

Содержание

Использование руководств MOX6/MOX8	2	Режим Mixing (микширование).....	114
Основная структура	3	Дополнительные сведения	124
Функциональные блоки.....	3	Редактирование исполнения с помощью регуляторов	124
Тон-генератор.....	4	Создание арпеджио	125
Блок аналогово-цифрового входа	8	Сохранение настроек микширования как шаблона микширования	126
Блок секвенсора	9	Режим Master (основные настройки).....	128
Блок арпеджио	11	Режим Remote (дистанционное управление)....	133
Блок контроллеров	17	Режим Utility (служебный)	141
Блок эффектов	18	Quick Setup (быстрая настройка)	151
Внутренняя память	22	Режим File (файл)	153
Справочник	24	Дополнительные сведения	158
Режим Voice (тембр).....	25	Выбор файла/папки	158
Дополнительные сведения	53	Воспроизведение SMF (стандартного MIDI-файла) с флэш-памяти USB.....	158
Список категорий тембров	53	Форматирование устройства флэш-памяти USB.....	159
Примеры настройки параметра Destination (адресат).....	53	Приложение	160
Функции регуляторов 1–8.....	54	Сведения о MIDI-интерфейсе	160
Режим Performance (исполнение).....	55		
Дополнительные сведения	74		
Список категорий исполнений	74		
Функции регуляторов 1–8.....	74		
Режим Song (композиция)	76		
Дополнительные сведения	97		
Типы воспроизведения композиций	97		
Цикл дорожки композиции – пример настройки	99		
Punch In/Out (точка включения/выключения перезаписи) (Type (тип) = punch).....	100		
Основная процедура в режиме Song Job (задание композиции)	100		
Режим Pattern (образец)	101		
Дополнительные сведения	112		
Типы воспроизведения образца	112		
Циклическая запись (образец).....	113		

Использование руководств MOX6/MOX8

В комплект поставки инструмента MOX6/MOX8 входят четыре разных руководства: Руководство пользователя, Справочное руководство (данный документ), Synthesizer Parameter Manual (Руководство по параметрам синтезатора) и Data List (Перечень данных). Руководство пользователя представляет собой печатный буклет, упакованный вместе с синтезатором, данное Справочное руководство, Synthesizer Parameter Manual и Data List поставляются в виде документов формата PDF, записанных на прилагаемый диск CD-ROM.



Руководство пользователя (печатный буклет)

Содержит инструкции по установке MOX6/MOX8 и выполнению основных операций. В этом руководстве приведены описания следующих операций.

- Игра в режиме тембра
- Создание нового исполнения с использованием любимого тембра (Performance Creator)
- Игра в режиме исполнения
- Использование микрофона и звука от других аудиоустройств
- Создание оригинальной композиции
- Создание собственных образцов
- Подключение к компьютеру
- Использование как основной клавиатуры (режим основных настроек)
- Выполнение глобальных системных настроек (служебный режим)
- Сохранение/загрузка данных (режим файлов)



Справочное руководство (данный документ формата PDF)

Содержит описание внутренней конструкции инструмента MOX6/MOX8 и описание различных параметров, для которых предусмотрена возможность регулировки и задания значений.



Synthesizer Parameter Manual (Руководство по параметрам синтезатора) (документ формата PDF)

Описывает параметры тембра, типы эффектов, параметры эффектов и MIDI-сообщения, используемые синтезаторами, оснащенными звуковыми генераторами Yamaha AWM2. Рекомендуется сначала ознакомиться с Руководством пользователя и Справочным руководством, а затем в случае необходимости использовать данное руководство по параметрам для получения дополнительных сведений о параметрах и условиях, связанных с синтезаторами Yamaha.



Data List (Перечень данных) (документ формата PDF)

Содержит следующие списки: Waveform List (Список волновых форм), Performance List (Список исполнений), Effect Type List (Список типов эффектов), Arpeggio Type List (Список типов арпеджио), а также такие справочные материалы как MIDI Implementation Chart (Таблица характеристик MIDI-интерфейса) и Remote Control Function List (Список функций дистанционного управления).

Использование Справочного руководства

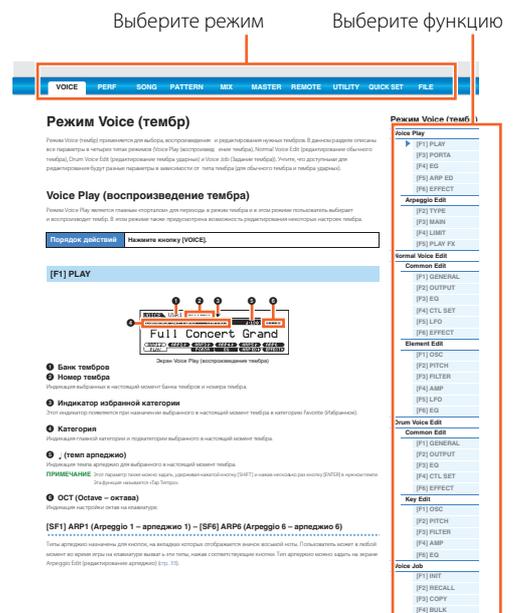
- Использование вкладок режима, расположенных вдоль верхнего края каждой страницы в разделе «Справочник» позволяет перейти на страницу с описаниями параметров соответствующего режима. Расположенный справа на каждой странице список в выбранном режиме эквивалентен дереву функций. Нажав нужный элемент в этом списке, можно перейти на страницу с описанием соответствующей функции.
- Можно нажать любой номер страницы в содержании или описательном тексте, чтобы перейти на соответствующую страницу.
- Кроме того, можно нажать нужные элементы и разделы, которые требуется просмотреть, в указателе Bookmarks (закладки) слева от главного окна и перейти к соответствующей странице. (Если указатель не отображается, нажмите вкладку Bookmarks для открытия указателя.)
- Если требуется найти информацию о конкретной теме, функции или свойстве, выберите в меню Edit (Редактирование) программы Adobe Reader пункты Find (Найти) или Search (Поиск) и введите ключевое слово для поиска информации по всему документу.

ПРИМЕЧАНИЕ Самую последнюю версию Adobe® Reader® можно загрузить со следующей веб-страницы.
<http://www.adobe.com/products/reader/>

ПРИМЕЧАНИЕ Наименования и положения пунктов меню могут отличаться от указанных в зависимости от используемой версии Adobe Reader.

Информация

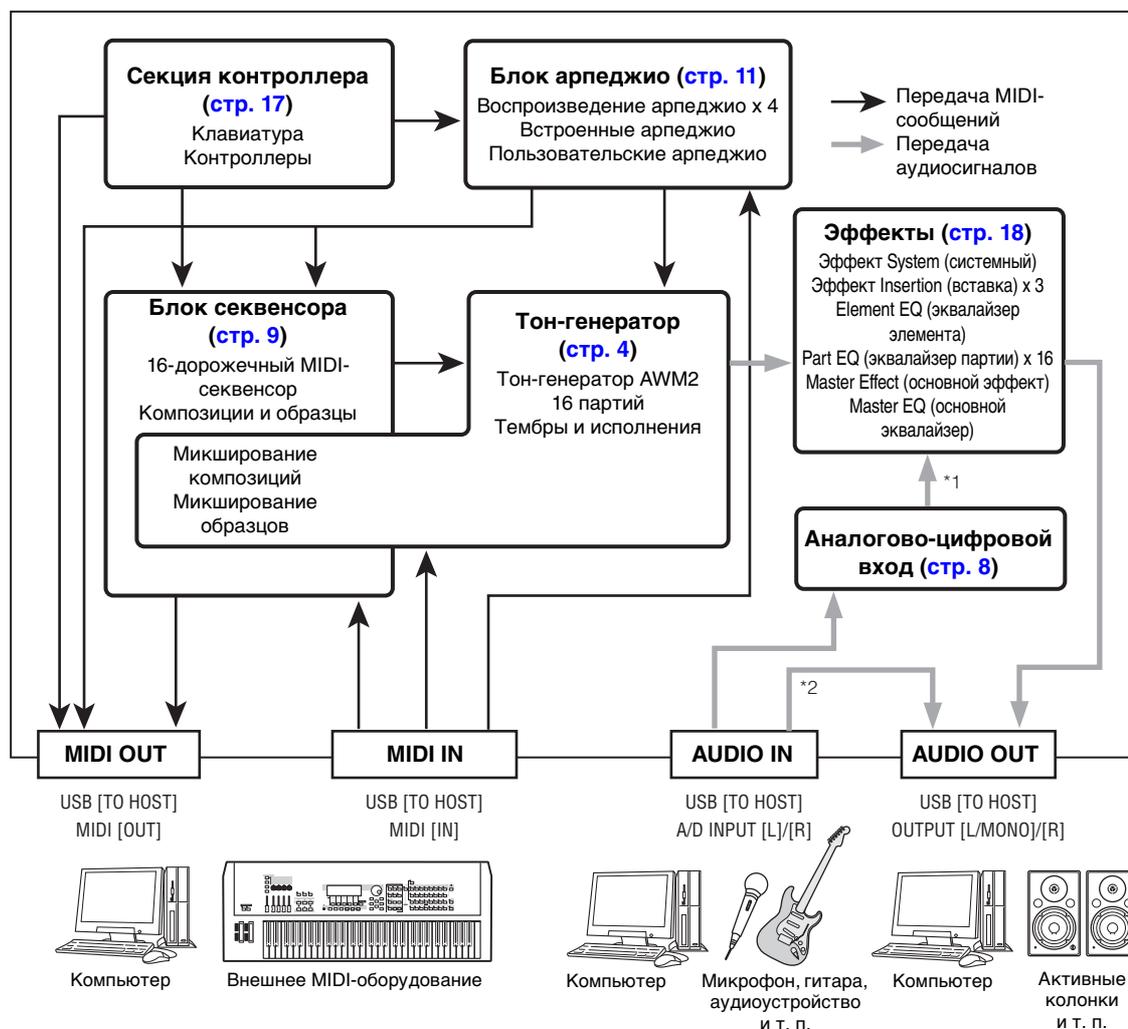
- Иллюстрации и снимки ЖК-экранов приведены в данном Справочном руководстве только в качестве примеров. В действительности все может выглядеть несколько иначе.
- Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



Основная структура

Функциональные блоки

Система инструмента MOX6/MOX8 состоит из шести основных функциональных блоков: Tone Generator (тон-генератор), A/D Input (аналогово-цифровой вход), Sequencer (секвенсор), Arpeggio (арпеджио), Controller (контроллеры) и Effect (эффекты).



Основная структура

- ▶ Функциональные блоки
- Блок тон-генератора
- Блок аналогово-цифрового входа
- Блок секвенсора
- Блок арпеджио
- Блок контроллеров
- Блок эффектов
- Внутренняя память

Справочник

- Режим Voice
- Режим Performance
- Режим Song
- Режим Pattern
- Режим Mixing
- Режим Master
- Режим Remote
- Режим Utility
- Quick setup
- Режим File

Приложение

- MIDI

*1 В зависимости от настроек для подключений аудиосигналов сигналы, поступающие через гнезда A/D INPUT [L]/[R], могут не передаваться в системный эффект или основной эффект.

*2 Аудиосигналы, поступающие через разъем USB [TO HOST], выводятся прямо на гнезда OUTPUT [L/MONO]/[R] в обход блока аналогово-цифрового входа и блока эффекта.

AWM2 (Advanced Wave Memory (расширенная волновая память) 2)

Этот инструмент оснащен блоком тон-генератора AWM2. Расширенная волновая память AWM2 – синтезирующая система, базирующаяся на сэмплированных волнах (звуковом материале) и используемая во многих синтезаторах Yamaha. Для большей реалистичности в каждом тембре AWM2 применяется несколько сэмплов волновых форм реального инструмента. Более того, предусмотрена возможность применения различных параметров – генератор огибающих, фильтр, модуляция и др.

Тон-генератор

Блок тон-генератора фактически генерирует звук, реагируя на MIDI-сообщения, поступающие от блока секвенсора, блока контроллера, блока арпеджио и от внешнего MIDI-инструмента через разъем MIDI [IN] или разъем USB [TO HOST]. MIDI-сообщения назначаются для 16 независимых каналов, и этот инструмент способен одновременно воспроизводить 16 отдельных партий через 16 MIDI-каналов. Тем не менее, 16-канальное ограничение можно преодолеть, используя отдельные «MIDI-порты», каждый из которых поддерживает 16 каналов. Блок тон-генератора этого инструмента может обрабатывать MIDI-сообщения, поступающие через порт 1. В разных режимах применяется различная структура блока тон-генератора.

Блок тон-генератора в режиме Voice (тембр)

Структура партий в режиме Voice (тембр)

В режиме тембра распознается только один MIDI-канал, поскольку в этом режиме возможно использование только одной партии. В этом состоянии тон-генератор называется тон-генератором «одного тембра». Тембр воспроизводится при игре на клавиатуре с использованием одной партии. Настройка MIDI-канала приема данных для работы с одним тембром (в режимах Voice и Performance) выполняется с помощью параметра BasicRcvCh (основной канал приема) (стр. 148) на экране Utility MIDI (служебный MIDI). В режиме тембра инструмент распознает только данные, поступающие через MIDI-порт 1.

ПРИМЕЧАНИЕ Если нужно воспроизвести на внешнем MIDI-секвенсоре или компьютере данные композиции, собранные из нескольких MIDI-каналов, следует использовать режим Song (композиция)/Pattern (образец) (стр. 76).

Voice (тембр)

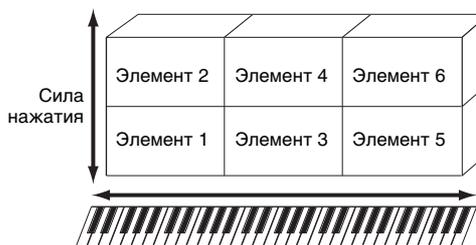
Программа, содержащая звуковые элементы для генерации звука определенного музыкального инструмента, называется «Voice (тембр)». В инструменте применяются два типа тембров: Normal Voice (обычный тембр) и Drum Voice (тембр ударных). Обычные тембры – это, в основном, звуки разных музыкальных инструментов, которые могут воспроизводиться в диапазоне клавиатуры. Каждый тембр содержит до восьми элементов (обычный тембр) или до 73 клавиш (тембр ударных). При этом Element (элемент) или Drum Key (клавиша ударных) является наименьшим базовым компонентом тембра. Это означает, что для генерации звука музыкального инструмента достаточно только одного элемента или клавиши. Кроме того, обычный тембр может производить более реалистичное звучание или разные типы звука путем сочетания множества элементов. Любой тембр создается путем редактирования параметров, уникальных для каждого элемента/клавиши (параметры Element Edit (редактирование элемента)/Key Edit (редактирование клавиши), и параметров, общих для всех элементов/клавиш (параметры Common Edit (редактирование общих параметров)).

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции по редактированию обычного тембра см. на стр. 30. Инструкции по редактированию тембра ударных см. на стр. 47.

Обычные тембры и тембры ударных

Обычные тембры

Это тембр, условно воспроизводимый при игре на клавиатуре со стандартной высотой тона для каждой клавиши. Обычный тембр содержит до восьми элементов. В зависимости от настроек в режиме Voice Edit (редактирование тембра) эти элементы могут звучать одновременно, или разные элементы звучат в соответствии с нотным диапазоном, диапазоном силы нажатия и настройками XA (Expanded Articulation – расширенной артикуляции). На рисунке представлен пример обычного тембра. Поскольку шесть элементов в данном примере распределены и по нотному диапазону клавиатуры, и по диапазону силы нажатия, звучат разные элементы в зависимости от проигрываемой ноты и силы ее нажатия. В распределении по силе нажатия элементы 1, 3 и 5 звучат при мягком нажатии клавиш, в то время как элементы 2, 4 и 6 звучат при сильном нажатии. В нотном распределении элементы 1 и 2 звучат в нижнем диапазоне клавиатуры, элементы 3 и 4 звучат в среднем диапазоне, а элементы 5 и 6 – в верхнем диапазоне. В распределении по силе нажатия элементы 1, 3 и 5 звучат при мягком нажатии клавиш, в то время как элементы 2, 4 и 6 звучат при сильном нажатии. Примером практического использования такого распределения является тембр фортепиано, который можно составить из шести различных сэмплов. Элементы 1, 3 и 5 будут звучать при мягком нажатии клавиш в соответствующих нотных диапазонах, а элементы 2, 4 и 6 – при сильном нажатии клавиш в каждом соответствующем нотном диапазоне. Практически инструмент MOX6/MOX8 обеспечивает еще большую гибкость, позволяя использовать до восьми независимых элементов.



Основная структура

Функциональные блоки

▶ Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

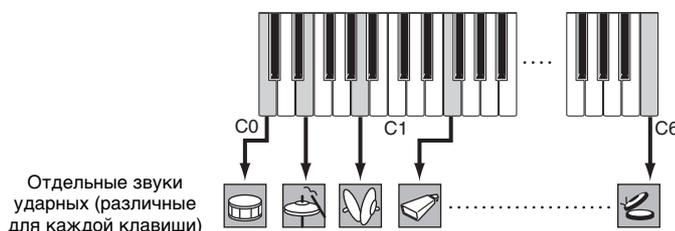
Режим File

Приложение

MIDI

Тембры ударных

Тембры ударных в основном представляют собой звуки перкуссии/ударных, которые назначаются для отдельных нот на клавиатуре. В отличие от элементов клавиша ударных эквивалентна соответствующей ноте, это означает, что изменить ее диапазон невозможно. Звуки ударных или перкуссии назначаются для каждой из клавиш ударных. Пользователь может создать разные типы тембров ударных, изменяя звук ударных или перкуссии для любой клавиши и редактируя такие параметры, как высота звука и EG (генератор огибающих).



Расширенная артикуляция (XA)

Expanded Articulation (расширенная артикуляция (XA)) – это специально созданная система для тон-генератора инструмента MOTIF XS, обеспечивающая повышенную гибкость исполнения и естественность звучания. Эта функция, заимствованная у синтезатора MOTIF XS, позволяет более эффективно воссоздать реалистичное звучание и естественную технику исполнения, например легато или стакато, а также обеспечивает другие уникальные режимы для случайного или альтернативного изменения звука во время игры.

Реалистичное исполнение легато

Традиционные синтезаторы воссоздают эффект легато в монофоническом режиме, продолжая огибающую громкости от предыдущей ноты до следующей ноты. Однако это приводит к неестественному звучанию, отличающемуся от звучания реальных акустических инструментов. Инструмент MOX6/MOX8 более точно воспроизводит эффект легато, обеспечивая звучание определенных элементов при игре легато и звучание других элементов при обычной игре (для параметра XA Control задается значение «normal» или «legato»).

Достоверное звучание при отпускании клавиши

В традиционных синтезаторах не слишком удачно реализована генерация звука, соответствующая отпусканию клавиши на акустическом инструменте. Инструмент MOX6/MOX8 воспроизводит эти специальные характерные звуки с помощью задания для параметра XA Control определенных элементов значения «key off sound».

Слабые звуковые вариации для каждой проигрываемой ноты

Традиционные синтезаторы пытаются воспроизвести это, случайным образом изменяя высоту звука и/или фильтр. Однако при этом возникает электронный эффект и звучание отличается от реальных изменений звука на акустических инструментах. Инструмент MOX6/MOX8 более точно воспроизводит слабые звуковые вариации при задании для параметра XA Control значений «wave cycle» или «wave random».

Переключение между различными звуками для воссоздания естественного исполнения на акустическом инструменте

Акустические инструменты имеют уникальные характеристики и при исполнении воспроизводят специфичные, уникальные звуки в определенные моменты времени. Такие звуки воспроизводятся при атаке языка на флейте или при воспроизведении высоких гармоник на акустической гитаре. Традиционные синтезаторы (ранее серии MOTIF XS) способны реализовать такие звуки, например, путем переключения на большой силе нажатия. Инструмент MOX6/MOX8 воссоздает такие звуки, позволяя пользователю переключать звуки во время игры с помощью кнопок ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] и настроек параметра XA Control: «AF 1 on», «AF 2 on» и «all AF off».

ПРИМЕЧАНИЕ Включить и выключить кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] также можно, передавая с внешнего устройства номер Control Change (изменение управления), определяемый как «AF1»/«AF2» (стр. 146) на экране Utility CTL ASN.

Новые звуки и новые стили игры

Описанные выше универсальные функции могут эффективно применяться не только к звукам акустических инструментов, но и к электронным тембрам синтезатора. Функция XA открывает широкие возможности для реализации достоверных звуков, выразительного исполнения и творческого создания новых стилей игры.

Основная структура

Функциональные блоки

▶ Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

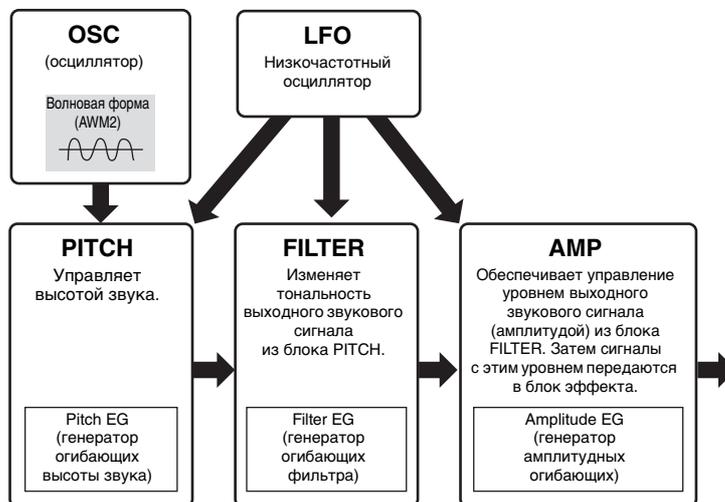
Режим File

Приложение

MIDI

Элементы и клавиши ударных

В инструменте MOX6/MOX8 элементы и клавиши ударных представляют собой наименьшие «строительные блоки», составляющие тембр. Фактически для создания тембра может использоваться только один элемент или одна клавиша ударных. Эти небольшие звуковые компоненты можно построить, улучшить и обработать, используя разнообразные параметры традиционного синтезатора, такие как Oscillator (осциллятор), Pitch (высота звука), Filter (фильтр), Amplitude (амплитуда) и LFO (низкочастотный осциллятор) (см. ниже).



Oscillator (осциллятор)

Данный блок выводит волновые данные, определяющие основную высоту звука. Пользователь может назначить волновую форму (или базовый звуковой материал) каждому из элементов обычного тембра или каждой из клавиш тембра ударных. В случае обычного тембра можно установить нотный диапазон для элемента (диапазон нот на клавиатуре, в котором должен звучать этот элемент), а также отклик на силу нажатия клавиши (диапазон показателей силы нажатия клавиш, в котором должен звучать этот элемент). Дополнительные могут быть заданы параметры XA для этого блока. Каждая волновая форма состоит из одного или нескольких сэмплов, созданных путем записи звука реальных инструментов и назначения соответствующих параметров клавиатуры и силы нажатия. Связанные с осциллятором параметры можно задать на экране Oscillator (осциллятор) (стр. 38 и 48).

Pitch (высота звука)

Этот блок управляет высотой выходного звукового сигнала (волны) из осциллятора. В случае обычного тембра можно расстроить отдельные элементы, применив функцию Pitch Scaling (калибровка высоты) и т. п. Кроме того, путем настройки PEG (генератора огибающих высоты тона) можно управлять изменением высоты звука с течением времени. Связанные с высотой звука параметры можно задать на экране PITCH (высота звука) (стр. 39) в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра). Учтите, что связанные с высотой тона параметры тембра ударных можно задать на экране PITCH (высота звука) (стр. 49) в режиме Drum Voice Key Edit (редактирование клавиши тембра ударных).

Filter (фильтр)

Этот блок изменяет тон выходного звукового сигнала из блока Pitch, срезая определенные звуковые частоты. Кроме того, путем настройки FEG (генератора огибающих фильтра) можно управлять изменением частоты среза фильтра с течением времени. Связанные с фильтром параметры можно задать на экране FILTER (фильтр) (стр. 41 и 50) в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра) или Drum Voice Key Edit (редактирование клавиши тембра ударных).

Amplitude (амплитуда)

Этот блок обеспечивает управление уровнем выходного звукового сигнала (амплитудой) из блока FILTER. Затем сигналы с этим уровнем передаются в блок эффекта. Кроме того, путем настройки AEG (генератора амплитудных огибающих) можно управлять изменением громкости с течением времени. Связанные с амплитудой параметры можно задать на экране AMP (амплитуда) (стр. 43 и 50) в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра) или Drum Voice Key Edit (редактирование клавиши тембра ударных).

LFO (низкочастотный осциллятор)

В соответствии со своим названием LFO генерирует низкочастотный волновой сигнал. Эти волны могут использоваться для изменения высоты звука, фильтра или амплитуды любого элемента с целью создания эффектов, таких как вибрато, вау и тремоло. Настройку LFO можно выполнить независимо для каждого элемента; но также возможна глобальная настройка LFO для всех элементов. Связанные с LFO параметры можно задать на экране LFO (низкочастотный осциллятор) (стр. 33 и 45) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра) или Voice Element Edit (редактирование элемента тембра).

Основная структура

Функциональные блоки

- ▶ Блок тон-генератора
- Блок аналогово-цифрового входа
- Блок секвенсора
- Блок арпеджио
- Блок контроллеров
- Блок эффектов
- Внутренняя память

Справочник

- Режим Voice
- Режим Performance
- Режим Song
- Режим Pattern
- Режим Mixing
- Режим Master
- Режим Remote
- Режим Utility
- Quick setup
- Режим File

Приложение

MIDI

Структура памяти тембров

Обычные тембры

Встроенные банки 1–8	1024 обычных тембров (128 тембров для каждого банка)
Пользовательские банки 1–3	384 обычных тембров (128 тембров для каждого банка)
Банк GM	128 тембров

Тембры ударных

Встроенный банк ударных	64 тембров
Пользовательский банк ударных	32 тембра
Банк ударных GM	1 тембр

Основная структура

Функциональные блоки

▶ Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Блок тон-генератора в режиме Performance (исполнение)

Структура партий в режиме Performance (исполнение)

В этом режиме блок тон-генератора принимает MIDI-данные по одному каналу. В этом состоянии тон-генератор называется тон-генератором «одного тембра». Данный режим позволяет воспроизводить исполнение (в котором сочетаются несколько тембров или партий в слоях либо в других конфигурациях), используя клавиатуру. Учтите, что данные композиции на внешнем MIDI-секвенсоре, состоящие из нескольких MIDI-каналов, не будут правильно воспроизводиться в этом режиме. Если при игре на инструменте используется внешний MIDI-секвенсор или компьютер, обязательно используйте режим Song (композиция) или Pattern (образец).

Performance (исполнение)

Программа, в которой комбинируются несколько тембров (партий) в слой или другие конфигурации, называется «Performance» (исполнение). Каждое исполнение содержит до четырех разных партий (тембров). Любое исполнение можно создать путем редактирования параметров, уникальных для каждой партии, и общих параметров для всех партий в режиме Performance (стр. 55).

Содержимое памяти исполнения

Предоставляются два пользовательских банка. Каждый банк содержит 128 исполнений, всего поддерживается 256 пользовательских исполнений.

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

Блок тон-генератора в режиме Song (композиция)/Pattern (образец)

Структура партий блока тон-генератора в режиме Song (композиция)/Pattern (образец)

В этих режимах поддерживается множество партий и для каждой партии могут воспроизводиться разные тембры, мелодии или фразы. Тон-генератор MIDI, одновременно принимающий данные множества MIDI-каналов и воспроизводящий партии множества инструментов, называется «многотембровым» тон-генератором. Параметры для многотембрового тон-генератора коллективно называются «Mixing» (микширование). Пользователь может использовать микширование при воспроизведении звуков инструмента MOX6/MOX8, когда используется внешний MIDI-секвенсор или блок секвенсора данного инструмента. В этом случае следует использовать микширование для композиции или образца, не содержащего последовательных данных.

О микшировании

Программа, в которой несколько тембров назначаются партиям для многотембрового воспроизведения в режимах Song (композиция) и Pattern (образец), называется «Mixing» (микширование). Каждая программа микширования содержит до 16 партий. Любое микширование можно создать путем редактирования параметров, уникальных для каждой партии, и общих параметров для всех партий в режиме Mixing (стр. 114). Кроме того, одна программа микширования имеет до 16 местоположений в памяти для сохранения обычных тембров. Такие сохраняемые тембры называются «Mixing Voices» (микшируемые тембры). Обычно тембр,

сохраненный в режиме Voice (тембр), назначается для каждой Mixing Part (микшируемой партии). В этом случае звук созданной композиции/образца может неожиданно измениться в результате редактирования или удаления тембра, используемого для микширования композиции/образца, в режиме тембра. Микшируемые тембры предусмотрены для предотвращения таких случайных изменений звука.

Структура памяти микширования

Программа микширования предоставляется для каждой композиции или образца. При выборе другой композиции/образца вызывается другая программа микширования. Микшируемый тембр предусматривает 16 областей памяти для каждой программы микширования (композиции или образца). При выборе другой композиции/образца вызывается другой микшируемый тембр и другая программа микширования. Если нужно использовать микшируемый тембр определенной композиции/образца для другой композиции/образца, выполните операцию Copy (копирование) (стр. 123) в режиме Mixing Voice Job (задание тембра для микширования). Учтите, что всего можно сохранить 256 микшируемых тембров для всех композиций и образцов. При заполнении памяти для микшируемых тембров следует удалить ненужные микшируемые тембры, выполнив задание Delete (удалить) в режиме Mixing Voice Job (задание тембра для микширования).

Максимальная полифония

Максимальной полифонией называется максимальное количество нот от внутреннего тон-генератора инструмента, которые могут звучать одновременно. Максимальная полифония этого синтезатора составляет 64. Когда внутренний блок тон-генератора принимает количество нот, превышающее максимальную полифонию, ранее проигрываемые ноты отсекаются. Учтите, что это может быть особенно заметно при использовании тембров без затухания. Более того, максимальная полифония применяется к количеству используемых элементов тембров, а не к количеству тембров. При использовании обычных тембров, содержащих до восьми элементов, максимальное количество одновременно воспроизводимых нот может быть менее 64.

Основная структура

Функциональные блоки

- ▶ Блок тон-генератора
- ▶ Блок аналогово-цифрового входа
- Блок секвенсора
- Блок арпеджио
- Блок контроллеров
- Блок эффектов
- Внутренняя память

Справочник

- Режим Voice
- Режим Performance
- Режим Song
- Режим Pattern
- Режим Mixing
- Режим Master
- Режим Remote
- Режим Utility
- Quick setup
- Режим File

Приложение

MIDI

Блок аналогово-цифрового входа

Этот блок обрабатывает входные аудиосигналы из гнезд A/D INPUT [L]/[R]. Для таких аудиосигналов могут быть заданы различные параметры, например громкость, панорама и эффект. Звук выводится вместе с другими тембрами. К входному аудиосигналу, поступающему через гнезда A/D INPUT [L]/[R], можно применить эффект Insertion (вставка) и эффекты System (системные). Параметры, связанные с блоком аналогово-цифрового входа, могут быть заданы на следующем экране.

