы из Песни)</b></p>	<p>Исходная Песня/трек и диапазон тактов для копирования</p> <p>Фраза адресат</p> 	<p>Эта операция копирует фрагмент данных трека Песни в фразу-адресат. Когда будет задана исходная Песня/трек, диапазон для копирования и фраза-адресат, нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> При выполнении данные во фразе-адресате заменяются новыми данными.</p>
<p><b>07: Put Phrase To Song (Вставка Фразы в Песню)</b></p>	<p>Исходная фраза</p> <p>Песня, трек/адресат и первый такт</p> 	<p>Эта операция копирует выбранную фразу пользователя в заданную область выбранной Песни. Задайте исходную фразу и Песню/трек/первый такт-адресат и нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.</p> <p><b>ВНИМАНИЕ:</b> При выполнении данные на треке-адресате заменяются новыми данными.</p>
<p><b>08: Clear Phrase (Удалить Фразу)</b></p>	<p>Эта операция удаляет все данные выбранной фразы.</p>	
<p><b>09: Phrase Name (Наименование Фразы)</b></p>	<p>Эта операция позволяет давать название (до 8 символов) выбранной фразе, см. стр. 38</p>	
<p>[F5] TRACK (Операции с Треками)</p>		
<p><b>01: Copy Track (Копирование Трека)</b></p>	<p>Исходный Паттерн, Секция и Трек</p> <p>Паттерн, Секция и трек-адресат</p>  <p>Тип копируемых данных</p>	<p>Эта операция копирует все данные исходного трека в трек-адресат. Типы копируемых данных аналогичны таковым в режиме Операций с Песней, стр. 188.</p>
<p><b>02: Exchange Track (Обмен Треков)</b></p>	<p>Целевые треки для операции обмена</p>  <p>Тип обмениваемых данных</p>	<p>Эта операция обменивает данные заданного типа между двумя заданными треками выбранного Паттерна и Секции. Типы данных аналогичны таковым в режиме Операций с Песней, стр. 188.</p>



<p><b>03: Clear Track (Очистка Трека)</b></p>	<p>Секция и трек, из которых следует удалить данные</p>  <p>Тип удаляемых данных</p>	<p>Эта операция удаляет все данные выбранного типа с выбранного трека Паттерна. Типы данных аналогичны таковым в режиме Операций с Песней, стр. 188.</p>
<p><b>04: Normalize Play Effect</b></p>	<p>Эта операция переписывает данные выбранного трека для включения текущих настроек сетки квантизации. После выбора трека, к которому будет применена операция, нажмите кнопку ENTER для ее выполнения.</p>	
<p><b>05: Divide Drum Track (Деление Трека Ударных)</b></p>	<p>Отделяет нотные события в Исполнении ударных, назначенных на определенный трек, и располагает ноты на разных треках (1=8) в соответствии с ударными инструментами. После выбора трека (01-16), к которому будет применяться операция, нажмите кнопку ENTER для ее выполнения.  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Эта операция требует 8 пустых фраз пользователя. Если на треке недостаточно пустого места, появится сообщение об ошибке. В этом случае используйте операцию очистки трека для удаления некоторых фраз пользователя. Затем повторите операцию.</p>	
<p><b>06: Put Track To Arp</b></p>	<p>Эта операция копирует данные заданных тактов Секции/трека для создания данных Арпеджио. Подробности на стр. 97.</p>	
<p><b>[F6] PATTERN (Операции с Паттернами)</b></p>		
<p><b>01: Copy Pattern</b></p>	<p>Исходный Паттерн и Секция      Паттерн и Секция-адресат</p> 	<p>Эта операция копирует все данные выбранного исходного Паттерна в выбранный Паттерн-адресат. Выберите исходный Паттерн/Секцию и Паттерн/Секцию-адресат, установите необходимые флажки и нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.</p>
<p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если Вы выбрали опцию All (все) для исходной Секции, автоматически такая же опция будет установлена для Секции-адресата. При такой конфигурации выполните операцию для копирования всех данных исходного Паттерна.</p>		
<p><b>Preset Phrase &gt; User (Заданная Фраза &gt; Фраза Пользователя)</b></p>	<p>Когда установлен флажок, заданные фразы (если входят в исходный Паттерн) будут скопированы во фразы пользователя, которые будут назначены на Паттерн-адресат.</p>	
<p><b>Duplicate User Phrase (Дублирование Фразы Пользователя)</b></p>	<p>Когда установлен флажок, фразы пользователя (если входят в исходный Паттерн) будут скопированы в другую фразу пользователя, которая будет назначена на Паттерн-адресат. Однако если номера исходного Паттерна и Паттерна-адресата одинаковые, другая фраза пользователя создаваться не будет.</p>	
<p><b>Chain (Последовательность)</b></p>	<p>Когда установлен флажок, данные цепочки Паттернов (если включены в исходный Паттерн) будут копироваться в Паттерн-адресат.</p>	
<p><b>02: Append Pattern (Добавление Паттерна)</b></p>	<p>Паттерн/Секция-адресат      Исходный Паттерн/Секция</p> 	<p>Добавляет один Паттерн в конец другого с созданием одного длинного Паттерна на всех 16 треках.  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если длина Паттерна превышает 256 тактов, появляется сообщение об ошибке, и операция прерывается.</p>
<p><b>Keep Original Phrase (Сохранение Оригинальной Фразы)</b></p>	<p>Когда установлен флажок, исходные данные Паттерна-адресата удерживаются в памяти вместе с новыми добавленными данными Паттерна. Если флажок не установлен, исходные данные Паттерна-адресата удаляются и замещаются новыми данными.  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда установлен флажок, операция требует удвоенного объема свободной памяти в области фраз пользователя. Если места недостаточно, появится предупреждение, и операция будет прервана. Выполните операцию удаления фразы и попробуйте выполнить данную операцию вновь.</p>	
<p><b>03: Split Pattern (Разделение Паттерна)</b></p>	<p>Паттерн/Секция-адресат      Исходный Паттерн/Секция</p> 	<p>Эта операция разделяет выбранный Паттерн надвое. После разделения часть до точки разделения останется в данном Паттерне, а часть за точкой разделения будет перемещена в Паттерн-адресат.  <b>ВНИМАНИЕ:</b> При выполнении замещаются существующие данные в Паттерне-адресате.</p>
<p><b>Split Point (Точка Разделения)</b></p>	<p>Устанавливается в виде номера такта.</p>	
<p><b>Keep Original Phrase (Сохранить Исходную Фразу)</b></p>	<p>Когда установлен флажок, данные исходного Паттерна удерживаются в памяти, а результаты операции разделения записываются в пустую фразу. Если флажок не установлен, данные исходного Паттерна удаляются и замещаются новыми данными.</p>	
<p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда установлен флажок, операция требует удвоенного объема свободной памяти в области фраз пользователя. Если места недостаточно, появится предупреждение, и операция будет прервана. Выполните операцию удаления фразы и попробуйте выполнить данную операцию вновь.</p>		

<p><b>04: Clear Pattern (Удаление Паттерна)</b></p>	<p>Эта операция удаляет данные выбранного Паттерна или всех Паттернов. Когда определенная Секция выбрана для очистки, Вы можете не устанавливать флажок на Chain (Последовательность). Если флажок Chain (Последовательность) не помечен, данные Последовательности Паттернов будут сохраняться даже при выполнении Операции Удаления Паттерна.</p>
<p><b>05: Pattern Name (Наименование Паттерна)</b></p>	<p>Эта операция позволяет дать конкретное имя выбранному Паттерну. См. стр. 38.</p>

## Режим Микширования Паттерна

[PATTERN] → Выбор Паттерна → [MIXING]

В этом режиме можно настроить данные микширования для Паттернов и Паттерны для Партий генератора тона, включая Голос, Уровень, Панорамирование, Эквалайзер, Эффект и пр.

Параметры микширования Паттерна фактически не являются частью последовательности данных Паттернов, они скорее относятся к генератору тона и воспроизведению данных Арпеджио. Как таковые настройки параметров микшированных Паттернов не записываются на треки Паттернов. Операции и параметры микширования аналогичны таковым в Режиме Микширования Песни, стр. 189.

**⚠ ВНИМАНИЕ:** Настройки параметров, выполненных в Режиме Микширования Паттерна и Редактирования Микшированного Паттерна, сохраняются в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

**📌 ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки Паттернов в Режиме Микширования Паттерна и Редактирования Микшированного Паттерна сохраняются во флэш-памяти, стр. 94. Этот режим включает более детальные настройки микширования, чем Режим Микширования Паттерна. (Также см. Информацию по режиму микширования Паттерна.)

## Режим Редактирования Микшированного Паттерна

[PATTERN] → Выбор Паттерна → [MIXING] → [EDIT]

Этот режим предлагает более детальные параметры микширования, чем Режим Микширования Паттерна.

Параметры микширования Паттернов не являются частью последовательности данных Паттерна каждого трека, а служат настройками для генератора тона и воспроизводятся данными Паттерна. Таким образом, параметры Микширования Паттерна не записываются на трек Паттерна.

Параметры и операции Микширования аналогичны таковым в режиме Редактирования Микшированной Песни. См. стр. 190.

**⚠ ВНИМАНИЕ:** Настройки параметров, выполненных в Режиме Микширования Паттерна и Редактирования Микшированного Паттерна, сохраняются в памяти DRAM инструмента (стр. 150). Так как при выключении питания эти данные будут утеряны, всегда сохраняйте их на USB запоминающем устройстве перед выключением питания.

**📌 ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки Паттернов в Режиме Микширования Паттерна и Редактирования Микшированного Паттерна сохраняются во флэш-памяти, стр. 94. Этот режим включает более детальные настройки микширования, чем Режим Микширования Паттерна. (Также см. Информацию по режиму микширования Паттерна.)

## Режим Работы с Микшированием Паттерна

[PATTERN] → Выбор Паттерна → [MIXING] → [JOB]

Аналогичны таковым в режиме Режим Работы с Микшированием Песни. См. стр. 192

## Режим Сохранения Микшированного Паттерна

[PATTERN] → Выбор Паттерна → [MIXING] → [STORE]

Эти операции позволяют сохранять отредактированный микшированный Паттерн в памяти пользователя (DRAM). Подробности см. на стр. 98 в "Кратком руководстве".

# Режим Микширования Голоса

## ■ Создание микшированных Голосов - базовая процедура

Данный режим, как и Режим Голоса, содержит большинство параметров для редактирования обычного Голоса. Отличие заключается в том, что эти Голоса предназначены для использования с Песнями и Паттернами и сохраняются как микшированные Голоса.

Режим операций с микшированным Голосом позволяет использовать дополнительные функции типа копирования и удаления. После завершения редактирования микшированного Голоса Вы можете сохранить его в банке пользователя во флэш-памяти или как часть текущей Песни/Паттерна в динамической оперативной памяти. В последнем случае обязательно сохраните данные на USB устройстве хранения в Режиме Файла.

### Режим Редактирования Микширования Голоса

[SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Выбор обычного Голоса → [F5] VCE ED

Данный режим делится на редактирование общих Паттернов для всех 4 элементов и редактирование индивидуального элемента.

#### Общее редактирование

[SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Выбор обычного Голоса → [F5] VCE ED → [COMMON]

Эти параметры предназначены для глобального (общего) редактирования всех 4-х элементов выбранного обычного Голоса.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры Редактирования Микширования Голоса аналогичны таковым в Режиме Редактирования Голоса. Однако некоторые параметры недоступны в Режиме Редактирования Микширования Голоса.

#### [F1] GENERAL (Общее)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Общих Параметров Обычного Голоса, стр. 153. Имейте в виду, что дисплей [SF3] MEQ OFS (смещение мастер-эквалайзера) недоступен в режиме Редактирования Микширования Голоса.

#### [F2] OUTPUT (Выход)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Общих Параметров Обычного Голоса, стр. 154.

#### [F4] CTL SET (Набор контроллеров)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Общих Параметров Обычного Голоса, стр. 155.

#### [F5] LFO (Низкочастотный Генератор)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Общих Параметров Обычного Голоса, стр. 156.

#### [F6] EFFECT (Эффект)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Общих Параметров Обычного Голоса, стр. 158. Имейте в виду, что [SF4] REVERB (Реверберация) и [SF5] CHORUS (Хорус) недоступны в режиме Редактирования Микширования Голоса.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда параметр Insertion Switch (Включение вставки) для выбранной Партии установлен в положение "off" (выкл) (стр. 191), данный дисплей недоступен.

### Редактирование элемента

[SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Выбор обычного Голоса → [F5] VCE ED → Выбор элемента

Эти параметры предназначены для редактирования индивидуальных элементов, входящих в состав обычного Голоса.

#### [F1] OSC (Генератор)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Обычного Голоса, стр. 158.

#### [F2] PITCH (Высота тона)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Обычного Голоса, стр. 159.

#### [F3] FILTER (Фильтр)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Обычного Голоса, стр. 160.

#### [F4] AMP (Амплитуда)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Обычного Голоса, стр. 162.

#### [F5] LFO (Низкочастотный Генератор)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Обычного Голоса, стр. 163.

#### [F6] EQ (Эквалайзер)

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Обычного Голоса, стр. 164.

## Режим Операций с Микшированным Голосом

[SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [JOB]

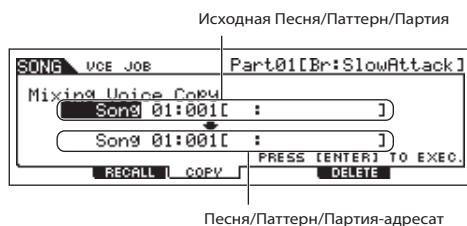
Данный режим включает две базовые операции - копирование и удаление. После настройки параметров нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

### [F2] RECALL (Вызов)

Если Вы редактируете микшированный Голос и выбрали другой микшированный Голос, программу микширования, Песню или Паттерн без сохранения изменений, они будут утрачены. Изменения также будут удалены, если текущая Партия, на которую назначен микшированный Голос, примет сообщение об изменении программы с внешнего MIDI устройства. Если это случилось, используйте функцию выхода для восстановления микшированного Голоса, нажав кнопку ENTER из дисплея [F2] RECALL.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Поскольку буфер вызова для микшированного Голоса существует для каждой Партии выбранной Песни/Паттерна, Вы можете задать Партию, на которую назначен этот Голос.

### [F3] COPY (Копирование)



Эта операция позволяет копировать микшированный Голос определенной Партии из одной Песни/Паттерна в другую Партию другой Песни/Паттерна.

### [F5] DELETE (Удаление)

Эта операция удаляет микшированный Голос, назначенный на определенную Партию Песни/Паттерна.

## Режим Сохранения Микшированного Голоса

[SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [F5] VCE ED → [STORE]

Эта функция позволяет сохранять отредактированный микшированный Голос в памяти пользователя (стр.78).

## Сервисный режим

Сервисный режим включает множество важных настроек, связанных с функционированием МО. Их можно сохранить нажатием кнопки Store (сохранить) из любого режима (за исключением режима Операций с Сервисом) во флэш-памяти или на USB устройстве хранения данных.