Режим	Экран	Соответствующая страница в справочном руководстве
Режим Voice (тембр)	Экран VCE A/D (аналогово-цифровой вход в режиме тембра) в режиме Utility (служебный)	Стр. 145
Режим Performance (исполнение)	Экран A/D IN (аналогово-цифровой вход) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения)	Стр. 62
Режим Song/Pattern (композиция/образец)	Экран A/D IN (аналогово-цифровой вход) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования)	Стр. 116

Эффект, применяемый к входному аудиосигналу из гнезд A/D INPUT [L]/[R], задается на экране USB I/O (ввод/вывод USB) (стр. 147) в режиме Utility (служебный). Усиление аудиосигнала из гнезд A/D INPUT [L]/[R] можно настроить, используя ручку-регулятор A/D INPUT [GAIN] на панели инструмента. Кроме того, можно включить/выключить аудиосигнал из гнезд A/D INPUT [L]/[R], используя кнопку A/D INPUT [ON/OFF].

Блок секвенсора

Данный блок позволяет создавать композиции и образцы путем записи и редактирования своих исполнений как MIDI-данных (из блока контроллера) и воспроизводить эти данные с помощью блока тон-генератора.

Блок секвенсора в режиме Song (композиция)

О композициях

Композиция создается путем записи своего исполнения на клавиатуре в виде последовательности MIDI-данных на отдельные дорожки. Композиция на этом синтезаторе фактически такая же, как композиция на MIDI-секвенсоре, и воспроизведение автоматически останавливается в конце записанных данных.

Структура дорожек композиции

Композиция состоит из 16 отдельных дорожек, дорожки сцены и дорожки темпа. Эти дорожки можно записать, используя запись в реальном времени или пошаговую запись (стр. 79). Более того, можно вставить или отредактировать записанные данные, используя режим Song Edit (редактирование композиции) (стр. 84).

Дорожки последовательности 1–16

Позволяют пользователю записать MIDI-данные.

Дорожка сцены

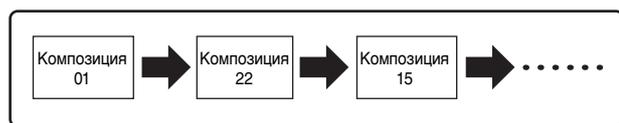
Позволяет записать параметры изменения сцены, такие как приглушение или соло дорожки. Эти параметры можно задать на экране Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 76) и вызвать во время воспроизведения композиции. При воспроизведении композиции параметры приглушения или соло дорожки автоматически изменяются в соответствии с параметрами, записанными на дорожке сцены.

Дорожка темпа

Позволяет записать параметры изменения темпа. При воспроизведении композиции темп автоматически изменяется в соответствии с параметрами, записанными на этой дорожке.

Цепочка композиций

Данная функция позволяет связать композиции в «цепочку» для автоматического последовательного воспроизведения. Порядок воспроизведения задается на экране Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 76).



Блок секвенсора в режиме Pattern (образец)

Об образцах

В инструменте MOX6/MOX8 термином «Pattern» (образец) обозначаются относительно короткие музыкальные или ритмические фразы от 1 до 256 тактов, используемые для циклического воспроизведения. По этой причине после запуска воспроизведения образца его воспроизведение продолжается, пока пользователь не нажмет кнопку [■] (остановка).

Section (часть)

Образцы – не простые фразы, они содержат 16 вариаций, называемых «Sections» (части). Эти части можно менять во время воспроизведения и использовать как вариации ритмического аккомпанемента для разных партий композиции. Например, можно использовать одну часть для запева, другую для хора, а третью – для средней модулирующей части пьесы. Связанные с образцом параметры, такие как темп и микширование, не изменяются даже при переключении частей, обеспечивая общее ритмическое единообразие воспроизведения при изменениях. Функция Section может использоваться как удобный композиционный инструмент, незамедлительно создающий вариации образца аккомпанемента для композиции, такие как мелодия A, мелодия B и основная тема. Инструкции по изменению образцов и частей см. в руководстве пользователя MOX6/MOX8.

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

▶ Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

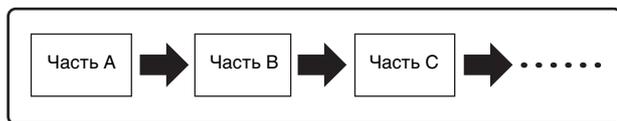
Режим File

Приложение

MIDI

Pattern Chain (цепочка образца)

Цепочка образца позволяет связать несколько разных частей (в одном образце) вместе для создания одной законченной композиции. Инструмент MOX6/MOX8 производит автоматическую смену частей, если предварительно создать цепочку образца и записывать воспроизведение образца со сменой частей на экране Pattern Chain (цепочка образца). Для любого образца можно создать одну цепочку образца на экране Pattern Chain (стр. 103). Кроме того, эту функцию можно использовать при создании композиций на базе конкретного образца, поскольку созданная цепочка образца может быть преобразована в композицию в режиме Pattern Chain Edit (редактирование цепочки образца) (стр. 104).



Phrase (фраза)

Это базовая последовательность MIDI-данных на дорожке (и наименьший блок), используемая при создании образца. Фразы представляют собой короткие музыкальные/ритмические пассажи для одного инструмента, такие как ритмический образец для ритмической партии, басовая линия для басовой партии или последовательность аккордов для партии гитары. В данном синтезаторе предусмотрено пространство в памяти для 256 оригинальных пользовательских фраз.

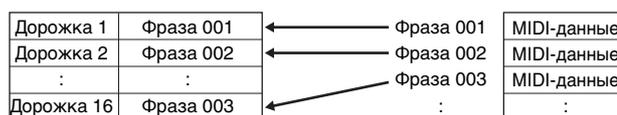
ПРИМЕЧАНИЕ В инструменте MOX6/MOX8 отсутствуют встроенные фразы.

Структура дорожек образца

Образец состоит из 16 отдельных дорожек. См. «Дорожки последовательности 1–16» в разделе «Структура дорожек композиции». (Стр. 9).

Дорожки и фразы образца

Образец состоит из 16 дорожек, для которых могут быть назначены фразы. MIDI-данные не могут быть прямо записаны на каждую из дорожек в режиме Pattern (образец). Запись производится в пустую пользовательскую фразу. Вновь созданная фраза автоматически назначается для записываемой дорожки.



Блок секвенсора, применяемый к композициям и образцам

MIDI-дорожки и параметры микширования

MIDI-дорожки создаются при записи собственного исполнения на клавиатуре в режиме Song Record (запись композиции)/Pattern Record (запись образца). Последовательность MIDI-данных записывается в MIDI-дорожку, и обычный тембр или тембр ударных назначается для микшируемой партии, соответствующей этой дорожке. Чтобы отредактировать параметры микширования, такие как тембр, громкость и панорама для каждой дорожки, нажмите кнопку [MIXING] для перехода в режим Mixing (микширование) (стр. 114) и отредактируйте их для партии микширования, соответствующей выбранной дорожке. Учтите, что дорожка 1 не всегда соответствует партии микширования 1. Как показано на приведенном далее рисунке, каждая дорожка последовательности данных композиции и каждая партия микширования блока тон-генератора подключаются, когда выходной канал (TxCH) соответствует каналу приема (RcvCH). Другими словами, данные последовательности каждой из дорожек воспроизводят соответствующие партии (имеющие одинаковые назначения MIDI-каналов) в блоке тон-генератора. Каналы передачи для любой дорожки можно задать на экране TRACK (дорожка) (стр. 78) в режиме Song (композиция) или режиме Pattern (образец), в то время как каналы приема любой партии можно задать на экране VOICE (тембр) (стр. 117) в режиме Mixing Edit (редактирование микширования).

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

▶ Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

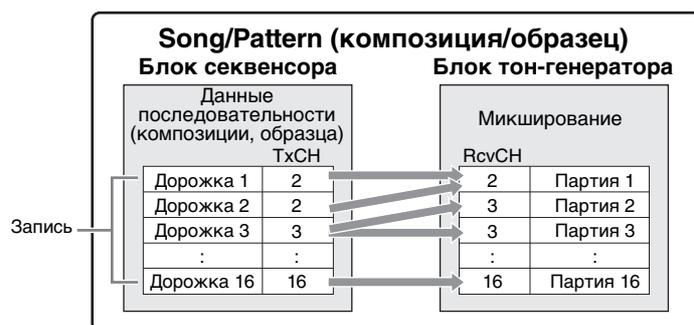
Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI



ПРИМЕЧАНИЕ При игре на клавиатуре в режиме Mixing (микширование) выбранная партия не будет звучать, а партия, назначенная для дорожки с номером, совпадающим с номером выбранной партии, будет звучать. Например, при настройке, показанной на приведенном выше рисунке, во время игры на клавиатуре звучит партия 1, даже если партия 2 выбрана в режиме Mixing.

Применение блока секвенсора в режиме Performance (исполнение)

Запись исполнения

Можно записать собственное исполнение на клавиатуре в режиме Performance в композицию или образец. Пользователь может записать операции с регуляторами, операции с контроллерами и воспроизведение арпеджио, а также игру на клавиатуре на определенную дорожку в виде MIDI-событий.

ПРИМЕЧАНИЕ При записи исполнения операции с регуляторами приводят только к записи сообщений Control Change (изменение управления); запись сообщений Parameter Change (изменение параметра) невозможна. Подробнее о сообщениях Control Change см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Воспроизведение данных арпеджио для партий 1–4 исполнения записывается на четыре указанных дорожки (на экране REC TR в режиме Performance Record (запись исполнения)) соответственно композиции/образца. Игра на клавиатуре и операции с контроллерами/регуляторами (общими для партий 1–4) записываются отдельно на дорожки 1–4.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о выполнении операций см. в Руководстве пользователя MOX6/MOX8.

Блок арпеджио

Этот блок позволяет пользователю автоматически включать музыкальные и ритмические фразы с использованием текущего тембра, просто нажимая одну или несколько нот на клавиатуре. Последовательность арпеджио также изменяется в ответ на проигрываемые ноты или аккорды, обеспечивая широкое разнообразие воспроизводимых фраз и воплощение идей как при сочинении музыки, так и при исполнении. Одновременно могут воспроизводиться четыре типа арпеджио даже в режиме Song (композиция) и Pattern (образец).

Категории арпеджио

Типы арпеджио разделяются на 18 приведенных ниже категорий. Эти категории базируются на типах музыкальных инструментов.

Список категорий

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe

Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad / Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control

ПРИМЕЧАНИЕ Категории с названиями «GtMG» и «BaMG» содержат типы арпеджио, подходящие для исполнения с Mega Voice (мегатембром).

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

▶ Блок секвенсора

▶ Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

Мегатембры и арпеджио мегатембров

Обычные тембры используют показатель силы нажатия для изменения качества и/или уровня громкости звука тембра в соответствии с тем, насколько мягко или сильно нажимаются клавиши на клавиатуре. Таким образом для этих тембров обеспечивается естественный отклик на нажатие клавиш. Однако мегатембры имеют чрезвычайно сложную структуру с множеством разных слоев и не подходят для ручного воспроизведения. Мегатембры созданы специально для воспроизведения арпеджио и получения невероятно реалистичного звучания. Мегатембры всегда следует использовать с арпеджио мегатембров (содержащихся в категории «GtMG» и «BaMG»). Подробнее об арпеджио мегатембров см. «Voice Type» (Тип тембра) в разделе «Arpeggio Type List» (Список типов арпеджио) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

▶ Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Подкатегории

Категории арпеджио разделяются на приведенные ниже подкатегории. Поскольку список подкатегорий основан на музыкальных жанрах, несложно найти подкатеорию, соответствующую нужному музыкальному стилю.

Список подкатегорий

Rock	Rock
R&B	R&B
Elect	Electronic
Jazz	Jazz
World	World
Genrl	General
Comb	Combination
Zone	Zone Velocity*

Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
Filtr	Filter
Exprs	Expression
Pan	Pan
Mod	Modulation
Pbend	Pitch Bend
Asign	Assign 1/2

ПРИМЕЧАНИЕ Типы арпеджио, относящиеся к помеченным звездочкой (*) подкатегориям, содержат несколько диапазонов показателей силы нажатия, для которых назначены разные фразы. При выборе категорий такого типа в режиме Voice (тембр) рекомендуется задать Velocity Limit (предел силы нажатия) для каждого элемента в указанном ниже диапазоне.

Диапазоны силы нажатия для каждого типа арпеджио.

2Z_****: 1 – 90, 91 – 127

4Z_****: 1 – 70, 71 – 90, 91 – 110, 111 – 127

8Z_****: 1 – 16, 17 – 32, 33 – 48, 49 – 64, 65 – 80, 81 – 96, 97 – 108, 109 – 127

PadL_****: 1 – 1, 2 – 2, 3 – 127

PadH_****: 1 – 112, 113 – 120, 121 – 127

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

Название типа арпеджио

Типы арпеджио названы в соответствии с определенными правилами и аббревиатурами. Рекомендуется ознакомиться с этими правилами и аббревиатурами, чтобы облегчить себе поиск нужных типов арпеджио в дальнейшем.

Тип арпеджио с символами «_ES» в конце названия типа (например, HipHop1_ES)

Эти типы арпеджио используют такую же многорожечную архитектуру, как MOTIF ES. Тип арпеджио ES имеет следующие преимущества: 1) эти арпеджио могут создавать сложные ноты и аккорды, даже когда включаются одной нотой; 2) арпеджио близко следует проигрываемым на клавиатуре нотам (только в области, для которой назначено арпеджио), предоставляя большую гармоническую свободу и возможность «солирования» при использовании этих арпеджио.

Тип арпеджио с символами «_XS» в конце названия типа (например, Rock1_XS)

Такие арпеджио используют недавно разработанную технологию распознавания аккордов для определения того, какие ноты должны воспроизводиться программой арпеджио. Тип арпеджио XS имеет следующие преимущества: 1) арпеджио обеспечивает отклик только в области клавиатуры, для которой назначено арпеджио типа XS. Другие области клавиатуры не воздействуют на распознавание аккордов. Это позволяет очень естественно играть на всей клавиатуре с воспроизведением басов и партий сопровождения, генерируемых программой арпеджио. 2) Это арпеджио всегда воспроизводит гармонически правильные партии. Особенно полезно использовать такое арпеджио для басов и аккордовых партий сопровождения.

Тип арпеджио с обычным названием (например, UpOct1)

Кроме перечисленных выше типов имеются три следующих типа воспроизведения: арпеджио, созданные для использования обычных тембров и воспроизводимые только при проигрывании нот и их октавных нот (стр. 15), арпеджио, созданные для использования тембров ударных (стр. 16), и арпеджио, содержащие в основном ненотные события (стр. 16).

Как использовать список типов арпеджио

Список типов арпеджио в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных) содержит следующие столбцы.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			:
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что этот список приведен только в качестве примера. Полный перечень типов арпеджио см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

1 Main Category

Указывает главную категорию арпеджио.

2 Sub Category

Указывает подкатеорию арпеджио.

3 ARP No (Arpeggio Number – номер арпеджио)

Номер типа арпеджио.

4 ARP Name (Arpeggio Name – название арпеджио)

Название арпеджио.

5 Time Signature

Тактовый размер или частота сигналов метронома для типа арпеджио.

6 Length (длина)

Длина данных (количество тактов) для типа арпеджио. Если для параметра Loop (цикл) ^{*1} задано значение «off», программа арпеджио воспроизводит указанную длину и останавливается.

7 Original Tempo (оригинальный темп)

Подходящее значение темпа для типа арпеджио. Учтите, что этот темп не задается автоматически при выборе типа арпеджио.

8 Accent (акцент)

Кружок указывает, что арпеджио использует функцию Accent Phrase (фраза акцента) (стр. 14).

9 Random SFX

Кружок указывает, что арпеджио использует функцию SFX (спецэффекты) (стр. 15).

10 Voice Type (тип тембра)

Подходящий тип тембра для типа арпеджио. Если для параметра «VoiceWithARP» (тембр с арпеджио) ^{*2} задано значение «on» в режиме Song/Pattern Record (запись композиции/образца), автоматически выбирается тембр данного типа.

*1 Параметр Loop (цикл) может быть задан на экране PLAY FX в окне Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для режима Voice (тембр) (стр. 28), режима Performance (исполнение) (стр. 58) и режима Song/Pattern (композиция/образец) (стр. 83).

*2 Параметр «VoiceWithARP» может быть задан на экране MAIN (главный) в окне Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для режима Song/Pattern (композиция/образец) (стр. 83).

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

▶ Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

Связанные с арпеджио настройки

Имеется несколько способов запуска и остановки воспроизведения арпеджио. Дополнительно можно задать, будут ли звуки SFX и специальные фразы акцентов включаться вместе с обычной последовательностью данных. В данном разделе описаны связанные с арпеджио параметры, которые можно задать в режимах Voice (тембр), Performance (исполнение) и Mixing (микширование).

Включение/выключение воспроизведения арпеджио

Предусмотрены три приведенные ниже настройки для включения/выключения воспроизведения арпеджио.

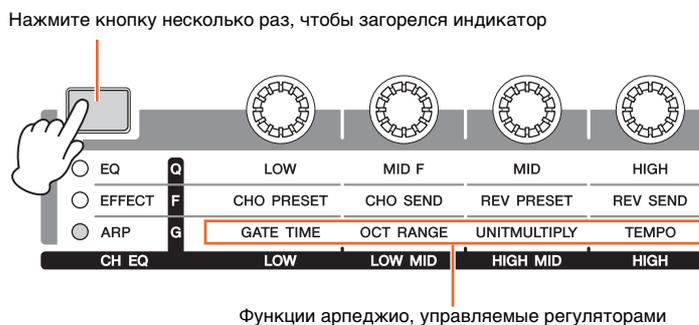
Воспроизведение арпеджио только при нажатии ноты	Задайте для параметра «Hold» значение «off», для «TriggerMode» – «gate».
Продолжение арпеджио даже после отпущания ноты	Задайте для параметра «Hold» значение «on», для «TriggerMode» – «gate».
Включение/выключение воспроизведения арпеджио при каждом нажатии ноты	Задайте для параметра «TriggerMode» значение «toggle», для «Hold» можно задать любое значение – «on» или «off».

ПРИМЕЧАНИЕ Задание значений параметров «Hold» (удержание) и «TriggerMode» (режим триггера) предусмотрено на экране MAIN и экране PLAY FX в окне Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для режима Voice (тембр) (стр. 28), режима Performance (исполнение) (стр. 58), и режима Song/Pattern (композиция/образец) (стр. 83).

ПРИМЕЧАНИЕ Можно получить такой же результат, как при приеме MIDI-сообщения сустейн (control change № 64) с установленным для параметра «Arp Sw» значением «on», задав для параметра «Arp Hold» значение «on».

Применение регуляторов-ручек для управления арпеджио

Когда загорится индикатор ARP после нескольких нажатий кнопки функций регуляторов 2, можно использовать регуляторы 5–8 для управления воспроизведением арпеджио. Попробуйте это сделать и услышите изменения звучания. Подробнее о воздействии регуляторов 5–8 см. «Функции регуляторов» для режима Voice (тембр) (стр. 54).



Accent Phrase (фраза акцента)

Фразы акцентов созданы из последовательных данных, содержащихся в некоторых типах арпеджио, и звучат только при более высоком показателе силы нажатия нот, чем значение, определенное параметром Accent Velocity Threshold (порог показателя силы нажатия для акцента). Если тяжело играть, нажимая клавиши с силой, достаточной для запуска фразы акцента, задайте для параметра «AccntVelTh» (порог показателя силы нажатия для акцента) более низкое значение.

ПРИМЕЧАНИЕ Задание значения параметра «AccntVelTh» (порог показателя силы нажатия для акцента) предусмотрено на экране PLAY FX в окне Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для режима Voice (тембр) (стр. 28), режима Performance (исполнение) (стр. 58) и режима Song/Pattern (композиция/образец) (стр. 83).

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. «Arpeggio Type List» (Список типов арпеджио) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Основная структура

- Функциональные блоки
- Блок тон-генератора
- Блок аналогово-цифрового входа
- Блок секвенсора
- ▶ Блок арпеджио
- Блок контроллеров
- Блок эффектов
- Внутренняя память

Справочник

- Режим Voice
- Режим Performance
- Режим Song
- Режим Pattern
- Режим Mixing
- Режим Master
- Режим Remote
- Режим Utility
- Quick setup
- Режим File

Приложение

- MIDI

Random SFX

Некоторые арпеджио используют функцию Random SFX, служащую для запуска специальных звуков (например, шум от касания грифа гитары) при отпускании ноты. Для функции Random SFX предусмотрены следующие параметры.

Включение и выключение функции Random SFX	Параметр Random SFX
Задание громкости звука спецэффекта	Параметр SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset)
Определение того, управляется ли громкость звука спецэффекта силой нажатия клавиши	Параметр SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control)

ПРИМЕЧАНИЕ Задание значений параметров «RandomSFX» (спецэффекты), «SFXVelOffset» (коррекция показателя силы нажатия для спецэффекта) и «SFXKeyOnCtrl» (управление спецэффектом при нажатии клавиши) предусмотрено на экране PLAY FX в окне Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для режима Voice (тембр) (стр. 28), режима Performance (исполнение) (стр. 58), и режима Song/Pattern (композиция/образец) (стр. 83).

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. «Arpeggio Type List» (Список типов арпеджио) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Экраны настройки арпеджио

В каждом режиме имеется один экран Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для настройки арпеджио. В любом режиме при нажатии кнопки ARP [EDIT] отображается экран Arpeggio Edit (редактирование арпеджио).

Типы воспроизведения арпеджио

Ниже описаны три основных типа воспроизведения арпеджио.

Арпеджио для обычных тембров

Типы арпеджио (не принадлежащие к категориям DrPC и Cntr), созданные для использования с обычными тембрами, имеют три следующих типа воспроизведения.

Воспроизведение только проигрываемых нот

Воспроизведение арпеджио только с использованием проигрываемых нот и октавных нот.

Воспроизведение запрограммированной последовательности в соответствии с проигрываемыми нотами

Эти типы арпеджио имеют несколько последовательностей, каждая из которых подходит для определенного типа аккордов. Даже при нажатии только одной ноты воспроизводится арпеджио с использованием запрограммированной последовательности, при этом могут звучать ноты, отличающиеся от проигрываемых. Нажатие другой ноты запускает транспонированную последовательность, в которой нажатая нота используется как новый основной тон. При добавлении нот к уже удерживаемым нотам соответственно изменяется последовательность. Арпеджио с таким типом воспроизведения имеет символы «_E5» в конце названия типа.

Воспроизведение запрограммированной последовательности в соответствии с проигрываемым аккордом

Эти типы арпеджио, созданные для использования с обычными тембрами, воспроизводятся в соответствии с типом аккорда, определяемым датчиком проигрываемых на клавиатуре нот. Арпеджио с таким типом воспроизведения имеет символы «_XS» в конце названия типа.

ПРИМЕЧАНИЕ Если для параметра «KeyMode» (режим клавиш) задано значение «sort» или «sort+direct», воспроизводится одинаковая последовательность независимо от порядка, в котором проигрываются ноты. Если для параметра «KeyMode» задано значение «thru» или «thru+direct», воспроизводится разные последовательности в зависимости от порядка, в котором проигрываются ноты.

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку эти типы запрограммированы для обычных тембров, при использовании таких типов арпеджио с тембрами ударных можно получить нежелательный результат.

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

▶ Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

Арпеджио для тембров ударных/перкуссии (категория DrPc)

Такие типы арпеджио запрограммированы специально для применения с тембрами ударных и обеспечивают мгновенный доступ к разным ритмическим образцам. Предусмотрено три разных типа воспроизведения.

Воспроизведение образца ударных

При нажатии любой ноты или нот запускается один и тот же ритмический образец.

Воспроизведение образца ударных и дополнительных проигрываемых нот (назначенных ударным инструментам)

При нажатии любой ноты запускается один и тот же ритмический образец. При добавлении нот к уже удерживаемой ноте воспроизводятся дополнительные звуки (назначенные ударным инструментам) для образца ударных

Воспроизведение только проигрываемых нот (назначенных ударным инструментам)

При проигрывании ноты или нот запускается ритмический образец с использованием только проигранных нот (назначенных ударным инструментам). Учтите, что даже при проигрывании одинаковых нот запускаются разные ритмические образцы в зависимости от порядка, в котором проигрываются ноты. Это обеспечивает доступ к различным ритмическим образцам, использующим одинаковые инструменты, путем простого изменения порядка, в котором проигрываются ноты, если для параметра «KeyMode» (режим клавиш) задано значение «thru» или «thru+direct».

ПРИМЕЧАНИЕ Три перечисленных выше типа воспроизведения не отличаются по названию категории или названию типа. Требуется фактически воспроизвести эти типы и на слух определить разницу.

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку эти типы запрограммированы для тембров ударных, при использовании таких типов арпеджио с обычными тембрами можно получить нежелательный результат.

Арпеджио, в основном содержащие нотные события (категория Cntr)

Эти типы арпеджио запрограммированы с использованием данных Control Change (изменение управления) и Pitch Bend (изменение высоты звука). Они предпочтительно используются для изменения тона или высоты звука, а не воспроизведения определенных нот. Фактически некоторые типы совсем не содержат нотных данных. При использовании типа этой категории задайте для параметра «KeyMode» (режим клавиш) значение «direct», «thru+direct», или «sort+direct».

ПРИМЕЧАНИЕ Задание значения параметра «KeyMode» (режим клавиш) предусмотрено на экране PLAY FX в окне Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) для режима Voice (тембр) (стр. 28), режима Performance (исполнение) (стр. 58), и режима Song/Pattern (композиция/образец) (стр. 83).

Советы относительно воспроизведения арпеджио

Арпеджио не только обеспечивает полное ритмическое сопровождение исполнения, но и позволяет получить качественные MIDI-данные, которые можно использовать при создании композиций, или полностью сформированные партии сопровождения, которые можно использовать в «живом» исполнении. Инструкции по использованию арпеджио см. в разделе «Краткое руководство» в Руководстве пользователя.

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

▶ Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

Блок контроллеров

В состав блока контроллеров входят: клавиатура, колесики изменения высоты звука, колесико модуляции, ленточный контроллер, регуляторы, регуляторы-ползунки и т. п. Сама клавиатура не генерирует звуки, вместо этого при проигрывании нот она генерирует и передает данные: note on/off (нота нажата/отпущена), velocity (показатель силы нажатия) и прочую информацию (MIDI-сообщения) в блок тон-генератора синтезатора. Контроллеры тоже генерируют и передают MIDI-сообщения. Блок тон-генератора синтезатора генерирует звук в соответствии с MIDI-сообщениями, передаваемыми из клавиатуры и контроллеров.

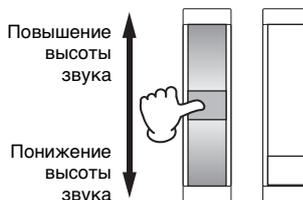
Клавиатура

Клавиатурой передаются сообщения note on/off в блок тон-генератора (для генерации звука) и блок секвенсора (для записи). Клавиатура также используется для запуска воспроизведения арпеджио. Пользователь может изменить нотный диапазон клавиатуры в октавах с помощью кнопок OCTAVE [-]/[+], транспонировать ноты с помощью кнопок TRANPOSE [-]/[+] и задать, как генерируется фактический показатель силы нажатия в соответствии с силой нажатия проигрываемых нот.

Колесико изменения высоты звука

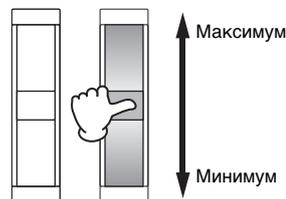
Колесико изменения высоты звука позволяет повысить (при повороте от себя) или понизить (при повороте к себе) высоту звука во время игры на клавиатуре. Поверните колесико вверх или вниз для повышения или понижения высоты звука.

Это колесико центрируется автоматически. Это значит, что при отпуске колесика автоматически устанавливается обычная высота звука. Каждый встроенный тембр имеет собственное значение по умолчанию для параметра Pitch Bend Range (диапазон изменения высоты звука). Значение параметра Pitch Bend Range можно изменить на экране GENERAL (общие) (стр. 30) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра), на экране VOICE (тембр) (стр. 64) в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения) или на экране VOICE (тембр) (стр. 117) в режиме Mixing Part Edit (редактирование микшируемой партии). На этих экранах также можно поменять функцию Pitch Bend (высота звука) на обратную, чтобы поворот колесика вверх понижал высоту звука, а поворот вниз – повышал. Для колесика изменения высоты звука можно назначить другую функцию (не Pitch Bend) на экране CTL SET (настройка контроллеров) (стр. 32) в режиме Voice Edit (редактирование тембра).



Колесико модуляции

Хотя обычно колесико модуляции используется для применения к звуку эффекта вибрато, множество встроенных тембров имеют другие функции и эффекты, назначенные для этого колесика. Чем больше повернуть колесико вверх, тем больший эффект применяется к звуку. Во избежание случайного применения эффектов к текущему тембру не забудьте повернуть колесико модуляции в положение минимума перед началом игры. Для колесика модуляции можно назначить различные функции на экране CTL SET (настройка контроллеров) (стр. 32) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).



Кнопки назначаемых функций

В соответствии с параметрами XA (Expanded Articulation) Control (управление расширенной артикуляцией) на экране OSC (стр. 38) в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра) пользователь может вызвать конкретные элементы текущего тембра, нажав любую из этих кнопок во время игры на клавиатуре. Пользователь может выбрать, как включаются/выключаются эти кнопки, используя параметры Assignable Function 1 Mode (режим назначаемой функции 1) и Assignable Function 2 Mode (режим назначаемой функции 2) на экране GENERAL (общие) (стр. 30) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра). Более того, пользователь может назначить для этих кнопок разные функции (не являющиеся функциями вызова определенных элементов) на экране CTL SET (стр. 32) в режиме Voice Edit (редактирование тембра).

Регуляторы

Восемь регуляторов позволяют пользователю изменять различные характеристики звука тембра в режиме реального времени – во время игры на клавиатуре. Восемь регуляторов-ползунков позволяют регулировать громкость элементов тембра, партий исполнения и микшируемых партий. Инструкции по использованию регуляторов в режиме Voice/Performance (тембр/исполнение) см. в Руководстве пользователя. Инструкции по использованию регуляторов в режиме Song/Pattern (композиция/образец) см. на стр. 124.

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
▶ Блок контроллеров
Блок эффектов
Внутренняя память

Справочник

Режим Voice
Режим Performance
Режим Song
Режим Pattern
Режим Mixing
Режим Master
Режим Remote
Режим Utility
Quick setup
Режим File

Приложение

MIDI

DAW Remote – дистанционное управление цифровой звуковой рабочей станцией

Нажмите кнопку [DAW REMOTE] для перехода в режим Remote (дистанционное управление). При переходе в режим дистанционного управления функции кнопок на панели заменяются функциями, применяемыми только в этом режиме, за исключением кнопок A/D INPUT [ON/OFF], OCTAVE [-]/[+], TRANPOSE [-]/[+] и [UTILITY]. Подробнее см. описание режима Remote (дистанционное управление) в разделе «Справочник» на стр. 133.

Блок эффектов

Данный блок служит для применения эффектов к выходному сигналу блока тон-генератора и блока аудиовхода с целью обработки сигнала и улучшения звучания. Эффекты применяются на заключительных стадиях редактирования и позволяют пользователю изменить звучание в соответствии с его потребностями.

Структура блока эффектов

System Effects (системные эффекты) – Reverb (реверберация) и Chorus (хорус)

Системные эффекты применяются к звуку в целом. При использовании системных эффектов звуковой сигнал каждой партии передается в эффект в соответствии со значением параметра Effect Send Level (уровень передачи в эффект) для каждой партии. Обработанный звуковой сигнал передается обратно в микшер в соответствии со значением параметра Return Level (уровень возвращаемого сигнала), а затем выводится после микширования с необработанным звуковым сигналом. Данный инструмент оснащен эффектами реверберации и хоруса как системными эффектами. Дополнительно предусмотрена возможность задания параметра Send Level (уровень передачи) из хоруса в реверберацию. Этот параметр используется для применения реверберации к выходным сигналам из эффекта хорус. Можно получить естественный эффект, применив глубину реверберации к звуковому сигналу хоруса с таким же уровнем, как у необработанного звукового сигнала.

Insertion Effects (эффекты вставки)

Эффекты вставки могут применяться отдельно к каждой из указанных партий перед объединением сигналов всех партий. Они могут использоваться для звуков, характер которых требуется кардинально изменить. Каждый тембр поддерживает один набор эффектов вставки, состоящий из компонентов А и В. Пользователь может задать разные типы эффектов для эффектов вставки А и В или применить эффект вокодера к эффектам вставки А и В. Эти настройки можно выполнить на экране CONNECT (подключение) (стр. 35) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

Данный синтезатор поддерживает три набора эффектов вставки. Эти наборы можно применить максимально к трем партиям исполнения, композиции или образца. Учтите, что в режиме исполнения и микширования (композиции/образца) эффект вокодера можно применить только к партии 1. Это означает, что эффект вокодера не будет работать при назначении тембра (для которого применен вокодер в режиме тембра) для других партий (партии 2 или выше).

Master Effect (основной эффект)

Этот блок применяет эффекты к конечному выходному звуковому стереосигналу в целом. Предусмотрено несколько типов эффектов.

Element EQ (эквалайзер элемента)

Эквалайзер элемента применяется к любому элементу обычного тембра и любой клавише тембра ударных. Пользователь может указать одну из трех разных форм эквалайзера, включая ступенчатую и пиковую.

ПРИМЕЧАНИЕ Эквалайзер элемента не воздействует на входные сигналы из гнезд A/D INPUT [L]/[R].

Part EQ/Common EQ (эквалайзер партии/общий эквалайзер)

Этот 3-полосный параметрический эквалайзер применяется к каждой партии исполнения/микширования. Высокочастотная и низкочастотная полосы являются полосами ступенчатого типа. Полоса средних частот – пикового типа. Параметры общего эквалайзера Common EQ смещают значения параметров эквалайзера партии.

ПРИМЕЧАНИЕ Эквалайзер партии и общий эквалайзер не воздействует на входные сигналы из гнезд A/D INPUT [L]/[R].

Master EQ (основной эквалайзер)

Основной эквалайзер применяется к конечному (после применения эффектов) звуковому сигналу инструмента в целом. В этом эквалайзере можно установить все пять полос как пиковые или задать как ступенчатые полосы самых низких и самых высоких частот.

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок контроллеров
▶ Блок эффектов
Внутренняя память

Справочник

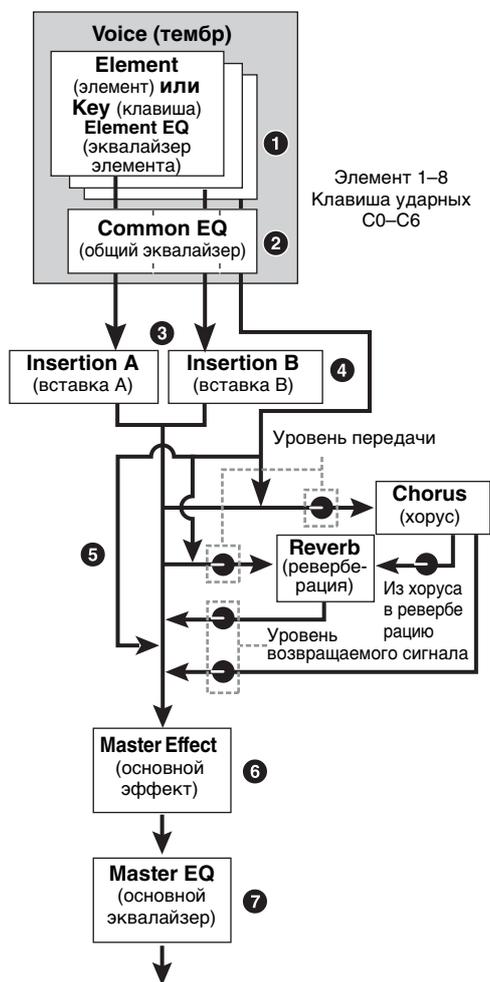
Режим Voice
Режим Performance
Режим Song
Режим Pattern
Режим Mixing
Режим Master
Режим Remote
Режим Utility
Quick setup
Режим File

Приложение

MIDI

Подключение эффекта в каждом режиме

В режиме Voice (тембр)



- 1 **Element EQ (эквайзер элемента) применяется к любому элементу (для обычного тембра) и любой клавише (для тембра ударных).**

Настройки: Могут быть заданы на экране EQ (эквайзер) (стр. 46 и 51) в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра)/Voice Key Edit (редактирование клавиши тембра).

- 2 **Common EQ (общий эквалайзер) применяется ко всем элементам и клавишам.**

Настройки: Задаются на экране EQ (эквайзер) (стр. 32) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

- 3 **Выбор эффекта вставки – А или В, применяемого к каждому элементу/клавише.**

Настройки: Задаются в полях «EL: OUT» (стр. 35) или «KEY: OUT» (стр. 48) на экране EFFECT (эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра) или в поле «InsEffectOut» (стр. 39) на экране OSC в режиме Voice Element Edit/Key Edit (редактирование элемента/клавиши тембра).

ПРИМЕЧАНИЕ Эти два типа экранов являются связанными и поддерживают одинаковые настройки, только в разных форматах.

- 4 **Параметры, связанные с эффектом вставки A/B.**

Настройки: Задаются на экране CONNECT (подключение) (стр. 35) и экране INSA/INSB (стр. 36) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

- 5 **Параметры, связанные с реверберацией и хорусом.**

Настройки: Задаются на экране CONNECT (подключение) (стр. 35) и экране CHORUS (хорус)/REVERB (реверберация) (стр. 36) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

- 6 **Параметры, связанные с основным эффектом.**

Настройки: Задаются на экране MFX (стр. 144) в режиме Utility (служебный).

- 7 **Параметры, связанные с основным эквалайзером.**

Настройки: Задаются на экране MEQ (стр. 144) в режиме Utility (служебный).

ПРИМЕЧАНИЕ Что касается входного аудиосигнала из гнезд A/D INPUT [L]/[R] в режиме Voice (тембр), эффект задается на экране VCE A/D в режиме Utility (служебный). Сначала задайте эффекты вставки. Затем убедитесь, что для параметра «Mode» (режим) (стр. 147) задано значение «1StereoRec» на экране USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Utility (служебный) и задайте уровень сигнала, передаваемого в эффект хоруса и реверберации. Если для параметра «Mode» (режим) установлено значение «VST» или «2StereoRec», выходной сигнал из эффекта вставки будет выводиться прямо на разъем USB [TO HOST] или разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

▶ Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

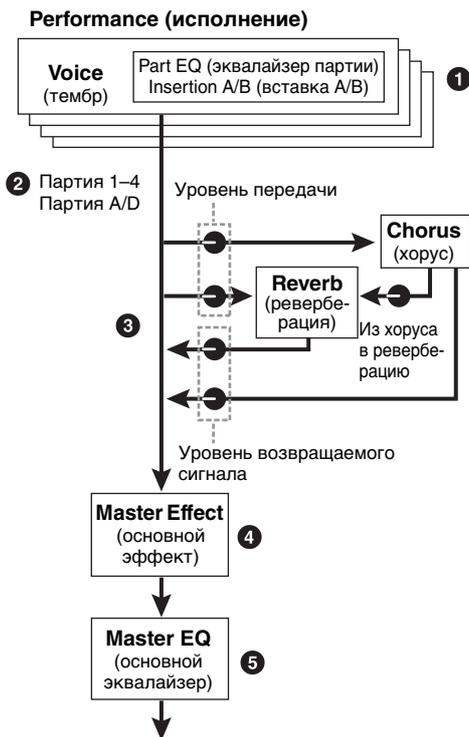
Quick setup

Режим File

Приложение

MIDI

В режиме Performance (исполнение)



- Part EQ (эквалайзер партии) применяется к каждой партии.**
Настройки: Задаются на экране EQ (эквалайзер) (стр. 67) в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения).
- Выбор партий, к которым применяется эффект вставки.**
Настройки: Задаются на экране INS SW (стр. 64) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения).
- Параметры, связанные с реверберацией и хорусом.**
Настройки: Задаются на экране CONNECT (подключение) (стр. 63) и экране CHORUS (хорус)/REVERB (реверберация) (стр. 64) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения), а также на экране EF SEND (стр. 66) в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения).
- Параметры, связанные с основным эффектом.**
Настройки: Задаются на экране MFX (стр. 60) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения).
- Параметры, связанные с основным эквалайзером.**
Настройки: Задаются на экране MEQ (стр. 61) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения).

ПРИМЕЧАНИЕ Настройки эффектов для пунктов 1, 3 и 4 в режиме Voice (тембр) могут быть выполнены максимально для трех партий, для которых включен эффект Insertion (вставка).

ПРИМЕЧАНИЕ Что касается входного аудиосигнала из гнезд A/D INPUT [L]/[R] в режиме Performance (исполнение), эффект задается на экране A/D IN в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения). Сначала задайте эффекты вставки. Затем убедитесь, что для параметра «Mode» (режим) (стр. 147) задано значение «1StereoRec» на экране USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Utility (служебный) и задайте уровень сигнала, передаваемого в эффект хоруса и реверберации. Если для параметра «Mode» (режим) установлено значение «VST» или «2StereoRec», выходной сигнал из эффекта вставки будет выводиться прямо на разъем USB [TO HOST] или гнезда OUTPUT [L/MONO]/[R].

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок контроллеров
▶ Блок эффектов
Внутренняя память

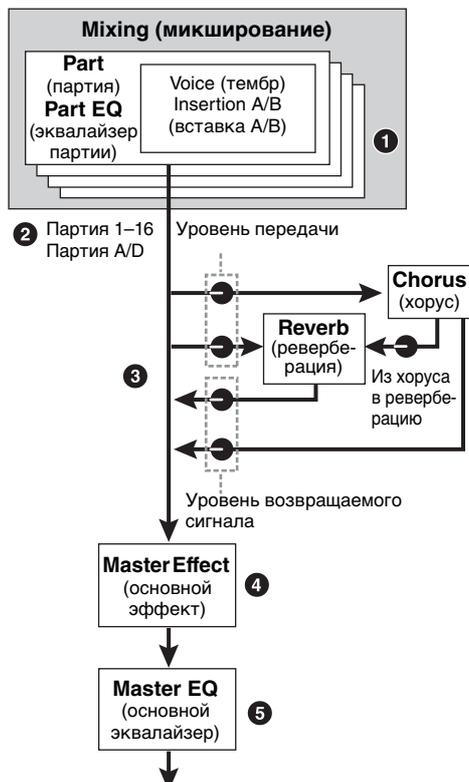
Справочник

Режим Voice
Режим Performance
Режим Song
Режим Pattern
Режим Mixing
Режим Master
Режим Remote
Режим Utility
Quick setup
Режим File

Приложение

MIDI

В режиме Mixing (микширование)



- Part EQ (эквалайзер партии) применяется к каждой партии.**
Настройки: Задаются на экране EQ (эквалайзер) (стр. 118) в режиме Mixing Part Edit (редактирование микшируемой партии).
- Выбор партий, к которым применяется эффект вставки.**
Настройки: Задаются на экране EFFECT (эффект) (стр. 116) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).
- Параметры, связанные с реверберацией и хорусом.**
Настройки: Задаются на экране EFFECT (эффект) (стр. 116) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).
- Параметры, связанные с основным эффектом.**
Настройки: Задаются на экране MFX (стр. 116) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).
- Параметры, связанные с основным эквалайзером.**
Настройки: Задаются на экране MEQ (стр. 116) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).

ПРИМЕЧАНИЕ Настройки эффектов для пунктов 1, 3 и 4 в режиме Voice могут быть выполнены максимально для трех партий, для которых включен эффект вставки.

ПРИМЕЧАНИЕ Что касается входного аудиосигнала из гнезд A/D INPUT [L]/[R] в режиме Song/Pattern (композиции/образец), эффект задается на экране A/D IN в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования). Сначала задайте эффекты вставки. Затем убедитесь, что для параметра «Mode» (режим) (стр. 147) задано значение «1StereoRec» на экране USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Utility (служебный) и задайте уровень сигнала, передаваемого в эффект хоруса и реверберации. Если для параметра «Mode» (режим) установлено значение «VST» или «2StereoRec», выходной сигнал из эффекта вставки будет выводиться прямо на разъем USB [TO HOST] или разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

Об эффекте Vocoder (вокодер)

Инструмент MOX6/MOX8 поддерживает применение эффекта вокодера. Вокодер является эффектом характерного «голоса робота», извлекающим характеристики звукового сигнала от микрофона и добавляющим их в звуковой сигнал при игре на клавиатуре. Человеческий голос складывается из звуков, порождаемых голосовыми связками и фильтруемых при прохождении воздуха через горло, нос и рот. Эти резонансные отделы имеют специфические частотные характеристики и эффективно работают как фильтр, создавая множество формант (гармонических составляющих). Эффект вокодера извлекает характеристики фильтра входного голосового сигнала от микрофона и создает голосовые форманты, используя несколько фильтров полосы пропускания. Тембр, похожий на механический голос робота, создается путем пропускания имеющих определенную высоту тона звуковых сигналов музыкальных инструментов (например, звукового сигнала синтезатора) через эти фильтры. Инструкции по использованию эффекта вокодера см. в руководстве пользователя.



О категориях, типах и параметрах эффектов

Сведения о категориях эффектов данного инструмента и типах эффектов, содержащихся в этих категориях, см. в разделе «Effect Type List» (Список типов эффектов) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Сведения о параметрах эффектов, которые можно задать для каждого типа эффектов, см. в разделе «Effect Parameter List» (Список параметров эффектов) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Описания всех категорий эффектов, типов эффектов и параметров эффектов см. в «Effect Parameter List» (Список параметров эффектов) в документе формата PDF «Synthesizer Parameters Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

О встроенных настройках

Встроенные настройки параметров для каждого типа эффектов предоставляются как шаблоны и могут быть выбраны на экране выбора типа эффекта. Для получения нужного звучания эффекта сначала попробуйте выбрать одну из встроенных настроек, близкую к желаемому звучанию, затем выполните необходимые изменения параметров. Встроенные настройки можно определить, задавая «Preset» (встроенные) на каждом из экранов параметров эффектов. Информацию о каждом из типов эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

▶ Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

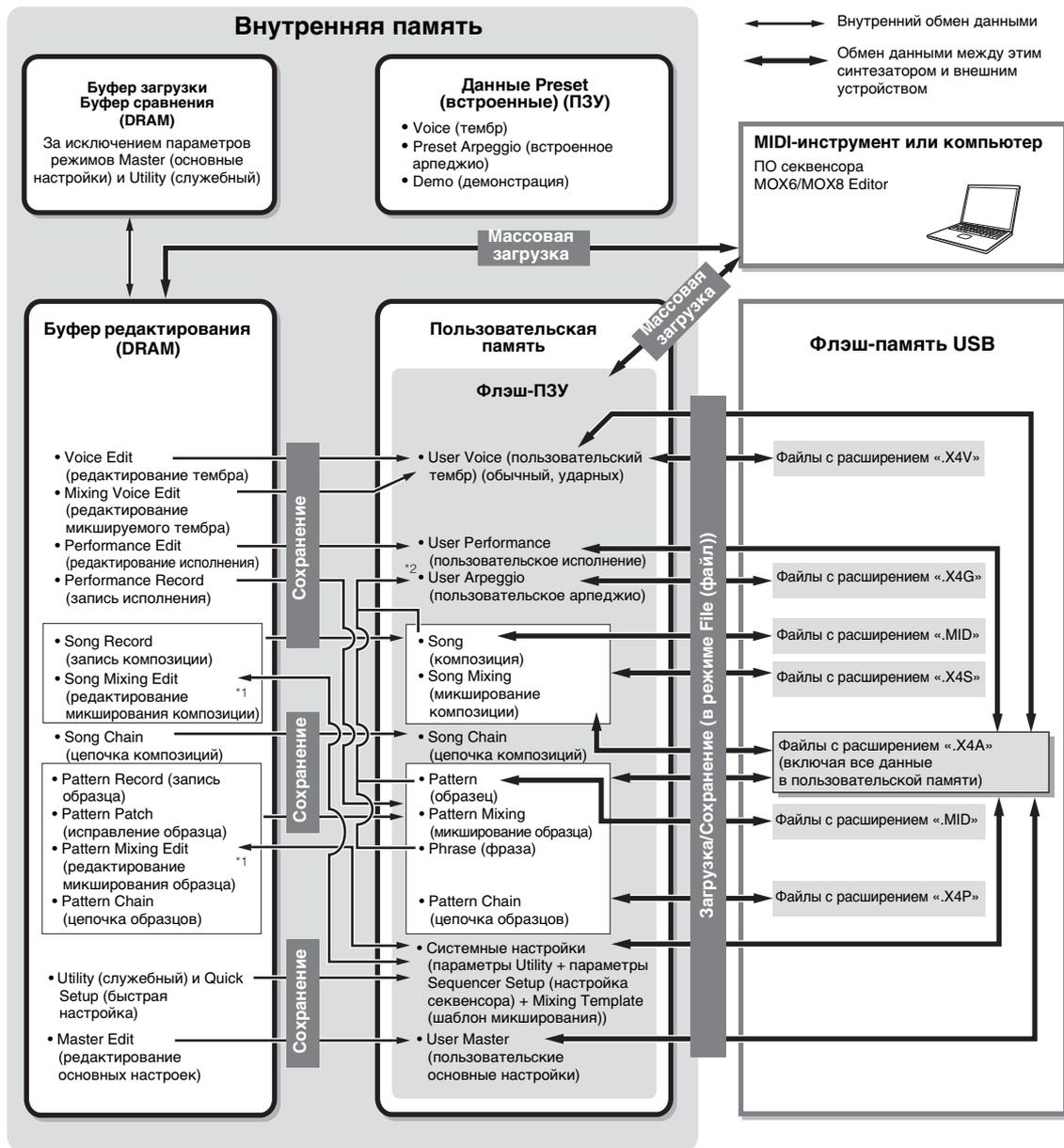
Приложение

MIDI

Внутренняя память

Инструмент MOX6/MOX8 создает множество различных видов данных, включая тембры, исполнения, композиции и образцы. В данном разделе описано, как управлять разными типами данных и использовать запоминающие устройства/накопители для хранения этих данных.

Внутренняя память инструмента MOX6/MOX8



Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок контроллеров
Блок эффектов
▶ Внутренняя память

Справочник

Режим Voice
Режим Performance
Режим Song
Режим Pattern
Режим Mixing
Режим Master
Режим Remote
Режим Utility
Quick setup
Режим File

Приложение

MIDI

*1 Параметры микширования можно сохранить/вызвать как шаблон в режиме Song Mixing Job (Задание композиции для микширования)/Pattern Mixing Job (Задание образца для микширования).

*2 Пользователь может преобразовать последовательность MIDI-данных, записанных в режиме Song Record (запись композиции)/Pattern Record (запись образца) в данные арпеджио. Преобразование можно произвести, выполнив следующие операции: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio (поставить дорожку в арпеджио) или [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio

Флэш-ПЗУ

ROM (Read Only Memory – постоянное запоминающее устройство) представляет собой память, созданную специально для считывания данных, в которую невозможно записать другие данные. В отличие от обычного ПЗУ, данные во флэш-ПЗУ можно перезаписывать, что позволяет пользователю хранить в этой памяти собственные данные. Данные во флэш-ПЗУ сохраняются даже при выключении питания.

DRAM

RAM (Random Access Memory – память с произвольным доступом) является памятью, специально созданной для выполнения операций записи и чтения данных. Имеются два разных типа RAM, применяемых в зависимости от условий хранения данных: статическая память SRAM (Static RAM) и динамическая память DRAM (Dynamic RAM). Инструмент MOX6/MOX8 оснащен только динамической памятью – DRAM. Поскольку хранящиеся в DRAM данные могут быть потеряны при выключении питания, перед выключением питания всегда следует сохранять данные, находящиеся в DRAM, во флэш-ПЗУ или на флэш-памяти USB.

Буфер редактирования и пользовательская память

Буфер редактирования представляет собой область памяти для редактирования данных следующих типов: Voice (тембр), Performance (исполнение), Master (основные настройки), Song Mixing (микширование композиции) и Pattern Mixing (микширование образца). Отредактированные в этой области данные сохраняются в пользовательской памяти. В режиме Voice/Performance/Master/Mixing (тембр/исполнение/основные настройки/микширование) буфер редактирования является памятью для одной программы. Поэтому при выборе другой программы Voice (тембр), Performance (исполнение), Master (основные настройки), Song (композиция) или Pattern (образец) все содержимое буфера редактирования перезаписывается данными вновь выбранной программы Voice/Performance/Mixing. Следует сохранять все важные данные перед выбором другой программы Voice (тембр) и т. д. В режиме Song/Pattern (композиция/образец) буфер редактирования для настроек секвенсора представляет собой область памяти для программ в обоих режимах (64 x 2). Поэтому даже при выборе другого режима (режима Song (композиция) или режима Pattern (образец)), либо при выборе другой композиции или образца сохраняются данные последовательности старых композиций/образцов. Следует сохранять данные последовательности перед выключением питания, поскольку находящиеся в буфере данные последовательности будут потеряны при выключении питания. При сохранении данных последовательности все данные композиции и все данные образца, включая настройки микширования будут сохранены в пользовательской памяти.

Буфер редактирования и буфер загрузки

Если выбрать другую программу Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/образец), не выполнив сохранение редактируемой программы, в дальнейшем можно загрузить свои оригинальные изменения, поскольку данные из буфера редактирования сохраняются в резервной памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что буфер загрузки недоступен в режиме Master Edit (редактирование основных настроек).

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналого-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок контроллеров
Блок эффектов
▶ Внутренняя память

Справочник

Режим Voice
Режим Performance
Режим Song
Режим Pattern
Режим Mixing
Режим Master
Режим Remote
Режим Utility
Quick setup
Режим File

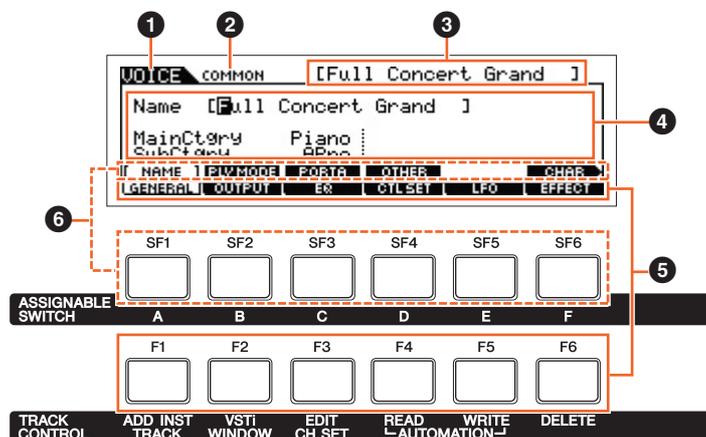
Приложение

MIDI

Справочник

В данном разделе подробно описаны все параметры, используемые для настройки инструмента MOX6/MOX8.

Базовая конфигурация экрана



- ❶ Индикация выбранной дорожки.
- ❷ Индикация текущего состояния редактирования; например, Common (редактирование общих параметров) или Part (редактирование партии).
- ❸ Индикация выбранного в настоящий момент для редактирования тембра/исполнения/композиции/образца/основных настроек.
- ❹ Индикация текущих редактируемых параметров.
- ❺ Индикация разных экранов, классифицированных по функции, в формате вкладок. Нажатие кнопки [F1]–[F6] (кнопка функции) позволяет перейти на экран соответствующей функции.
- ❻ Индикация разных экранов, классифицированных по подфункции, в формате вкладок (если выбранная ранее в разделе ❺ вкладка имеет подфункции). Нажатие кнопки [SF1]–[SF6] (кнопка подфункции) позволяет перейти на экран соответствующей подфункции.

О значках Knob

В разделе «Справочник» значения параметров, помеченных этим значком, могут непосредственно изменяться с помощью соответствующей ручки-регулятора на панели инструмента.

Режим Voice (тембр)

Режим Voice (тембр) применяется для выбора, воспроизведения и редактирования нужных тембров. В данном разделе описаны все параметры в четырех типах режимов (Voice Play (воспроизведение тембра), Normal Voice Edit (редактирование обычного тембра), Drum Voice Edit (редактирование тембра ударных) и Voice Job (Задание тембра)). Учтите, что доступными для редактирования будут разные параметры в зависимости от типа тембра (для обычного тембра и тембра ударных).

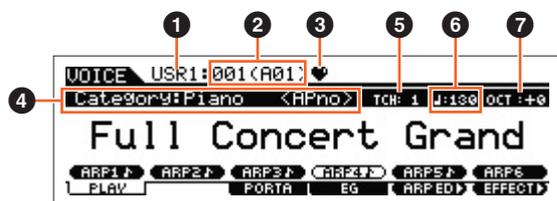
Voice Play (воспроизведение тембра)

Режим Voice Play является главным «порталом» для перехода в режим тембра и в этом режиме пользователь выбирает и воспроизводит тембр. В этом режиме также предусмотрена возможность редактирования некоторых настроек тембра.

Порядок действий

Нажмите кнопку [VOICE].

[F1] PLAY



Экран Voice Play (воспроизведение тембра)

1 Банк тембров

2 Номер тембра

Индикация выбранных в настоящий момент банка тембров и номера тембра.

3 Индикатор избранной категории

Этот индикатор появляется при назначении выбранного в настоящий момент тембра в категорию Favorite (Избранное).

4 Категория

Индикация главной категории и подкатегории выбранного в настоящий момент тембра.

5 TCH (Transmit Channel – канал передачи данных)

Указывает MIDI-канал передачи данных клавиатуры. Пользователь может изменить MIDI-канал передачи данных клавиатуры, нажав кнопку [TRACK], чтобы загорелся ее индикатор, или нажав любую из цифровых кнопок [1]–[16]. Кроме того, можно изменить MIDI-канал передачи данных клавиатуры, выполнив следующую операцию: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → «KBDTransCh» (канал передачи клавиатуры).

6 \downarrow (темп арпеджио)

Индикация темпа арпеджио для выбранного в настоящий момент тембра.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

7 OCT (Octave – октава)

Индикация настройки октав на клавиатуре.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1 – арпеджио 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6 – арпеджио 6)

Типы арпеджио назначены для кнопок, на вкладках которых отображается значок восьмой ноты. Пользователь может в любой момент во время игры на клавиатуре вызвать эти типы, нажав соответствующие кнопки. Тип арпеджио можно задать на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 27).

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

[F3] PORTA (Portamento – портаменто)

На этом экране можно выбрать монофоническое или полифоническое воспроизведение и задать параметры портаменто. Выполненные на этом экране настройки будут применены к таким же параметрам на экране Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

Mono/Poly

Выбор монофонического или полифонического режима.

Настройки: mono (монофонический), poly (полифонический)

PortaSW (Portamento Switch – переключатель портаменто) Knob

Определяет, применяется ли портаменто к текущему тембру.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

PortaTime (Portamento Time – время портаменто) Knob

Определяет время изменения высоты звука или скорость при применении портаменто.

Настройки: 0 – 127

PortaMode (Portamento Mode – режим портаменто)

Определяет, как применяется портаменто к игре на клавиатуре. Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: fingered, fulltime

[F4] EG (Envelope Generator – генератор огибающих)

В этом разделе задается величина коррекции для настроек Amplitude EG (генератора амплитудных огибающих) и Filter EG (генератора огибающих фильтра) для всех элементов, составляющих тембр.

AEG (Amplitude EG – генератор амплитудных огибающих) Knob

ATK (Attack Time – время атаки)

Определяет, насколько быстро звук достигает максимальной громкости после нажатия клавиши.

DCY (Decay Time – время затухания)

Определяет, насколько быстро понижается громкость звука с максимального уровня атаки до уровня сустейна.

SUS (Sustain Level – уровень сустейна)

Уровень сустейна, определяющий громкость звука при удерживании нажатой ноты после начальной атаки и затухания.

REL (Release Time – время конечного затухания)

Определяет время полного затухания звука после отпущения клавиши.

Настройки: -64 – +0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе тембра ударных параметры Sustain Level и Release Time недоступны. В каждом из соответствующих столбцов появляется индикация «---», редактирование таких параметров невозможно.

FEG (Filter EG – генератор огибающих фильтра)

ATK (Attack Time – время атаки)

Определяет скорость изменения фильтра со времени проигрывания ноты до времени достижения максимального начального уровня частоты среза.

DCY (Decay Time – время затухания)

Определяет, насколько быстро понижается частота среза с максимального уровня атаки до уровня сустейна.

REL (Release Time – время конечного затухания)

Определяет, насколько быстро понижается частота среза с уровня сустейна до нуля при отпущении клавиши.

DEPTH (глубина) Knob

Диапазон, в котором изменяется частота среза Filter EG.

CUTOFF (Cutoff – частота среза) Knob

Частота среза для фильтра. Например, при выборе фильтра низких частот, чем больше значение, тем ярче затухание.

RESO (Resonance – резонанс) Knob

Определяет акцент на частоте среза.

Настройки: -64 – +0 – +63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
▶ [F3] PORTA
▶ [F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[F5] ARP ED (Arpeggio Edit – редактирование арпеджио)

Индикация экрана Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 27) в режиме Voice (тембр).