### Сервисный режим

### [UTILITY]

В этом режиме можно установить системные параметры инструмента. Этот режим является вспомогательным для режимов Голоса/Исполнения/Песни/Паттерна. Нажмите кнопку UTILITY (Сервис) в каждом режиме для входа в сервисный режим и нажмите кнопку EXIT (выход) после выполнения настроек для возвращения в прежний режим.

[F1] GENERAL (Общее)	
<b>[SF1] TG (Генератор Тона)</b>	В этом дисплее Вы можете сделать общие настройки для встроенного генератора тона. Они не влияют на передачу MIDI сообщений на внешний MIDI инструмент.
<b>Volume (Громкость)</b>	Определяет общую громкость инструмента. <b>Настройки:</b> 000-127
<b>Noteshift (Смещение Ноты)</b>	Определяет величину (в полутонах), на которую смещается высота тона всех нот. <b>Настройки:</b> -24 - 0 - +24
<b>Tune (Настройка)</b>	Определяет тонкую настройки (шагом в 0,1 сотую) общего звучания встроенного генератора тона. <b>Настройки:</b> -102,4 - +102,3
<b>BCurve (Кривая Контроллера Дыхания)</b>	Эти 4 кривых определяют, каким образом звучание встроенного генератора тона будет откликаться на использование контроллера дыхания. Выполненные здесь настройки влияют на параметр Destination (адресат), когда параметр Source установлен на BC. Оба параметра можно установить в дисплее CTL SET ([VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F4] CTL SET). Изображенный на дисплее график представляет собой кривую отклика контроллера. (Горизонтальная линия обозначает принятое значение контроллера дыхания, а вертикальная - фактический отклик встроенного генератора тона.) <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> МО не оснащен разъемом для контроллера Дыхания. Однако если с внешнего устройства будет получено сообщение об изменении контроллеров (эквивалентное работе контроллера Дыхания), встроенный генератор тона отреагирует на него, как на подключенный к МО контроллер. <b>Настройки:</b> thru, soft, hard, wide
<b>[SF2] KBD (Клавиатура)</b>	В этом дисплее Вы можете установить связанные с клавиатурой параметры. Сделанные здесь настройки влияют на MIDI сообщения, генерируемые при Исполнении на клавиатуре.
<b>Octave (Октава)</b>	Определяет число октав, на которое будет смещаться вверх/вниз диапазон клавиатуры. Эта настройка может изменяться при нажатии кнопки OCTAVE (октава) на МО6. <b>Настройки:</b> -3 - 0 - +3
<b>Transpose (Транспозиция)</b>	Определяет величину в полутонах, на которую диапазон клавиатуры будет смещаться вверх/вниз. <b>Настройки:</b> -11 - 0 - +11 <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Если Вы транспонируете ниже предела диапазона нот (C-2 и G8), будут использоваться ноты соседних октав. Например, транспонированная нота F9 будет изменена на F8.
<b>Velcurve (Кривая Скорости)</b>	Пять кривых определяют, как фактическая скорость будет генерироваться и передаваться в соответствии с силой нажатия клавиш клавиатуры. Отображенный на дисплее график представляет кривую отклика скорости. (Горизонтальная линия представляет значение скорости (силы нажатия клавиш), а вертикальная - фактическое значение скорости, переданное на встроенный/внешний генератор тона.) <b>Настройки:</b> norm, soft, hard, wide, fixed Norm - Эта линейная «кривая» представляет собой соответствие между силой нажатия клавиш (скоростью) и фактическим изменением звучания. Soft - эта кривая характеризует усиливающийся отклик, особенно для низких скоростей. Другими словами, более слабое нажатие клавиш приводит к более сильному отклику. Hard - Эта кривая характеризует усиливающийся отклик, особенно для высоких скоростей. Другими словами, более сильное нажатие клавиш приводит к более сильному отклику. Wide - эта настройка обеспечивает обратный отклик для низких и высоких скоростей. Она расширяет динамический диапазон контроллера и характеризуется меньшим изменением звучания в диапазоне слабого нажатия клавиш и большим - в диапазоне сильного нажатия. Fixed - Эта настройка обеспечивает одинаковое изменение звучания (задается в параметре Fixed Velocity (фиксированная скорость) вне зависимости от силы нажатия клавиш.
<b>FixedVelocity (Фиксированная Скорость)</b>	Этот параметр доступен, если в предыдущем параметре выбрана опция "fixed". Скорость ноты постоянна и соответствует заданному здесь значению. <b>Настройки:</b> 1 - 127
<b>[SF3] EF BYPS (Обход Эффекта)</b>	В этом дисплее при включенной кнопке EFFECT BYPASS (Обход Эффектов) Вы можете выбрать эффекты, которые будут обойдены.
<b>Insertion (Вставляемые эффекты)</b>	Когда данный параметр установлен в положение "on" (вкл) и включена кнопка EFFECT BYPASS (Обход Эффектов), вставляемые эффекты будут обойдены.
<b>System (Системные Эффекты)</b>	
▶Reverb (Реверберация)	Когда данный параметр установлен в положение "on" (вкл) и включена кнопка EFFECT BYPASS (Обход Эффектов), реверберация будет обойдена.
▶Chorus (Хорус)	Когда данный параметр установлен в положение "on" (вкл) и включена кнопка EFFECT BYPASS (Обход Эффектов), Хорус будет обойден.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробности на стр. 140.

[SF4] OTHER (Другое)	
<b>Autoload (Автозагрузка)</b>	<p>Определяет, будет ли функция автозагрузки включена или выключена. Когда она включена, инструмент будет автоматически загружать заданные файлы с USB устройства хранения в память пользователя при включении питания. Подробнее на стр. 102.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>
<b>Poweronmode</b>	<p>Определяет режим питания «по умолчанию» (и Банк Памяти), что позволяет выбрать, какое состояние будет вызываться автоматически при включении питания.</p> <p><b>Настройки:</b> performance, voice (USR1), voice (PRE1), GM, last, master</p> <p>Performance .....Режим Воспроизведения Исполнения (Исполнение пользователя 001).</p> <p>Voice (USR1).....Режим Воспроизведения Голоса (Голос пользователя «USR1: 001»)</p> <p>Voice (PRE1).....Режим Воспроизведения Голоса (заданный Голос «PRE 1: 001»)</p> <p>GM.....Режим Воспроизведения Голоса (Голос GM GM: 001)</p> <p>Last .....режим и номер программы, которые были сохранены в последний раз, стр. 210.</p> <p>Master .....режим Воспроизведения Мастер-Программы (мастер-программа пользователя 001)</p>
<b>Ctrlreset (Переустановка Контроллеров)</b>	<p>Определяет статус контроллеров (колесо модуляции, послекасания, педального контроллера, контроллера дыхания, регуляторов и пр.) при переключении между Голосами. Когда выбрана опция "hold", контроллеры сохраняют текущие настройки. Когда выбрана опция "reset", контроллеры сбрасываются к настройкам по умолчанию (см. Ниже).</p> <p>Настройки "reset", "hold"</p> <p>Если Вы выбрали опцию "reset", контроллеры будут установлены следующим образом:</p> <p>Изгиб высоты тона ..... центр</p> <p>колесо модуляции ..... минимум</p> <p>Послекасание ..... минимум</p> <p>Педальный контроллер..... максимум</p> <p>Контроллер дыхания ..... максимум</p> <p>Педальный переключатель..... "off" (выкл)</p> <p>Экспрессия ..... максимум</p> <p>Педальное управление громкостью..... максимум</p> <p>Поддержка звучания..... "off" (выкл)</p>
[F2] Output (Выход)	
<b>L&amp;Rgain</b>	<p>Задаёт выходное усиление разъемов L/MONO и R.</p> <p><b>Настройки:</b> 0дБ, +6дБ</p>
[F3] VOICE (Голос) [VOICE] > [UTILITY] > [F3]	
<p>Эти специальные относящиеся к Голосу настройки, доступны только при входе в Сервисный Режим из Режима Голоса, что позволяет задавать параметры, связанные со всеми Голосами.</p>	
<b>[SF1] MEQ (Мастер- Эквалайзер)</b>	<p>В этом дисплее можно применить 5-полосный эквалайзер ко всем Голосам, повысить или понизить уровень каждой полосы частот. Параметры аналогичны таковым в режиме Редактирования Общих Параметров Исполнения, стр. 172</p> <p><b>Настройки:</b> См. стр. 141</p>
<b>[SF2] MEF (Мастер-Эффекты)</b>	<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с мастер-эффектами для всех Голосов. Параметры аналогичны таковым в Режиме Редактирования Общих Параметров Исполнения, стр. 172.</p>
<b>[SF3] ARP CH (Канал Арпеджио)</b>	<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с выводом для данных Арпеджио в Режиме Голоса.</p>
<b>Outputswitch</b>	<p>Этот параметр активирует/блокирует вывод MIDI данных для функционирования Арпеджио. Когда выбрана опция "on" (вкл), данные передаются через MIDI, что позволяет передавать данные Арпеджио на внешний секвенсор или воспроизводить Арпеджио на подключенном генераторе тона MIDI.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p>
<b>TransmitCh (Передающий Канал)</b>	<p>Определяет MIDI канал, по которому будут передаваться данные воспроизведения Арпеджио (когда параметр Output Switch установлен в положение "on" (вкл)).</p> <p><b>Настройки:</b> 1 - 16</p>
<b>[SF4] CTL ASN (Закрепление контроллеров)</b>	<p>Задаёт параметры, связанные с контроллерами, в Режиме Голоса.</p> <p>Подробнее на стр. 173.</p>
[F3] SEQ (Секвенсор) [SONG] или [PATTERN] > [UTILITY] > [F3]	
<p>Эти специальные настройки, связанные с Песней и Паттерном, доступны при входе в Сервисный Режим из Режимов Песни или Паттерна.</p>	
<b>[Sf1] Click (Метроном)</b>	<p>В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные со звучанием метронома, который используется при записи/воспроизведении Песни в Режиме Песни/Паттерна.</p>
<b>Mode (Режим)</b>	<p>Определяет, будет ли звучать метроном.</p> <p><b>Настройки:</b> off, rec, rec/play, all</p> <p>off .....метроном выключен.</p> <p>Rec .....метроном звучит только при записи Песни/Паттерна.</p> <p>Rec/Play .....метроном звучит при записи и воспроизведении Песни/Паттерна.</p> <p>All .....метроном звучит всегда.</p>
<b>Beat (Доля)</b>	<p>Определяет, на какой доле будет звучать метроном.</p> <p><b>Настройки:</b> 16 (16-е ноты), 08 (8-е ноты), 04 (четвертые ноты), 02 (половинные ноты), 01 (целые ноты)</p>
<b>Volume (Громкость)</b>	<p>Определяет громкость метронома.</p> <p><b>Настройки:</b> 0-127</p>
<b>Type (Тип)</b>	<p>Определяет тип звучания метронома.</p> <p><b>Настройки:</b> 1-10</p>

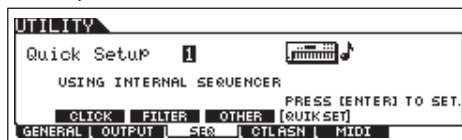
<b>Recount</b>	<p>Задаёт число тактов вступления перед началом фактической записи после нажатия кнопки PLAY (воспроизведение) в режиме ожидания записи.</p> <p><b>Настройки:</b> "off" (запись начинается сразу после нажатия кнопки PLAY (воспроизведение)) 1-8 тактов</p>
<p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Поскольку щелчки генерируются встроенным генератором тона, эти звуки влияют на общую полифонию синтезатора</p>	
<b>[SF2] FILTER (MIDI Filter)</b>	<p>В этом дисплее можно установить, какие MIDI события будут распознаваться/передаваться через MIDI. Выполненные здесь настройки применяются только к данным воспроизведения Песни/Паттерна. Они не влияют на MIDI события, генерируемые при нажатии клавиш клавиатуры или регуляторов панели в Режиме Голоса и Исполнения.</p> <p>MIDI события, к которым применяется фильтр:          Нота, изменение программы, изменение контроллера, изгиб высоты тона, послекасание канала, полифоническое нажатие, эксклюзивные сообщения.</p>
<b>[SF3] OTHER (Другое)</b>	
<b>Ptnquantize (Квантизация Паттерна)</b>	<p>Определяет значение квантизации для включения Паттерна при воспроизведении. Когда выбрана опция «1», Паттерны (Секции) будут всегда включаться на первой доле такта в процессе воспроизведения. При выборе опции «1/16» Паттерна (Секции) можно включить на любой 16-й доле в процессе воспроизведения.</p> <p><b>Настройки:</b> 1 (1 такт), 1/2 (половинная нота), 1/4 (четвертая нота), 1/8 (8-я нота), 1/16 (16-я нота)</p>
<b>Pnttempohold (Удержание Темпа Паттерна)</b>	<p>Определяет, будет ли настройка темпа переключаться на значение темпа, сохраненное с каждым Паттерном при выборе нового Паттерна в процессе воспроизведения. Когда выбрана опция "on" (вкл), темп будет сохраняться при включении Паттерна. При выборе опции "off" (выкл) темп будет переключаться на значение, сохраненное с новым Паттерном.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройка темпа в последовательности Паттернов не оказывается под воздействием данного параметра.</p>
<b>Songeventchase</b>	<p>Данная функция позволяет задать, какие не нотные данные будут распознаваться должным образом при ускоренном перемещении вперед/назад. Обычно, когда Песня или Паттерн воспроизводятся с середины и/или используется операция ускоренного перемещения вперед/назад, данные определенного типа (например, изменения программ, изгиб высоты тона и изменения контроллеров) могут воспроизводиться не так, как ожидается. Выбор определенного события для данной функции обеспечивает целостное воспроизведение события, даже при ускоренном перемещении вперед/назад.</p> <p><b>Настройки:</b> "off" (Выкл), PC (Изменение программы), PC+PB+Ctrl (Изменение программы + изгиб высоты тона + изменение контроллера), all (Все события)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> * Имейте в виду, что настройки, кроме "off" (выкл), могут привести к замедленному функционированию. Например, к организации паузы перед началом воспроизведения или замедленному перемещению вперед/назад.          * когда выбрана опция флоппи-диск, генерируется чрезмерный объем MIDI данных, что может привести к MIDI ошибке на подключенном устройстве.</p>
<b>Dumpinterval</b>	<p>При воспроизведении системных эксклюзивных данных (Массив данных), записанных на треках секвенсора, данный параметр определяет интервал времени, вставляемый для каждого 1КБ.</p> <p>При сбросе массива данных синтезатора на подключенное MIDI устройство MIDI ошибка может возникнуть в случае, если устройство не может обработать объем данных за короткое время. Данный параметр компенсирует такую ситуацию, устанавливая интервал, предоставляющий достаточно времени принимающему устройству для обработки данных.</p> <p><b>Настройки:</b> 0 - 900 (миллисекунд)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Воспроизведение может быть немного замедленным в зависимости от заданного интервала. Когда встречается MIDI ошибка, попытайтесь задать немного больший интервал и вновь отправить данные.</p>
<b>Loadmix</b>	<p>Определяет, будут ли настройки микширования загружаться при изменении номера Песни/Паттерна.</p> <p><b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Эти настройки вступают в силу при изменении Песни/Паттерна при воспроизведении последовательности песен/Паттернов.</p>

**[SF4] QUICK SET (Быстрая Настройка)**

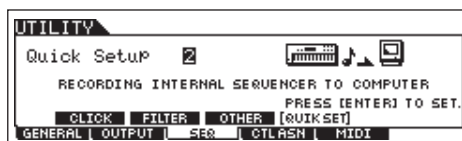
Если Вы используете МО с программным обеспечением секвенсора и переключаетесь между разными программами, данная функция окажется очень удобной. Она позволяет мгновенно изменять конфигурацию следующих параметров: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > Local Ctrl  
 [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync  
 [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > SeqCtrl  
 [SONG]/[PATTERN] > [F3] TRACK > [SF3] OUT SW > INT SW, EXT SW  
 [SONG]/[PATTERN] > [REC] > [F4] RECARP > OutputSwitch

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры INT SW, EXT SW и OutputSwitch задаются для каждой Песни/Паттерна. Следовательно, при изменении номера Песни/Паттерна изменяются и параметры. Вновь выполните быструю настройку после изменения Песни/Паттерна.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда параметр MIDI Sync установлен в положение MIDI, Вы можете использовать только Арпеджио при приеме MIDI синхроимпульсов с внешнего секвенсора. Имейте в виду, что некоторые секвенсоры передают только синхроимпульсы при воспроизведении песенного файла.