[F6] EFFECT (эффект)

Индикация экрана EFFECT (эффект) (стр. 35) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

Arpeggio Edit (редактирование арпеджио)

Служит для задания связанных с арпеджио параметров. На любом экране нажмите кнопку [SF1] ARP1–[SF6] ARP6, чтобы выбрать арпеджио для редактирования.

Порядок действий

[VOICE] → Выбор тембра → [F5] ARP ED
Режим Voice → ARP [EDIT]

[F2] TYPE (тип)

Bank (банк арпеджио)

Category (категория арпеджио)

SubCategory (подкатегория арпеджио)

Type (тип арпеджио)

Определяет номер нужного типа арпеджио из указанного банка и категории.

Настройки: Bank.....pre (preset – встроенный), user (пользовательский)
Category/SubCategory.....См. «Список категорий» (стр. 11).
Type.....См. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

VeloRateOfs (Velocity Rate Offset – коррекция показателя силы нажатия)

Определяет величину коррекции показателя силы нажатия для воспроизведения арпеджио. Если результирующее значение показателя силы нажатия будет меньше нуля, устанавливается значение 1, если результирующее значение будет больше 128, устанавливается значение 127.

Настройки: -100% – +0% – +100%

GateRateOfs (Gate Time Rate Offset – коррекция времени звучания)

Определяет величину коррекции времени звучания для воспроизведения арпеджио. Значение времени звучания не может быть ниже обычного минимума равного 1. При получении значений вне допустимого диапазона автоматически устанавливается минимальное значение.

Настройки: -100% – +0% – +100%

[F3] MAIN (главный)

Tempo (Arpeggio Tempo – темп арпеджио) Knob

Определяет темп арпеджио.

Настройки: 5 – 300

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании данного инструмента с внешним секвенсором, программным обеспечением DAW или MIDI-устройством и необходимости синхронизации с этим устройством следует задать для параметра «MIDI Sync» (MIDI-синхронизация) (стр. 149) на экране MIDI в режиме Utility (служебный) значение «external» (внешняя) или «auto» (автоматически). Когда для параметра «MIDI Sync» задано значение «auto» (только при постоянной передаче сообщений синхронизации – MIDI clock) или «external», для параметра Tempo на этом экране появляется индикация «external» и изменить этот параметр невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

Switch (Arpeggio Switch – переключатель арпеджио)

Включает или выключает арпеджио.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Hold (Arpeggio Hold – удержание арпеджио)

Определяет, будет ли арпеджио циклически продолжаться после отпущения клавиш. Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: sync-off (без синхронизации), off (выкл.), on (вкл.)

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
▶ [F5] ARP ED
▶ [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

▶ [F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

ChgTiming (Change Timing – смена синхронизации)

Определяет фактическое согласование во времени для переключения типа арпеджио, когда пользователь выбирает другой тип во время воспроизведения арпеджио. При значении «realtime» производится немедленное переключение типа арпеджио. При значении «measure» переключение типа арпеджио производится в начале следующего такта.

Настройки: realtime (реальное время), measure (такт)

KeyMode (режим клавиш)

Определяет, как воспроизводится арпеджио при игре на клавиатуре. Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

ПРИМЕЧАНИЕ Некоторые типы арпеджио из категории «Cntr» могут содержать нотные события (стр. 16). Если выбрать такой тип арпеджио и задать для параметра KeyMode значение «sort» или «thru» не генерируется никаких звуков даже при приеме инструментом MOX6/MOX8 сообщений «Note On» (нота нажата).

VelMode (Velocity Mode – режим показателя силы нажатия)

Регулировка показателя силы нажатия для нот арпеджио.

Настройки: original (исходная), thru (сквозная)

OutOctShift (Output Octave Shift – смещение октавы выходного сигнала)

Сдвиг высоты звука арпеджио вверх или вниз (в октавах).

Настройки: -10 – +0 – +10

[F4] LIMIT (предел)

NoteLimit (Arpeggio Note Limit – нотный диапазон арпеджио)

Задаёт границы нотного диапазона арпеджио путем указания самой низкой и самой высокой ноты.

Настройки: C –2–G8

VelocityLimit (Arpeggio Velocity Limit – предел силы нажатия арпеджио)

Задаёт самую низкую и самую высокую силу нажатия, при которых может запускаться воспроизведение арпеджио.

Настройки: 1 – 127

[F5] PLAY FX (Play Effect – эффект при воспроизведении)

Swing (свинг)

Задержка нот на четных долях (бэк бит) для воспроизведения в стиле свинга.

Настройки: -120 – +0 – +120

UnitMultiply (Unit Multiply – кратность единице)

Регулировка времени воспроизведения арпеджио по темпу.

Настройки: 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

QtzValue (Quantize Value – значение выравнивания)

Определяет, какие доли и нотные данные в арпеджио требуется выравнивать или к каким долям в арпеджио применяется свинг. Число справа от каждого значения указывает разрешение для четвертей в импульсах.

Настройки:  60 (тридцать вторая),  80 (триоль из шестнадцатых),  120 (шестнадцатая),  160 (триоль из восьмых),  240 (восьмая),  320 (триоль из четвертей),  480 (четверть)

QtzStrength (Quantize Strength – сила выравнивания)

Задаёт «силу», с которой нотные события подтягиваются до ближайших выравниваемых долей.

Настройки: 0% – 100%

VelocityRate (корректировка показателя силы нажатия)

Определяет величину коррекции показателя силы нажатия для воспроизведения арпеджио относительно исходного значения.

Настройки: 0% – 200%

GateTimeRate (корректировка времени звучания)

Определяет величину коррекции времени звучания (длительности) нот арпеджио относительно исходного значения.

Настройки: 0% – 200%

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
▶ [F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

OctaveRange (октавный диапазон)  Knob

Максимальный диапазон арпеджио в октавах.

Настройки: -3 – +0 – +3

Loop (цикл)

Определяет, будет ли арпеджио однократно или постоянно, пока удерживаются нажатые ноты.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

TriggerMode (режим запуска)

При значении «gate» нажатие ноты приводит к запуску воспроизведения арпеджио, а отпускание ноты – к остановке воспроизведения. При значении «toggle» нажатие ноты приводит к запуску/остановке воспроизведения арпеджио, а отпускание ноты не влияет на воспроизведение арпеджио.

Настройки: gate (гейт), toggle (переключение)

AccntVelTh (Accent Velocity Threshold – порог показателя силы нажатия акцента)

Минимальная сила нажатия, при которой запускается фраза акцента.

Настройки: off (выкл.), 1–127

AccntStrtQtz (Accent Start Quantize – выравнивание запуска акцента)

Определяет момент запуска фразы акцента при приеме показателя силы нажатия, превышающего значение параметра Accent Vel Threshold (см. выше). При значении «off» фраза акцента запускается сразу после приема такого показателя силы нажатия. При значении «on» фраза акцента запускается на доле, указанной для каждого типа арпеджио, после приема такого показателя силы нажатия.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

RandomSFX (спецэффекты)

Определяет, активна или нет функция Random SFX.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

SFXVelOffset (Random SFX Velocity Offset – коррекция показателя силы нажатия для Random SFX)

Определяет величину коррекции показателя силы нажатия для нот Random SFX относительно исходного значения.

Настройки: -64 – +0 – +63

SFXKeyOnCtrl (Random SFX Key on Control – управление нажатием клавиш для Random SFX)

При значении «on» специальный звук Random SFX воспроизводится с применением запрограммированного показателя силы нажатия. При значении «off» звук Random SFX воспроизводится с применением показателя силы нажатия, формируемого при проигрывании каждой из нот.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Режим Voice (тембр)**Voice Play**

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit**Common Edit**

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

Normal Voice Edit (редактирование обычного тембра)

Обычные тембры, содержащие звуки разных типов музыкальных инструментов, могут воспроизводиться в диапазоне клавиатуры. Обычные тембры могут содержать до восьми элементов. Предусмотрено два типа экранов Normal Voice Edit: экраны Common Edit для редактирования параметров, общих для всех элементов, и экраны Element Edit для редактирования отдельных элементов. В данном разделе описаны параметры для экранов Common Edit и Element Edit.

Common Edit (редактирование общих параметров)

Порядок действий [VOICE] → Выбор обычного тембра → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (общие)

[SF1] NAME (название)

Name (название тембра)

Служит для ввода нужного названия тембра. При нажатии кнопки [SF6] CHAR в то время, когда курсор находится в поле «Name», отображается диалоговое окно присвоения имени (названия). Названия тембров могут содержать до 20 символов.

Пользователь может задать название, используя диск [DATA] и кнопки перемещения курсора [←]/[→], удерживая нажатой кнопку [SF6] CHAR. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

MainCtgr (Main Category – главная категория)

SubCtgr (Sub Category – подкатегория)

Определяют главную категорию и подкатеорию тембра. Категории являются ключевыми словами, представляющими основные характеристики тембров. После выбора подходящей категории становится проще найти нужный тембр среди широкого разнообразия имеющихся тембров. Имеется 17 главных категорий, указывающих типы инструментов. В каждой из главных категорий может быть до шести подкатегорий, указывающих более детально типы инструментов.

Настройки: См. «Список категорий тембров» на [стр. 53](#).

[SF2] PLY MODE (Play Mode – режим воспроизведения)

Mono/Poly

Выбор монофонического или полифонического режима.

Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: mono (монофонический), poly (полифонический)

KeyAsgnMode (Key Assign Mode – режим назначения клавиш)

Определяет метод воспроизведения, когда одинаковые ноты непрерывно поступают по одному и тому же каналу без соответствующих сообщений «note off» (нота отпущена). Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: single (один), multi (множество)

NoteShift (сдвиг нот)

Определяет настройку транспонирования – величину (в полутонах), на которую повышается или понижается высота звука.

Настройки: -24 – +0 – +24

M. TuningNo. (Micro Tuning Number – номер микроподстройки)

Задаёт систему настройки для тембра. Подробнее о разных системах настройки см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 01 (Equal Temp – равномерно темперированный строй), 02 (PureMaj – чистый мажор), 03 (PureMin – чистый минор), 04 (Werckmeister – Веркеймстера), 05 (Kirnberger – Кирнбергера), 06 (Vallot&Yng – Валлота и Юнга), 07 (1/4 Shift – сдвиг на четверть), 08 (1/4 Tone – 1/4 тона), 09 (1/8 Tone – 1/8 тона), 10 (Indian – индийская), 11 (Arabic 1 – арабская 1), 12 (Arabic 2 – арабская 2), 13 (Arabic 3 – арабская 3)

M. TuningRoot (Micro Tuning Root – основной тон микроподстройки)

Задаёт основной тон для функции микроподстройки.

Настройки: C–B

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF3] PORTA (Portamento – портаменто)

Switch (Portamento Switch – переключатель портаменто)

Определяет, применяется ли портаменто к игре на клавиатуре с использованием текущего тембра.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Time (Portamento Time – время портаменто)

Определяет время изменения высоты звука или скорость при применении портаменто.

Настройки: 0 – 127

Mode (Portamento Mode – режим портаменто)

Определяет, как применяется портаменто к игре на клавиатуре.

Настройки: fingered, fulltime

TimeMode (Portamento Time Mode – режим времени портаменто)

Определяет, как изменяется высота звука во времени.

Настройки: rate1, time1, rate2, time2

LegatoSlope (Portamento Legato Slope – спад легато портаменто)

Определяет скорость атаки для нот легато, когда для параметра Portamento Switch (см. выше) включен, а для параметра Mono/ Poly задано значение «mono». (Ноты легато «перекрывают» друг друга, следующая нота проигрывается раньше, чем отпускается предыдущая.)

Настройки: 0 – 7

[SF4] OTHER (прочее)

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode – режим назначаемых функций 1)

A.Func2 (Assignable Function 2 Mode – режим назначаемых функций 2)

Определяет, как работают кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2] – как фиксаторы (с удержанием) или мгновенно. Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: momentary (мгновенно), latch (фиксация)

PB Upper (Pitch Bend Range Upper – верхняя граница диапазона изменения высоты звука)

PB Lower (Pitch Bend Range Lower – нижняя граница диапазона изменения высоты звука)

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука в полутонах.

Настройки: -48 – 0 – +24

Assign1 (Assign 1 Value – значение Assign 1)

Assign2 (Assign 2 Value – значение Assign 2)

Определяет величину коррекции для функций, назначенных для Assign 1/2, относительно исходных значений.

Настройки: -64 – +0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ Назначение функций для регуляторов-ручек ASSIGN 1/2 можно выполнить на экране CTL SET (настройка контроллеров) (стр. 32).

[F2] OUTPUT (вывод)

Volume (громкость)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранного тембра.

Настройки: 0 – 127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного тембра.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

ChoSend (Chorus Send – передача на хорус)

RevSend (Reverb Send – передача на реверберацию)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект хоруса/реверберации.

Настройки: 0 – 127

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о подключении эффектов см. стр. 19.

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[F3] EQ (эквалайзер)

Параметрический трехполосный эквалайзер (полосы частот: High (высокие), Mid (средние) и Low (низкие)). Пользователь может ослабить или усилить уровень для каждой полосы частот (High, Mid, Low) для изменения звучания тембра.

FREQ (Frequency – частота)

Частота для каждой полосы частот.

Настройки: Low: 50,1 Гц–2,00 кГц
Mid: 139,7 Гц–10,1 кГц
High: 503,8 Гц–14,0 кГц

GAIN (усиление)

Определяет усиление уровня для частоты (см. выше) или величину, на которую ослабляется/усиливается выбранная полоса частот.

Настройки: -12,00 дБ–+0 дБ–+12,00 дБ

Q

Определяет Q (ширину полосы) для полосы средних частот – Mid.

Настройки: 0,7 – 10,3

[F4] CTL SET (Controller Set – настройка контроллеров)

[SF1] SET1/2 (настройка 1/2)–[SF3] SET5/6 (настройка 5/6)

Поскольку для каждого из тембров можно назначить до шести настроек контроллеров, предусмотрены три страницы (настройки 1/2, настройки 3/4 и настройки 5/6). Подробнее о настройке контроллеров см. [стр. 53](#).

ElmSw (Element Switch – переключатель элементов)

Позволяет выбрать, будет ли воздействовать контроллер на каждый отдельный элемент.

Настройки: Элементы 1–8 включены (с «1» по «8») или отключены («-»).

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр отключен, если параметр Dest (адресат) (см. ниже) задан для параметра, не связанного с элементами тембра.

Source (источник)

Определяет, какой контроллер должен быть назначен и использоваться для выбранной настройки контроллеров. Затем этот контроллер используется для управления параметром, заданным в поле Destination (см. ниже).

Настройки: PB (колесико изменения высоты звука), MW (колесико модуляции), AT (Aftertouch), FC1/FC2 (ножной контроллер 1/2), FS (ножной переключатель), RB (ленточный контроллер), BC (контроллер дыхания), AS1 (ASSIGN 1), AS2 (ASSIGN 2), FC2 (ножной контроллер 2), AF1 (ASSIGNABLE FUNCTION [1]), AF2 (ASSIGNABLE FUNCTION [2])

ПРИМЕЧАНИЕ Если ножной переключатель установлен для Control Change (изменения управления) № 96 или выше на экране CTL ASN (настройка контроллеров) в режиме Utility (служебный), такой ножной переключатель будет невозможно задать в качестве «источника» в настройке контроллеров для выбранного тембра.

Dest (Destination – адресат)

Определяет функцию, которая управляется контроллером, заданным в поле Source (источник).

Настройки: См. «Control List» (Список элементов управления) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Depth (глубина)

Определяет степень влияния контроллера-источника на адресата.

Настройки: -64 – 0 – +63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
▶ [F3] EQ
▶ [F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator – низкочастотный осциллятор)

[SF1] WAVE (волна)

Wave (волна)

Служит для выбора волновой формы LFO.

Настройки: tri, tri+, sawup, sawdown, squ1/4, squ1/3, squ, squ2/3, squ3/4, trpzd, S/H 1, S/H 2, user

Speed (скорость)

Регулирует скорость (частоту) колебаний LFO.

Настройки: 0 – 63

ТемпоСинс (синхронизация темпа)

Определяет, синхронизируется ли LFO с темпом арпеджио или секвенсора (композиция или образец).

Настройки: off (не синхронизируется), on (синхронизируется)

ТемпоSpeed (скорость темпа)

Этот параметр доступен, только когда включен параметр «ТемпоСинс» (см. выше). Он позволяет выполнить детальные настройки значений нот, определяющие как импульсы LFO (низкочастотного осциллятора) синхронизируются с арпеджио.

Настройки: 16th, 8th/3 (триоли из восьмых), 16th. (шестнадцатые с точкой), 8th, 4th/3 (триоли из четвертей), 8th. (восьмые с точкой), 4th (четверти), 2nd/3 (триоли из половинных нот), 4th. (четверти с точкой), 2nd (половинные ноты), whole/3 (триоли из целых), 2nd. (половинные ноты с точкой), 4th x 4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 4th x 5 (квинтоли из четвертей; пять четвертей в доле), 4th x 6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 4th x 7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 4th x 8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле), 4th x 16 (шестнадцать четвертей в доле), 4th x 32 (32 четверти в доле), 4th x 64 (64 четверти в доле)

ПРИМЕЧАНИЕ Фактическая длительность ноты зависит от внутренних и внешних MIDI-настроек темпа.

PlayMode (режим воспроизведения)

Определяет, обрабатывает ли LFO с циклическим повторением или однократно.

Настройки: loop (цикл), one shot (однократно)

KeyOnReset (сброс при нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс LFO каждый раз при нажатии клавиши.

Настройки: off (выкл.), each-on (при каждом нажатии), 1st-on (при 1-м нажатии)

RandomSpeed (случайная скорость)

Определяет, в какой степени меняется скорость LFO случайным образом.

Настройки: 0 – 127

[SF2] DELAY (задержка)

Delay (задержка)

Определяет задержку между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом запуска LFO.

Настройки: 0 – 127

FadeIn (Fade In Time – время усиления)

Период времени постепенного усиления эффекта LFO (по истечении времени задержки, определяемого параметром «Delay»).

Настройки: 0 – 127

Hold (удержание)

Продолжительность времени, в течение которого LFO удерживается на своем максимальном уровне.

Настройки: 0 – 127

FadeOut (Fade Out Time – время ослабления)

Период времени постепенного ослабления эффекта LFO (по истечении времени, определяемого параметром «Hold»).

Настройки: 0 – 127

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF3] PHASE (фаза)

Phase (фаза)

Точка начальной фазы для волны LFO при его сбросе.

Настройки: 0, 90, 120, 180, 240, 270

OFFSET EL1 – EL8 (коррекция элемента 1–8)

Определяет величину коррекции для параметра Phase (см. выше) для соответствующих элементов.

Настройки: +0, +90, +120, +180, +240, +270

[SF4] BOX (блок)

На этом экране можно выбрать параметр-адресат, на который воздействует LFO (другими словами, каким аспектом звука управляет LFO), элементы, на которые воздействует LFO, и глубину LFO. Предусмотрены три страницы (блока) для настройки адресата и возможность назначения нескольких адресатов.

ElementSw (LFO Element Switch – переключатель элементов LFO)

Определяет, воздействует ли LFO на каждый из элементов.

Dest (Control Destination – адресат управления)

Определяет функции, которыми требуется управлять с помощью волны LFO.

Настройки: См. «Control List» (Список элементов управления) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

ПРИМЕЧАНИЕ Фактические имена содержащихся в списке элементов управления параметров «Insertion Effect A Parameter 1 – 16», «Insertion Effect B Parameter 1 – 16» и «Insertion Effect L Parameter 1 – 32» для выбранного типа эффекта отображаются на экране. Если отображается одно из этих имен, для такого параметра не назначена функция.

Depth (глубина)

Задаёт глубину волны LFO (амплитуду).

Настройки: 0 – 127

DPTRATIO (Depth Ratio – коэффициент глубины) EL1 – EL8

Определяет величину коррекции для параметра «Depth» (см. выше) для соответствующих элементов.

Настройки: 0 – 127

[SF5] USER (пользователь)

Это меню доступно, только когда для параметра «Wave» задано значение «user». Пользователь может создать нестандартную волну LFO, содержащую до шестнадцати периодов.

Template (шаблон)

Содержит запрограммированные настройки для создания оригинального LFO. Пользователь может задать волну случайным образом, нажав кнопку [SF1] RANDOM.

Настройки: all-64 для всех периодов задаются значения -64.
all0 для всех периодов задаются значения 0.
all+64 для всех периодов задаются значения +63.
sawup создается пилообразная восходящая волна.
sawdown создается пилообразная нисходящая волна.
evnstep для всех четных периодов задаются значения -64, для всех нечетных – значения +63.
oddstep для всех нечетных периодов задаются значения -64, для всех четных – значения +63.

Slope (наклон)

Определяет наклон или характеристики спада волны LFO.

Настройки: off (без наклона), up (вверх), down (вниз), up&down (вверх и вниз)

Value (Step Value – значение периода)

Определяет уровень для каждого периода, заданного параметром «Step».

Настройки: -64 – +0 – +63

Step (период)

Числитель: служит для выбора нужного периода.

Настройки: 1 – 16

Знаменатель: определяет максимальное число периодов.

Настройки: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

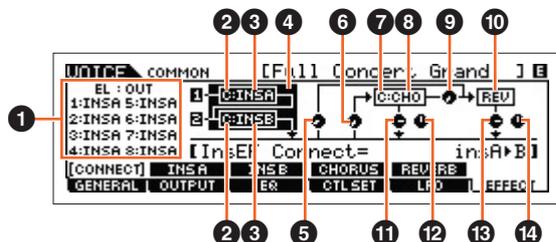
Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[F6] EFFECT (эффект)

[SF1] CONNECT (подключение)



1 EL: OUT 1–8 (выход элемента 1–8)

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки каждого отдельного элемента. Значение «THRU» позволяет обойти эффекты вставки для указанного элемента. Если для параметра «InsEF Connect» (подключение эффекта вставки) задано значение «vocoder», выход определен, даже если для параметра «EL: OUT» задано значение «INSA» или «INSB».

Настройки: THRU (сквозь), INSA (эффект вставки A), INSB (эффект вставки B)

2 InsA Ctgr (категория эффекта вставки A)/InsB Ctgr (категория эффекта вставки B)

3 InsA Type (тип эффекта вставки A)/InsB Type (тип эффекта вставки B)

Определяют категорию и тип для эффекта вставки A/B. Если для параметра «InsEF Connect» (подключение эффекта вставки) задано значение «vocoder», данный параметр указывает тип вокодера и определяет тип эффекта для вокодера.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

4 InsEF Connect (Insertion Effect Connection – подключение эффекта вставки)

Определяет маршрут эффекта для эффектов вставки A и B. Изменения настройки отображаются в виде схемы на экране, дающей ясную картину маршрутизации сигнала. Подробнее см. в разделе «Подключение эффекта в каждом режиме» главы «Основная структура» (стр. 19).

Настройки: parallel, insA>B, insB>A, vocoder

ПРИМЕЧАНИЕ Если выбрано значение «vocoder», появляется индикация «VOCODER» на вкладке меню для кнопки [SF2], а вкладка меню для кнопки [SF3] исчезает.

ПРИМЕЧАНИЕ Если выбрано значение «vocoder», аудиосигнал выводится из инструмента в монофоническом режиме.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробные инструкции по использованию вокодера см. в Руководстве пользователя.

5 Reverb Send (передача на реверберацию)

Регулирует уровень сигнала, передаваемого на эффект реверберации.

Настройки: 0 – 127

6 Chorus Send (передача на хорус)

Регулирует уровень сигнала, передаваемого на эффект хорус.

Настройки: 0 – 127

7 Chorus Ctg (Chorus Effect Category – категория эффекта хорус)

8 Chorus Typ (Chorus Effect Type – тип эффекта хорус)

Определяет категорию и тип эффекта хорус.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

9 Chorus to Reverb (из хоруса в реверберацию)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта хорус на эффект реверберации.

Настройки: 0 – 127

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

10 Reverb Type (тип реверберации)

Служит для выбора типа эффекта реверберации.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

11 Chorus Return (возврат хора)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта chorus.

Настройки: 0 – 127

12 Chorus Pan (панорама хора)

Определяет направленность панорамы звучания для звука эффекта chorus.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

13 Reverb Return (возврат реверберации)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта реверберации.

Настройки: 0 – 127

14 Reverb Pan (панорама реверберации)

Определяет направленность панорамы звучания для звука эффекта реверберации.

Настройки: L663 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

[SF2] INS A (Insertion Effect A – эффект вставки A)

[SF3] INS B (Insertion Effect B – эффект вставки B)

[SF4] CHORUS (хорус)

[SF5] REVERB (реверберация)

На этих экранах пользователь может задать связанные с эффектом параметры, когда для параметра «InsEF CONNECT» (Подключение эффекта вставки) на экране CONNECT (Подключение) задано значение «parallel», «insA>B» или «insB>A». Эти экраны содержат по несколько страниц, которые можно выбирать с помощью кнопок перемещения курсора [<|/>].

На этих экранах пользователь также может вручную задать значение любого параметра выбранного типа эффекта.

1 Category (категория)

2 Type (тип)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

ПРИМЕЧАНИЕ Индикация «Category» отсутствует на экране REVERB (Реверберация).

3 Preset (встроенные данные)

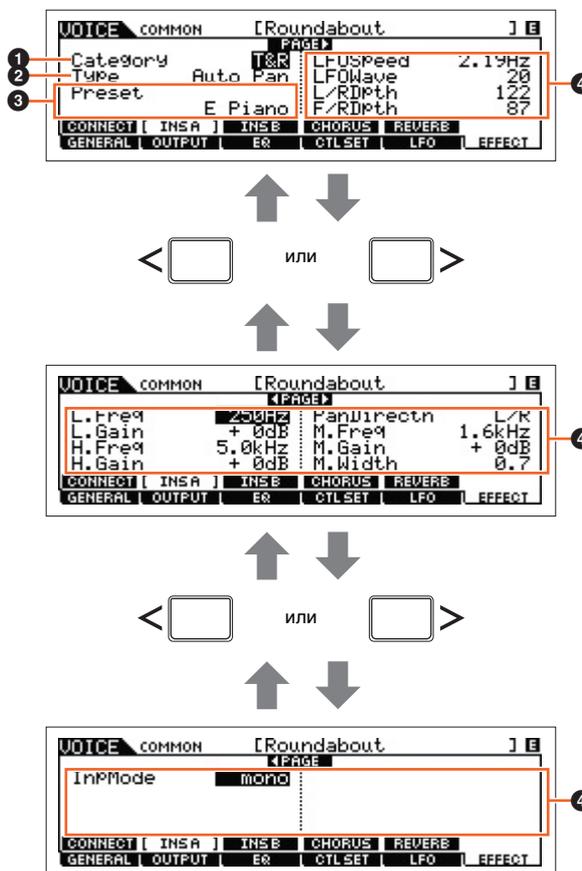
Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях. Пользователь может изменить способ воздействия на звук, выбрав эти запрограммированные настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ Список всех встроенных исполнений см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

4 Параметры эффекта

Отображаются разные параметры эффекта в зависимости от типа эффекта, выбранного в настоящий момент.

Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в «Effect Parameter List» (Список параметров эффектов) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).



Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

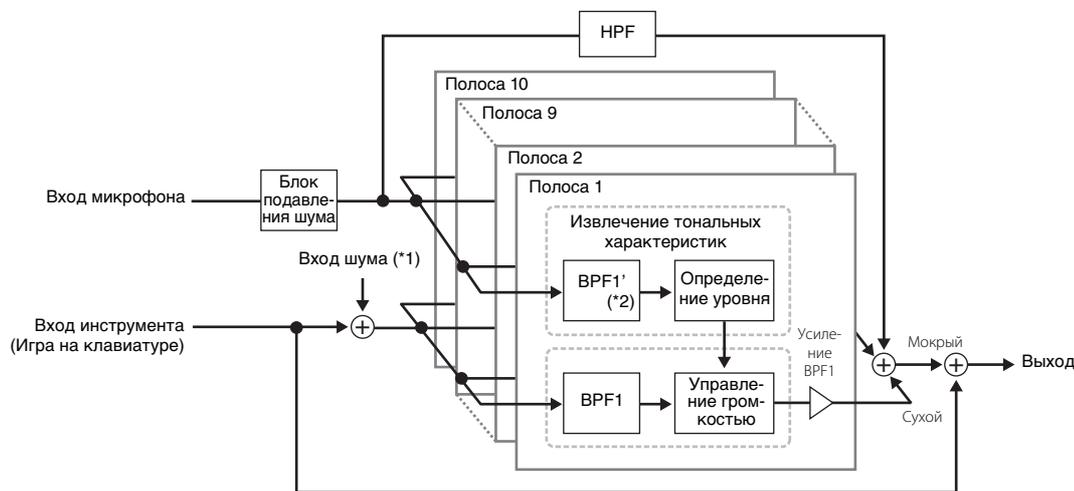
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF2] VOCODER (вокодер)

Вызов этого экрана с помощью кнопки [SF2] возможен только при установке для параметра «InSEF CONNECT» значения «vocoder» на экране [SF1] CONNECT (подключение). Связанные с вокодером параметры на этом экране определяют способ применения вокодера.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о функции Vocoder см. стр. 21.



*1 Используется шум, генерируемый в блоке вокодера.

2 Частота среза BPF1 может быть такой же, как частота среза BPF1. Это зависит от настройки параметров Formant Shift (сдвиг формант) и Formant Offset (коррекция формант).

Типе (тип)

Определяет, применяется ли вокодер к текущему тембру. При значении «Thru» вокодер не применяется к текущему тембру.

Настройки: Thru (сквозной), Vocoder (вокодер)

Attack (Vocoder Attack Time – время атаки вокодера)

Определяет время атаки звука вокодера.

Настройки: 1 мс–200 мс

Release (Vocoder Release Time – время конечного затухания вокодера)

Определяет время конечного затухания звука вокодера.

Настройки: 10 мс–3000 мс

MicGateTh (Mic Gate Threshold – порог подавления шума микрофона)

Определяет пороговый уровень блока подавления шума для звукового сигнала от микрофона.

Настройки: -72 дБ–-30 дБ

GateSw (Gate Switch – переключатель блока подавления шума)

Определяет, будет ли звуковой сигнал от микрофона выводиться при уровне, заданном параметром «HPFOutLvl», когда пользователь отпускает ноты. Обычно применяется значение «оп».

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

off: звуковой сигнал от микрофона выводится всегда.

on: звуковой сигнал от микрофона выводится, только когда нажата нота.

HPF (фильтр высоких частот)

Частота среза фильтра высоких частот для звукового сигнала из входа микрофона. Чем выше значение этого параметра, тем более отчетливыми становятся высокочастотные согласные и свистящие звуки (становится легче понять слова).

Настройки: thru, 500 Гц–16,0 кГц

HPFOutLvl (High Pass Filter Output Level – уровень выходного сигнала фильтра высоких частот)

Определяет уровень звукового сигнала от микрофона на выходе из HPF (фильтра высоких частот).

Настройки: 0 – 127

FormantShift (сдвиг формант)

Определяет величину (в BPF), на которую сдвигается значение частоты среза для фильтров BPF (для входа инструмента).

Данный параметр может использоваться для регулировки высоты звука вокодера.

Настройки: -2, -1, +0, +1, +2

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

FormantOffset (коррекция формант)

Тонкая регулировка частот среза всех фильтров BPF (для входа инструмента). Данный параметр может использоваться для тонкой регулировки высоты звука вокодера.

Настройки: -63 – +0 – +63

MicLvl (Mic Level – уровень микрофона)

Определяет уровень звукового сигнала от микрофона на входе в вокодер.

Настройки: 0 – 127

InstInpLvl (Inst Input Level – входной уровень инструмента)

Определяет уровень звукового сигнала от игры на клавиатуре на входе в вокодер.

Настройки: 0 – 127

NoisInpLvl (Noise Input Level – входной уровень шума)

Определяет уровень шумового звукового сигнала на входе в вокодер. Этот параметр может использоваться для подчеркивания свистящих и взрывных звуков, а также для повышения выразительности речевых характеристик.

Настройки: 0 – 127

OutLvl (Output Level – выходной уровень)

Определяет уровень выходного сигнала вокодера.

Настройки: 0 – 127

Dry/Wet (баланс сухого/мокрого сигнала)

Баланс между сухим звуковым сигналом (без применения эффекта) и мокрым звуковым сигналом (с применением эффекта).

Настройки: D63>W – D=W – D<W63

BPF 1–10 Gain (усиление фильтра полосы пропускания 1–10)

Определяет усиление выходного сигнала для каждого фильтра полосы пропускания (BPF 1–10) для входа инструмента (звукового сигнала от игры на клавиатуре). BPF 1 соответствует самой низкой форманте, BPF 10 – самой высокой форманте.

Настройки: -18 дБ – +18 дБ

Element Edit (редактирование элемента)

Порядок действий

[VOICE] → Выбор обычного тембра → [EDIT] → Выбор элемента

[F1] OSC (Oscillator – осциллятор)

[SF1] WAVE (Waveform – волновая форма)

На этом экране можно выбрать нужную волновую форму или звук, используемый для элемента.

ElementSw (Element Switch – переключатель элемента)

Включение и выключение элемента.

Настройки: off (неактивен), on (активен)

ElementGroup (группа элементов)

Определяет группу для функции ХА (стр. 5). Элементы из одной группы вызываются по порядку или в случайном порядке. Такая настройка на этом экране невозможна, если параметрам ХА Control (управление ХА) для всех элементов присвоено значение «normal».

Настройки: 1 – 8

ХАCtrl (ХА Control – управление ХА)

Определяет работу функции расширенной артикуляции – Expanded Articulation (ХА) – для элемента.

Настройки: normal (обычный), legato (легато), key off sound (звук при отпускании клавиши), wave cycle (цикл волновой формы), wave random (случайная волновая форма), all AF off (все назначаемые функции выкл.), AF 1 on (назначаемая функция 1 вкл.), AF 2 on (назначаемая функция 2 вкл.)

WaveCategory (Waveform Category – категория волновой формы)

WaveNumber (Waveform Number – номер волновой формы)

Определяет волновую форму для выбранного элемента. См. «Waveform List» (Список волновых форм) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- ▶ [F6] EFFECT

Element Edit

- ▶ [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF2] OUTPUT (выход)

На этом экране можно задать определенные параметры выходного сигнала для выбранного элемента.

KeyOnDelay (задержка при нажатии клавиши)

Определяет время (задержку) между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом фактического воспроизведения звука. Можно задать разные задержки для любого элемента.

Настройки: 0 – 127

DelayTempoSync (синхронизация темпа с задержкой)

Определяет, синхронизируется ли KeyOnDelay с темпом арпеджио или секвенсора (композиция или образец).

Настройки: off (не синхронизируется), on (синхронизируется)

DelayTempo (темп с задержкой)

Определяет таймер для KeyOnDelay, когда включен параметр DelayTempoSync.

Настройки: 16th, 8th/3 (триоли из восьмых), 16th. (шестнадцатые с точкой), 8th, 4th/3 (триоли из четвертей), 8th. (восьмые с точкой), 4th (четверти), 2nd/3 (триоли из половинных нот), 4th. (четверти с точкой), 2nd (половинные ноты), whole/3 (триоли из целых), 2nd. (половинные ноты с точкой), 4thx4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 4thx5 (квинтоли из четвертей; пять четвертей в доле), 4thx6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 4thx7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 4thx8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле)

InsEffectOut (Insertion Effect Out – выходной сигнал эффекта вставки)

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки каждого отдельного элемента. Это такой же параметр, как «EL: OUT» (стр. 35) на экране [F6] EFFECT (Эффект) → [SF1] CONNECT (Подключение) в режиме Normal Voice Common Edit (Редактирование общих параметров обычного тембра). При выполнении настройки на этом экране автоматически изменяются значения этого параметра.

Настройки: thru (сквозной), ins A (вставка A), ins B (вставка B)

[SF3] LIMIT (предел)

NoteLimit (нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для каждого элемента путем указания самой низкой и самой высокой ноты.

Настройки: C – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

VelocityLimit (диапазон показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждый элемент.

Настройки: 1 – 127

VelCrossFade (Velocity Cross Fade – кросс-фейдер показателя силы нажатия)

Определяет, как постепенно уменьшается громкость звука элемента пропорционально изменениям показателя силы нажатия вне диапазона, определяемого параметром Velocity Limit (см. выше).

Настройки: 0 – 127

[F2] PITCH (высота звука)

[SF1] TUNE (настройка)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с высотой звука, для выбранного элемента.

Coarse (Coarse Tuning – грубая настройка)

Определяет высоту звука для каждого элемента в полутонах.

Настройки: -48 – 0 – +48

Fine (Fine Tuning – тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждого элемента.

Настройки: -64 – 0 – +63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

▶ [F1] OSC
▶ [F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

FineScaling (Fine Scaling Sensitivity – чувствительность к тонкой калибровке)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на высоту звука в тонкой настройке (см. выше) для выбранного элемента, при этом С3 расценивается как основная высота звука.

Настройки: -64 – +0 – +63

Random (в случайном порядке)

Позволяет пользователю случайным образом изменять высоту звука элемента для каждой проигрываемой ноты.

Настройки: 0 – 127

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

На этом экране можно определить, как PEG (Pitch EG – генератор огибающих высоты звука) реагирует на силу нажатия.

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity – чувствительность EG Time к силе нажатия) Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment – сегмент чувствительности EG Time к силе нажатия)

Определяет чувствительность параметров времени PEG к силе нажатия. Выберите сегмент, затем задайте значение параметра Time для этого сегмента.

Настройки: EGTime: -64 – 0 – +63

Настройки: Segment (сегмент): atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack) параметр EG Time воздействует на время атаки.

atk+dcy (attack + decay) значение параметра EG Time воздействует на время атаки/затухания 1.

dcy (decay) параметр EG Time воздействует на время затухания.

atk+rls (attack + release) значение параметра EG Time воздействует на время атаки/концевого затухания.

all параметр EG Time воздействует на все параметры времени PEG.

EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity – чувствительность EG Depth к силе нажатия) Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve – кривая чувствительности EG Depth к силе нажатия)

Определяет чувствительность параметров PEG Depth к силе нажатия. Параметр Curve позволяет выбрать одну из пяти различных встроенных кривых силы нажатия (графически представленных на экране), определяющих, как сила нажатия воздействует на глубину Pitch EG.

Настройки: EGDepth: -64 – 0 – +63

Настройки: Curve (кривая): 0 – 4

Pitch (Pitch Velocity Sensitivity – чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет чувствительность высоты звука к силе нажатия.

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF3] PEG (Pitch Envelope Generator – генератор огибающей высоты звука)

На этом экране можно выполнить все настройки времени и уровня для Pitch EG и таким образом определить, как высота звука меняется с течением времени. Это можно использовать для управления изменением высоты звука от момента нажатия ноты на клавиатуре до момента прекращения звука. Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

Настройки: TIME (время): 0 – 127

LEVEL (уровень): -128 – 0 – +127

DEPTH (глубина): -64 – 0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о PEG см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF4] KEY FLW (Key Follow – следование клавишам)

На этом экране можно задать параметры эффекта Key Follow – другими словами, определить какое влияние на высоту звука и Pitch EG элемента оказывают отдельные проигрываемые ноты (или октавный диапазон).

PitchSens (Pitch Key Follow Sensitivity – чувствительность высоты звука к Key Follow)

Определяет чувствительность для эффекта Key Follow (тоновый интервал для соседних нот). Следующий параметр Center Key используется как основная высота звука для данного параметра.

Настройки: -200 – 0 – +200

CenterKey (Pitch Key Follow Sensitivity CenterKey – центральная клавиша чувствительности высоты звука к Key Follow)

Определяет центральную клавишу или высоту звука для эффекта Key Follow, применяемого к высоте звука.

Настройки: C-2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity – чувствительность EG Time к Key Follow)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени Pitch EG для выбранного элемента. Следующий параметр Center Key используется как основная высота звука для данного параметра.

Настройки: -64 – 0 – +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity CenterKey – центральная клавиша чувствительности EG Time к Key Follow)

Определяет центральную клавишу или высоту звука для эффекта Key Follow, применяемого к Pitch EG.

Настройки: C-2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

[F3] FILTER (фильтр)

[SF1] TYPE (тип)

Обеспечивает возможность всесторонних настроек для блока фильтра. Доступные параметры различаются в зависимости от выбранного здесь типа фильтра.

Тип (тип)

Тип фильтра для текущего элемента. В основном применяются четыре следующих разных фильтра: LPF (Low Pass Filter – фильтр низких частот), HPF (High Pass Filter – фильтр высоких частот), BPF (Band Pass Filter – фильтр полосы пропускания) и BEF (Band Elimination Filter – фильтр подавления частот). Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Gain (усиление)

Задаёт усиление (величину усиления, применяемого к сигналу, передаваемому в блок фильтра).

Настройки: 0 – 255

Cutoff (Cutoff Frequency – частота среза)

Частота среза для фильтра. Используется как основная частота для выбранного типа фильтра.

Настройки: 0 – 255

Resonance/Width (резонанс/ширина)

Этот параметр выполняет разные функции в соответствии с выбранным типом фильтра. При выборе фильтра LPF, HPF, BPF (кроме BPFw) или BEF этот параметр используется для задания резонанса. Для BPFw он используется для регулировки ширины полосы частот. Этот параметр применяется для задания величины резонанса (гармонического акцентирования), применяемого к сигналу на частоте среза. Он может применяться в сочетании с параметром Cutoff (частота среза) для получения более характерного звучания. Для фильтра BPFw этот параметр используется для настройки ширины полосы частот сигналов, пропускаемых фильтром.

Настройки: 0 – 127

Distance (интервал)

Определяет интервал между частотами среза для типов Dual Filter (двойных фильтров – двух параллельно подключенных фильтров) и фильтра LPF12+BPF6.

Настройки: 0 – 255

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
▶ [F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff Frequency – частота среза фильтра высоких частот)

Определяет центральную частоту для параметра Key Follow (см. ниже) фильтра высоких частот. Этот параметр доступен при выборе одного из типов фильтров: LPF12 или LPF6.

Настройки: 0 – 255

HPFKeyFlw (High Pass Filter Cutoff Key Follow – Key Follow для частоты среза фильтра высоких частот)

Задаёт функцию Key Follow для частоты параметра «HPF Cutoff». Этот параметр доступен только при выборе одного из типов фильтров: LPF12 или LPF6.

Настройки: -200 – 0 – +200

CenterKey (High Pass Filter Cutoff Key Follow Sensitivity Center Key – центральная клавиша чувствительности частоты среза фильтра высоких частот к последовательности клавиш)

Указывает, что центральной нотой для параметра «HPFKeyFlw» (см. выше) является C3. Учтите, что это поле служит только для индикации и его значение изменить нельзя.

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

На этом экране можно определить, как фильтр и FEG (генератор огибающих фильтра) реагируют на силу нажатия.

**EGTime (EG Time Velocity Sensitivity – чувствительность EG Time к силе нажатия)
Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment – сегмент чувствительности EG Time к силе нажатия)**

Определяет чувствительность параметров времени FEG к силе нажатия. Выберите сегмент, затем задайте значение параметра Time для этого сегмента.

Настройки: Time (время): -64 – 0 – +63

Настройки: Segment (сегмент): atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all

atk (attack)..... параметр EG Time воздействует на время атаки.

atk+dcy (attack + decay)..... значение параметра EG Time воздействует на время атаки/затухания 1.

dcy (decay)..... параметр EG Time воздействует на время затухания.

atk+rls (attack + release)..... значение параметра EG Time воздействует на время атаки/концевого затухания.

all..... параметр EG Time воздействует на все параметры времени FEG.

**EGDepth (EG Depth Velocity Sensitivity – чувствительность EG Depth к силе нажатия)
Curve (EG Depth Velocity Sensitivity Curve – кривая чувствительности EG Depth к силе нажатия)**

Определяет чувствительность параметра FEG Depth к силе нажатия.

Настройки: EGDpth (глубина EG): -64 – 0 – +63

Настройки: Curve (кривая): 0 – 4

Cutoff (Cutoff Velocity Sensitivity – чувствительность частоты среза к силе нажатия)

Определяет степень воздействия силы нажатия на частоту среза Filter EG.

Настройки: -64 – 0 – +63

Resonance (Resonance Velocity Sensitivity – чувствительность резонанса к силе нажатия)

Определяет степень воздействия силы нажатия на резонанс Filter EG.

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator – генератор огибающих фильтра)

Позволяет выполнить все настройки времени и уровня для Filter EG и таким образом определить, как тональное качество звука меняется с течением времени. Эти параметры можно использовать для управления частотой среза от момента нажатия ноты на клавиатуре до момента прекращения звука. Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	HOLD	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	DEPTH
TIME	Hold Time	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	
LEVEL	Hold Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	Release Level	Depth

Настройки: TIME (время): 0 – 127

LEVEL (уровень): -128 – 0 – +127

DEPTH (глубина): -64 – 0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о FEG см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Режим Voice (тембр)**Voice Play**

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF4] KEY FLW (Key Follow – следование клавишам)

На этом экране можно задать параметры эффекта Key Follow для фильтра – другими словами, определить какое влияние на тональное качество элемента и Pitch EG элемента оказывают отдельные проигрываемые ноты (или октавный диапазон).

CutoffSens (Cutoff Key Follow Sensitivity – чувствительность частоты среза к Key Follow)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на частоту среза (см. выше) для выбранного элемента, при этом C3 расценивается как основная высота звука.

Настройки: -200 – 0 – +200

CenterKey (Cutoff Key Follow Sensitivity CenterKey – центральная клавиша чувствительности частоты среза к Key Follow)

Индикация того, что центральной нотой для CutoffSens (см. выше) является C3. Учтите, что это параметр используется только для индикации; его значение изменить невозможно.

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity – чувствительность EG Time к Key Follow)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени Filter EG для выбранного элемента. Основная скорость изменения для FEG наблюдается при ноте, указанной параметром CenterKey (см. ниже).

Настройки: -64 – 0 – +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity CenterKey – центральная клавиша чувствительности EG Time к Key Follow)

Определяет центральную ноту для параметра EGTimeSens (см. выше).

Настройки: C –2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

[SF5] SCALE (Filter Scaling – масштабирование фильтра)

Break Point 1–4 (контрольная точка 1–4)

Определяет четыре контрольных точки путем указания соответствующих номеров нот.

Настройки: C –2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать контрольную точку прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

ПРИМЕЧАНИЕ Контрольные точки с 1 по 4 автоматически располагаются в порядке возрастания на клавиатуре.

Offset 1–4 (коррекция 1–4)

Определяет значение коррекции для частоты среза в каждой контрольной точке.

Настройки: -128 – +0 – +127

ПРИМЕЧАНИЕ Независимо от величины этих коррекций невозможно превышение максимального и минимального предельных значений частоты среза (значений 0 и 127, соответственно).

ПРИМЕЧАНИЕ Любая нота, проигрываемая ниже контрольной точки 1, приводит к заданию уровня контрольной точки 1. Аналогично, любая нота, проигрываемая выше контрольной точки 4, приводит к заданию уровня контрольной точки 4.

ПРИМЕЧАНИЕ Сведения о примерах настройки для масштабирования фильтра см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

[F4] AMP (Amplitude – амплитуда)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan – уровень/панорама)

Этот экран не только позволяет выполнить основные настройки уровня и панорамы для каждого отдельного элемента, но и предоставляет ряд детальных и необычных параметров, влияющих на направленность панорамы звучания.

Level (уровень)

Эти параметры служат для задания уровня каждого из элементов.

Настройки: 0 – 127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного элемента.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

AlternatePan (альтернативная панорама)

Определяет величину смещения панорамы звучания выбранной клавиши ударных влево или вправо попеременно при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan (см. выше) используется как базовая направленность панорамы звучания.

Настройки: L64–R63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
▶ [F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

RandomPan (случайная панорама)

Определяет величину случайного смещения панорамы звучания выбранного элемента влево или вправо при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan (см. выше) используется как центральная направленность панорамы звучания.

Настройки: 0 – 127

ScalingPan (масштабирование панорамы)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на направленность панорамы звучания, смещая ее влево или вправо, для выбранного элемента. Главная настройка панорамы (см. выше параметр Pan) используется как базовая направленность панорамы звучания при ноте C3.

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

На этом экране можно определить, как Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих) реагирует на силу нажатия.

EGTime (EG Time Velocity Sensitivity – чувствительность EG Time к силе нажатия) Segment (EG Time Velocity Sensitivity Segment – сегмент чувствительности EG Time к силе нажатия)

Определяет чувствительность параметров времени AEG к силе нажатия. Выберите «Segment» (сегмент), затем задайте значение параметра «EGTime» для этого сегмента.

Настройки: Time (время): -64 – 0 – +63

Настройки: Segment (сегмент): atk, atk+dcy, dcy, atk+rls, all
 atk (attack) параметр EG Time воздействует на время атаки.
 atk+dcy (attack + decay) значение параметра EG Time воздействует на время атаки/затухания 1.
 dcy (decay) параметр EG Time воздействует на время затухания.
 atk+rls (attack + release) значение параметра EG Time воздействует на время атаки/концевого затухания.
 all параметр EG Time воздействует на все параметры времени AEG.

Level (Level Velocity Sensitivity – чувствительность уровня к силе нажатия)

Offset (Level Velocity Sensitivity Offset – коррекция чувствительности уровня к силе нажатия)

Curve (Level Velocity Sensitivity Curve – кривая чувствительности уровня к силе нажатия)

Определяет чувствительность уровня Amplitude EG к силе нажатия. Параметр «Offset» служит для повышения или понижения уровня, определенного параметром «Level». Параметр «Curve» определяет, как сила нажатия влияет на Amplitude EG.

Настройки: Level (уровень): -64 – 0 – +63

Настройки: Offset (коррекция): 0 – 127

Настройки: Curve (кривая): 0 – 4

[SF3] AEG (Amplitude EG – генератор амплитудных огибающих)

Позволяет выполнить все настройки времени и уровня для Amplitude EG и таким образом определить, как громкость звука меняется с течением времени. Используя AEG, можно управлять изменением громкости от момента начала звучания до момента прекращения звука. Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	INT (Initial)	ATK (Attack)	DCY1 (Decay 1)	DCY2 (Decay 2)	REL (Release)	SUS (Sustain)
TIME	---	Attack Time	Decay 1 Time	Decay 2 Time	Release Time	Half Damper Time
LEVEL	Initial Level	Attack Level	Decay 1 Level	Decay 2 Level	---	Half Damper Switch

Initial Level (начальный уровень), Attack Time/Level (время/уровень атаки), Decay 1 Time/Level (время/уровень затухания 1), Decay 2 Time/Level (время/уровень затухания 2), Release Time (время концевого затухания)

Настройки: TIME (время): 0 – 127

LEVEL (уровень): -128 – 0 – +127

Half Damper Time (время полупедали)

Определяет, насколько быстро полностью затухает звук после отпускания клавиши, когда удерживается нажатым ножной контроллер FC3 с включенным параметром Half Damper Switch (переключатель полупедали).

Настройки: 0 – 127

Half Damper Switch (переключатель полупедали)

При включении параметра Half Damper Switch можно воспроизводить «полупедальный» эффект как на реальном акустическом фортепиано, используя ножной контроллер FC3, подключенный к гнезду FOOT SWITCH [SUSTAIN] на задней панели.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Если требуется воспроизвести полупедальный эффект, используя дополнительный FC3, задайте для параметра «FS Sustain Pedal» (выбор ножного переключателя правой педали) значение «FC3 (Half On)» на экране CTL ASN (назначение контроллеров) (стр. 146) в режиме Utility (служебный). Учтите, что эта настройка не является необходимой, когда управление полупедалью осуществляется путем передачи сообщений Control Change (изменение управления) из внешнего MIDI-устройства в данный инструмент.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о AEG см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
 [F3] PORTA
 [F4] EG
 [F5] ARP ED
 [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F5] LFO
 [F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F5] LFO
 [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
 [F2] OUTPUT
 [F3] EQ
 [F4] CTL SET
 [F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
 [F2] PITCH
 [F3] FILTER
 [F4] AMP
 [F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
 [F2] RECALL
 [F3] COPY
 [F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF4] KEY FLW (Key Follow – следование клавишам)

На этом экране можно задать параметры эффекта Key Follow для амплитуды; другими словами определить, какое влияние на громкость элемента и Amplitude EG элемента оказывают отдельные проигрываемые ноты (или октавный диапазон).

LevelSens (Level Key Follow Sensitivity – чувствительность уровня к Key Follow)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на громкость для выбранного элемента. Значение для центральной клавиши (C3) используется как базовое значение.

Настройки: -200 – 0 – +200

CenterKey (Level Key Follow Sensitivity CenterKey – центральная клавиша чувствительности уровня к Key Follow)

Индикация того, что центральной нотой для LevelSens (см. выше) является C3. Учтите, что это параметр используется только для индикации; его значение изменить невозможно.

EGTimeSens (EG Time Key Follow Sensitivity – чувствительность EG Time к Key Follow)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени Amplitude EG для выбранного элемента. Следующий параметр Center Key используется как базовая амплитуда для данного параметра.

Настройки: -64 – 0 – +63

CenterKey (EG Time Key Follow Sensitivity CenterKey – центральная клавиша чувствительности EG Time к Key Follow)

Определяет центральную ноту для параметра EGTimeSens (см. выше).

Настройки: C-2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

RelAdjust (EG Time Key Follow Sensitivity Release Adjustment – регулировка чувствительности EG Time к Key Follow при отпускании)

Определяет чувствительность «EGTimeSens» для EG Release.

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF5] SCALE (Amplitude Scaling – масштабирование амплитуды)

Break Point 1–4 (контрольная точка 1–4)

Определяет четыре контрольных точки путем указания соответственных номеров нот.

Настройки: C-2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать контрольную точку прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

ПРИМЕЧАНИЕ Контрольные точки с 1 по 4 автоматически располагаются в порядке возрастания на клавиатуре.

Offset 1–4 (коррекция 1–4)

Определяет значение коррекции для значения параметра «Level» (уровень) в каждой контрольной точке.

Настройки: -128 – +0 – +127

ПРИМЕЧАНИЕ Примеры настроек для масштабирования амплитуды см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

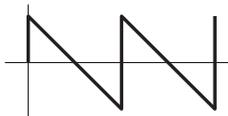
[F5] LFO (Low Frequency Oscillator – низкочастотный осциллятор)

Wave (волна)

Служит для выбора волновой формы LFO, используемой для изменения звука.

Настройки: saw, tri, squ

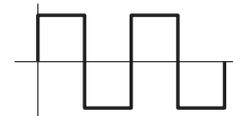
saw (пилообразная волна)



tri (треугольная волна)



squ (прямоугольная волна)



Speed (скорость)

Регулирует скорость (частоту) колебаний LFO. Чем больше значение, тем выше скорость.

Настройки: 0 – 63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

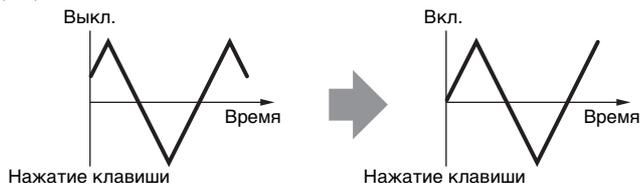
- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

KeyOnReset (сброс при нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс LFO каждый раз при проигрывании ноты.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)



KeyOnDelay (задержка при нажатии клавиши)

Определяет задержку между моментом поступления сообщения Note On (нота нажата) и моментом запуска LFO.

Настройки: 0 – 127

PMod (Pitch Modulation Depth – глубина модуляции высоты звука)

Определяет величину (глубину), на которую волновая форма LFO изменяет (модулирует) высоту тона звукового сигнала.

Настройки: 0 – 127

FMod (Filter Modulation Depth – глубина модуляции фильтра)

Определяет величину (глубину), на которую волновая форма LFO изменяет (модулирует) частоту среза фильтра.

Настройки: 0 – 127

AMod (Amplitude Modulation Depth – глубина модуляции амплитуды)

Определяет величину (глубину), на которую волновая форма LFO изменяет (модулирует) амплитуду или громкость звукового сигнала.

Настройки: 0 – 127

FadeInTime (время усиления)

Период времени постепенного усиления эффекта LFO (по истечении времени задержки, определяемого параметром «KeyOnDelay»).

Настройки: 0 – 127

[F6] EQ (Equalizer – эквалайзер)

Тип (тип)

Определяет тип эквалайзера.

Настройки: 2 Band (2-полосный), P.EQ (параметрический эквалайзер), Boost6 (усиление 6 дБ), Boost12 (усиление 12 дБ), Boost18 (усиление 18 дБ), thru (сквозной)
 2 Band (2-полосный).....это «ступенчатый» эквалайзер, сочетающий отдельные полосы высоких и низких частот.
 P.EQ (Parametric EQ)параметрический EQ применяется для ослабления или усиления уровней сигнала в зоне, определяемой параметром Frequency (частота). Этот тип поддерживает 32 различных настройки параметра «Q», определяющего ширину полосы частот эквалайзера.
 Boost6 (усиление 6 дБ)/Boost12 (усиление 12 дБ)/Boost18 (усиление 18 дБ)
Эти типы можно использовать для усиления уровня сигнала целиком на 6 дБ, 12 дБ и 18 дБ соответственно.
 thru.....при этом значении сигнал обходит эквалайзеры и не подвергается воздействию.

При значении «2 Band» (2-полосный)



При выборе P.EQ



Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

Drum Voice Edit (редактирование тембра ударных)

Любой тембр ударных может содержать до 73 клавиш ударных, назначенных для нот на клавиатуре (C0–C6). Предусмотрено два типа экранов Drum Voice Edit: экраны Common Edit для редактирования параметров, общих для всех клавиш, и экраны Key Edit для редактирования отдельных клавиш. В данном разделе описаны параметры для экранов Common Edit и Key Edit.

Common Edit (редактирование общих параметров)

Порядок действий [VOICE] → Выбор тембра ударных → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (общие)

[SF1] NAME (название)

[SF4] OTHER (прочее)

Такие же экраны, как в режиме редактирования общих параметров обычного тембра. См. [стр. 30](#).

[F2] OUTPUT (вывод)

Такой же экран, как в режиме редактирования общих параметров обычного тембра. См. [стр. 31](#). Дополнительно имеются два следующих параметра.

InsChoSend (Insertion Chorus Send – передача из вставки на хорус)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B или вокодера на эффект хоруса. Уровень передачи определяется для тембра ударных целиком (всех клавиш).

Настройки: 0 – 127

InsRevSend (Insertion Reverb Send – передача из вставки на реверберацию)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B или вокодера на эффект реверберации. Уровень передачи определяется для тембра ударных целиком (всех клавиш).

Настройки: Настройка параметра InsChoSend или InsRevSend является общей для всех клавиш. Если настроить клавишу ударных так, чтобы сигнал обходил эффекты вставки A/B и вокодера, можно задать уровень передачи на хорус /реверберацию отдельно для любой клавиши ударных. Кроме того, описанный выше параметр не будет воздействовать на клавишу. В этом случае можно задать уровень передачи на хорус /реверберацию отдельно для любой клавиши, указав значение параметра «ChoSend»/«RevSend» на вкладке [SF2] OUTPUT (вывод) экрана [F1] OSC (осциллятор) в режиме Key Edit (редактирование клавиш).

[F3] EQ (эквалайзер)

Такой же экран, как в режиме редактирования общих параметров обычного тембра. См. [стр. 32](#).

[F4] CTL SET (Controller Set – настройка контроллеров)

Такой же экран, как в режиме редактирования общих параметров обычного тембра. См. [стр. 32](#). Учтите, что параметр Element Switch (переключатель элемента) недоступен в режиме редактирования общих параметров тембра ударных.

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUTPUT
▶ [F3] EQ
▶ [F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[F6] EFFECT (эффект)

Такой же экран, как в режиме редактирования общих параметров обычного тембра. См. стр. 35. Учтите, что параметр «EL: OUT» (выход элемента) на экране [SF1] CONNECT (подключение) недоступен.

KEY: OUT (выход клавиши)

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки отдельной клавиши ударных, а какой обходится (thru). Если для параметра «InsEF Connect» (подключение эффекта вставки) задано значение «vocoder», выход определен, даже если для параметра «EL: OUT» задано значение «insA» или «insB».

Настройки: thru (сквозной), ins A (вставка A), ins B (вставка B)

Key Edit (редактирование клавиш)

Порядок действий

[VOICE] → Выбор тембра ударных → [EDIT] → Выбор клавиши

[F1] OSC (Oscillator – осциллятор)

[SF1] WAVE (волна)

На этом экране можно выбрать нужную волну или обычный тембр, используемый для отдельной клавиши ударных.

KEY (клавиша)

Определяет нужную клавишу ударных. Для выбора перкуSSIONного инструмента можно нажать ноту.

Настройки: C0–C6

ElementSw (Element Switch – переключатель элемента)

Включает и выключает выбранную клавишу, т.е. определяет, активна или неактивна волна для клавиши.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

WaveCategory (Waveform Category – категория волновой формы)

WaveNumber (Waveform Number – номер волновой формы)

Определяет волновую форму, назначенную для клавиши ударных, путем выбора категории и номера волновой формы.

Настройки: См. «Waveform List» (Список волновых форм) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

[SF2] OUTPUT (выход)

На этом экране можно задать определенные параметры выходного сигнала для выбранной клавиши ударных.