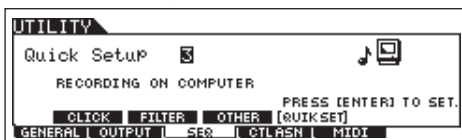
**1. Используется только МО**

LocalCtrl .....on  
 MIDI Sync.....internal  
 SeqCtrl.....in/out  
 INT SW .....on (all tracks)  
 E>TSW .....on (all tracks)  
 OutputSwitch .....off

**2. Запись Песни с МО на компьютере/секвенсоре**

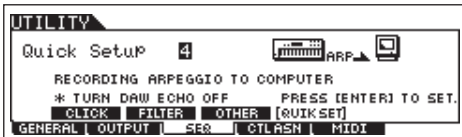
LocalCtrl .....off  
 MIDI Sync.....midi  
 SeqCtrl.....in  
 INTSW .....off (all tracks)  
 EXT SW .....on (all tracks)  
 OutputSwitch .....off

Настройте параметр MIDI Thru секвенсора в положении "on" (вкл).

**3. Когда МО используется как генератор тона для компьютера/секвенсора**

LocalCtrl .....off  
 MIDI Sync.....internal  
 SeqCtrl.....off  
 INTSW .....off (all tracks)  
 EXT SW .....on (all tracks)  
 OutputSwitch .....off

Установите параметр MIDI Thru секвенсора в положение "on" (вкл). Если Вы хотите синхронизировать Арпеджио МО с настройками темпа на секвенсоре, установите параметр MIDI Sync в положение MIDI.

**4. При записи Арпеджио на компьютере/секвенсоре.**

LocalCtrl .....on  
 MIDI Sync.....MIDI  
 SeqCtrl.....in  
 INTSW .....on (all tracks)  
 EXT SW .....on (all tracks)  
 OutputSwitch .....on

Установите параметр MIDI Thru секвенсора в положение "on" (вкл).

**ПРИМЕЧАНИЕ** При воспроизведении данных Песни, включающих данные MIDI, установите параметр ARPEGGIO on/off (вкл/выкл Арпеджио) в положение "off" (выкл).

**[F4] CTL ASN (закрепление контроллеров)****[SF1] ARP (PR-A)****Switch (Включение)**

Определяет номер Control Change (изменение контроллеров), который управляет включением/выключением воспроизведения Арпеджио.  
**Настройки:** 00 - 95

**Hold (Удержание)**

Определяет номер Control Change (изменение контроллеров), который управляет включением/выключением удержания Арпеджио (стр. 152)  
**Настройки:** 00 - 95

**[SF2] ASSIGN (Назначить)**

Вы можете назначить функции на регуляторы 1 и 2 (ASSIGN A и B) при горящих индикаторах кнопок [PAN/SEND] и [TONE].

**ASA (Assign A) Dest (Адресат)**

Доступны два параметра. Первый (ASA) определяет номер Control Change (изменение контроллеров), генерируемого регулятором ASSIGN A. Второй - Dest (адресат) - определяет, какой параметр или аспект звучания будет находиться под воздействием регулятора. Имейте в виду, что если с внешнего устройства будет получено такое же сообщение, как задано здесь, встроенный генератор тона также отреагирует на это сообщение  
**Настройки:** См. буклет.

**AS B (Assign B) Dest (Адресат)**

Доступны два параметра. Первый (ASB) определяет номер Control Change (изменение контроллеров), генерируемого регулятором ASSIGN B. Второй - Dest (адресат) - определяет, какой параметр или аспект звучания будет находиться под воздействием регулятора. Имейте в виду, что если с внешнего устройства будет получено такое же сообщение, как задано здесь, встроенный генератор тона также отреагирует на это сообщение  
**Настройки:** См. буклет.



[SF3] FT SW (Педальный переключатель)	
<b>Fssign (Назначение Педального Переключателя)</b>	В этом дисплее Вы можете установить номер Control Change (изменение контроллеров), который будет генерироваться при использовании педального переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH. Если с внешнего устройства будет принято такое же сообщение Control Change (изменение контроллеров), что и задано здесь, встроенный генератор тона будет реагировать на него как на нажатие педального переключателя. <b>Настройки:</b> 000 - 101 (000, 032: "off" (выкл), 096: Arpeggio Switch (Включение Арпеджио), 097: Arpeggio Hold (удержание Арпеджио), 098: запуск/остановка воспроизведения в режиме Воспроизведения Последовательности, 099/100: изменение программы для INC/DEC, 101: Octave Rest)
<b>[Sf4] REMOTE (Дистанционное Управление)</b>	Здесь можно выбрать два разных режима управления программами компьютера, а также принимающий MIDI порт. После выполнения нужных настроек нажмите кнопку ENTER для вызова заданных шаблонов управления. См. стр. 113 Краткое руководство.
<b>[SF5] MEF (Мастер-Эффекты)</b>	В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные со слайдерами мастер-эффектов. Одновременно нажмите кнопки [ARP FX] и [EQ], должны загореться индикаторы.
<b>Knob1 - Knob4 (Регуляторы 1-40)</b>	Назначает параметры мастер-эффектов на каждый регулятор. Доступные параметры варьируют в зависимости от выбранного типа мастер-эффекта.
[F5] MIDI	
<b>[SF1] CH (Канал)</b>	В этом дисплее Вы можете установить базовые настройки MIDI.
<b>Basicrcvch (Базовый Принимающий Канал)</b>	Определяет принимающий MIDI канал, когда MO функционирует как однотембровый генератор тона (режимы Голоса/Исполнения). <b>Настройки:</b> 1 - 16, omni (все каналы), off (выкл) <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> В режиме многотембрового генератора тона (режимы Песни/Паттерна) каждая Партия принимает MIDI данные в соответствии с назначенными принимающими каналами MIDI([SONG] или [PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > Выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh).
<b>Kbdtransch (Передающий Канал Клавиатуры)</b>	Определяет MIDI канал, по которому MO передает MIDI данные (на внешний секвенсор, генератор тона или другое устройство). Этот параметр доступен в режиме однотембрового генератора тона (режимы Голоса/Исполнения). <b>Настройки:</b> 1 - 16, off (выкл) <b>ПРИМЕЧАНИЕ:</b> В режиме многотембрового генератора тона (режимы Песни/Паттерна) MIDI данные, генерируемые при Исполнении на клавиатуре и манипулировании контроллерами, передаются на встроенный генератор тона и внешние устройства по выходным MIDI каналам, которые соответствуют номерам выбранных Партий.
<b>DeviceNo. (Номер Устройства)</b>	Определяет номер устройства, который используется MO при приеме/передаче данных. Этот номер должен совпадать с номером внешнего MIDI устройства при передаче/сбросе массива данных, изменений параметров или эксклюзивных сообщений. <b>Настройки:</b> 1-6, All (все), "off" (выкл)
[SF2] SWITCH (Включение)	
<b>BankSel</b>	Активирует/блокирует прием/передачу сообщений о выборе банка. В положение "on" (вкл), MO откликается на входящие сообщения о выборе банка, и передает аналогичные сообщения при использовании регуляторов панели. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Pgmchange (Изменение Программы)</b>	Активирует/блокирует передачу/прием сообщений об изменении программы. В положение "on" (вкл) MO реагирует на входящие сообщения об изменении программы, и передает аналогичные сообщения при использовании регуляторов панели. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Ctrlchange (Режим Изменения Контроллеров)</b>	Определяет, каким образом MO принимает и распознает MIDI сообщения о поддержке звучания на AEG (генератор огибающей амплитуды). При выборе опции mode1, данные принимаются в виде изменения программы. При выборе опции mode2, принимаются сообщения об изменении контроллеров. <b>Настройки:</b> mode1, mode2
<b>Localctrl (Вкл/Выкл Локального Управления)</b>	Определяет, будет ли генератор тона MO реагировать на нажатие клавиш клавиатуры. Обычно выбирается опция "on" (вкл), поскольку требуется прослушивание Исполнения на клавиатуре. Однако для внешних программ секвенсора требуется выбор опции "off" (выкл), чтобы избежать дублирования нот (двойного воспроизведения нот генератором тона -при нажатии клавиатуры и получении данных с секвенсора). Даже при выборе опции "off" (выкл) данные будут передаваться через MIDI порт. Блок встроенного генератора тона откликается на сообщения, принимаемые с помощью MIDI. <b>Настройки:</b> "on" (вкл), "off" (выкл)
<b>Rcvbulk (Прием Массива Данных)</b>	Определяет, будет ли приниматься массив данных. <b>Настройки:</b> protect (приема нет), on (прием есть)

<b>[SF3] SYNC (Синхронизация)</b>	В этом дисплее Вы можете установить различные параметры, связанные с MIDI синхроимпульсами и синхронизацией.
<b>Midi Sync</b>	<p>Определяет, будет ли воспроизведение Песни/Паттерна/Арпеджио синхронизироваться со встроенными синхроимпульсами или внешними MIDI синхроимпульсами.  <b>Настройки:</b> internal, MIDI, MTC                      internal - Синхронизация по встроенным синхроимпульсам. Используйте эту опцию, когда МО используется автономно или как мастер-устройство.                      MIDI - Синхронизация по MIDI синхроимпульсам, принимаемым с внешнего инструмента через MIDI.                      MTC (временной код MIDI) - синхронизация по Сигналам MTC, принятым через MIDI (включая сигналы MMC). Используйте эту настройку, когда МО используется как подчиненное устройство. Опция доступна только в режиме Песни.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Песня или Паттерн не будут запускаться при нажатии кнопки PLAY (воспроизведение), когда параметр MIDI Sync установлен на иную опцию, нежели "internal". ПРИМЕЧАНИЕ: MTC позволяет выполнять одновременную синхронизацию нескольких аудио устройств через MIDI кабели. MTC включает данные о часах, минутах, секундах и кадрах. МО не передает MTC. Для использования МО в качестве главного устройства при выборе опции MTC, необходимо устройство Yamaha AW2400.</p> <p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> MMC (управление MIDI машинами) позволяет дистанционно управлять многотрековыми магнитофонами, MIDI секвенсорами и т.п. Такие устройства автоматически реагируют на запуск, остановку, ускоренное перемещение вперед/назад с управляющего секвенсора, что поддерживает синхронное воспроизведение на двух устройствах.</p>
<b>Clockout</b>	<p>Определяет, будут ли сообщения о MIDI синхроимпульсах (F8) передаваться через MIDI.  <b>Настройки:</b> "on" (есть передача), "off" (выкл)</p>
<b>Seqctrl (Управление Секвенсором)</b>	<p>Определяет, будут ли управляющие команды секвенсора (запуск, продолжение, остановка и указатель Песни) передаваться/приниматься с помощью MIDI.  <b>Настройки:</b> off, in, out, in/out                      off - Нет передачи/распознания.                      in - Есть распознавание, но нет передачи.                      out - Есть передача, но нет распознания.                      in/out - Есть распознавание и передача</p>
<b>MTC StartOffset</b>	<p>Определяет точку со специфическим временным кодом, с которой начнется воспроизведение на секвенсоре при приеме MTC. Эта функция может использоваться для точной синхронизации воспроизведения на МО и внешнем MTC-совместимом устройстве.  <b>Настройки:</b> Hour : Minute : Second : Frame (часы/минуты/секунды/кадры)                      Hour.....00 - 23                      Minute.....00 - 59                      Second.....00 - 59                      Frame.....00 - 29</p>
<b>[SF4] OTHER (Другое)</b>	
<b>MIDI IN/OUT</b>	<p>Определяет, какие разъемы будут использоваться для приема/передачи MIDI данных: MIDI IN/OUT или USB.  <b>Настройки:</b> MIDI, USB  <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Нельзя одновременно использовать два типа разъемов.</p>
<b>Thruport (Пропуск Порта)</b>	<p>Многие секвенсоры могут передавать данные через несколько MIDI портов, эффективно преодолевая 16-канальный барьер. При использовании порта USB для приема/передачи MIDI Вы можете настроить МО на прием MIDI данных по одному порту, перенаправляя данные на порт с другим номером (заданным здесь) для передачи на отдельный генератор тона, подключенный к разъему MIDI OUT. Таким образом, данные 16-ти каналов могут воспроизводиться на МО, а другие 16 каналов - на подключенном MIDI устройстве.  <b>Настройки:</b> 1-8</p>
<b>Bulkinterval (Интервал для Сброса Массива Данных)</b>	<p>Определяет интервал для передачи массива данных при использовании функции сброса массива данных на МО (стр. 148) или приема запроса на сброс массива данных с внешнего устройства.</p>

**Режим Операций с Сервисной Программой**

[UTILITY] → [JOB]

В этом режиме Вы можете восстановить Пользовательскую память МО (стр. 149) на заводские настройки "по умолчанию". См. стр. 26.

**Дополнительная информация**

Настройка дисплея "по умолчанию" при включении питания:

[UTILITY] - [F1] GENERAL - [SF4] OTHER - Power On Mode

1. Введите нужный режим и номер программы, который Вы хотите вызвать при включении питания.
2. Нажмите кнопку ENTER, удерживая нажатой кнопку Store (сохранить), для сохранения информации, введенной в п. 1.
3. Установите опцию LAST для параметра PowerOnMode в дисплее: [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF4] OTHER.
4. Нажмите кнопку Store (сохранить) для сохранения настроек, выполненных в п. 3.
5. Выключите питание и затем вновь включите его для вызова режима/номера программы, заданных в п. 2.

# Режим Файла

Режим файла предоставляет средства для обмена данными между МО и устройством хранения данных.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о USB устройствах на стр. 31.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о передаче созданных на МО данных и файлов данных на стр. 149.

## Режим Файла

[FILE]

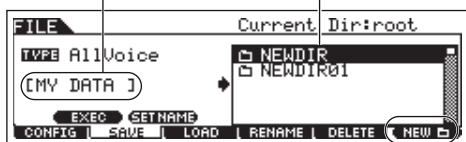
**ПРИМЕЧАНИЕ** Информация о выборе файла/папки и создания новой папки на стр. 213.