InsEffOut (Insertion Effect Output – выходной сигнал эффекта вставки)

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки каждой отдельной клавиши ударных. При значении «thru» эффект вставки обходится. Это такой же параметр, как «KEY: OUT» на экране [F6] EFFECT (Эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра). При выполнении настройки на этом экране автоматически изменяются значения этого параметра.

Настройки: thru (сквозной), ins A (эффект вставки A), ins B (эффект вставки B)

RevSend (Reverb Send – передача на реверберацию)

Уровень звукового сигнала клавиши ударных (обходного сигнала), передаваемого в эффект реверберации. Параметр доступен только при задании для параметра «InsEffOut» (см. выше) значения «thru».

Настройки: 0 – 127

ChoSend (Chorus Send – передача на хорус)

Уровень звукового сигнала клавиши ударных (обходного сигнала), передаваемого в эффект хорус. Параметр доступен только при задании для параметра «Insertion Effect Output» (см. выше) значения «thru».

Настройки: 0 – 127

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
▶ [F6] EFFECT

Key Edit

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF4] OTHER (прочее)

На этом экране можно задать различные параметры, определяющие, как отдельные ноты тембра ударных реагируют на клавиатуру и MIDI-данные.

AssignMode (режим назначения)

Определяет метод воспроизведения, когда одинаковые ноты непрерывно поступают по одному и тому же каналу без соответствующего сообщения «note off» (нота отпущена). Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: single (один), multi (множество)

RcvNoteOff (Receive Note Off – прием сообщения Note Off)

Выбор того, будут ли MIDI-сообщения Note Off (нота отпущена) приниматься каждой клавишей ударных.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

AltnateGroup (Alternate Group – альтернативная группа)

Задание альтернативной группы, для которой назначается клавиша. Эта настройка помогает воспроизводить звуки реальной ударной установки, в которой некоторые звуки ударных физически не могут воспроизводиться одновременно, например звуки открытых и закрытых тарелок (хай-хэта).

Настройки: off (выкл.), 1–127

[SF6] HOLD (удержание)

На экранах Key Edit может произойти смена нужной клавиши ударных при нажатии другой клавиши на клавиатуре. При включенной кнопке [SF6] HOLD (HOLD ) поддерживается работа с нужной клавишей ударных даже при нажатии других клавиш на клавиатуре. При выключенной кнопке [SF6] HOLD (HOLD ) происходит смена нужной клавиши ударных при нажатии другой клавиши на клавиатуре.

[F2] PITCH (высота звука)

[SF1] TUNE (настройка)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с высотой звука, для выбранной клавиши.

Coarse (Coarse Tuning – грубая настройка)

Определяет высоту звука для каждой волны клавиши ударных (или обычного тембра) в полутонах.

Настройки: -48 – 0 – +48

ПРИМЕЧАНИЕ Если для клавиши ударных назначен обычный тембр, этот параметр служит для регулировки положения ее ноты (а не высоты звука) относительно ноты C3. Для обычного тембра этот параметр служит для регулировки положения его ноты (а не высоты звука) относительно ноты C3.

Fine (Fine Tuning – тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждой волны клавиши ударных (или обычного тембра).

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

Pitch (Pitch Velocity Sensitivity – чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука выбранной клавиши ударных реагирует на силу нажатия.

Настройки: -64 – 0 – +63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- ▶ [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

[F3] FILTER (фильтр)

[SF1] CUTOFF (частота среза)

К тембру ударных можно применить настройки фильтра. Инструмент MOX6/MOX8 позволяет применить фильтр низких частот и фильтр высоких частот индивидуально к любой клавише ударных.

LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff Frequency – частота среза фильтра низких частот)

Задаёт частоту среза для фильтра низких частот.

Настройки: 0 – 255

LPFReso (Low Pass Filter Resonance – резонанс фильтра низких частот)

Задаёт величину резонанса (гармонического акцентирования), применяемого к сигналу на частоте среза.

Настройки: 0 – 127

HPFCutoff (High Pass Filter Cutoff – частота среза фильтра высоких частот)

Задаёт частоту среза фильтра высоких частот.

Настройки: 0 – 255

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

LPFCutoff (Low Pass Filter Cutoff Frequency – частота среза фильтра низких частот)

Задаёт чувствительность к силе нажатия для частоты среза фильтра низких частот. При положительных значениях сильные нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению частоты среза. Отрицательные значения вызывают обратный эффект.

Настройки: -64 – 0 – +63

[F4] AMP (Amplitude – амплитуда)

[SF1] LVL/PAN (Level/Pan – уровень/панорама)

Этот экран не только позволяет выполнить основные настройки уровня и панорамы для звука каждой отдельной клавиши ударных, но и предоставляет ряд детальных и необычных параметров, влияющих на направленность панорамы звучания.

Level (уровень)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранной клавиши ударных (волны). Это позволяет детально отрегулировать баланс между разными звуками тембра ударных.

Настройки: 0 – 127

Pan (панорама)

Задаёт стереофоническую направленность панорамы звучания для каждой волны. Также может использоваться как базовая направленность панорамы звучания для параметров Alternate и Random.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

AlternatePan (альтернативная панорама)

Определяет величину смещения панорамы звучания выбранной клавиши ударных влево или вправо попеременно при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan (см. выше) используется как базовая направленность панорамы звучания.

Настройки: L64–0–R63

RandomPan (случайная панорама)

Определяет величину случайного смещения панорамы звучания выбранной клавиши ударных влево или вправо при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan (см. выше) используется как центральная направленность панорамы звучания.

Настройки: 0 – 127

[SF2] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

Level (Level Velocity Sensitivity – чувствительность уровня к силе нажатия)

Определяет чувствительность выходного уровня генератора амплитудных огибающих к силе нажатия.

Настройки: -64 – 0 – +63

Режим Voice (тембр)

Voice Play

[F1] PLAY
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] CTL SET
[F6] EFFECT

Key Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
▶ [F3] FILTER
▶ [F4] AMP
[F6] EQ

Voice Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Дополнительные сведения

[SF3] AEG (Amplitude EG – генератор амплитудных огибающих)**AttackTime (время атаки)**

Настройки: 0 – 127

Decay1Time (время затухания 1)

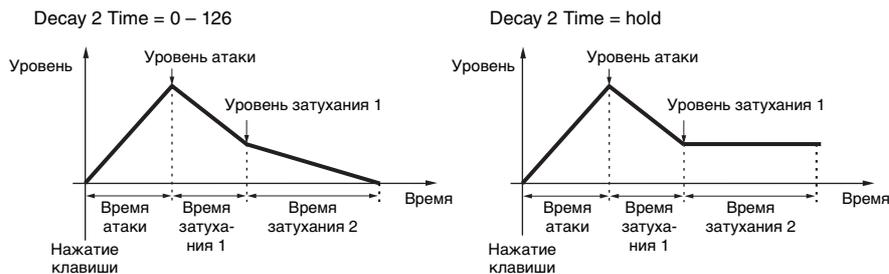
Настройки: 0 – 127

Decay1Level (уровень затухания 1)

Настройки: 0 – 127

Decay2Time (время затухания 2)

Настройки: 0–126, hold (удержание)

**[F6] EQ (Equalizer – эквалайзер)**Такой же экран, как в режиме редактирования элемента обычного тембра. См. [стр. 46](#).**Режим Voice (тембр)****Voice Play**

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

Voice Job (задание тембра)

Режим Voice Job (задание тембра) обеспечивает выполнение нескольких основных операций, таких как инициализация и копирование. После настройки требуемых параметров на выбранном экране нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

Порядок действий

[VOICE] → Выбор тембра → [JOB]

[F1] INIT (Initialize – инициализация)

Это задание служит для сброса (инициализации) всех параметров тембра с установкой значений по умолчанию. Оно также позволяет выборочно инициализировать конкретные параметры, такие как общие параметры, параметры для любого элемента/клавиши ударных и т.д., что очень полезно при создании нового тембра с нуля.

Тип параметров, которые требуется инициализировать

ALL (все): все данные на экранах Common Edit (редактирование общих параметров) и Element (Key) Edit (редактирование элемента (ключа))

Common (общие): данные на экране Common Edit

EL (элемент): данные или соответствующие параметры Element Edit (или Key Edit)

with WaveNo. (с № волны): при установке этого флажка будут инициализироваться волны, назначенные для элементов (клавиш).

ПРИМЕЧАНИЕ Для выбора параметра «Common» или «EL» следует снять флажок «ALL».

ПРИМЕЧАНИЕ Если установить флажок, когда выбран тембр ударных, появляется возможность выбора клавиши ударных.

[F2] RECALL (Edit Recall – загрузка редактируемых данных)

Если выбрать другой тембр, не выполнив сохранение редактируемого тембра, стираются все исправления, внесенные в редактируемую версию тембра. В этом случае можно воспользоваться заданием Edit Recall для восстановления отредактированной версии тембра с последними изменениями.

[F3] COPY (копирование)

На этом экране можно скопировать настройки общих параметров и параметров элемента/клавиши ударных из любого тембра в редактируемый тембр. Такая операция полезна при создании тембра, в котором требуется использовать некоторые параметры из другого тембра.

Тип данных, которые требуется скопировать (параметр Type)

Common (общие): данные на экране Common Edit

Element (элемент) (1–8): данные или соответствующие параметры Element Edit (или Key Edit)

Key C0–C6 (клавиша C0–C6): данные или соответствующие параметры Key Edit

Процедура копирования

1. Выберите тембр-источник.
При выборе в качестве тембра-источника параметра Current (текущий) тембр-источник и тембр-адресат представляют собой один и тот же тембр. Если требуется скопировать один элемент в другой элемент в одном и том же тембре, выберите параметр Current.
2. Выберите тембр-адресат (текущий тембр).
3. При выборе в качестве тембра-источника параметра Element или Key выберите партию/клавишу, которую требуется скопировать в тембр-адресат.
4. Нажмите кнопку [ENTER].

[F4] BULK (Bulk Dump – массовая загрузка)

Эта функция позволяет передать все отредактированные настройки параметров для выбранного в настоящий момент тембра в компьютер или другой MIDI-инструмент для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции массовой загрузки.

ПРИМЕЧАНИЕ Для выполнения массовой загрузки необходимо задать правильный номер MIDI-устройства, выполнив следующую операцию: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (номер устройства).

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

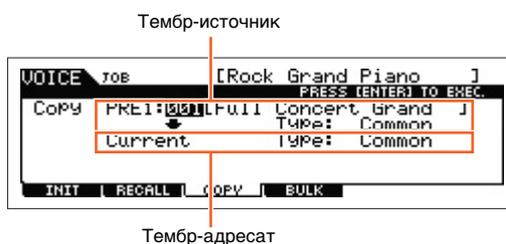
Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

Дополнительные сведения



Дополнительные сведения

■ Список категорий тембров

В данном списке приведены главные категории и подкатегории, к которым принадлежит соответствующие тембры инструмента MOX6/MOX8.

Главная категория (сокращенное наименование)	Подкатегория (сокращенное наименование)			
Acoustic Piano (Piano)	Acoustic Piano (APno)	Layer	Modern (Modrn)	Vintage (Vintg)
Keyboard (Keys)	Electric Piano (EP)	FM Piano (FM)	Clavi	Synth
Organ	Tone Wheel (Tn Whl)	Combo	Pipe	Synth
Guitar	Acoustic Guitar (A. Gtr)	Electric Clean (E.Cln)	Electric Distortion (E. Dst)	Synth
Bass	Acoustic Bass (ABass)	Electric Bass (EBass)	Synth Bass (SynBs)	Arpeggio (Arp)
Strings (String)	Solo	Ensemble (Ensem)	Pizzicato (Pizz)	Synth
Brass	Solo	Brass Ensemble (BrsEn)	Orchestra (Orche)	Synth
Sax / Woodwind (SaxWW)	Saxophone (Sax)	Flute	Woodwind (WWind)	Reed / Pipe (RPipe)
Synth Lead (SynLd)	Analog (Analg)	Digital (Digtl)	Hip Hop (H Hop)	Dance
Synth Pad / Choir (Pads)	Analog (Analg)	Warm	Bright (Brite)	Choir
Synth Comping (SyCmp)	Analog (Analg)	Digital (Digtl)	Fade	Hook
Chromatic Percussion (CPerc)	Mallet Percussion (Malet)	Bell	Synth Bell (SynBl)	Pitched Drum (PDrum)
Drum / Percussion (Dr/Pc)	Drums	Percussion (Perc)	Synth	Arpeggio (Arp)
Sound Effect (S.EFX)	Moving (Move)	Ambient (Ambie)	Nature (Natur)	Sci-Fi (SciFi)
Musical Effect (M. EFX)	Moving (Move)	Ambient (Ambie)	Sweep	Hit
Ethnic (Ethnc)	Bowed	Plucked (Pluk)	Struck (Struk)	Blown
Vocoder	---			

■ Примеры настройки параметра Destination (адресат)

В данном разделе приведено несколько полезных примеров настройки значений параметра «Dest» (адресат) на экране CTL SET (настройка контроллеров) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

Для управления громкостью:	Volume (громкость)
Для применения вибрато к тембру:	Общая глубина LFO 1–3 (CLFO-D1–3) *1
Для изменения высоты звука:	Высота звука элемента (PCH-Crs) *2
Управление яркостью тембра:	Частота фильтра элемента (FLT-Frq) *2
Изменение скорости вращающегося динамика:	Параметр 1 вставки A/B (INSA/INSB: EflfoSp) *3
Для применения эффекта педали «вау» к тембру:	Параметр 1 вставки A/B (ins A/B Pedal Ctrl) *4

Относительно пунктов *1 – *4: необходимо выполнить следующие настройки в дополнение к приведенным выше.

- *1 Play Mode (режим воспроизведения) = «loop» (цикл) на вкладке [SF1] WAVE (волна) экрана [F5] LFO в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра)
Dest (адресат управления 1–3) = «Pmod» на вкладке [SF4] BOX (блок) экрана [F5] LFO в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра)
- *2 ElmSw (переключатель элемента настройки контроллеров) = «on»
- *3 Insa/B Type (тип вставки A/B) = «Rotary Sp» на экране [F6] EFFECT (эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра)
EL: OUT / KEY: OUT = «INSA»/«INSB» (значение, назначенное для типа Rotary Speaker (вращающийся динамик) на экране [F6] EFFECT (эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра)
- *4 Insa/B Type (тип вставки A/B) = «VCM Pedal Wah» на экране [F6] EFFECT (эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра)
EL: OUT/KEY: OUT = «INSA»/«INSB» (назначенный для типа «VCM Pedal Wah») на экране [F6] EFFECT (эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра)

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

■ Функции регуляторов 1–8

Этот раздел содержит описание функций, назначенных для регуляторов 1–8 в режиме тембра. Подробные инструкции см. в Руководстве пользователя.

При горящем индикаторе [TONE 1]:

Регулятор 1	CUTOFF	[VOICE] → [F4] EG → FEG «CUTOFF»	стр. 26
Регулятор 2	RESONANCE	[VOICE] → [F4] EG → FEG «RESO»	стр. 26
Регулятор 3	FEG DEPTH	[VOICE] → [F4] EG → FEG «DEPTH»	стр. 26
Регулятор 4	PORTAMENTO	[VOICE] → [F3] PORTA → «PortaTime»	стр. 26

При горящем индикаторе [TONE 2]:

Регулятор 1	ATTACK	[VOICE] → [F4] EG → AEG «ATK»	стр. 26
Регулятор 2	DECAY	[VOICE] → [F4] EG → AEG «DCY»	стр. 26
Регулятор 3	SUSTAIN	[VOICE] → [F4] EG → AEG «SUS»	стр. 26
Регулятор 4	RELEASE	[VOICE] → [F4] EG → AEG «REL»	стр. 26

При горящем индикаторе [TONE 3]:

Регулятор 1	VOLUME	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → «Volume»	стр. 31
Регулятор 2	PAN	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → «Pan»	стр. 31
Регулятор 3	ASSIGN 1	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F4] CTL SET → функция, заданная параметром «Dest», когда для параметра «Source» задано значение «AS1»/«AS2»	стр. 32
Регулятор 4	ASSIGN 2		

При горящем индикаторе [EQ]:

Регулятор 5	LOW	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → «LOW GAIN»	стр. 32
Регулятор 6	MID F	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → «MID FREQ»	
Регулятор 7	MID	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → «MID GAIN»	
Регулятор 8	HIGH	[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F3] EQ → «HIGH GAIN»	

При горящем индикаторе [EFFECT]:

Регулятор 5	CHO PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → «Preset»	стр. 36
Регулятор 6	CHO SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → «Chorus Send»	стр. 35
Регулятор 7	REV PRESET	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → «Preset»	стр. 36
Регулятор 8	REV SEND	[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → «Reverb Send»	стр. 35

При горящем индикаторе [ARP]:

Регулятор 5	GATE TIME	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → «GateTimeRate»	стр. 28
Регулятор 6	OCT RANGE	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → «OctaveRange»	стр. 29
Регулятор 7	UNITMULTIPLY	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → «UnitMultiply»	стр. 28
Регулятор 8	TEMPO	[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → «Tempo»	стр. 27

Режим Voice (тембр)

Voice Play

- [F1] PLAY
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX

Normal Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Drum Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] CTL SET
- [F6] EFFECT

Key Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F6] EQ

Voice Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Дополнительные сведения

Режим Performance (исполнение)

Режим Performance применяется для выбора, воспроизведения и редактирования нужного исполнения. Исполнения могут состоять из четырех партий (тембров), выбранных во внутреннем тон-генераторе – Part 1–4. В данном разделе описаны все параметры в четырех типах режимов (Performance Play (воспроизведение исполнения), Performance Edit (редактирование исполнения), Performance Job (задание исполнения) и Performance Record (запись исполнения)).

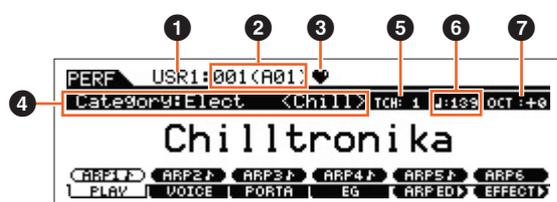
Performance Play (воспроизведение исполнения)

Режим Performance Play является главным «порталом» для перехода в режим исполнения и в этом режиме пользователь выбирает и воспроизводит исполнение.

Порядок действий

Нажмите кнопку [PERFORM].

[F1] PLAY (воспроизведение)



Экран Performance Play (воспроизведение исполнения)

1 Банк исполнений

2 Номер исполнения

Индикация выбранных в настоящий момент банка исполнений и номера исполнения.

3 Индикатор избранной категории

Этот индикатор появляется при назначении выбранного в настоящий момент исполнения в категорию Favorite (Избранное).

4 Category (категория)

Индикация главной категории и подкатегории выбранного в настоящий момент исполнения.

5 TCH (Transmit Channel – канал передачи данных)

Указывает MIDI-канал передачи данных клавиатуры. Пользователь может изменить MIDI-канал передачи данных клавиатуры, нажав кнопку [TRACK], чтобы загорелся ее индикатор, или нажав любую из цифровых кнопок [1]–[16]. Кроме того, можно изменить MIDI-канал передачи данных клавиатуры, выполнив следующую операцию: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → «KBDTransCh» (канал передачи клавиатуры).

6 J (темп арпеджио)

Индикация темпа арпеджио для выбранного в настоящий момент исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

7 OCT (Octave – октава)

Индикация настройки октав на клавиатуре.

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1 – арпеджио 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6 – арпеджио 6)

Типы арпеджио назначены для кнопок, на вкладках которых отображается значок восьмой ноты. Пользователь может в любой момент во время игры на клавиатуре вызвать эти типы, нажав соответствующие кнопки. Тип арпеджио можно задать на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 57).

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

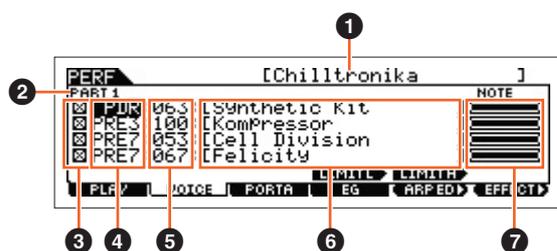
Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

[F2] VOICE (тембр)

Из этого режима можно выбрать тембр для каждой партии и определить нотный диапазон, в котором она может воспроизводиться.



1 Название исполнения

Индикация названия выбранного исполнения.

2 Part (партия)

Индикация выбранной партии.

3 Переключатель партий

Включение и выключение партии. При установке этого флажка () включается звук партии. При снятии флажка () звук партии выключается, и индикация партии исчезает с экрана VOICE (тембр).

4 Банк тембров

5 Номер тембра

6 Название тембра

Индикация банка и номера тембров, назначенных для партий 1–4.

7 Note Limit (нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона партии путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Одновременно удерживайте нажатой кнопку [SF4] LIMIT L (нижний предел) и нажмите нужную клавишу на клавиатуре для задания ноты. Так задается самая низкая нота диапазона, в котором звучит тембр выбранной партии. Одновременно удерживайте нажатой кнопку [SF5] LIMIT H (верхний предел) и нажмите нужную клавишу на клавиатуре для задания ноты. Так задается самая высокая нота диапазона, в котором звучит тембр выбранной партии. Также можно задать нижний и верхний диапазоны для тембра с «пустым» нотным диапазоном в середине, указав сначала ноту верхнего предела. Например, задание нотного диапазона C5–C4 позволяет воспроизводить тембр из двух отдельных диапазонов: C–C4 и C5–C8. При проигрывании нот в диапазоне C4–C5 выбранный тембр не воспроизводится.

[F3] PORTA (Portamento – портаменто)

PortaSw (Portamento Switch – переключатель портаменто)

Включение и выключение портаменто для всех партий.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

PortaTime (Portamento Time – время портаменто)

Определяет время изменения высоты звука или скорость при применении портаменто. Эти настройки применяются как коррекции к таким же параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения) (стр. 65).

Настройки: 0 – 127

Part Switch (переключатель партии)

Включение и выключение портаменто для любой отдельной партии. Параметр доступен только при задании для параметра «PortaSw» (см. выше) значения «on».

[F4] EG (генератор огибающих)

На этом экране содержатся основные параметры EG, определяющие громкость и фильтрацию. Выполненные здесь настройки применяются как коррекции для параметров AEG (генератора амплитудных огибающих) и FEG (генератора огибающих фильтра) в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения) (стр. 68). Отображаемые на данном экране параметры идентичны параметрам на экране [F4] EG в режиме Voice Play (воспроизведение тембра). См. стр. 26.

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] PORTA
- ▶ [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эфф. эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

[F5] ARP ED (Arpeggio Edit – редактирование арпеджио)

При нажатии этой кнопки отображается экран Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) в режиме Performance (исполнение).

[F6] EFFECT (эффект)

При нажатии этой кнопки отображается экран EFFECT (эффект) (стр. 63) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения).

Arpeggio Edit (редактирование арпеджио)

На данном экране содержатся основные настройки для воспроизведения арпеджио в режиме исполнения, включая тип и темп. В инструменте MOX6/MOX8 имеется четыре арпеджиатора. В режиме исполнения разные типы арпеджио могут быть назначены максимально для четырех партий. Одновременно могут воспроизводиться до четырех типов арпеджио. Параметры идентичны параметрам в режиме Voice (тембр) (стр. 27), за исключением приведенных ниже параметров.

Порядок действий

[PERFORM] → Выбор исполнения → [F5] ARP ED
Режим Performance (исполнение) → ARP [EDIT]

[F1] COMMON

Темпо (Arpeggio Tempo – темп арпеджио) Knob

Определяет темп для арпеджио.

Настройки: 5 – 300

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании данного инструмента с внешним секвенсором, программным обеспечением DAW или MIDI-устройством и необходимости синхронизации с этим устройством следует задать для параметра «MIDI Sync» (MIDI-синхронизация) на экране MIDI в режиме Utility (служебный) (стр. 149) значение «external» (внешняя) или «auto» (автоматически). Когда для параметра «MIDI Sync» задано значение «auto» (только при постоянной передаче сообщений синхронизации – MIDI clock) или «external», для параметра Темпо на этом экране появляется индикация «external» и изменить этот параметр невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

Switch (Common Switch – общий переключатель)

Включение и выключение арпеджио для всех партий. Эта настройка применяется к кнопке ARP [ON/OFF] на панели инструмента.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

SyncQtzValue (Sync Quantize Value – значение выравнивания при синхронизации)

Определяет фактическое согласование во времени для следующего запуска воспроизведения арпеджио, если пользователь запускает его в то время, когда воспроизводится арпеджио определенной партии. При значении «off» следующее арпеджио запускается сразу после его запуска пользователем. Число справа от каждого значения указывает разрешение для четвертей в импульсах.

Настройки: off (выкл.),  60 (тридцать вторая),  80 (триоль из шестнадцатых),  120 (шестнадцатая),  160 (триоль из восьмых),  240 (восьмая),  320 (триоль из четвертей),  480 (четверть)

QtzStrength (Quantize Strength – сила выравнивания)

Определяет величину коррекции параметра QtzStrength на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -100 – 0 – +100

VelocityRate (корректировка показателя силы нажатия)

Определяет величину коррекции параметра VelocityRate на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -100 – 0 – +100

GateTimeRate (корректировка времени звучания) Knob

Определяет величину коррекции параметра GateTimeRate на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -100 – 0 – +100

Swing (свинг)

Определяет величину коррекции параметра Swing на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -120 – 0 – +120

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

[F1] PLAY

[F2] VOICE

[F3] PORTA

[F4] EG

▶ [F5] ARP ED

▶ [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON

[F2] TYPE

[F3] MAIN

[F4] LIMIT

[F5] PLAY FX

[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUT/MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

(эффект)

Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT
(вывод)

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

Performance Record

[F1] SETUP

[F2] REC TR

[F3] OTHER
(прочее)

[F5] CLICK

[F6] INFO

Дополнительные сведения

[F2] TYPE (тип)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 27) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра).

[F3] MAIN (главный)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 27) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра). Однако параметр Темпо (temp) отсутствует на экране MAIN (главный) в режиме исполнения, а приведенный ниже параметр находится на этом экране. Параметр Темпо для арпеджио находится на экране COMMON (общие) в режиме Arpeggio Edit (редактирование арпеджио).

VoiceWithARP (Voice with Arpeggio – тембр с арпеджио)

Каждому типу арпеджио назначен конкретный тембр, наиболее подходящий для этого типа. Этот параметр определяет, будет ли назначен для редактируемой партии соответствующий тембр, зарегистрированный для любого типа арпеджио. При значении «on» соответствующий тембр назначается для редактируемой партии вместо назначенного в настоящее время тембра. При значении «off» соответствующий тембр не назначается для редактируемой партии. Сохраняется назначенный в настоящее время тембр.

[F4] LIMIT (предел)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 28) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра).

[F5] PLAY FX (Play Effect – эффект при воспроизведении)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 28) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра).

[F6] OUT CH (Output Channel – выходной канал)

OutputSwitch (выходной переключатель)

При значении «on» данные воспроизведения арпеджио выводятся через MIDI.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

TransmitCh (Transmit Channel – канал передачи данных)

Определяет MIDI-канал передачи данных для данных воспроизведения арпеджио. При значении «kbdCh» данные арпеджио выводятся через канал передачи данных MIDI-клавиатуры ([UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → «KBDTransCh»).

Настройки: 1–16, KbdCh (канал клавиатуры)

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- ▶ [F2] TYPE
- ▶ [F3] MAIN
- ▶ [F4] LIMIT
- ▶ [F5] PLAY FX
- ▶ [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

Performance Edit (редактирование исполнения)

Каждое из исполнений может максимально содержать четыре партии. Предусмотрено два типа экранов Performance Edit: экраны Common Edit для редактирования параметров, общих для всех партий, и экраны Part Edit для редактирования отдельных партий. В данном разделе описаны параметры для экранов Common Edit и Part Edit.

Common Edit (редактирование общих параметров)

Порядок действий

[PERFORM] → Выбор исполнения → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (общие)

[SF1] NAME (название)

На данном экране можно назначить главную категорию и подкатегорию для выбранного исполнения и создать название для исполнения. Название исполнения может содержать до 20 символов. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

[SF2] PLY MODE (Play Mode – режим воспроизведения)

Split Point (точка разделения)

Определяет номер ноты для точки разделения, разделяющей клавиатуру на две разные секции.

Настройки: C -2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ При задании для параметра «SplitLo/Up» каждой партии значения «both» данный параметр не оказывает воздействия.

ПРИМЕЧАНИЕ Воспроизводится звук только при проигрывании нот в области, соответствующей настройкам обоих параметров – Split (точка разделения) и Note Limit (нотный диапазон).

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

Split Sw (Split Switch – переключатель разделения)

Включает и выключает настройки Split Point (точки разделения) и Split Lower/Upper (нижняя/верхняя секция при разделении) в параметрах партии.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF3] EQ OFS (EQ Offset – коррекция эквалайзера)

Параметрический трехполосный эквалайзер (полосы частот: High (высокие), Mid (средние) и Low (низкие)). Пользователь может ослабить или усилить уровень для каждой полосы частот (High, Mid, Low) для изменения звучания тембра. Определяет величину коррекции таких же параметров на экране [F3] EQ (эквалайзер) (стр. 67).

FREQ (Frequency – частота)

Частота для каждой полосы частот.

GAIN (усиление)

Определяет усиление уровня для частоты (см. выше) или величину, на которую ослабляется/усиливается выбранная полоса частот. Чем выше значение, тем больше усиление. Чем ниже значение, тем меньше усиление.

Q (ширина полосы)

Определяет Q (ширину полосы) для полосы средних частот – Mid. Чем выше значение, тем меньше ширина полосы. Чем ниже значение, тем больше ширина полосы.

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF4] PORTA (Portamento – портаменто)

Этот экран позволяет задать значения параметров, связанных с портаменто. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Play (воспроизведение исполнения). См. стр. 56.

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT (вывод)
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance Record

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER (прочее)
[F5] CLICK
[F6] INFO

Дополнительные сведения

[SF5] OTHER (прочее)

A.Func1 (Assignable Function 1 Mode – режим назначаемых функций 1)

A.Func2 (Assignable Function 2 Mode – режим назначаемых функций 2)

Определяет, как работают кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2] – как фиксаторы (с удержанием) или мгновенно.

Подробнее см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: momentary (мгновенно), latch (фиксация)

[F2] OUT/MFX (вывод/основной эффект)

[SF1] OUT (вывод)

Volume (громкость) Knob

Определяет уровень выходного сигнала для выбранного исполнения. Позволяет отрегулировать громкость в целом, поддерживая баланс между всеми партиями.

Настройки: 0 – 127

Pan (панорама) Knob

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного исполнения. Этот параметр применяется как коррекция для значения такого же параметра на экране Part Edit (редактирование партии).

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

ПРИМЕЧАНИЕ Значение «C» (по центру) поддерживает индивидуальную настройку панорамы для каждой партии.

ChoSend (Chorus Send – передача на хорус) Knob

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект хоруса.

Настройки: 0 – 127

RevSend (Reverb Send – передача на реверберацию) Knob

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект реверберации.

Настройки: 0 – 127

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о подключении эффектов в режиме исполнения см. [стр. 20](#).

[SF2] MFX (основной эффект)

Switch (переключатель)

Определяет, применяется ли основной эффект к выбранному исполнению.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Type (тип)

Определяет тип основного эффекта.

Настройки: См. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

ПРИМЕЧАНИЕ Отображаются разные параметры (кроме двух, указанных выше) в зависимости от типа эффекта, выбранного в настоящий момент. Подробнее см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Preset (встроенные данные)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях. Пользователь может изменить способ воздействия на звук, выбрав эти запрограммированные настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ Список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Параметры эффекта

Параметры эффекта различаются в зависимости от типа эффекта, выбранного в настоящий момент. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

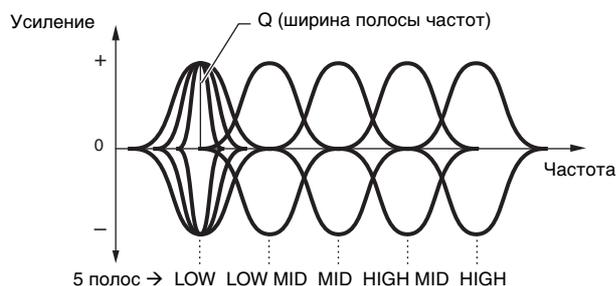
Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

[F3] MEQ (Master EQ – основной эквалайзер)

С этого экрана можно применить выравнивание по пяти полосам частот (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) ко всем партиям выбранного исполнения или ко всем тембрам.

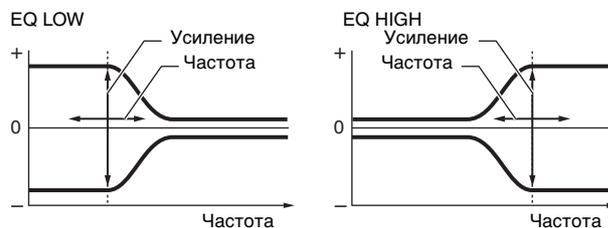


SHAPE (форма)

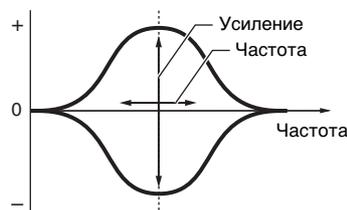
Определяет, является ли применяемый тип эквалайзера ступенчатым или пиковым. Пиковый тип ослабляет/усиливает сигнал на заданной параметром Frequency частоте, тогда как ступенчатый тип ослабляет/усиливает сигнал на частотах выше или ниже заданной частоты. Этот параметр доступен только для полос частот LOW (низкие) и HIGH (высокие).

Настройки: shelv (ступенчатый тип), peak (пиковый тип)

shelv



peak



FREQ (Frequency – частота)

Определяет центральную частоту. Частоты в области этой точки ослабляются/усиливаются в соответствии со значением параметра Gain (усиление).

Настройки: LOW: ступенчатый 32 Гц–2,0 кГц, пиковый 63 Гц – 2,0 кГц

LOW MID, MID, HIGH MID: 100 Гц–10,0 кГц

HIGH: 500 Гц–16,0 кГц

GAIN (усиление)

Определяет усиление уровня для частоты (см. выше) или величину, на которую ослабляется/усиливается выбранная полоса частот.

Настройки: -12 дБ–+0 дБ–+12 дБ

Q (частотная характеристика)

Служит для изменения уровня сигнала на частоте, заданной параметром Frequency, для создания разных характеристик частотной кривой.

Настройки: 0,1–12,0

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о структуре эквалайзера см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

[F4] USB I/O (ввод/вывод USB)

USB OUTPUT SELECT (выбор выхода USB)

Определяет, выводится ли аудиосигнал для любой партии на USB 1/2 или USB 3/4. Этот параметр доступен, только если для параметра Mode (режим) задано значение «2 Stereo Rec Mode» на экране USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Utility (служебный).

Настройки: 1&2, 3&4

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- ▶ [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

[SF6] INFO (Information – информация)

Служит для индикации информации о настройке для переключателя прямого мониторинга, режима вывода аудиосигнала и пр.

[F5] A/D IN (A/D Input – аналогово-цифровой вход)

Этот экран служит для задания параметров, связанных с вводом из разъемов A/D INPUT [L]/[R].

[SF1] OUTPUT (вывод)

Volume (громкость)

Определяет уровень выходного сигнала для партии A/D входа.

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для партии A/D входа.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

Chorus Send (передача на хорус)

Уровень передачи сигнала партии A/D входа, передаваемого на эффект хоруса. Чем выше значение, тем более выраженным становится эффект хоруса.

Настройки: 0–127

Reverb Send (передача на реверберацию)

Уровень передачи сигнала партии A/D входа, передаваемого на эффект реверберации. Чем выше значение, тем более выраженным становится эффект реверберации.

Настройки: 0–127

Dry Level (уровень сухого сигнала)

Уровень сигнала партии A/D входа, не обработанного с применением системных эффектов (хорус, реверберация).

Настройки: 0–127

Mono/Stereo (моно/стерео)

Определяет конфигурацию сигналов для партии A/D входа, или как сигнал (сигналы) маршрутизируются (стерео или моно).

Настройки: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono Используется только канал L входного аудиосигнала.

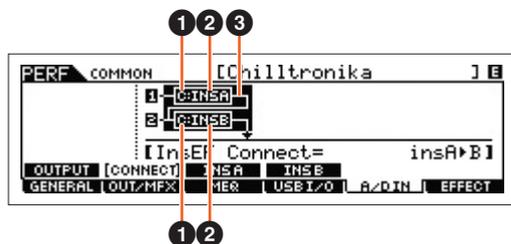
R mono Используется только канал R входного аудиосигнала.

L+R mono Каналы L и R входного аудиосигнала микшируются и преобразуются в монофонический.

stereo Используется оба канала входного аудиосигнала – L и R.

[SF2] CONNECT (Insertion Effect Connection – подключение эффекта вставки)

На этом экране можно задать типы эффекта вставки, применяемые к входному аудиосигналу в режиме исполнения. Системный эффект может быть задан на экране EFFECT (эффект) (стр. 63).



1 InsA Ctgr (категория эффекта вставки A)/InsB Ctgr (категория эффекта вставки B)

2 InsA Type (тип эффекта вставки A)/InsB Type (тип эффекта вставки B)

Определяют категорию и тип для эффекта вставки A/B.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- ▶ [F4] USB I/O
- ▶ [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

③ INSERTION CONNECT (Insertion Effect Connection – подключение эффекта вставки)

Определяет маршрут эффекта для эффектов вставки A и B. Изменения настройки отображаются в виде схемы на экране, дающей ясную картину маршрутизации сигнала.

Настройки: insA>B, insB>A

insA>B Сигналы, обработанные эффектом вставки A, передаются на эффект вставки B, а сигналы, обработанные эффектом вставки B, передаются на эффект реверберации или хоруса.
insB>A Сигналы, обработанные эффектом вставки B, передаются на эффект вставки A, а сигналы, обработанные эффектом вставки A, передаются на эффект реверберации или хоруса.

[SF3] INS A (Insertion Effect A – эффект вставки A)

[SF4] INS B (Insertion Effect B – эффект вставки B)

Эти экраны содержат несколько страниц, которые можно выбрать с помощью кнопок перемещения курсора [←]/[→].

На этих экранах пользователь также может вручную задать значение любого параметра выбранного типа эффекта.

Category (категория)

Type (тип)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Preset (встроенные данные)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях. Пользователь может изменить способ воздействия на звук, выбрав эти запрограммированные настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ Список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Параметры эффекта

Параметры эффекта различаются в зависимости от типа эффекта, выбранного в настоящий момент. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

[F6] EFFECT (эффект)

[SF1] CONNECT (подключение)

Тип подключения вставки зависит от настройки тембра, назначенного для выбранной партии. На этом экране задается системный эффект, применяемый ко всем партиям.

Chorus Ctg (Chorus Effect Category – категория эффекта хорус)

Chorus Type (тип хоруса)

Reverb Type (тип реверберации)

Определяют категорию и тип для эффекта хоруса и эффекта реверберации.

Настройки: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Chorus Return (возврат хоруса)

Reverb Return (возврат реверберации)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта хоруса/реверберации.

Настройки: 0 – 127

Chorus Pan (панорама хоруса)

Reverb Pan (панорама реверберации)

Определяет направленность панорамы звучания для звука эффекта хоруса/реверберации.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

Chorus To Reverb (из хоруса в реверберацию)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта хоруса на эффект реверберации.

Настройки: 0–127

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
▶ [F5] A/D IN
▶ [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT (вывод)
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance Record

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER (прочее)
[F5] CLICK
[F6] INFO

Дополнительные сведения

[SF2] INS SW (Insertion Effect Switch – переключатель эффекта вставки)

Эффекты вставки могут применяться максимально к трем партиям. Этот экран позволяет задать партии, к которым применяется эффект вставки.

[SF4] CHORUS (хорус)

[SF5] REVERB (реверберация)

Количество параметров и доступные значения различаются в зависимости от типа эффекта, выбранного в настоящий момент. Подробнее о параметрах см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Part Edit (редактирование партии)

Порядок действий

[PERFORM] → Выбор исполнения → [EDIT] → Выбор партии

[F1] VOICE (тембр)

[SF1] VOICE (тембр)

PartSw (Part Switch – переключатель партии)

Включает или выключает каждую партию.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Bank (банк)

Банк тембров (стр. 7) для каждой партии.

Number (номер)

Номер программы тембра для каждой партии.

P.WithVce (Parameter with Voice – параметр с тембром)

Определяет, должны ли приведенные ниже настройки параметров выбранного тембра копироваться из тембра в выбранную партию, когда пользователь изменяет тембр для текущей партии.

- Настройки арпеджио
- Filter Cutoff Frequency (частота среза фильтра)
- Filter Resonance (резонанс фильтра)
- Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих)
- Filter EG (генератор огибающих фильтра)
- Pitch Bend Range (Upper/Lower) (верхняя/нижняя граница диапазона изменения высоты звука)
- Note Shift (сдвиг нот)

ПРИМЕЧАНИЕ Относительно параметра «P.WithVce» можно добавить, что следующие параметры всегда копируются при выборе обычного тембра: Mono/Poly (монофонический/полифонический), Switch (переключатель партии портаменто), Time (время портаменто) и Mode (режим портаменто).

Настройки: off (не копируются), on (копируются)

[SF2] MODE (режим)

Mono/Poly (монофонический/полифонический)

Выбор монофонического или полифонического режима воспроизведения для каждой партии. Монофонический служит для воспроизведения нот по одной, полифонический поддерживает одновременное воспроизведение нескольких нот.

Настройки: mono (монофонический), poly (полифонический)

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр недоступен для партий, которым назначен тембр ударных.

SplitLo/Up (Split Lower/Upper – нижняя/верхняя секция при разделении)

Определяет, какая область клавиатуры должна генерировать звук. При выборе значения «upper» воспроизводят звук только ноты в точке разделения, определенной общим параметром Split Point, и выше. При выборе значения «lower» воспроизводят звук только ноты ниже точки разделения клавиатуры. При выборе значения «both» воспроизводят все ноты на клавиатуре. Фактически звук воспроизводится при проигрывании нот в области, соответствующей обеим настройкам – выполненным здесь и определенным параметром Note Limit (нотный диапазон).

Настройки: both (обе), lower (нижняя), upper (верхняя)

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- ▶ [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

ArpPlayOnly (Arpeggio Play Only – только воспроизведение арпеджио)

Определяет, воспроизводит ли текущая партия только нотные события воспроизведения арпеджио. При включении этого параметра только нотные события воспроизведения арпеджио воздействуют на блок тон-генератора.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF3] LIMIT (предел)

NoteLimitH (Note Limit High – верхняя граница нотного диапазона)

NoteLimitL (Note Limit Low – нижняя граница нотного диапазона)

Задаёт границы нотного диапазона для каждой партии путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Каждая из партий звучит только для нот, проигранных в указанном диапазоне.

Настройки: C-2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Если указать первой самую высокую ноту, а второй – самую низкую, например «C5–C4», нотный диапазон охватывает области «C-2–C4» и «C5–G8».

VelLimitH (Velocity Limit High – верхняя граница силы нажатия)

VelLimitL (Velocity Limit Low – нижняя граница силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждая партия. Каждая из партий звучит только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателей силы нажатия.

Настройки: 1–127

ПРИМЕЧАНИЕ Если указать первым максимальное значение, а вторым – минимальное значение, например «93–34», то диапазон показателей силы нажатия будет охватывать области «1–34» и «93–127».

[SF4] PORTA (Portamento – портаменто)

Определяет параметры портаменто для каждой партии. Портаменто используется для плавного изменения высоты звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, до следующей ноты.

Switch (Portamento Part Switch – переключатель портаменто для партий)

Определяет, применяется ли портаменто к каждой из партий.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Time (Portamento Time – время портаменто)

Определяет время изменения высоты звука. Чем выше значение, тем дольше изменяется высота звука (с меньшей скоростью).

Настройки: 0 – 127

Mode (Portamento Mode – режим портаменто)

Определяет режим портаменто.

Настройки: full (полный), fingr (аппликатурный)

full.....Портаменто применяется всегда.

fingr (аппликатурный).....Портаменто применяется только при игре легато (каждая последующая клавиша нажимается, когда еще не отпущена предыдущая).

ПРИМЕЧАНИЕ Указанные выше параметры портаменто недоступны для партий, которым назначен тембр ударных.

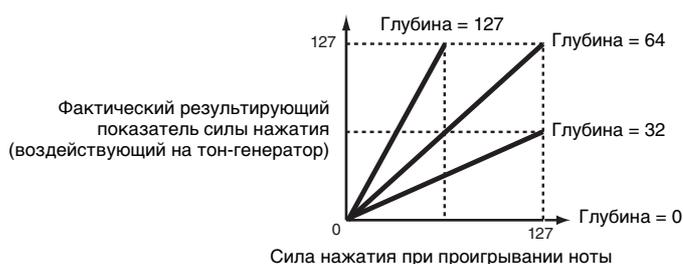
[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

VelSensDpt (Velocity Sensitivity Depth – глубина чувствительности к силе нажатия)

Определяет степень чувствительности результирующей громкости тон-генератора к силе нажатия клавиш. Чем выше значение, чем больше изменяется громкость в зависимости от силы нажатия клавиш при игре на клавиатуре (см. рисунок ниже).

Настройки: 0–127

Параметр Offset (см. ниже) имеет значение 64:



Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

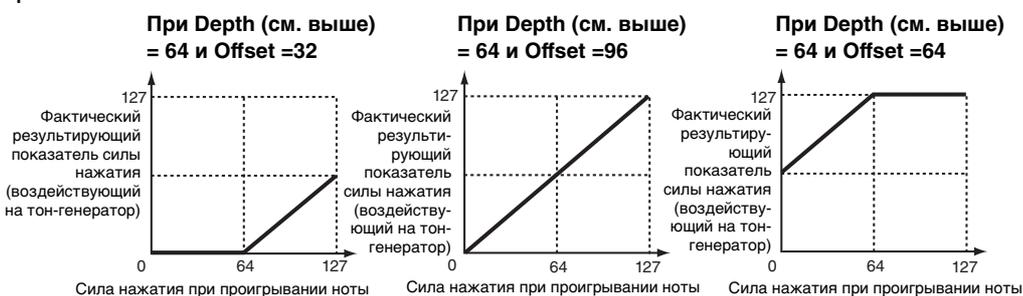
- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

VelSensOfs (Velocity Sensitivity Offset – коррекция чувствительности к силе нажатия)

Определяет величину коррекции показателей силы нажатия при проигрывании нот, применяемую для получения фактического результирующего показателя. Позволяет повысить или понизить показатели силы нажатия на одинаковую величину и таким образом автоматически компенсировать слишком сильную или слишком мягкую игру на клавиатуре.

Настройки: 0–127



[SF6] OTHER (прочее)

PB Upper (Pitch Bend Range Upper – верхняя граница диапазона изменения высоты звука) PB Lower (Pitch Bend Range Lower – нижняя граница диапазона изменения высоты звука)

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука для каждой партии в полутонах. Такой же параметр, как в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра). См. [стр. 31](#).

Настройки: -48 полутонов – +0 полутонов – +24 полутона

Assign 1 (значение Assign 1) Knob

Assign 2 (значение Assign 2) Knob

Определяет величину коррекции для функций, назначенных для регуляторов ASSIGN 1/2, относительно исходных значений. Назначение функций для регуляторов-ручек ASSIGN 1/2 выполняется на экране CTL SET (настройка контроллеров) ([стр. 32](#)) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).

Настройки: 0–127

[F2] OUTPUT (вывод)

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan – громкость/панорама)

Volume (громкость)

Определяет громкость для каждой партии, позволяющую установить оптимальный баланс уровней громкости для всех партий.

Настройки: 0–127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для каждой партии.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

VoiceELPan (Voice Element Pan – панорама элемента тембра)

Определяет, применяются ли индивидуальные настройки панорамы для каждого тембра (выполняемых путем действий: [VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → Панорама). При значении «off», направленность панорамы звучания для каждого элемента в партии устанавливается по центру.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF2] EF SEND (Effect Send – передача на эффект)

На этом экране для любой партии можно задать уровень передачи и уровень сухого сигнала, передаваемого в системные эффекты. Подробнее о подключении эффектов в режиме исполнения см. [стр. 20](#).

ChoSend (Chorus Send – передача на хорус)

Громкость для каждой партии. Это позволяет детально отрегулировать баланс между разными звуками тембра ударных.

Настройки: 0–127

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

RevSend (Reverb Send – передача на реверберацию)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для каждой партии. Это позволяет детально отрегулировать эффект реверберации между разными звуками тембра ударных.

Настройки: 0–127

DryLevel (уровень сухого сигнала)

Определяет уровень необработанного (сухого) звукового сигнала для выбранной партии, позволяя управлять балансом эффекта в целом между партиями.

Настройки: 0 – 127

InsEF (Insertion Effect Part Switch – переключатель эффекта вставки для партий)

Определяет партии, доступные для эффекта вставки. При значении «on» включается эффект вставки для тембра, назначенного соответствующей партии.

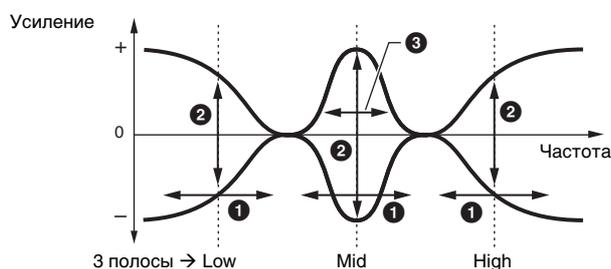
Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[F3] EQ (Equalizer – эквалайзер)

Этот экран позволяет выполнить настройку параметров эквалайзера для каждой партии. Применяется параметрический трехполосный эквалайзер (полосы частот: High (высокие), Mid (средние) и Low (низкие)). Пользователь может ослабить или усилить уровень для каждой полосы частот (High, Mid, Low) для изменения звучания тембра. Учтите, что предусмотрены два указанных ниже экрана, переключение между которыми осуществляется при нажатии кнопки [SF6]. Каждый тип экрана поддерживает одинаковые настройки в разном формате; используйте тип экрана, с которым удобнее работать.

- Экран с отображением четырех партий
 - Учтите, что все доступные параметры не могут одновременно отображаться на экране с отображением четырех партий. Потребуется использовать элементы управления курсором для прокрутки экрана, чтобы увидеть и настроить остальные параметры.
- Экран с отображением всех параметров для одной партии

Подробнее о подключении эффектов, включая эквалайзер, в режиме исполнения см. [стр. 20](#).



① FREQ (Frequency – частота)

Частота для каждой полосы частот.

Настройки: Low: 50,1 Гц–2,00 кГц
Mid: 139,7 Гц–10,1 кГц
High: 503,8 Гц–14,0 кГц

② GAIN (усиление)

Определяет усиление уровня для частоты (см. выше) или величину, на которую ослабляется/усиливается выбранная полоса частот.

Настройки: -12,00 дБ–+0 дБ–+12,00 дБ

③ Q (ширина полосы)

Определяет Q (ширину полосы) для полосы средних частот – Mid.

Настройки: 0,7 – 10,3

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

[F1] VOICE
▶ [F2] OUTPUT (вывод)
▶ [F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance Record

[F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER (прочее)
[F5] CLICK
[F6] INFO

Дополнительные сведения

[F4] TONE (тон)

Позволяет задать параметры, связанные с высотой звука и тоном для каждой партии. На этом экране задается величина коррекции для таких же параметров, как и в режиме Voice (тембр).

[SF1] TUNE (настройка)

NoteShift (сдвиг нот)

Определяет значение высоты звука (транспонирование нот) для каждой партии в полутонах.

Настройки: -24 – 0 – +24

Detune (смещение высоты)

Задает тонкую настройку для каждой партии.

Настройки: -12,8 Гц – +0,0 Гц – +12,7 Гц

[SF2] FILTER (фильтр)

На этом экране задается величина коррекции для параметров фильтра в режиме Voice Element/Key Edit (редактирование элемента/клавиши тембра) для каждой партии.

Cutoff (частота среза)

Определяет частоту среза для каждой партии. При совместном использовании LPF (фильтра низких частот) и HPF (фильтра высоких частот) этот параметр применяется для LPF.

Настройки: -64 – 0 – +63

Resonance (резонанс)

Определяет величину резонанса фильтра.

Настройки: -64 – 0 – +63

EGDepth (глубина EG)

Определяет глубину генератора огибающих фильтра (величину для частоты среза) для каждой партии. Этот параметр недоступен для партий с тембром ударных.

Настройки: -64 – 0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о структуре фильтра см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

[SF3] FEG (Filter Envelope Generator – генератор огибающих фильтра)

Этот экран позволяет задать параметры FEG для каждой партии. На этом экране задается величина коррекции для параметров FEG в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра) для каждой партии. Эти параметры недоступны для партий с тембром ударных.

Attack (Attack Time – время атаки)

Decay (Decay Time – время затухания)

Sustain (Sustain Level – уровень сустейна)

Release (Release Time – время конечного затухания)

Определяет каждый параметр FEG для каждой из партий. Подробнее об FEG см. на [стр. 42](#).

Настройки: -64 – 0 – +63

[SF4] AEG (Amplitude Envelope Generator – генератор амплитудных огибающих)

Этот экран позволяет задать параметры AEG для каждой партии. На этом экране задается величина коррекции для параметров фильтра в режиме Voice Element/Key Edit (редактирование элемента/клавиши тембра) для каждой партии.

Attack (Attack Time – время атаки)

Decay (Decay Time – время затухания)

Sustain (Sustain Level – уровень сустейна)

Release (Release Time – время конечного затухания)

Определяет каждый параметр AEG для каждой из партий. Подробнее об AEG см. на [стр. 44](#). Параметры Sustain и Release недоступны для партий с тембром ударных.

Настройки: -64 – 0 – +63

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

[F5] RCV SW (Receive Switch – переключатель приема)

На этом экране можно задать, как каждая из партий индивидуально будет реагировать на разные MIDI-данные, например, на сообщения Control Change (изменение управления) и Program Change (изменение программы). При установке для параметра значения «on» партия реагирует на соответствующие MIDI-данные. Учтите, что предусмотрены два указанных ниже экрана, переключение между которыми осуществляется при нажатии кнопки [SF6]. Каждый тип экрана поддерживает одинаковые настройки в разном формате; используйте тип экрана, с которым удобнее работать.

- Экран с отображением четырех партий
Этот экран одновременно показывает состояние переключателей приема для четырех партий. Включите или выключите нужную партию для соответствующего типа MIDI-данных.
- Экран с отображением всех параметров для одной партии

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Sus (сустейн) недоступен для партий с тембром ударных.

ПРИМЕЧАНИЕ При выключении параметра Control Change (изменение управления) параметры, связанные с изменением управления становятся недоступны.

Настройки: См. далее.

CtrlChange (Control Change – изменение управления)

Индикация всех сообщений изменения управления.

PB (Pitch Bend – изменение высоты звука)

MIDI-сообщения, генерируемые при использовании колесика изменения высоты звука.

MW (Modulation Wheel – колесико модуляции)

MIDI-сообщения, генерируемые при использовании колесика модуляции.

RB (Ribbon Controller – ленточный контроллер)

MIDI-сообщения для ленточного контроллера.

ChAT (Channel After Touch – каналные события после нажатия)

MIDI-сообщения для каналных событий после нажатия.

FC1 (Foot Controller 1 – ножной контроллер 1)

MIDI-сообщения, генерируемые при использовании дополнительного ножного контроллера, подключенного к задней панели.

Sus (Sustain – сустейн)

MIDI-сообщения для контроллера № 64 (сустейн). Этот параметр недоступен для партий с тембром ударных.

FS (Foot switch – ножной переключатель)

MIDI-сообщения, генерируемые при использовании ножного переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH [ASSIGNABLE] на задней панели.

AS1 (Assign 1)

AS2 (Assign 2)

MIDI-сообщения, генерируемые при использовании ASSIGN 1/ASSIGN 2 (регулятора 3/регулятора 4) в то время, когда горит индикатор [TONE3] (индикатор загорается при нажатии кнопки Knob Function 1 (функции для регуляторов 1).

A.Func1 (Assignable Function 1 – назначаемая функция 1)

A.Func2 (Assignable Function 2 – назначаемая функция 2)

MIDI-сообщения, генерируемые при использовании кнопок ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2].

BC (Breath Controller – контроллер дыхания)

MIDI-сообщения для контроллера дыхания.

Exp (Expression – выразительность)

MIDI-сообщения для контроллера № 11 (выразительность).

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

Performance Job (задание исполнения)

Режим Performance Job обеспечивает выполнение нескольких основных операций, таких как инициализация и копирование. После настройки требуемых параметров на выбранном экране нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

Порядок действий

[PERFORM] → Выбор исполнения → [JOB]

[F1] INIT (Initialize – инициализация)

Это задание служит для сброса (инициализации) всех параметров исполнения с установкой значений по умолчанию. Оно также позволяет выборочно инициализировать конкретные параметры, такие как общие параметры, параметры для любой партии т.д., что очень полезно при создании нового исполнения с нуля.

Тип параметров, которые требуется инициализировать

All (все): все данные исполнения

Common (общие): данные на экране Common Edit

Part 1–4 (партия 1–4): данные параметров Part Edit (редактирование партии) для соответствующей внутренней партии

A/D: данные, связанные с партией A/D входа

ПРИМЕЧАНИЕ Для выбора параметра «Common», «Part» или «A/D» следует снять флажок «ALL».

[F2] RECALL (перезагрузка)

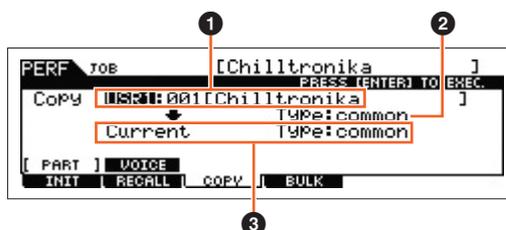
Если выбрать другое исполнение, не выполнив сохранение редактируемого исполнения, стираются все исправления, внесенные в редактируемую версию исполнения. В этом случае можно воспользоваться заданием Edit Recall для восстановления отредактированной версии тембра с последними изменениями.

[F3] COPY (копирование)

[SF1] PART (партия)

Это удобная операция для копирования настроек Common Edit (редактирование общих параметров) и Part Edit (редактирование партии) определенного исполнения в исполнение, редактируемое в настоящий момент. Такая операция полезна при создании исполнения, в котором требуется использовать некоторые параметры из другого исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ При отображении этого экрана пользователь может прослушать исходный звук в источнике копирования, нажав кнопку [EDIT] для вызова режима Compare (сравнение). Для выхода из режима сравнения нажмите кнопку [EDIT] еще раз.



1 Тип данных исполнения (источник)

Определяет банк и номер исполнения, которое требуется скопировать. При выборе параметра «current» в качестве исполнения-источника указывается текущее исполнение. Таким образом можно скопировать настройки параметров из одной партии в другую партию одного и того же исполнения.

Настройки: Bank (банк): USR1–2 (пользовательский 1–2), ---
Performance Number (номер исполнения): 001(A01)–128 (H16), Current (текущее)

2 Тип данных источника

Определяет тип данных источника, включая номер партии. В соответствии с настройкой в этом поле автоматически задается тип данных адресата (см. ниже).

Настройки: common (общие параметры), part 1–4 (партия 1–4), A/D

3 Тип данных адресата

Определяет тип данных адресата, включая номер партии. В соответствии с настройкой в этом поле автоматически задается тип данных источника (2).

Настройки: common (общие параметры), part 1–4 (партия 1–4), A/D

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

[SF2] VOICE (тембр)

Это удобная операция для копирования настроек Effect (эффект) и Master EQ (основной эквалайзер) определенного тембра, назначенного для конкретного исполнения, в общие параметры исполнения, редактируемого в настоящий момент. Это может быть удобно, если определенное исполнение имеет настройки, которые нужно использовать в программе другого исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ При отображении этого экрана пользователь может прослушать исходный звук в источнике копирования, нажав кнопку [EDIT] для вызова режима Compare (сравнение). Для выхода из режима сравнения нажмите кнопку [EDIT] еще раз.

1 Тембр-источник

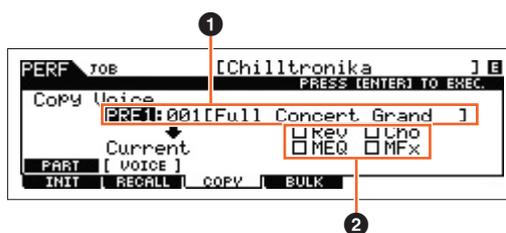
Определяет банк и номер тембра, которые требуется скопировать.

Настройки: Bank (банк): PRE1–8, USR1–3, PDR, UDR, GM, GMDR
Voice number (номер тембра) 001(A01)–128 (H16)

2 Определяет, какие блоки эффектов копируются

Это удобная операция для копирования настроек Effect (эффект) и Master EQ (основной эквалайзер) определенного тембра, назначенного для конкретного исполнения, в исполнение, редактируемое в настоящий момент. Предусмотрен выбор следующих блоков эффектов для копирования: «Rev», «Cho», «MEQ» и «MFX».

ПРИМЕЧАНИЕ Даже если включены эффекты реверберации и хоруса, при выполнении этого задания не происходит копирования настройки Send Level (уровень передачи) из тембра в исполнение. Если требуется применить такую же глубину реверберации и хоруса, как в режиме тембра, следует вручную задать для параметров Reverb Send (передача на реверберацию) и Chorus Send (передача на хорус) на экране OUTPUT (вывод) (стр. 66) в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения) такие же значения, как в режиме Voice Edit (редактирование тембра).