### [F1] CONFIG

<b>[SF1] CURRENT (Текущий)</b>	В этом дисплее Вы можете установить Паттерны, связанные с распознаением USB устройства хранения данных.
<b>USB Device (USB Устройство)</b>	Выберите область устройства. Вы можете обмениваться данными между областями устройства.
▶ <b>Slot (Слот)</b>	Если USB устройство хранения совместимо с несколькими носителями, укажите номер слота. Область может быть указана в правой рамке.
<b>Status (Статус)</b>	Указывает распознаваемый МО статус устройства хранения данных.
▶ <b>Free</b>	Указывает объем свободной памяти на текущем устройстве.
▶ <b>Total</b>	Указывает общий объем памяти текущего устройства.
<b>[Sf2] Format</b>	Перед использованием нового USB устройства его необходимо отформатировать. Используйте данную операцию для форматирования устройства и закрепления за ним метки громкости. Подробнее о форматировании на стр. 213.
<b>Slot (Слот)</b>	Выбирает слот, который будет доступен, когда подключенное USB устройство хранения поддерживает несколько носителей. <b>Настройки:</b> 1-8
<b>Type (Тип)</b>	Назначает форматируемую область. <b>Настройки:</b> all, partition (область) 1 - 4
<b>Volume Label (Метка Громкости)</b>	Дает название метке громкости. Подробнее о наименовании на стр. 38.

### [F2] SAVE (Сохранение)

Название файла/папки      Рамка выбора файла/папки



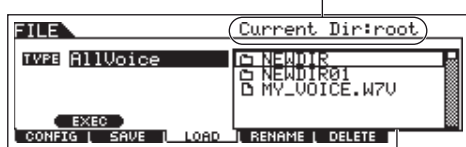
Нажмите кнопку F6 NEW (новая) для создания новой папки.

Эта операция позволяет сохранять файлы на USB устройстве хранения данных. Указания относительно сохранения файлов с разными типами данных приведены на стр. 60, 67 и 99

<b>TYPE (Тип)</b>	Вы можете сохранить в одном файле все типы данных, созданных на МО, или определенный тип. Этот параметр определяет, какой тип данных будет сохраняться в одном файле. <b>Настройки:</b> см.стр. 214.
<b>[SF1] EXEC (Выполнение)</b>	Выполняет сохранение файла в выбранной папке. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Кнопка ENTER на панели используется для вызова содержимого выбранной папки.
<b>[SF2] SETNAME (Название)</b>	Копирует название файла/папки, выбранной в области выбора файла/папки, в столбец "Название файла".
<b>[F6] NEW (Новая)</b>	Создает новую папку в текущей.

### [F3] LOAD (Загрузить)

Выбранная папка 1

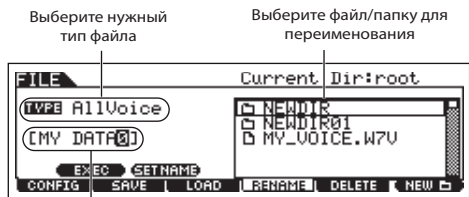


Рамка выбора файла /папки

Эта операция позволяет загружать файлы из USB устройства в МО. Вы также можете играть на клавиатуре параллельно с воспроизведением Партий из SMF файла, хранящегося на USB устройстве (стр. 213).

<b>TYPE (Тип)</b>	Из разных типов данных, сохраненных в виде единого файла на USB устройстве хранения, Вы можете выбрать все или определенный тип для загрузки на МО. Данный параметр определяет, какой тип данных будет загружаться на МО. <b>Настройки:</b> см. стр. 214
<b>[SF1] EXEC (Выполнение)</b>	Выполняет загрузку файла. <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> кнопка ENTER на панели МО используется для вызова содержимого выбранной папки.

**[F4] RENAME (Переименование)**



Переименуйте файл/папку

В этом дисплее можно переименовать файл или папку выбранного USB устройства хранения данных, используя 8 буквенно-цифровых символов. Файлы называются в соответствии с условиями MS-DOS. Если в имени файла имеется пробел, остальные символы не будут распознаны и автоматически заменятся нижним подчеркиванием.

**[SF1] EXEC (Выполнить)**

Выполняет переименование файла.  
**ПРИМЕЧАНИЕ** Кнопка ENTER на панели MO используется для вызова содержимого папки.

**[SF2] SETNAME (Название)**

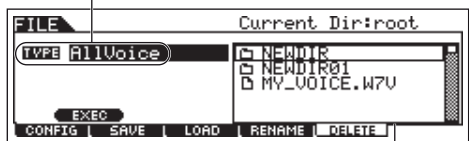
Копирует название файла/папки, выбранное в области файла/папки, в столбец "Название файла".

**[F6] NEW (Новая)**

Создает новую папку в пределах текущей.

**[F5] DELETE (Удаление)**

Выберите нужный тип файла



Выберите файл или папку для удаления

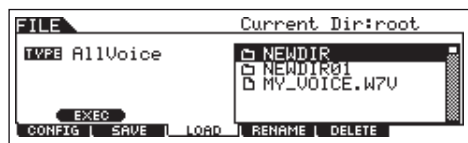
Из этого дисплея Вы можете удалить файлы/папки с выбранного USB устройства хранения данных. Выберите нужный файл/папку, как показано выше, затем нажмите кнопку SF1 EXEC.  
**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда Вы хотите удалить папку, сначала удалите все содержащиеся в ней файлы и папки. Удалять можно только пустые папки.

## ■ Дополнительная информация

### Выбор файла ( ) и папки ( )

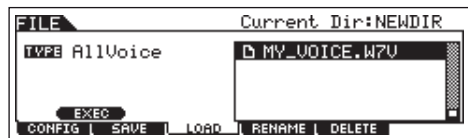
Приведенная ниже иллюстрация и указания объясняют порядок выбора файла/папки в USB устройстве хранения данных в режиме файла.

Переместите курсор на нужный файл/папку с помощью кнопок [INC/YES]/[DEC/NO] и колеса ввода данных.



Для возвращения на предыдущий уровень нажмите кнопку EXIT (выход)

Для вызова содержимого нужной папки выделите её и нажмите кнопку ENTER

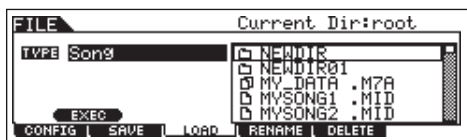


переместите курсор на нужный файл/папку с помощью кнопок [INC/YES]/[DEC/NO] и колеса ввода данных.

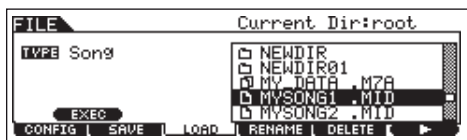
### Воспроизведение SMF (стандартного MIDI файла) с USB устройства.

В режиме Файла Вы можете воспроизводить файлы SMF, сохраненные на USB устройстве. Это удобно при Исполнении на клавиатуре в сопровождении файла SMF.

- 1 Подключите USB устройство, содержащее файлы SMF, к МО.
- 2 Войдите в режим Песни/Паттерна, затем выберите Песню/Паттерн с нужными настройками микширования.
- 3 Нажмите кнопку FILE (файл) для входа в режим Файла.
- 4 Нажмите кнопку F3 LOAD (загрузка).
- 5 Перейдите курсором на TYPE (тип) и выберите Песню или Паттерн.



### 6 Выберите файл SMF .



- 7 Нажмите кнопку F6 ► PLAY (воспроизведение) для воспроизведения файла SMF с настройками микширования выбранной Песни/Паттерна. Нажмите кнопку ■ STOP (стоп) для остановки воспроизведения.

### 8 Начните Исполнение на клавиатуре параллельно с воспроизведением файла SMF.

Для выбора трека для Исполнения на клавиатуре включите кнопку TRACK SELECT (Выбор трека), затем нажмите любую кнопку 1-16. В режиме Песни/Паттерна Вы можете управлять звучанием каждой Партии с помощью регуляторов и слайдеров.

### Форматирование USB устройства

Перед использованием нового USB устройства с МО, данное устройство нужно отформатировать.

#### ⚠ ВНИМАНИЕ:

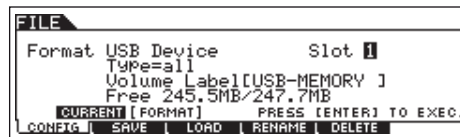
Если на USB устройстве уже сохранены данные, не повредите их. При форматировании все записанные данные удаляются.

### 1 Подключите USB устройство хранения к разъему USB TO DEVICE.

Если необходимо, вставьте соответствующий носитель в слот устройства.

### 2 Нажмите кнопку FILE (файл) для входа в режим Файла.

### 3 Нажмите кнопку F1 CONFIG, затем SF2 FORMAT для вызова дисплея форматирования.



### 4 Выберите слот и область для форматирования.

Задайте номер слота в правом верхнем углу дисплея и выберите область для форматирования в позиции Type value (значение типа) во второй строке дисплея.

### 5 Установите метку громкости.

Перейдите курсором на параметр Volume Label и введите метку громкости (стр. 38).

### 6 Нажмите кнопку ENTER. Появится запрос на подтверждение.

Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены форматирования.

### 7 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения форматирования.

После выполнения форматирования появится сообщение Completed (завершено), и вернется исходный дисплей.

#### ⚠ ВНИМАНИЕ:

В процессе форматирования: не извлекайте носитель, не отсоединяйте USB устройство, не выключайте питание МО и других устройств.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Отформатированное устройство может оказаться несовместимым с компьютером Macintosh или цифровой камерой.












## Типы файлов, поддерживаемые MO

### Типы файлов, которые могут быть сохранены на USB устройстве хранения данных ([FILE] > [F2] SAVE > TYPE).

Тип	Расширение*	Описание
All (все)	M7A	Все данные из встроенной памяти (флэш-памяти) синтезатора объединяются в один файл и могут сохраняться на USB устройстве хранения данных.
AllVoice	W7V	Все Голоса пользователя из встроенной памяти (флэш-памяти) синтезатора объединяются в один файл и могут сохраняться на USB устройстве хранения данных. Однако микшированные Голоса не сохраняются.
UserARP	W7G	Все Арпеджио пользователя из встроенной памяти (флэш-памяти) синтезатора объединяются в один файл и могут сохраняться на USB устройстве хранения данных.
AllSong	W7S	Все Песни пользователя из встроенной памяти (флэш-памяти) синтезатора объединяются в один файл и могут сохраняться на USB устройстве хранения данных.
AllPattern	W7P	Все Паттерны пользователя из встроенной памяти (флэш-памяти) синтезатора объединяются в один файл и могут сохраняться на USB устройстве хранения данных.
SMF	MID	Последовательность треков (1-16) и треки темпа песен и Паттернов, созданные в режиме Песни/Паттерна, могут сохраняться на USB устройстве хранения в виде стандартного MIDI файла формата 0.
Voice Editor	W7E	Все Голоса пользователя из встроенной памяти (флэш-памяти) синтезатора объединяются в один файл и могут сохраняться на USB устройстве хранения данных. Сохраненный файл может загружаться в программу Voice Editor для MO6/MO8 на компьютере.

\* Назначается на файл, который может быть сохранен.

### Типы файлов, которые можно загрузить из USB устройства хранения в MO [FILE] > [F3] LOAD > TYPE

Тип	Расширение*	Описание
All	M7A	Файлы, сохраненные на USB устройстве при опции All (все), можно загрузить на MO. Когда установлен флажок слева от параметра "without System" (без системы), только настройки сервисного режима не будут загружены.
AllVoice	W7V	Файлы, сохраненные на USB устройстве при опции "All Voice", можно загрузить на MO.
Voice	M7A W7V	Заданные Голоса в файле, сохраненные на USB устройстве при опций All (все) и "All Voice", можно загрузить выборочно. Имейте в виду, что пиктограммы  "M7A" и  "W7V" изменяются  при выборе файла данного типа (см.стр. 62 – Краткое Руководство).
Performance	M7A	Заданные Исполнения в файле, сохраненные на USB устройстве при опции All (все), можно загрузить выборочно. Имейте в виду, что пиктограмма  "M7A" изменяется  при выборе файла данного типа (см.стр. 68 – Краткое Руководство).
UserARP	W7G	Файлы типа "UserARP", сохраненные на USB устройстве, можно загрузить в MO.
AllSong	W7S	Файлы типа "All Song", сохраненные на USB устройстве, можно загрузить в MO.
Song	M7A W7S MID	Заданные Песни в файле, сохраненном на USB устройстве при опции "All" или "All Song", можно выбирать индивидуально и загружать на MO. Пиктограммы файла  "M7A" и  "W7S" изменяются  при выборе этого типа файла. Эта опция позволяет загружать файл SMF для заданной Песни.
AllPattern	W7P	Файлы сохраненные на USB устройстве при опции "All Pattern", могут быть загружены на MO.
Pattern	M7A W7P MID	Заданные Песни в файле, сохраненном на USB устройстве при опции "All" или "All Pattern", могут выбираться индивидуально и загружаться на MO. Пиктограммы файла  "M7A" и  "W7P" изменяются  при выборе этого типа файла. Эта опция позволяет загружать файл SMF для заданной Секции Паттерна.
Voice Editor	W7E	Данные Голоса, отредактированного программой Voice Editor с компьютера, могут быть загружены на MO.

\* Назначается на файл, который может быть загружен.

- ПРИМЕЧАНИЕ**
- Файлы "All Voice", "UserARP", "All Song", "All Pattern" и "Voice Editor" с MOTIF ES могут загружаться на MO. Расширения этих файлов совпадают с таковыми на MO,
  - Файлы "All" (.W2A), "All Voice" (.W2V) и "Voice Editor" (.W2E) с MOTIF, также могут загружаться на MO.
  - Звучание Голосов может не совпадать с исходным инструментом из-за различий в содержимом заданных Волн и структуре эффектов для разных серий инструментов.

# Мастер-режим

## Режим Воспроизведения Мастер-программы

[MASTER] → Выбор мастер-программы

Данный режим позволяет выполнять ряд общих операций редактирования выбранной мастер-программы. Детальное редактирование выполняется в режиме Редактирования Мастер-программы. Отредактированные параметры за исключением некоторых сохраняются во флэш-памяти как мастер-программы пользователя.

[F1] PLAY (Воспроизведение)	
<b>OCT (Октава)</b>	Указывает настройки для октавы клавиатуры, заданных с помощью кнопок OCTAVE (октава). Эту настройку можно изменить следующим образом: [UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF2] KBD > Octave.
<b>ASA (ASSIGN A), ASB (ASSIGN B)</b>	Указывает функции, закрепленные за соответствующими регуляторами ("ASSIGN A" и "ASSIGN B"), когда горят индикаторы кнопок [PAN/SEND] и [TONE]. Функции назначаются в дисплее: [UTILITY] > [F4] CTL ASN > [SF2] ASSIGN.
<p><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Настройки параметров OCT (Octave), ASA (ASSIGN A) и ASB (ASSIGN B) не могут назначаться для каждой отдельной мастер-программы. Поэтому они не сохраняются с отдельными мастер-программами в режиме Сохранения Мастер-программы (стр. 218).</p>	
<b>AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2)</b>	Указывает значения, полученные при манипулировании соответствующими регуляторами ("ASSIGN 1" and "ASSIGN 2"), когда горят индикаторы кнопок [PAN/SEND] и [TONE]. Функции, назначенные на регуляторы, зависят от Голоса, выбранного в качестве мастер-программы.
<b>[SF1] ARP1 (PR-A 1) - [SF5] ARP5 (Арпеджио 5)</b>	Вы можете вызвать тип Арпеджио, нажав эти кнопки, на которые назначены определенные типы Арпеджио. Тип закрепленных Арпеджио зависит от программы (Голоса, Исполнения, Песни, Паттерна), выбранной в качестве мастер-программы.
[F2] MEMORY (Память)	
<p>В этом дисплее Вы можете установить базовые параметры мастер-программы, включая режим, который будет вызываться с мастер-программой, и номер программы.</p>	
<b>Mode (Режим)</b>	Определяет режим, который будет вызываться при выборе определенного номера мастер- программы. <b>Настройки:</b> VOICE (Голос), PERFORMANCE (Исполнение), PATTERN (Паттерн), SONG (Песня)
<b>Memory (Память)</b>	Определяет номер программы, которая будет вызываться при выборе мастер-программы. <b>Настройки:</b> Когда выбран Режим Голоса: выберите банк Голосов и номер. Когда выбран Режим Исполнения: выберите банк Исполнений и номер. Когда выбран Режим Паттерна: выберите Паттерн и Секцию. Когда выбран Режим Песни: выберите номер Песни.
<b>ZoneSwitch (Включение Зоны)</b>	Определяет, будет ли функционировать зона (с. 123). <b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Когда выбран режим Голоса или Исполнения, а включение зоны установлено в положение "on" (вкл), используется только Зона 1 (Исполнение в зонах 2-4 не дает звука). Вы можете использовать зоны, настроив параметры в режиме редактирования мастер-программы.

**Режим Редактирования Мастер-программы****[MASTER] → Выбор мастер-программы → [EDIT]**

Данный режим разделен на Редактирование Общих Параметров для всех 4-х зон и Редактирование Параметров Отдельной Зоны. Когда параметр Zone Switch (Включение зоны) установлен в положение "on" (вкл) в дисплее F2 MEMORY (память) Режима Воспроизведения Мастер-программы, будут доступно только редактирование общих параметров.

**Редактирование общих параметров****[MASTER] → Выбор мастер-программы → [EDIT] → [COMMON]**

Эти параметры предназначены для глобального (общего) редактирования всех 4-х зон выбранной мастер-программы.

**[F1] NAME (Наименование)**

В этом дисплее Вы можете назвать мастер-программу (стр. 38).

**[F2] OTHER (Другое)****Knob/Slider  
(Регулятор/Слайдер)**

В этом дисплее Вы можете выбрать ряд функций для регуляторов/слайдеров.

**Настройки:**

rap.....	Выбор мастер-программы при включенном индикаторе кнопки [PAN/SEND] делает возможным управление рядом функций "панорамирование/отправка".
tone.....	Выбор мастер-программы при включенном индикаторе кнопки [TONE] делает возможным управление рядом функций "тональность".
assign.....	Выбор мастер-программы при включенных индикаторах кнопок [PAN/SEND] и [TONE] делает возможным управление рядом функций "назначение".
MEQofs or partEQ (Мастер-эквалайзер или эквалайзер Партии) .....	Выбор мастер-программы при включенном индикаторе кнопки [EQ] делает возможным управление рядом функций "эквалайзера". Мастер-эквалайзер становится доступным при выборе Режима Голоса. В режиме Исполнения, Песни или Паттерна доступен эквалайзер Партии.
MEF.....	Выбор мастер-программы при включенных индикаторах кнопок [ARP FX] и [EQ] делает возможным управление рядом функций "мастер-эффекты".
ArpFx .....	Выбор мастер-программы при включенном индикаторе кнопки [ARP FX] делает возможным управление рядом функций "эффекты Арпеджио".
zone .....	Выбор мастер-программы при выключенных индикаторах автоматически вызывает функции для регуляторов/слайдеров, заданных для каждой зоны (стр. 126). Это доступно, когда параметр Zone Switch (Включение зоны) установлен в положение "on" (вкл) в дисплее [F2] MEMORY Режима Воспроизведения Мастер-программы.

**Редактирование Зоны****[MASTER] → Выбор мастер-программы → [EDIT] → выбор зоны**

Эти параметры предназначены для редактирования индивидуальных зон, входящих в состав мастер-программы. Редактирование зоны доступно, когда параметр Zone Switch (Включение зоны) установлен в положение "on" (вкл) в дисплее [F2] MEMORY Режима Воспроизведения Мастер-программы.

**[F1] TRANS (передача)**

Из этого дисплея Вы можете задать, как каждая зона будет передавать сообщения MIDI при нажатии клавиш.

**Transch (Передающий Канал)**

Определяет передающие каналы для каждой зоны.  
**Настройки:** 1-16

**Tgswitch (Включение Генератора Тона)**

Определяет, будут ли MIDI данные каждой зоны передаваться на встроенный генератор тона.  
**Настройки:** "on" (вкл), "off" (выкл)

**Midiswitch (Включение MIDI)**

Определяет, будут ли MIDI данные каждой зоны передаваться на внешнее MIDI устройство.  
**Настройки:** "on" (вкл), "off" (выкл)

**[F2] NOTE**

В этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с высотой тона и клавиатурой, для каждой зоны. Это позволяет назначить точки разделения и высоту тона каждой зоны.

**Octave (Октава)**

Определяет количество октав, на которое будет смещаться вверх/вниз диапазон зоны.  
**Настройки:** -3 - 0 ("по умолчанию") - +3

**Transpose (Транспозиция)**

Определяет величину полутонов, на которые будет смещаться вверх/вниз диапазон зоны.  
**Настройки:** -11 - 0 ("по умолчанию") - +11

**NoteLimitH, L (Верхний/Нижний Предел)**

Определяет высшую и низшую ноты для диапазона каждой зоны. Выбранная зона будет звучать только при Исполнении нот в пределах данного диапазона.  
**Настройки:** C -2 - G8  
**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы также можете настроить диапазон с клавиатуры, нажав нужные клавиши при нажатой кнопке INFORMATION (информация).



**[F3] TX SW (Transmit Switch)**

В этом дисплее Вы можете установить, каким образом Исполнение в каждой отдельной зоне влияет на передачу различных MIDI сообщений, таких как Control Change (изменение контроллеров) и Program Change (изменение программы). Когда данный параметр установлен в положение "on" (вкл), Исполнение в выбранной зоне будет передавать соответствующее MIDI сообщение. Существует два разных типа дисплеев. Они содержат одни и те же настройки, но в разном формате. Используйте наиболее подходящий для Вас дисплей:

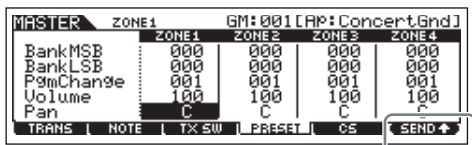
\* Отображает 4 зоны.

\* Отображает все параметры для одной зоны.

Поскольку все доступные параметры невозможно одновременно вывести на дисплей 4-х зон, Вам потребуется использовать кнопки курсора для прокрутки параметров.

**Настройки:**

<b>Bank (TG)</b>	Определяет, будут ли сообщения о выборе банка MSB/LSB передаваться на встроенный генератор тона.
<b>PC (TG)</b>	Определяет, будут ли сообщения об изменении номера программы передаваться на встроенный генератор тона.
<b>Bank (MIDI)</b>	Определяет, будут ли сообщения о выборе банка MSB/LSB передаваться на внешний генератор тона посредством MIDI.
<b>Pc (Midi)</b>	Определяет, будут ли сообщения об изменении номера программы передаваться на внешний генератор тона посредством MIDI.
<b>PB (Высота Тона)</b>	Определяет, будут ли сообщения об изгибе высоты тона передаваться на встроенный и внешний генератор тона.
<b>Mw (Колесо Модуляции)</b>	Определяет, будут ли передаваться MIDI сообщения, генерированные колесом модуляции, на встроенный и внешний генератор тона.
<b>Vol (Громкость)</b>	Определяет, будут ли сообщения о громкости передаваться на встроенный и внешний генератор тона.
<b>Pan (Панорамирование)</b>	Определяет, будут ли сообщения о панорамировании передаваться на встроенный и внешний генератор тона.
<b>Slider (Движковый Регулятор)</b>	Определяет, будут ли передаваться MIDI сообщения, генерированные слайдерами, на встроенный и внешний генератор тона.
<b>FC1 (Педальный Контроллер 1)</b>	Определяет, будут ли передаваться MIDI сообщения, генерированные при нажатии дополнительного педального контроллера, на встроенный и внешний генератор тона.
<b>Fs (Педальный Переключатель)</b>	Определяет, будут ли передаваться MIDI сообщения, генерированные при нажатии педального переключателя (подключенного к разъему FOOT SWITCH), на встроенный и внешний генератор тона.
<b>Knob</b>	Определяет, будут ли передаваться MIDI сообщения, генерированные регуляторами, на встроенный и внешний генератор тона.

**[F4] PRESET (Заданный)**

В этом дисплее Вы можете настроить Паттерны, связанные с Голосом, для каждой зоны выбранной мастер-программы. В результате при выборе другой мастер-программы будут автоматически вызываться совершенно другие Голоса и связанные с ними Паттерны для 4-х зон.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Используя кнопку F6 SEND (отправка), Вы можете выбрать, будут ли настройки дисплея PRESET применяться немедленно. Если кнопка F6 SEND включена, каждое MIDI сообщение будет передаваться из MO при изменении любого из параметров дисплея. Если кнопка F6 SEND выключена, каждое MIDI сообщение будет передаваться из MO после сохранения отредактированной мастер-программы и выбора новой мастер-программы. Однако параметры, установленные в положение "off" (выкл) в дисплеях [F1] TRANS или [F3]TX SW вывести нельзя.

<b>Bankmsb, Banklsb, Prgmchange (Изменение Программы)</b>	Определяют закрепление Голоса за каждой зоной выбранной мастер-программы. <b>Настройки:</b> См. отдельный буклет.
<b>Volume (Громкость)</b>	Определяет выходной уровень Голоса каждой зоны. <b>Настройки:</b> 0-127
<b>Pan (Панорамирование)</b>	Определяет положение Голосов каждой зоны в стереофоническом поле. <b>Настройки:</b> L64 (лево) - C (центр) - R63 (право)

**[F5] KN/CS (Регулятор/Слайдер)**

В этом дисплее Вы можете установить, какие номера Control Change (изменение контроллеров) будут использоваться регуляторами и слайдерами для каждой зоны. Эти настройки доступны, когда данный параметр Knob/Slider (задан из дисплея [F2] OTHER в режиме Редактирования Общих Параметров) установлен в положение "zone" (зона).

**Настройки:** "off" (выкл), 1 - 95

**Режим Операций с Мастер-программой****[MASTER] → [JOB]**

Этот режим содержит две удобные операции - инициализация (переустановка) данных мастер-программы и передача отредактированных данных мастер-программы на внешнее MIDI устройство или компьютер. После настройки параметров нажмите кнопку ENTER для выполнения операции.

**[F1] INIT (Инициализация)**

Эта функция позволяет переустановить (инициализировать) все параметры мастер-программы на значения "по умолчанию". Можно провести инициализацию избирательно для настроек общих параметров, настроек отдельной зоны и т.п. Это удобно при создании совершенно новой мастер-программы. Тип параметров для инициализации: All (все), Common (общие), Zone (зона)

ALL	Инициализация всех настроек для мастер-программы.
Common	Инициализация настроек общих параметров для выбранной мастер-программы.
Zone	Инициализация настроек зоны по одному из следующих типов:
Split	Разделяет клавиатуру на зону 1 и 2. Параметр UpperCh определяет передающий MIDI канал для верхнего диапазона клавиатуры, а параметр LowerCh - для нижнего. Точка деления соответствует номеру ноты (C2 - G8), которая разделяет верхнюю и нижнюю зоны клавиатуры.
4Zone	Выполняется инициализация 4-х зон.
Layer	Позволяет накладывать две Партии с использованием зоны 1 и 2. Параметры UpperCh и LowerCh определяют передающие каналы для двух зон.

**[F4] BULK (Сброс Массива Данных)**

Эта функция позволяет переслать настройки всех отредактированных параметров для выбранной мастер-программы на компьютер или MIDI устройство для архивирования. См. стр. 148.

**В ПРИМЕЧАНИЕ** Для выполнения сброса массива данных нужно указать номер MIDI устройства: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF1] CH > DeviceNo.

**Режим Сохранения Мастер-программы****[MASTER] → Выбор мастер-программ → [STORE]**

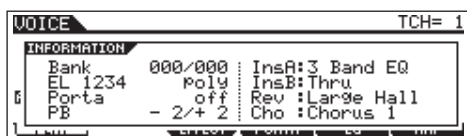
Эта функция позволяет сохранять отредактированные мастер-программы в памяти пользователя (флэш-памяти). См. стр. 123.

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## Информационные Дисплеи

Информационные дисплеи отображают наиболее важные установки, относящиеся к каждому режиму. Выберите необходимый режим, затем нажмите кнопку [INFORMATION], чтобы вызвать Информационный дисплей этого режима. Чтобы выйти из дисплея, нажмите кнопку еще раз (или любую другую кнопку на панели).

### Режим голоса



#### Bank

Указывает MSB/LSB (стр. 224) текущего банка Голоса.

#### EL 1234

Указывает текущий Голос, состояние вкл./выкл. четырех Элементов и состояние моно/poly (стр. 151).

#### Porta (Портаменто)

Указывает состояние выключателя Портаменто - on/off (вкл./выкл.) текущего Голоса.

#### PB (Изменение Высоты Тона)

Указывает установку Верхнего/Нижнего диапазона Изменения Высоты Тона.

#### InsA (Вставка A), InsB (Вставка B), Rev (Реверберация), Cho (Хорус)

Указывает выбранный тип эффекта для каждого блока эффектов (стр. 140).

### Режим Исполнения



#### Bank

Указывает MSB/LSB (стр. 224) выбранного банка Исполнения.

#### Ins (Вставка)

Указывает номер Партии, к которой применен эффект Вставки.

#### Rev (Реверберация), Cho (Хорус)

Указывает выбранный тип эффекта для каждого блока эффектов (стр. 140).

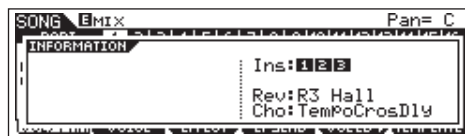
### Режим песни

#### ● Режим Игры Песни



Указывает количество неиспользованной (доступной) памяти (динамическая оперативная память) для записи песни.

#### ● Режим Микширования Песни



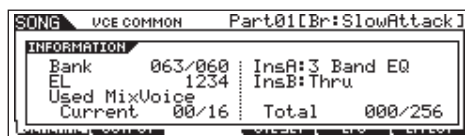
#### Ins (Вставка)

Указывает номер Партии, к которой применен эффект Вставки.

#### Rev (Реверберация), Cho (Хорус)

Указывает выбранный тип эффекта для каждого блока эффектов (стр. 140).

#### ● Режим Редактирования Голоса Микширования



#### Bank

Указывает MSB/LSB (стр. 224) в настоящее время выбранного банка Голоса.

#### EL 1234

Указывает выбранный Голос и состояние вкл./выкл. четырех Элементов.

#### InsA (Вставка A), InsB (Вставка B)

Указывает выбранный тип эффекта для каждого блока эффектов.

#### Используемый Голос Микширования

##### Current

Указывает номера Партий, использующих Голоса Микширования в выбранной Песне.

##### Total

Указывает общее количество Партий использующих Голоса

## Режим Паттерна

### ● Режим Игры Паттерна



Указывает количество неиспользованной (доступной) памяти (динамическая оперативная память) для записи Фразы Паттерна.

### ● Режим Микширования Паттерна

То же, что и в режиме Микширования Песни.

### ● Режим Редактирования Голоса Микширования

То же, что и в Режиме Редактирования Голоса Микширования Песни.

## Сервисный режим



### MIDI IN/OUT

Указывает терминалы, которые будут использоваться для передачи/приема MIDI данных.

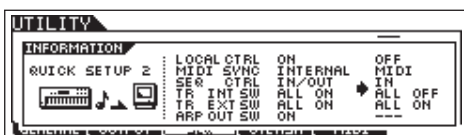
### ● Auto Load

Доступно только при выборе дисплея [SF4] OTHER из [F1] GENERAL. Указывает номер слота и ярлык в каталоге



USB запоминающего устройства, указанного в функции Автозагрузки - Auto Load.

### ● Quick Setup



Указывает значения/установки параметров до и после использования функции Quick Setup. Подробнее о Быстрой Установке (Quick Setup), см. стр. 208.

## Режим файла



### USB Free

Указывает количество доступной (неиспользованной) памяти на подключенном USB запоминающем устройстве.

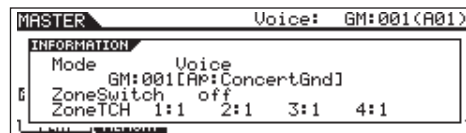
### Slot, Volume Label

Указывает номер слота и ярлык в каталоге USB запоминающего устройства, используемого в режиме Файла.

### Current Dir (Текущий каталог)

Указывает выбранный каталог.

## Мастер-Режим



### Mode

Указывает режим и номер программы, занесенный в выбранный Мастер.

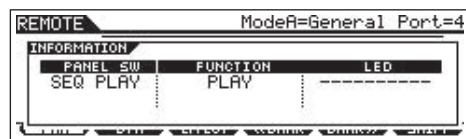
### ZoneSwitch

Указывает состояние вкл.\выкл. выключателя Зоны.

### ZoneTCH (Канал передачи Зоны)

Указывает канал MIDI передачи каждой Зоны (когда Выключатель Зоны установлен в положение "on" - включено).

## Режим Дистанционного Управления



См. стр. 117.

# Дисплейные сообщения

Индикация LCD	Объяснение
<b>Are you sure? [YES]/[NO]</b>	Запрос подтверждения выполнения указанной операции или ее отмены. Нажмите [INC/YES] или [DEC/NO] соответственно.
<b>Arp memory full</b>	Внутренняя память для данных Арпеджио заполнена, и записанные секвенсорные данные нельзя сохранить как Арпеджио.
<b>Arpeggio type stored</b>	Текущий тип Арпеджио был сохранен на одной из кнопок [SF1] - [SF5].
<b>Bad SB device</b>	USB запоминающее устройство непригодно. Отформатируйте USB запоминающее устройство и попробуйте еще раз.
<b>Bulk protected.</b>	Массив данных был получен, когда RcvBulk был установлена "protect"/"защищено". (См. стр. 209).
<b>Can't make folder.</b>	Каталоги ниже текущего уровня не могут быть созданы.
<b>Can't undo OK? [YES]/[NO]</b>	Когда выполняются некоторые рабочие операции Песни/Паттерна, внутренняя память переполняется и нельзя использовать операцию Отмены (Undo). Нажмите [INC/YES], если это нормально, или [DEC/NO], чтобы прервать операцию. Попробуйте снова после стирания нежелательных Песен, Паттернов, или Пользовательских фраз.
<b>Choose user phrase.</b>	Вы пытаетесь записать на трек Паттерна, на который назначена пресетная фраза. Если Вы желаете использовать пресетную фразу как основу для записи Паттерна, скопируйте ее в Пользовательскую фразу перед записью.
<b>Completed.</b>	Указанная операция была выполнена.
<b>Device number is off.</b>	Массив данных не может быть передан/получен, так как выключен номер устройства.
<b>Device number mismatch.</b>	Массив данных не может быть передан/получен, так как номера устройств не соответствуют.
<b>Executing...</b>	Операция выполняется. Пожалуйста, подождите.
<b>File already exists.</b>	Файл с таким названием уже существует.
<b>File not found.</b>	Файл указанного типа не может быть найден на USB запоминающем устройстве
<b>Folder is too deep.</b>	К каталогам ниже этого уровня нельзя обратиться.
<b>Folder not empty.</b>	Вы попытались удалить папку, которая содержит данные.
<b>Illegal check box.</b>	Никакие ячейки не отмечены в Секвенсоре. Проверьте соответствующую ячейку.
<b>Illegal file</b>	Файл, указанный для загрузки непригоден для МО или не может быть загружен в текущем режиме.
<b>Illegal file name.</b>	Указанное имя файла недопустимо. Попробуйте ввести другое название.
<b>Illegal input.</b>	Были определены недопустимый вход или значение. Проверьте вход или значение.
<b>Illegal measure.</b>	Недопустимый номер такта был определен в режиме Песни/Паттерна. Выберите такт еще раз.
<b>Illegal phrase number.</b>	Недопустимый номер фразы был определен в режиме Паттерна. Выберите фразу еще раз.
<b>Illegal track number.</b>	Недопустимый номер трека был определен в режиме Песни/Паттерна. Выберите трек еще раз.
<b>Incompatible USB device</b>	USB устройство, которое не может использоваться с МО, было подключено к разъему USB TO DEVICE.
<b>Meter mismatch</b>	В режиме Работы с Паттерном, размер (музыкальный) Паттерна адресата отличается от размера исходного Паттерна.
<b>MIDI buffer full.</b>	Нельзя обработать MIDI данные, потому что слишком много данных было получено за один раз.
<b>MIDI checksum error.</b>	Ошибка произошла при получении массива данных.
<b>MIDI data error.</b>	Ошибка произошла при получении MIDI данных.
<b>Mixing stored</b>	В режиме Песни/Паттерна, установки Микширования были загружены из файла.
<b>Mixing Voice full</b>	Голос Микширования не может быть сохранен, потому что количество уже сохраненных Голосов, превысило максимальную вместимость.
<b>No data.</b>	Когда операция для Песни/Паттерна выполнена, выбранный трек, или диапазон не содержит никаких данных. Выберите соответствующий трек или диапазон. Кроме того, это сообщение появляется, когда операция, связанная с Голосом Микширования, не может быть выполнена, так как указанный Голос Микширования не доступен.
<b>No F7 (End of Exc.)</b>	Эксклюзивные данные были введены или изменены без необходимого байта окончания "End of Exclusive" (F7).
<b>No response from USB device</b>	Нет ответа от USB устройства, подключенного к разъему USB TO DEVICE.
<b>Not empty folder</b>	Вы пытаетесь удалить папку, которая содержит данные.
<b>Now loading... (xxxx)</b>	Указывает, что файл загружается.
<b>Now saving... (xxxx)</b>	Указывает, что файл сохраняется.
<b>Now scanning auto loaded files</b>	Сканирование файлов, указанных для Авто Загрузки.
<b>Now working...</b>	Отмена операции Загрузки/Сохранения, нажатием кнопки [EXIT].
<b>Overwrite? [YES]/[NO]</b>	Операция Сохранения перезапишет данные на USB запоминающем устройстве, и это сообщение просит подтвердить, продолжить операцию или нет. Нажмите [INC/YES] или [DEC/NO] соответственно.
<b>Pattern length mismatch.</b>	Работа с Паттерном приведет к длине Паттерна больше чем 256 тактов.
<b>Phrase length mismatch</b>	Работа с Паттерном приведет к длине фразы больше чем 256 тактов.
<b>Phrase number overflow</b>	Максимальное количество фраз (256) было превышено.
<b>Please keep power on.</b>	Данные записываются во Флэш-память. Никогда не пытайтесь выключить питание, в то время как данные записываются во Флэш-память. Выключение питания во время отображения этого сообщения, приведет к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Как следствие, синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

Индикация LCD	Объяснение
<b>Please stop sequencer.</b>	Операция, которую Вы попытались выполнить, не может быть сделана во время воспроизведения Песни/Паттерна.
<b>Power on mode stored</b>	Был сохранен номер программы, автоматически выбираемый при включении питания.
<b>Read only file.</b>	Вы попытались удалить, переименовать или перезаписать файл, доступный только для чтения.
<b>Receiving MIDI bulk</b>	МО получает массив MIDI данных.
<b>Recording stopped</b>	Запись была остановлена, так как память полностью заполнена.
<b>Scene &amp; Arpeggio type stored</b>	Сцена Песни и текущий тип Арпеджио были сохранены в одной из кнопок [SF1] -[SF5].
<b>Seq memory full.</b>	Внутренняя память для Секвенсорных данных заполнена и дальнейшие операции невозможны. Попробуйте еще раз после стирания ненужных данных Песни, Паттерна, или Пользовательских фраз.
<b>System memory crashed.</b>	Запись данных во Флэш-память не удалась.
<b>This performance uses user voices.</b>	Исполнение, которое Вы загрузили, включает данные Пользовательского голоса. Проверьте, существует ли голос, который Вы сохранили, в соответствующем Пользовательском банке голоса.
<b>Too many favorites</b>	Вы попытались назначить больше 257 голосов в Приоритетную категорию.
<b>Too many fixed notes</b>	При преобразовании песни или данных паттерна в данные Арпеджио, количество различных нот в данных, которые будут преобразованы превысило шестнадцать.
<b>Transmitting MIDI bulk</b>	МО передает массив MIDI данных.
<b>Unknown file format.</b>	Формат файла не распознан.
<b>USB connection terminated.Press [ENTER].</b>	Разрыв в подключении с USB запоминающим устройством произошел из-за отсутствия электрического тока. Отсоедините USB запоминающее устройство от разъема USB TO DEVICE, затем нажмите кнопку [ENTER].
<b>USB device connecting</b>	USB запоминающее устройство, подключенное к разъему USB TO DEVICE, распознано.
<b>USB device full.</b>	USB запоминающее устройство заполнено, и не может больше принимать данные для сохранения. Используйте новое USB запоминающее устройство, или освободите место, удалив ненужные данные с USB запоминающего устройства.
<b>USB device not ready.</b>	USB запоминающее устройство не вставлено должным образом или не подключено с МО.
<b>USB device read/write error.</b>	Произошла ошибка при чтении или записи на или из USB запоминающего устройства.
<b>USB device unformatted.</b>	Диск не отформатирован, или формат непригоден для МО.
<b>USB device write protected.</b>	USB запоминающее устройство является защищенным от записи, или Вы попытались записать на носитель, предназначенный только для чтения типа CD-ROM.
<b>USB power consumption exceeded.</b>	Потребляемая мощность USB запоминающего устройства, подключенного с разъемом USB TO DEVICE, превышает регулируемое значение.
<b>USB transmission error</b>	Ошибка произошла при соединении с USB запоминающим устройством.
<b>Utility stored</b>	Установки были сохранены в Сервисном режиме.

## MIDI

MIDI (Цифровой Интерфейс Музыкальных Инструментов) - стандарт, который позволяет электронным музыкальным инструментам связываться друг с другом, посылая и получая данные Ноты, сообщения Смены Режимы Управления, Изменения Программы и различные другие типы MIDI данных, или сообщений.

Этот синтезатор может управлять другими MIDI устройствами, передавая данные, относящиеся к нотам и различные типы данных контроллеров. Он может также управляться в соответствии с входящими MIDI сообщениями, которые автоматически определяют режим генератора тона, выбор MIDI канала, голоса и эффекты, значения изменения параметра, и, конечно же, воспроизводить голоса, указанные для различных Партий.

### MIDI каналы

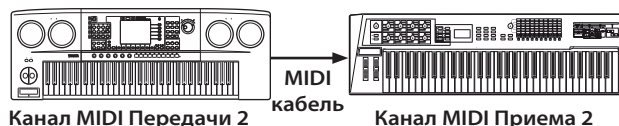
Данные MIDI исполнения назначаются на один из шестнадцати MIDI каналов. Используя эти каналы, 1 - 16, данные исполнения для шестнадцати различных инструментальных партий можно одновременно посылать по одному MIDI кабелю.

MIDI каналы можно представить как каналы телевидения. Каждая телестанция передает свои передачи по определенному каналу. Ваш телевизор принимает одновременно много различных программ от нескольких телестанций, и Вы выбираете соответствующий канал, чтобы смотреть желательную программу.



MIDI работает по тому же принципу. Инструмент передачи посылает MIDI данные по определенному MIDI каналу (Канал MIDI Передачи) через отдельный MIDI кабель на принимающий инструмент. Если MIDI канал принимающего инструмента, (Канал MIDI Приема), соответствует Каналу Передачи, принимающий инструмент будет звучать согласно данным, посылаемым передающим инструментом.

Для информации относительно того, как установить канал MIDI передачи и канал MIDI приема, см. стр. 104.



### MIDI канал и MIDI порт

Данные MIDI назначаются на один из шестнадцати каналов. Однако мы можем преодолеть предел в шестнадцать каналов, используя отдельные MIDI "порты", каждый из которых поддерживает шестнадцать каналов. Более подробно на стр. 107.

### MIDI сообщения, Передающиеся/Распознающиеся этим синтезатором

MIDI сообщения могут быть разделены на две группы: Канальные сообщения и Системные сообщения. Ниже описываются различные типы MIDI сообщений, которые этот синтезатор может распознать/передать. Сообщения, передаваемые/распознаваемые этим синтезатором показаны в Формате MIDI Данных и в Карте MIDI Реализации в отдельном Списке Данных.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Генератор тона этого синтезатора и блоки секвенсора обрабатывают различные MIDI события. Они перечислены отдельно в Формате MIDI Данных и в Карте MIDI Реализации.

## КАНАЛЬНЫЕ СООБЩЕНИЯ

Канальные сообщения содержат данные, связанные с исполнением на клавиатуре для определенного канала.

### ■ Нота Включена/Нота Выключена

(Клавиша Включена/Клавиша Выключена)

Это сообщения, которые генерируются при игре на клавиатуре. Нотный диапазон = C-2 (0) - G8 (127), C3 = 60  
Диапазон Динамической Чувствительности (Velocity) = 1 – 127 (принимается динамическая чувствительность только включенной ноты).

Нота Включена (Note On): генерируется при нажатии на клавишу.

Нота Выключена (Note Off): генерируется при отпускании клавиши.

Каждое сообщение включает определенный номер ноты, который соответствует нажатой клавише, и значение динамической чувствительности, основанное на силе нажатия на клавиатуру.

### ■ Смена Режима Управления

Сообщения Смены Режима Управления (Control Change) позволяют Вам выбирать банк голоса и управлять громкостью, панорамированием, модуляцией, временем портаменто, яркостью и различными другими параметрами контроллеров через определенные номера Смены Режима Управления, которые соответствуют каждому из различных параметров.

### Выбор Банка MSB (Управление #000)

### Выбор Банка LSB (Управление #032)

Сообщения, выбирающие номера банков голоса, комбинируются и посылают MSB и LSB от внешнего устройства. Функции сообщений MSB и LSB отличаются в зависимости от режима генератора тона.

Номера MSB выбирают тип голоса (Стандартный Голос или Голос Ударных Инструментов), а номера LSB выбирают банки голосов. (Подробнее о Банках и Программах см. Список Голосов в отдельном Списке Данных.) Новый выбор банка не вступит в силу, пока не будет получено следующее сообщение Изменения Программы (Program Change).

### Модуляция (Управление #001)

Сообщения, которые управляют глубиной вибрато при использовании Колеса Модуляции. Установка значения в положение 127 производит максимальное вибрато, а значение 0 приводит к выключению вибрато.

### Время Портамента (Управление #005)

Сообщения, которые управляют продолжительностью портаменто или плавным переходом высоты тона между последовательно играемыми нотами. Когда параметр Выключения Портамента (Portamento Switch) (Управление #065) включен, установленное значение может регулировать скорость изменения высоты тона. Установка значения на 127 производит максимальное время портаменто, а значение 0 приводит к минимальному времени портаменто.

### Ввод данных MSB (Управление #006)

### Ввод данных LSB (Управление #038)

Сообщения, устанавливающие значение для параметра, указанного RPN MSB/LSB (стр. 183) и NRPN MSB/LSB (стр. 225). Значение параметра определяется комбинацией MSB и LSB.

### Основная Громкость (Управление #007)

Сообщения, которые управляют громкостью каждой Партии. Установка в положение 127 производит максимальную громкость, а при установке 0 громкость отсутствует.

### Панорамирование (Управление #010)

Сообщения, которые управляют позицией стерео панорамирования каждой Партии (для стерео выхода). Установка в положение 127 позиционирует звук в крайнее правое положение, а значение 0 - в крайнее левое положение.

### Экспрессия (Управление #011)

Сообщения, которые управляют интонацией каждой Партии во время исполнения. Установка в положение 127 производит максимальную громкость, а при значении 0 - громкость отсутствует.

### Поддержка 1 (Управление #064)

Сообщения, которые управляют вкл\выкл сустейна. Установка значения между 64 - 127 включает сустейн, а между 0 - 63 выключает его.

### Выключатель Портамента (Управление #065)

Сообщения, которые управляют вкл\выкл портаменто. Установка значения между 64-127 включает портаменто, а между 0 - 63 выключает его.

### Сустенуто (Управление #066)

Сообщения, которые управляют вкл\выкл сустенуто. Удерживая определенные ноты и затем, нажимая и удерживая среднюю педаль, произойдет поддержка звучания этих нот при игре последующих, пока педаль не будет отпущена. Установка значения между 64-127 включает сустенуто, а между 0 - 63 выключает его.

### Содержание Гармоник (Управление #071)

Сообщения, которые регулируют установку резонанса фильтра для каждой Партии. Установленные значения - значения смещения, которые будут добавляться или вычитаться из данных голоса. Более высокие значения приведут к более характерному, резонансному звуку. В зависимости от голоса, активный диапазон может быть более узким, чем диапазон, доступный для регулировки.

### Время Реализации (Управление #072)

Сообщения, которые регулируют установку времени реализации AEG для каждой Партии. Установленные значения - значения смещения, которое будет добавляться или вычитаться из данных голоса.

### Время Атаки (Управление #073)

Сообщения, которые регулируют установку времени атаки AEG для каждой Партии. Установленные значения - значения смещения, которое будет добавляться или вычитаться из данных голоса.

Сообщения, которые регулируют установку частоты среза фильтра для каждой Партии. Установленные значения - значения смещения, которое будет добавляться или вычитаться из данных голоса. Более низкие значения приводят к более мягкому звуку. В зависимости от голоса, диапазон измерений может быть более узким, чем диапазон, доступный для настройки.



**Время Затухания (Управление #075)**

Сообщения, которые регулируют установку времени затухания АЕГ для каждой Партии. Установленные значения - значения смещения, которое будет добавляться или вычитаться из данных голоса.

**Глубина Эффекта 1 (Уровень Отправки Реверберации) (Управление #091)**

Сообщения, которые регулируют уровень отправки для эффекта Реверберации.

**Глубина Эффекта 3 (Уровень Отправки Хоруса) (Управление #093)**

Сообщения, которые регулируют уровень отправки для эффекта Хоруса.

**Увеличение Данных (Управление #096)****Уменьшения (Управление #097) для RPN**

Сообщения, которые увеличивают или уменьшают значение MSB чувствительности изменения высоты тона, точной или грубой настройки в пункте 1. Вам необходимо предварительно назначить один из этих параметров, используя RPN на внешнем устройстве. Байт данных игнорируется. Когда достигнуто максимальное или минимальное значение, оно не будет далее увеличиваться или уменьшаться. (Увеличение точной настройки не увеличивает значение грубой настройки).

**NRPN (Незарегистрированный Номер Параметра) LSB (Управление #098)****NRPN (Незарегистрированный Номер Параметра) MSB (Управление #099)**

Сообщения, которые регулируют вибрато голоса, фильтр, EG, установку ударных инструментов и другие установки. Сначала пошлите NRPN MSB и NRPN LSB, чтобы определить параметр для управления. Затем используйте Ввод Данных (Data Entry) (стр. 224), чтобы установить значение указанного параметра. Как только NRPN будет установлен для канала, последующий ввод данных будет распознаваться как изменение значения NRPN. Поэтому, после использования NRPN, Вы должны установить значение Null (недействительно) (7FH, 7FH), во избежание неожиданных результатов.

**RPN (Зарегистрированный Номер Параметра) LSB (Управление #100)****RPN (Зарегистрированный Номер Параметра) MSB (Управление #101)**

Сообщения, которые смещают, добавляют или вычитают значения из чувствительности изменения высоты тона Партии, настройки, или других установок параметра. Сначала пошлите RPN MSB и RPN LSB, чтобы определить параметр для управления. Затем используйте Увеличение/Уменьшение Данных, для установки значения указанного параметра. Как только RPN будет установлен для канала, последующий ввод данных будет распознаваться как изменение значения RPN. Поэтому после использования RPN установите значение Null (недействительно) (7FH, 7FH), во избежание неожиданных результатов. Могут быть получены следующие номера RPN.

RPN MSB	RPN LSB	ПАРАМЕТР
00	00	Чувствительность Изменения Высоты Тона
00	01	Точная настройка
00	02	Грубая настройка
7F	7F	Null (недействительно)

**■ Сообщения Режимы Канала**

Могут быть получены следующие Сообщения Режимы Канала.

2-ой БАЙТ	3-ий БАЙТ	СООБЩЕНИЕ
120	0	Все Звуки выключены
121	0	Сброс Всех Контроллеров
123	0	Все Ноты выключены
126	0 – 16	Моно
127	0	Полифония

**Все Звуки Выключены (Управление #120)**

Удаляет все текущие звуки, на указанном канале. Однако состояние сообщений канала Нота Включена (Note On) и Поддержка Включена (Hold On) поддерживается.

**Сброс Всех Контроллеров (Управление #121)**

Значения следующих контроллеров будут сброшены к значениям по умолчанию.

КОНТРОЛЛЕР	ЗНАЧЕНИЕ
Изменение Высоты Тона	0 (центр)
Послекасание	0 (выключено)
Полифоническое Послекасание	0 (выключено)
Модуляция	0 (выключено)
Экспрессия	127 (максимум)
Поддержка 1	0 (выключено)
Портаменто	0 (выключено)
Сустенуто	0 (выключено)
Педаль Приглушения	0 (выключено)
Управление Портаменто	Отменяет номер клавиши источника Портаменто
RPN	Номер не указан; внутренние данные не изменяются
NRPN	Номер не указан; внутренние данные не изменяются

**Все Ноты Выключены (Управление #123)**

Удаляет все включенные для указанного канала ноты. Если Поддержка 1 (Hold 1) или Сустенуто (Sostenuto) включены, ноты продолжают звучать, пока не будут выключены.

**Моно (Управление #126)**

Выполняет ту же функцию, что и при получении сообщения Все Звуки Выключены (All Sounds Off), и если 3-ий байт (номер моно) находится в диапазоне 0 - 16, устанавливает соответствующий канал на Моно Режим (Режим 4: m = 1).

**Полифония (Управление #127)**

Выполняет ту же функцию, что и при получении сообщения Все Звуки Выключены (All Sounds Off), и устанавливает соответствующий канал в Полифонический Режим.

**■ Изменение Программы**

Сообщения, которые определяют выбор Голоса для каждой Партии.

С комбинацией Выбора Банка, Вы можете выбрать не только базовые номера голоса, но и номера банка голоса. Для списка Голосов, см. отдельный Список Данных.

### ■ Изменение Высоты Тона

Сообщения Изменения Высоты Тона – непрерывные сообщения контроллера, которые позволяют высоте тона определяемых нот повышаться или понижаться на указанный интервал и в указанной продолжительности.

### ■ Канальное Послекасание

Сообщения, которые позволяют Вам управлять звуками по всему каналу давлением, которое Вы оказываете на клавиши после начального нажатия. Этот синтезатор не передает эти данные с клавиатуры; однако, должным образом отвечает на эти данные, когда они принимаются от внешнего устройства.

### ■ Полифоническое Послекасание

Сообщения, которые позволяют Вам управлять звуками для каждой индивидуальной клавиши давлением, которое Вы оказываете на клавиши после начального нажатия клавиш. Этот синтезатор не передает эти данные с клавиатуры; однако, данные передаются от внутреннего секвенсора.

## СИСТЕМНЫЕ СООБЩЕНИЯ

Системные сообщения - данные, связанные с общей системой устройства.

### ■ Системные Эксклюзивные Сообщения

Системные Эксклюзивные сообщения управляют различными функциями синтезатора, включая общую громкость, настройку, режим генератора тона, тип эффекта, и другими параметрами.

### Система General MIDI (GM) включена (только режим Песни/Паттерна)

Когда принимается это сообщение, MOTIF ES будет получать MIDI сообщения, которые являются совместимыми с Системой GM Уровня 1 (GM System Level 1), и, следовательно, не будет получать NRPN и сообщения Выбора Банка.

**F0 7E 7F 09 01 F7** (Шестнадцатеричные)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Гудостверьтесь, что интервал между этим сообщением и первыми данными нот песни - не менее четвертной ноты.

### Мастер-Громкость

Когда поступает это сообщение, Громкость MSB будет эффективна для Системных Параметров.

**F0 7F 7F 04 01 11 mm F7** (Шестнадцатеричные) \* mm (MSB) = соответствующему значению громкости, 11 (LSB) = игнорируется

### ■ Системные Сообщения в реальном времени

Эти сообщения управляют секвенсором, то есть Песней и Паттерном.

### Активная Чувствительность (FEH)

При получении FEH, если никакие MIDI данные не поступают в течение 300 мс, МО выполняет ту же функцию, что и при получении сообщений Все Звуки Выключены, Все Ноты Выключены, и Сброс Всех Контроллеров, а затем возвращается в состояние, в котором FEH не проверен.

### Синхронизация (F8H)

Это сообщение передается с установленным интервалом (24 раза в четвертной ноте), чтобы синхронизировать подключенные MIDI инструменты. Вы можете выбрать, использует блок секвенсора внутреннюю Синхронизацию, или внешние сообщения Синхронизации, получаемые через гнездо MIDI IN, устанавливая параметр MIDI Sync: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync.

### Начало (FAH)

Это сообщение позволяет секвенсорным MIDI данным начать воспроизведение с самого начала. Это сообщение передается при нажатии кнопки [▶] в начале Песни или Паттерна.

### Продолжение (FBH)

Это сообщение позволяет секвенсорным MIDI данным начать воспроизведение с текущей позиции песни. Это сообщение будет передано при нажатии кнопки [▶] в середине Песни или Паттерна.

### Остановка (FCH)

Это сообщение останавливает воспроизведение секвенсорных MIDI данных (песни). Это сообщение будет передано при нажатии кнопки [■] (Остановка) при воспроизведении.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Вы можете выбрать, передает или нет синтезатор сообщения Синхронизации, Начала, Продолжения и Остановки, устанавливая параметр SeqCtrl: [UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > SeqCtrl.

### ■ Общие Системные Сообщения

Общие Системные сообщения также управляют секвенсором, включающим Выбор Песни и сообщения Указателя Позиции Песни (Song Position Pointer).

# ПОИСК НЕИСПРАВНОСТЕЙ

Если Вы столкнулись с неисправной работой инструмента, сначала прочтите этот раздел, и предпримите соответствующие действия. Вы можете решить некоторые проблемы, сбросив настройки инструмента к заводским установкам (стр. 26). Удостоверьтесь, что скопировали все важные данные на внешнее устройство. Если проблему не удалось решить самостоятельно, проконсультируйтесь с вашим дилером.

## ■ Нет звука от акустической системы.

- Возможно, все четыре слайдера установлены на соответствующий уровень (отличный от нуля или минимума).
- Проверьте выключено ли Внутреннее Управление (Local Control)? Если выключено, внутренний генератор тона не будет звучать.

**[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > Local Ctrl (стр. 209)**

- Убедитесь, что Вы включили питание этого инструмента и всего подключенного внешнего оборудования.
- Вы сделали все соответствующее установкам уровней - в том числе и Мастер-Громкости (Master Volume) на инструменте и установкам громкости на подключенном внешнем оборудовании?
- Нажат ли Педальный Контроллер (когда он подключен к гнезду FOOT CONTROLLER)?
- Вы используете внешний MIDI контроллер и MIDI громкость и/или очень низкие установки MIDI экспрессии?
- Проверьте правильность подключения инструмента к внешним оборудованьям (например, усилителю или акустической системе)?
- Проверьте установки эффекта и фильтра? Если Вы используете фильтр, попробуйте изменить установку частоты среза. Некоторые установки могут полностью заглушить звук.

**[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT (стр. 158)**

**[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT (стр. 173)**

**[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [F3] EFFECT (стр. 189, 202)**

**[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента/Клавиши > [F3] FILTER (стр. 160)**

**[PERFORM] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF2] FILTER (стр. 176)**

**[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF2] FILTER (стр. 191, 202)**

**[SONG]/[PATTERN] > [UTILITY] > [F3] SEQ > [SF2] FILTER (стр. 207)**

- Установки громкости или уровня не очень низкие?

**[UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Громкость (Volume) (стр. 205)**

**[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUTPUT > Громкость (Volume) (стр. 154)**

**[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента/Клавиши > [F4] AMP > [SF1] LVL/PAN > Уровень (Level) (стр. 162)**

**[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] OUT > Громкость (Volume) (стр. 172)**

**[PERFORM] > [EDIT] > выбор Партии > [F2] OUTPUT > [SF1] VOL/PAN > Громкость (Volume) (стр. 175)**

**[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F2] OUTPUT > [SF1] VOL/PAN > Громкость (Volume) (стр. 191, 202)**

- Проверьте соответствующие установки параметров выключателя элемента, ограничения ноты, ограничения динамической чувствительности.

**[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента/Клавиши > [F1] OSC > [SF1] WAVE > ElementSw (стр. 158)**

**[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента/Клавиши > [F1] OSC > [SF3] LIMIT (стр. 58)**

**[PERFORM] > [F2] VOICE (стр. 171)**

**[PERFORM] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF1] VOICE > PartSw (стр. 174)**

**[PERFORM] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF3] LIMIT (стр. 174)**

- Убедитесь, что на каждую Часть/Партию был назначен Голос.

**[PERFORM] > [F2] VOICE (стр. 171)**

**[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [F2] VOICE (стр. 189, 202)**

- Проверьте соответствие выходного порта/канала каждого трека в режиме Игры Песни/Паттерна и принимающего порта/канала каждой Партии в установке Микширования.

**[SONG]/[PATTERN] > [F3] TRACK (стр. 178, 196)**

**[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ReceiveCh (стр. 191, 202)**

- Убедитесь в правильной установке параметра Velocity Offset на дисплее Groove.

[SONG]/[PATTERN] > [F2] GROOVE > VELO OFST (стр. 178, 196)

#### ■ Воспроизведение продолжается без остановки.

- Если кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] включена, нажмите ее, выключив индикатор.
- В режиме Песни/Паттерна нажмите кнопку [■] (Остановка).
- При продолжительных звуках щелчка, проверьте следующие установки. Если параметр установлен в положение "all", установите его в какое-либо другое положение.

[SONG]/[PATTERN] > [UTILITY] > [F3] SEQ > [SF1] CLICK > Режим (Mode) (стр. 206)

#### ■ Звук искажен.

- Проверьте соответствующие установки параметров эффекта. (Некоторые типы эффекта или установки могут вызывать искажение.)

[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT (стр. 158)

[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT (стр. 173)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [F3] EFFECT (стр. 189, 202)

- Проверьте соответствующие установки фильтра. (Чрезмерно высокие установки резонанса фильтра могут вызвать искажение.)

[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента/Клавиши > [F3] FILTER (стр. 160)

[PERFORM] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF2] FILTER (стр. 176)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F4] TONE > [SF2] FILTER (стр. 191, 202)

- Возможно, громкость установлена настолько высоко, что появляется обрезание звука.

[UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Громкость (Volume) (стр. 205)

[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUTPUT > Громкость (Volume) (стр. 154)

[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F2] OUT/MEF > [SF1] OUT > Громкость (Volume) (стр. 172)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [F1] VOL/PAN > VOLUME (стр. 189, 202)

#### ■ Звук изменчив и неустойчив.

- Возможно, Вы превышаете максимальную полифонию этого инструмента. (стр. 134)

#### ■ Звучит одновременно только одна нота.

- Параметр Mono/Poly установлен в "mono"? Для игры аккордами, установите этот параметр в положение "poly".

[VOICE] > [F4] PORTA > Mono/Poly (стр. 153)

[PERFORM] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > Mono/Poly (стр. 174)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > выбор Партии > [F1] VOICE > [SF2] MODE > Mono/Poly (стр. 191, 202)

#### ■ Высота тона или интервалы неправильны.

- Параметр Master Tune установлен на другое значение отличное от "0"?

[UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > Tune (стр. 205)

- Параметр Note Shift установлен на другое значение отличное от "0"?

[UTILITY] > [F1] GENERAL > [SF1] TG > NoteShift (стр. 205)

- Проверьте выбор соответствующей системы настройки в параметре Micro Tuning.

[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F1] GENERAL > [SF2] PLY MODE > M.TuningNo. (стр. 153)

- Убедитесь, что Глубина Модуляции Высоты Тона LFO не установлена слишком высоко.

[VOICE] > [EDIT] > выбор Элемента/Клавиши > [F5] LFO > PMod (стр. 163)

- Возможно, параметр Note Shift или Detune каждой Партии установлен на другое значение отличное от "0"?

[PERFORM] > [EDIT] > **выбор Партии** > [F4] TONE > [SF1] TUNE (стр. 176)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > **выбор Партии** > [F4] TONE > [SF1] TUNE (стр. 191, 202)

- Возможно, параметр Note Offset на дисплее Groove установлен на другое значение отличное от "0"?

[SONG]/[PATTERN] > [F2] GROOVE > NOTE OFST A (стр. 178, 196)

#### ■ Невозможно применить эффекты.

- Возможно, Кнопка [EFFECT BYPASS] выключена.
- Установлены ли Регуляторы (для REVERB и CHORUS) на соответствующие уровни (отличные от нуля или минимума)?
- Проверьте наличие каких-либо параметров Элементов выхода на эффекты, установленные в "thru" на дисплее установки эффектов.

[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT > [SF1] CONNECT > EL: OUT 1-4 (стр. 142)

- Возможно, какие-либо типы эффектов установлены в положение "thru" или "off". (стр. 142 - 144)
- Когда это происходит в режиме Исполнения/Песни/Паттерна, проверьте, установлены ли параметры Выключателя Вставки (INS SW) должным образом.

[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F6] EFFECT > [SF2] INS SW (стр. 173)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [F3] EFFECT > [SF2] INS SW (стр. 189, 202)

#### ■ Индикатор Редактирования появляется, даже когда параметры не редактируются.

- Имейте в виду, что простое перемещение Регулятора или Слайдера изменяет параметр и индикатор Edit отображается автоматически.

#### ■ Не получается начать Арпеджио.

- Проверьте, кнопка [ARPEGGIO] включена или выключена.
- Вы выбрали Пользовательский тип Арпеджио (без Пользовательских данных)?
- Убедитесь, что параметры, связанные с Арпеджио (Note Limit или Velocity Limit) установлены соответственно.

[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF2] LIMIT (стр. 155)

[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF2] LIMIT (стр. 173)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF2] LIMIT (стр. 190, 202)

- Когда это происходит в режиме Исполнения/Песни/Паттерна, проверьте, установлен ли параметр Arpeggio Switch для каждой партии должным образом.

[PERFORM] > [EDIT] > **выбор Партии** > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ArpSwitch (стр. 174)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > **выбор Партии** > [F1] VOICE > [SF2] MODE > ArpSwitch (стр. 191, 202)

- Параметр MIDI синхронизации установлен в положение "internal" (внутренняя синхронизация)?

[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = internal (стр. 210)

#### ■ Не получается остановить Арпеджио.

- Когда воспроизведение Арпеджио не останавливается, даже если Вы отпускаете клавишу, параметр Arpeggio Hold установлен в положение "off".

[VOICE] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > Hold (стр. 152)

[PERFORM] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > Hold (стр. 173)

[SONG]/[PATTERN] > [MIXING] > [EDIT] > [COMMON] > [F3] ARP > [SF1] TYPE > Hold (стр. 190, 202)

#### Песня/Паттерн не начинается при нажатии кнопки [▶].

- Содержит ли выбранная Песня или Паттерн (фраза) данные?
- Проверьте, включено ли Дистанционное Управление?
- Убедитесь, что параметр MIDI синхронизации установлен в положение "internal" (внутренняя синхронизация).

[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF3] SYNC > MIDI Sync = internal (стр. 210)

■ **Песня/Паттерн не записываются.**

- Достаточно ли свободной памяти для того, чтобы делать запись? Вместимость памяти определяет количество Песен/Паттернов (фраз), которые могут быть записаны. Например, если память содержит Песни/Паттерны (фразы), которые используют большой объем памяти, память может заполниться полностью, даже не смотря на то, что доступное количество Паттернов или Песен еще не использовано.
- В режиме Записи Паттерна трек, на который определена Фраза, имеет пресетные данные? Запись не может быть сделана на трек, который содержит пресетные данные.

■ **Нельзя ввести режим Работы с Паттерном/Микширования Паттерна.**

- Проверьте, находится ли этот инструмент в режиме Последовательности Паттерна или нет. Если находится, выйдите из этого режима и нажмите кнопку [JOB] или кнопку [MIXING].

■ **Звук ударного инструмента неправилен при изменении значения транспозиции.**

- Это нормально. Изменение значения транспозиции при игре Голосом Ударных Инструментов производит разные звуки для тех же самых клавиш.

**Передача данных между компьютером и инструментом не работает должным образом.**

- Проверьте, является ли соответствующей установка Порта (Port) на компьютере.
- Проверьте, является ли соответствующей Кабельная установка (MIDI, USB) в Сервисном режиме.

[UTILITY] > [F5] MIDI > [SF4] OTHER > MIDI ] IN/OUT (стр. 210)

■ **Инструмент не звучит должным образом при воспроизведении данных песни на компьютере или MIDI инструменте, подключенном к инструменту.**

- Удостоверьтесь, что установили инструмент в режим Песни или в режим Паттерна. Для одновременного воспроизведения нескольких каналов, должен быть выбран режим Песни или режим Паттерна.

■ **Передача/прием массива MIDI данных не работает должным образом.**

- Возможно, массив данных защищен.  
Установите параметр Receive Bulk в положение "on".

[UTILITY] ] > [F5] MIDI > [SF2] SWITCH > RcvBulk (стр. 209)

- При приеме записанных данных внутренней функцией Bulk Dump, номер устройства должен быть установлен на то же значение, что использовалось при передаче/записи.

[UTILITY] ] > [F5] MIDI > [SF1] CH > DeviceNo. (стр. 209)

- Установлен ли номер устройства MIDI инструмента, подключенного к этому инструменту, в соответствии с параметром DeviceNo.

[UTILITY] ] > [F5] MIDI > [SF1] CH > DeviceNo. (стр. 209)

- При использовании программ Voice Editor/Multi Part Editor, проверьте значение Dump Interval? Dump Interval в диалоге Editor Setup (Установки Редактора) должен быть установлен на 20ms или более. Подробнее в руководстве программного обеспечения в формате PDF.

■ **Не получается сохранить данные на USB запоминающем устройстве**

- Возможно, USB запоминающее устройство установлено на защиту от записи. (Защита от записи должна быть выключена для того, чтобы можно было сохранить данные).
- Подключенное USB запоминающее устройство отформатировано должным образом?

[FILE] > [F1] CONFIG > [SF2] FORMAT (стр. 211)

■ **Не вводится режим Редактирования**

- Возможно Функция Поиска Категории - Category Search – не включена. После выхода из функции Category Search, нажмите кнопку [EDIT].
- Убедитесь, что инструмент находится в режиме Файла? После выхода из режима Файла, нажмите кнопку [EDIT].

# Технические характеристики

Клавиатура	MO8	88 клавиш, сбалансированная клавиатура с молоточковым эффектом (Начальное Касание)	
	MO6	61 клавиша, клавиатура LC (Начальное Касание)	
Блок Генератора Тона	Генератор Тона	AWM2	
	Полифония	64 ноты	
	Мультитембральность	16 партий	
	Волна	175MB (когда конвертировано в 16-разрядный линейный формат), 1,859 волновых форм	
	Голоса	Пресетные: 512 стандартных голосов + 64 комплекта ударных инструментов GM: 128 стандартных голосов + 1 комплект ударных инструментов Пользовательские: 128 x 2 (Банк 1: Исходные, Банк 2: полученные из пресетов) стандартных голосов + 32 комплекта ударных инструментов	
	Исполнения	Пользовательские: 256 (до 4 частей)	
	Фильтры	18 типов	
	Система Эффектов	Реверберация x 20 типов, Хорус x 49 типов, Вставка (A, B) x 116 типов x, 3 блока, Мастер-Эффект x 8 типов, Мастер Эквалайзер (5 полос), EQ Партии (3 полосы, стерео)	
	Блок секвенсора	Объем памяти для нот	Приблизительно 226 000 нот
Разрешение для нот		480 ppq (частей в четвертной ноте)	
Максимальная Полифония		124 ноты	
Темп		1 – 300	
Типы Записи		Перезапись в режиме реального времени, добавление в реальном времени (за исключением Последовательности Паттерна), автоматическая запись в режиме реального времени (только Песня), Пошаговая Запись (исключая Последовательности Паттерна)	
Треки		Режим Паттерна: 16 треков фраз. Режим Последовательности Паттерна: трек Паттерна, трек Темпа, трек Сцены Режим Песни: 16 секвенсорных треков (Вкл\выкл. Лупа может быть установлено для каждого трека), трек Темпа, трек Сцены	
Паттерны		64 паттерна (x 16 разделов) Такты: максимум 256	
Фразы		Пресетные Фразы: 687 фраз Пользовательские Фразы: 256 в паттерне	
Песни		64 песни Голоса Микширования: 16 в паттерне (максимум 256) Шаблоны Микширования: 32	
Арпеджио		Пресетные x 1787 типов, Пользовательские x 256 типов *Могут быть установлены: MIDI Синхронизация, канал MIDI передачи/приема, Предел Динамической Чувствительности (Velocity Limit), и Предел Ноты (Note Limit).	
Память Сцены		5 в Песню	
Формат секвенсора		Формат MO6/MO8 (совместимый с MOTIF ES) формат SMF 0, 1 (Формат 1 только загружаются)	
Другие		Мастер	Пользовательские: 128 * 4 Зоны (установки Мастер клавиатуры), назначаемые установки Регуляторов/Слайдеров, Таблица Изменения Программы
		Секвенсорное программное обеспечение совместимое с функцией Дистанционного Управления (Remote Control)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Для Windows Cubase SX 3, SQ01 V2, SONAR 4, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIF-RACK ES/MOTIFRACK/S90 ES Multi Part Editor</li> <li>Для Macintosh Cubase SX 3, Logic Pro 7, Digital Performer 4.52, MO6/MO8/MOTIF ES/MOTIFRACK ES/MOTIF-RACK/S90 ES Multi Part Editor * Функции, которые управляются MO6/MO8 отличаются в зависимости от программного обеспечения, которое Вы используете.</li> </ul>
	Контроллеры	Колесо Изменения Высоты Тона, колесо Модуляции, назначаемые Слайдеры (4), назначаемые Регуляторы (4), колесо ввода данных	
	Дисплей	LCD 240 x 64 точки с подсветкой	
	Разъемы	OUTPUT L/MONO, R (стандартный штекерный разъем) PHONES (стандартный штекерный стерео разъем) DIGITAL OUT (RCA) FOOT CONTROLLER FOOT SWITCH MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) DC INLET	
	Потребляемая мощность	13.5 Вт	
	Размеры, вес	MO6: 1,023(Ш) x 382.7(Г) x 101.9(В) мм, 10.4 кг MO8: 1,357(Ш) x 386(Г) x 167(В) мм, 21 кг	
	Аксессуары	Адаптер питания, Руководство Пользователя (эта книга), Список Данных	

\*Технические характеристики, описанные в данном руководстве лишь для информационных целей. Yamaha Corp. оставляет за собой право изменять изделия и технические характеристики в любое время без предварительного уведомления.



Yamaha Web Site (English only)  
<http://www.yamahasynt.com/>

Yamaha Manual Library  
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation  
© 2005 Yamaha Corporation

WF68510 510MWCP58.2-01A0  
Printed in Japan