[F4] BULK (Bulk Dump – массовая загрузка)

Эта функция позволяет передать все отредактированные настройки параметров для выбранного в настоящий момент исполнения в компьютер или другой MIDI-инструмент для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции массовой загрузки.

ПРИМЕЧАНИЕ Для выполнения массовой загрузки необходимо задать правильный номер MIDI-устройства, выполнив следующую операцию: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (номер устройства).

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

Performance Record (запись исполнения)

Можно записать собственное исполнение на клавиатуре в режиме Performance (исполнение) в композицию или образец. Партия операций с регуляторами, операций с контроллерами, воспроизведение арпеджио, а также игра на клавиатуре в режиме исполнения может быть записана на определенную дорожку в виде MIDI-событий. Подробнее о записываемых операциях с регуляторами см. раздел «Блок секвенсора, применяемый в режиме Performance (исполнение)» (стр. 11).

Порядок действий

[PERFORM] → Выбор исполнения → [REC]

УВЕДОМЛЕНИЕ

При записи исполнения перезаписываются все дорожки части композиции или образца назначения. Перед записью следует проверить, не содержит ли данных часть композиции или образца назначения. Проверка наличия данных в любой дорожке производится по виду строки состояния дорожки на экране. Выберите в качестве назначения часть композиции или образца, не содержащую данных, либо сохраните все данные композиции/образца на внешнем накопителе флэш-памяти USB перед записью.

[F1] SETUP (настройка)

SeqMode (Sequencer Mode – режим секвенсора)

Определяет, в какое место назначения (композицию или образец) будет записано исполнение.

Настройки: song (композиция), pattern (образец)

Number (номер композиции/образца)

Определяет номер композиции или образца как место назначения для записи.

Section (часть)

Определяет часть как место назначения для записи, когда для параметра «Sequencer Mode» (режим секвенсора) задано значение «pattern» (образец). Учтите, что данные, записанные в выбранную в качестве места назначения часть, будут перезаписаны и стерты, как только начнется запись.

Section Length (длина части)

Указывает длину части, когда для параметра «Sequencer Mode» (режим секвенсора) задано значение «pattern» (образец).

Настройки: 001 – 256

Time Signature (Meter) (тактовый размер (частота сигнала метронома))

Задаёт значение тактового размера.

Настройки: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Tempo (темп)

Определяет темп для записи. При записи воспроизведение арпеджио выполняется в заданном здесь темпе.

Настройки: 5,0 – 300,0

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании данного инструмента с внешним секвенсором, программным обеспечением DAW или MIDI-устройством и необходимости синхронизации с этим устройством следует задать для параметра «MIDI Sync» (MIDI-синхронизация) на экране Utility MIDI (служебный MIDI) (стр. 149) значение «external» (внешняя) или «auto» (автоматически). Когда для параметра «MIDI Sync» задано значение «auto» (только при постоянной передаче сообщений синхронизации – MIDI clock) или «external», для параметра Tempo на этом экране появляется индикация «external» и изменить этот параметр невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Эта настройка копируется в темп для места назначения записи (композиции/образца).

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1 – арпеджио 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6 – арпеджио 6)

Типы арпеджио назначены для кнопок, на вкладках которых отображается значок восьмой ноты. Пользователь может в любой момент во время игры на клавиатуре вызвать эти типы, нажав соответствующие кнопки. Выберите настройку арпеджио перед записью. Тип арпеджио можно задать на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 58).

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

[F1] PLAY
[F2] VOICE
[F3] PORTA
[F4] EG
[F5] ARP ED
[F6] EFFECT

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUT/MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT (вывод)
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Performance Job

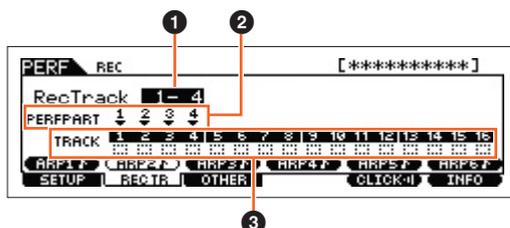
[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Performance Record

▶ [F1] SETUP
[F2] REC TR
[F3] OTHER (прочее)
[F5] CLICK
[F6] INFO

Дополнительные сведения

[F2] REC TR (Record Track – дорожка для записи)



1 RecTrack (Record Track – дорожка для записи)

Определяет номер дорожки композиции/образца как место назначения для записи.

2 PERF PART (Performance Part – партия исполнения)

Индикация дорожек композиции/образца как места назначения для записи в соответствии со значением параметра RecTrack (дорожка для записи).

3 Track Status (состояние записи)

Индикация наличия MIDI-данных в каждой из дорожек в выбранной части композиции или образца. Прямоугольники со сплошными линиями по контуру указывают, что дорожка содержит MIDI-данные. Прямоугольники с пунктирными линиями по контуру указывают, что дорожка не содержит MIDI-данные.

[F3] OTHER (прочее)

KeyOnStart (Key On Start Switch – переключатель запуска по нажатию клавиши)

При значении «on» запись начинается немедленно при нажатии любой клавиши на клавиатуре.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

CopyPerfParam (Copy Performance Parameters – копирование параметров исполнения)

Определяет, копируются ли настройки параметров исполнения в Mixing (микширование) для композиции или образца назначения.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

MoveToRecMode (Move To Record Mode – переход в режим записи)

При значении «on» производится переключение в режим назначения для записи по окончании записи исполнения.

При значении «off» производится переключение на экран Performance Play (воспроизведение исполнения).

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[F5] CLICK (метроном)

Нажатие кнопки [F5] CLICK позволяет включить/выключить звук метронома (щелчки) для записи.

[F6] INFO (Information – информация)

Индикация номера композиции/образца, части (только когда для параметра «Sequencer Mode» (режим секвенсора) задано значение «pattern» (образец)) и названия композиции/образца, заданного в качестве места назначения для записи исполнения. Кроме того, индикация свободного пространства в памяти секвенсора.

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эфф. эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REC TR
- ▶ [F3] OTHER (прочее)
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] INFO

Дополнительные сведения

Дополнительные сведения

■ Список категорий исполнений

В данном списке приведены главные категории и подкатегории, которым принадлежат соответствующие исполнения инструмента MOX6/MOX8.

Главная категория (сокращенное наименование)	Подкатегория (сокращенное наименование)				
Rock / Pops (Rock)	Top40	Classic Rock (Clsic)	Hard Rock (Hard)	Country (Cntry)	Blues
	Folk	Ballad (Balad)	Film		
R&B / Hip Hop (R&B)	Hip Hop (HipHp)	Modern R&B (Modrn)	Classic R&B (Clsic)	Funk	
Electronic (Elect)	Techno (Tekno)	Trance (Trnce)	Dance Pop / House (House)	Breakbeats / D&B (D&B)	Chillout / Ambient (Chill)
Jazz	Swing	Modern Jazz (Modrn)	Smooth Jazz (Smoth)	Jazz Funk (JzFnk)	Club Jazz (Club)
World	Latin	Reggae / Dancehall (Reggae)	Ethnic / World (Ethno)		
Splits & Layers (SpLyr)	Piano	Organ	Synth	Symphonic (Symph)	Strings (String)
	Woodwind (WWind)	Brass	Guitar (Guitr)	Bass	Chromatic Percussion (Cperc)
	Pad				
FX	Sequence (Seq)	Hard	Soft	Sound Effect (S.EFX)	

■ Функции регуляторов 1–8

Этот раздел содержит описание функций, назначенных для регуляторов 1–8 в режиме исполнения. В режиме исполнения операции с регуляторами 1–8 в режиме Common Edit (редактирование общих параметров) применяются к параметрам Common Edit. При этом операции с регуляторами 1–8 в режиме Part Edit (редактирование партии) применяются к параметрам Part Edit. Подробные инструкции см. в Руководстве пользователя.

При горячем индикаторе [TONE 1]:

Регулятор 1	CUTOFF	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG «CUTOFF»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → «Cutoff» для выбранной партии	стр. 68
Регулятор 2	RESONANCE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG «RESO»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → «Resonance» для выбранной партии	стр. 68
Регулятор 3	FEG DEPTH	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → FEG «DEPTH»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF2] FILTER → «FEGDepth» для выбранной партии	стр. 68
Регулятор 4	PORTAMENTO	Common Edit	[PERFORM] → [F3] PORTA → «PortaTime»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → «Time» для выбранной партии	стр. 65

При горячем индикаторе [TONE 2]:

Регулятор 1	ATTACK	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG «ATK»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Attack» для выбранной партии	стр. 68
Регулятор 2	DECAY	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG «DCY»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Decay» для выбранной партии	стр. 68
Регулятор 3	SUSTAIN	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG «SUS»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Sustain» для выбранной партии	стр. 68
Регулятор 4	RELEASE	Common Edit	[PERFORM] → [F4] EG → AEG «REL»	стр. 56
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Release» для выбранной партии	стр. 68

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффект)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

При горящем индикаторе [TONE 3]:

Регулятор 1	VOLUME	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «Volume»	стр. 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Volume» для выбранной партии	стр. 66
Регулятор 2	PAN	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «Pan»	стр. 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Pan» для выбранной партии	стр. 66
Регулятор 3	ASSIGN 1	Common Edit	Отключено	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → «Assign1» для выбранной партии	стр. 66
Регулятор 4	ASSIGN 2	Common Edit	Отключено	
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → «Assign2» для выбранной партии	стр. 66

При горящем индикаторе [EQ]:

Регулятор 5	LOW	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → «LOW GAIN»	стр. 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F3] EQ → «LOW GAIN» для выбранной партии	стр. 67
Регулятор 6	MID F	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → «MID FREQ»	стр. 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F3] EQ → «MID FREQ» для выбранной партии	стр. 67
Регулятор 7	MID	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → «MID GAIN»	стр. 59
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F3] EQ → «MID GAIN» для выбранной партии	стр. 67
Регулятор 8	HIGH	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF3] EQ OFS → «HIGH GAIN»	стр. 58
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F3] EQ → «HIGH GAIN» для выбранной партии	стр. 67

При горящем индикаторе [EFFECT]:

Регулятор 5	CHO PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → «Preset»	стр. 64
Регулятор 6	CHO SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «ChoSend»	стр. 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → «ChoSend» для выбранной партии	стр. 66
Регулятор 7	REV PRESET		[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF5] REVERB → «Preset»	стр. 64
Регулятор 8	REV SEND	Common Edit	[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «RevSend»	стр. 60
		Part Edit	[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND → «RevSend» для выбранной партии	стр. 67

При горящем индикаторе [ARP]:

Регулятор 5	GATE TIME	Common Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → «GateTimeRate»	стр. 57
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → «GateTimeRate»	стр. 58
Регулятор 6	OCT RANGE	Common Edit	Отключено	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → «OctaveRange»	стр. 58
Регулятор 7	UNITMULTIPLY	Common Edit	Отключено	
		Part Edit	[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F5] PLY FX → «UnitMultiply»	стр. 58
Регулятор 8	TEMPO		[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F1] COMMON → «Tempo»	стр. 57

Режим Performance (исполнение)

Performance Play

- [F1] PLAY
- [F2] VOICE
- [F3] PORTA
- [F4] EG
- [F5] ARP ED
- [F6] EFFECT

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Performance Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUT/MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT (эффeкт)

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT (вывод)
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Performance Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Performance Record

- [F1] SETUP
- [F2] REC TR
- [F3] OTHER (прочее)
- [F5] CLICK
- [F6] INFO

Дополнительные сведения

Режим Song (композиция)

Режим Song (композиция) позволяет пользователю записывать, редактировать и воспроизводить свои оригинальные композиции. В данном разделе описаны все параметры в четырех типах режимов (Song Play (воспроизведение композиции), Song Record (запись композиции), Song Edit (редактирование композиции) и Song Job (задание композиции)).

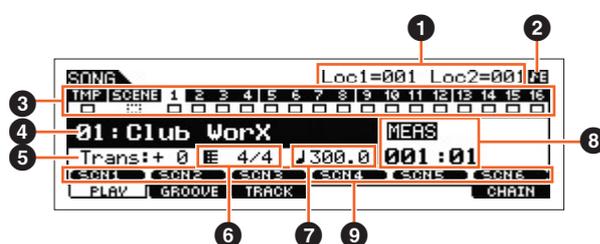
Song Play (воспроизведение композиции)

Режим Song Play является главным «порталом» для перехода в режим композиции, в котором пользователь выбирает и воспроизводит композиции.

Порядок действий

Нажмите кнопку [SONG].

[F1] PLAY (воспроизведение)



Экран Song Play (воспроизведение композиции)

ПРИМЕЧАНИЕ С экрана PLAY (воспроизведение) в режиме Song Play (воспроизведение композиции) можно выбрать тембр для партии микширования, соответствующей дорожке, нажав кнопку [CATEGORY SEARCH].

1 Loc1 (Location 1 – местоположение 1), Loc2 (Location 2 – местоположение 2)

В режиме Song Play (воспроизведение композиции) имеется удобная функция Location (местоположение), обеспечивающая переход к указанным пользователем партиям композиции. Эта функция позволяет назначить конкретный номер такта в выбранной композиции и мгновенно перейти к назначенному такту как во время воспроизведения, так и когда композиция остановлена. Предусмотрена возможность назначения двух местоположений. Данный экран обеспечивает индикацию таких местоположений. Подробные инструкции см. на [стр. 97](#).

2 Индикатор редактирования секвенсора

При изменении MIDI-данных и значений параметров, связанных с секвенсором (кроме параметров микширования) появляется индикатор редактирования секвенсора в правом верхнем углу экрана. В режиме Song/Pattern (композиция/образец) буфер редактирования для параметров секвенсора представляет собой область памяти для всех программ в обоих режимах. Поэтому при изменении параметров секвенсора для одной композиции или одного образца всегда (кроме параметров микширования) отображается индикатор редактирования секвенсора в режиме композиции/образца (кроме режима микширования), пока не будут сохранены данные.

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку для параметров микширования применяется другой буфер редактирования, индикатор редактирования секвенсора не появляется в режиме Mixing (микширование).

3 Track Status (состояние дорожки)

Индикация наличия MIDI-данных в каждой из дорожек. Прямоугольники со сплошными линиями по контуру (▣) указывают, что дорожка содержит MIDI-данные, прямоугольники с пунктирными линиями по контуру (⋮) указывают, что дорожка не содержит MIDI-данные.

4 Номер композиции/ название композиции

Определяет композицию, которая должна воспроизводиться.

Настройки: Номер композиции 01–64

5 Trans (Transpose – транспонирование)

Определяет настройку транспонирования нот для композиции целиком в полутонах.

Настройки: -36 – +0 – +36

6 Meter (размер)

Определяет размер (тактовый размер) композиции. Указанный размер применяется к такту, определяемому параметром «MEAS» (⊙).

Настройки: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Режим Song (композиция)

Song Play

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

7 (Темпо – темп)

Определяет темп воспроизведения композиции.

Настройки: 5,0 – 300,0

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании данного инструмента с внешним секвенсором, программным обеспечением DAW или MIDI-устройством и необходимости синхронизации с этим устройством следует задать для параметра «MIDI Sync» (MIDI-синхронизация) на экране Utility MIDI (служебный MIDI) (стр. 149) значение «external» (внешняя) или «auto» (автоматически). Когда для параметра «MIDI Sync» задано значение «auto» (только при постоянной передаче сообщений синхронизации – MIDI clock) или «external», для параметра Темпо на этом экране появляется индикация «external» и изменить этот параметр невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

8 MEAS (Measure – такт)

Задаёт место, с которого начинается воспроизведение. Этот параметр также указывает текущее местоположение для воспроизведения.

9 SCN1 (Scene 1 – сцена 1)–[SF6] SCN6 (Scene 6 –сцена 6)

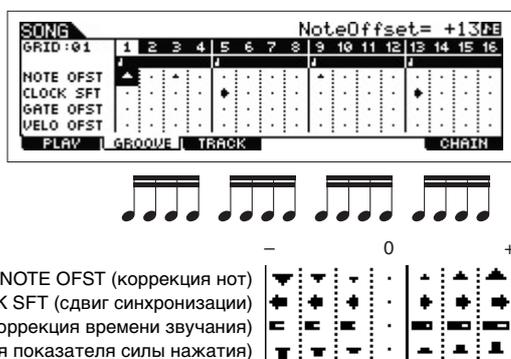
Пользователь может выполнить настройку связанных с композицией параметров (сцены композиции) и связанных с арпеджио параметров для этих кнопок. Кроме того, можно загрузить настройки, нажимая эти кнопки. Подробные инструкции о регистрации сцен см. в разделе «Назначение разных параметров, связанных с воспроизведением композиции (сцены композиции)» на стр. 97. Подробные инструкции о настройке параметров, связанных с арпеджио, см. на стр. 82.

ПРИМЕЧАНИЕ Нажатие кнопок [SF1] SCN1–[SF6] SCN6 во время воспроизведения приводит только к смене сцены композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ После регистрации сцены композиции появляется значок восьмой ноты на вкладке, соответствующей нажатой кнопке. Проверить назначение типа арпеджио для такой кнопки можно на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 82) в режиме Song (композиция).

[F2] GROOVE (Grid Groove – грук сетки)

Функция Grid Groove позволяет скорректировать высоту звука, тайминг (коды времени в MIDI-данных), длительность и показатель силы нажатия для нот на указанной дорожке с помощью однотактной сетки из шестнадцатых нот для создания точно запрограммированных как в секвенсоре «грук», что невозможно выполнить другим способом. Функция Grid Groove воздействует на воспроизведение композиции, фактически не изменяя данные секвенсора.



NOTE OFST (коррекция нот)

Повышает или снижает высоту звука ноты или нот на выбранной сетке (в полутонах).

Настройки: -99 – +00 – +99

CLOCK SFT (сдвиг синхронизации)

Сдвигает синхронизацию ноты или нот на выбранной сетке вперед или назад (в приращениях импульсов).

Настройки: -120 – +000 – +120

GATE OFFSET (коррекция времени звучания)

Увеличивает или уменьшает длительность ноты или нот на выбранной сетке (в приращениях импульсов).

Настройки: -120 – +000 – +120

VELO OFST (коррекция показателя силы нажатия)

Увеличивает или уменьшает показатель силы нажатия ноты или нот на выбранной сетке (в полутонах).

Настройки: -127 – +000 – +127

Режим Song (композиция)

Song Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

[F3] TRACK (дорожка)

[SF1] CHANNEL (канал)

На этом экране можно задать выходной MIDI-канал для каждой из 16-ти дорожек соответствующего внутреннего/внешнего тон-генератора. Кроме того, можно одновременно задать для нескольких дорожек (дорожки 1–8 или дорожки 9–16) такое же значение, как у выбранной в настоящий момент дорожки, изменяя параметр в то время, когда удерживается нажатой кнопка [SF4] 1–8 или [SF5] 9–16.

OUT CH (Output Channel – выходной канал)

Определяет MIDI-канал передачи данных для данных последовательности каждой из дорожек. При значении «Off» дорожки не звучат.

Настройки: 1–16, off (выкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Song/Pattern (композиция/образец) MIDI-сообщения, создаваемые при игре на клавиатуре либо при управлении регуляторами/колесиками, передаются в блок тон-генератора или внешние MIDI-инструменты через выходной MIDI-канал для выбранной в настоящий момент дорожки.

[SF2] OUT SW (Output Switch – выходной переключатель)

Кроме того, можно одновременно задать для нескольких дорожек (дорожки 1–8 или дорожки 9–16) такое же значение, как у выбранной в настоящий момент дорожки, изменяя параметр в то время, когда удерживается нажатой кнопка [SF4] 1–8 или [SF5] 9–16.

INT SW (Internal Switch – внутренний переключатель)

Определяет, будут ли передаваться данные воспроизведения во внутренний блок тон-генератора.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

EXT SW (External Switch – внешний переключатель)

Определяет, будут ли выводиться данные воспроизведения во внешний тон-генератор MIDI через MIDI-интерфейс.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF3] TR LOOP (Track Loop – цикл дорожки)

На этом экране можно указать, будут ли данные в выбранной дорожке воспроизводиться циклически. Применение цикла позволяет эффективно повторять короткие образцы или фразы на всем протяжении композиции. См. также [стр. 99](#).

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[F6] CHAIN (цепочка)

Данная функция позволяет связать композиции в «цепочку» для автоматического последовательного воспроизведения. См. также [стр. 98](#).

skip.....Пропуск (игнорирование) выбранного номера цепочки и продолжение воспроизведения со следующего номера цепочки.
 stop.....Остановка воспроизведения цепочки композиций на выбранном номере цепочки. Пользователь может перезапустить воспроизведение цепочки композиций со следующего номера цепочки, нажав кнопку [▶] (воспроизведение).
 end.....Индикация метки конца данных цепочки композиций.

Режим Song (композиция)

Song Play

[F1] PLAY
 [F2] GROOVE
 ▶ [F3] TRACK
 ▶ [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

[F1] SETUP
 [F2] VOICE
 [F3] ARP ED
 [F5] CLICK
 [F6] ALL TR

During Song Recording

[F1] SETUP
 [F2] REST
 [F3] TIE
 [F4] DELETE
 [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
 [F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX
 [F6] OUT CH

Song Edit

[F1] CHANGE
 [F2] VIEW FLT
 [F4] TR SEL
 [F5] INSERT
 [F6] DELETE

Song Job

[F1] UNDO/REDO
 [F2] NOTE
 [F3] EVENT
 [F4] MEAS
 [F5] TRACK
 [F6] SONG

Дополнительные сведения

Запись композиций

Режим Song Record Standby (ожидание записи композиции)

Порядок действий

[SONG] → Выбор композиции → [REC]

[F1] SETUP (настройка)

Типе (тип)

Определяет тип записи. Типы записи можно разделить на две группы: запись в режиме реального времени и пошаговая запись. При записи в режиме реального времени инструмент работает аналогично магнитофону, записывая данные исполнения при игре на инструменте. Это позволяет записать все нюансы реального исполнения. При записи в режиме реального времени следует задать для параметра «Type» значение «replace» (замена), «overdub» (наложение) или «punch» (перезапись). При пошаговой записи можно составить композицию путем записи по одному событию за один раз. Запись ведется не в реальном времени, способ пошаговой записи аналогичен записи нот на бумагу. При пошаговой записи следует задать для параметра «Type» значение «step» (шаг).

Настройки: При задании для параметра RecTrack (дорожка для записи) любого из значений 1–16: replace (замена), overdub (наложение), punch (перезапись), step (шаг)
 При задании для параметра RecTrack (дорожка для записи) значения tempo (темп): replace (замена), punch (перезапись), step (шаг)
 При задании для параметра RecTrack (дорожка для записи) значения scene (сцена): replace (замена), punch (перезапись)
 При задании для параметра RecTrack (дорожка для записи) значения multi (множество): replace (замена), overdub (наложение), punch (перезапись)

replaceЭтот метод применяется для перезаписи данных на уже записанной дорожке новыми данными в режиме реального времени. Исходные данные стираются.
 overdubЭтот метод можно использовать для добавления дополнительных данных на дорожку, уже содержащую данные. Ранее записанные данные сохраняются.
 punch (перезапись)Этот метод служит для перезаписи определенного диапазона данных на дорожке, уже содержащей данные. Он позволяет перезаписать уже записанные данные с начальной точки до конечной точки (такта/доли), указанных перед записью.
 stepСлужит для ввода по одной вручную.

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе значения «punch» на экране появляются параметры «Punch-in measure: beat» (начальная точка перезаписи такт: доля) и «Punch-out measure: beat» (конечная точка перезаписи такт: доля), которые требуется задать. Если ранее были заданы точки положения 1 и 2 (Loc1, Loc2), начальная и конечная точки перезаписи могут быть заданы одним нажатием кнопки. Переместите курсор на значение параметра punch-in/out и увидите, что появился элемент меню «COPYLOC» (копировать положение). Нажмите кнопку [SF1] COPYLOC, и в качестве начальной/конечной точки перезаписи автоматически назначаются существующие точки положения.

Quantize (Resolution – разрешение при выравнивании)

Этот параметр доступен, когда для параметра Recording Type (тип записи) не задано значение «step». При выравнивании тайминг нотных событий автоматически выравнивается по мере записи. Этот параметр также можно задать, используя окно выбора типа нот, вызываемое при нажатии кнопки [SF6].

Настройки: off (выкл.), 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Event (событие)

Этот параметр доступен, когда для параметра Recording Type (тип записи) задано значение «step». Он позволяет указать тип события, которое требуется ввести.

Настройки: note (нота), p.bend (колесико изменения высоты звука), CC#000–#119 (Control Change – изменение управления)

RecTrack (Record Track – дорожка для записи)

Определяет дорожку, которую требуется записать. Нажатие кнопки [SF6] позволяет переключаться между режимом записи одной дорожки и режимом записи всех дорожек.

Настройки: tempo (темп), scene (сцена), 1–16, all (все)

♩ (Темп)

Определяет темп композиции.

Настройки: 005.0 – 300.0

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании данного инструмента с внешним секвенсором, программным обеспечением DAW или MIDI-устройством и необходимости синхронизации с этим устройством следует задать для параметра «MIDI Sync» (MIDI-синхронизация) на экране Utility MIDI (служебный MIDI) (стр. 149) значение «external» (внешняя) или «auto» (автоматически). Когда для параметра «MIDI Sync» задано значение «auto» (только при постоянной передаче сообщений синхронизации – MIDI clock) или «external», для параметра Tempo на этом экране появляется индикация «external» и изменить этот параметр невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

Meas (Measure – такт)

Определяет такт, с которого начинается запись композиции. Этот параметр также можно задать, используя окно прямого ввода номера, вызываемое при нажатии кнопки [SF6] NUM (номер).

Режим Song (композиция)

Song Play

[F1] PLAY
 [F2] GROOVE
 [F3] TRACK
 [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

▶ [F1] SETUP
 [F2] VOICE
 [F3] ARP ED
 [F5] CLICK
 [F6] ALL TR

During Song Recording

[F1] SETUP
 [F2] REST
 [F3] TIE
 [F4] DELETE
 [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
 [F2] TYPE
 [F3] MAIN
 [F4] LIMIT
 [F5] PLAY FX
 [F6] OUT CH

Song Edit

[F1] CHANGE
 [F2] VIEW FLT
 [F4] TR SEL
 [F5] INSERT
 [F6] DELETE

Song Job

[F1] UNDO/REDO
 [F2] NOTE
 [F3] EVENT
 [F4] MEAS
 [F5] TRACK
 [F6] SONG

Дополнительные сведения

[F2] VOICE (тембр)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с тембром, для записываемой дорожки. Выполненные здесь настройки воздействуют на партию, для которой канал приема данных (задаваемый в режиме микширования) совпадает с каналом передачи данных (выходным каналом) записываемой дорожки.

Voice (тембр)

Определяет тембр, используемый в записываемой дорожке. Когда курсор находится в этом поле, пользователь может выбрать тембр, используя кнопки для задания банка, группы и номера, и функцию Category Search (поиск категории).

Volume (громкость)

Определяет громкость, используемую в записываемой дорожке.

Настройки: 0 – 127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для записываемой дорожки.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

InsEF (Insertion Effect Part Switch – переключатель эффекта вставки для партий)

Определяет, применяются ли эффекты вставки для записываемой дорожки.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

♩ (темп)

Определяет темп композиции. Значение этого параметра совпадает со значением темпа на экране [F1] SETUP (настройка).

Настройки: 005.0 – 300.0

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

Meas (Measure – такт)

Определяет такт, с которого начинается запись композиции.

[F3] ARP ED (Arpeggio Edit – редактирование арпеджио)

Индикация экрана Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 82) в режиме Song (композиция).

[F5] CLICK (метроном)

Нажатие кнопки [F5] CLICK позволяет включить/выключить звук метронома (щелчки) для записи.

ПРИМЕЧАНИЕ На экране CLICK (метроном) (стр. 144) предусмотрены различные настройки звука метронома, такие как нотное разрешение, громкость и вступительный отсчет для записи.

[F6] ALL TR (All Track – все дорожки)

Нажатие кнопки [F6] позволяет переключаться между режимом записи одной дорожки и режимом записи всех дорожек.

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK
- ▶ [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

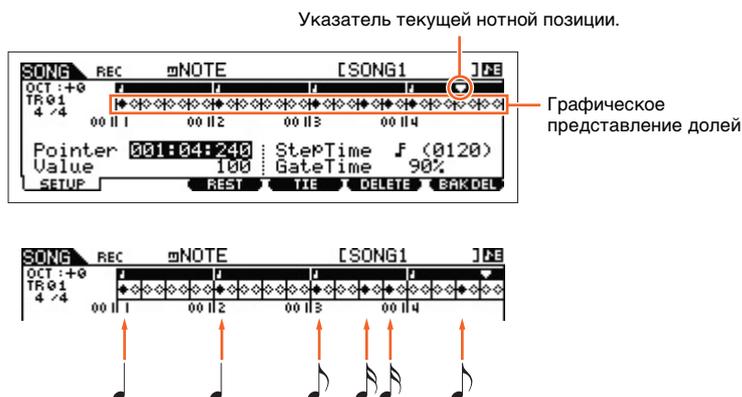
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

Во время записи композиции

Порядок действий [SONG] → Выбор композиции → [REC] → [▶] (воспроизведение)

При записи в режиме реального времени редактируемые во время записи параметры находятся на экранах: [F1] SETUP (настройка), [F2] VOICE (тембр) и [F3] ARP ED (редактирование арпеджио) в режиме ожидания записи композиции. При записи в пошаговом режиме отображаемые во время записи экраны отличаются от экранов в режиме ожидания записи композиции. Во время записи предусмотрена возможность редактирования следующих параметров.



[F1] SETUP (настройка)

Это экран, в который «помещаются» ноты во время пошаговой записи. При размере 4/4 этот экран разделяется на 4 доли (один такт). Каждый ромбовидный маркер на экране представляет 32-ю долю (каждая четверть разделяется на восемь 32-х долей). Например, при вводе ритмического образца «♪♪♪♪♪♪♪♪» с размером 4/4 появляется экран, аналогичный представленному на рисунке выше.

Pointer (указатель)

Определяет позицию ввода данных. Треугольный указатель над графическим представлением долей указывает позицию ввода данных. Для перемещения указателя влево и вправо служат кнопки [INC] и [DEC] или диск [DATA].

Value (значение)

Когда для события, которое введено ([F1] SETUP (настройка) → Event (событие)), выбран тип «note» (нота), это значение указывает силу нажатия, с которой будут вводиться ноты.

- Настройки:** При задании для параметра Event (событие) значения «note» (нота): 1–127, kbd (клавиатура), rnd1–rnd4 (случайное) 1–127, kbd (клавиатура), rnd1–rnd4 (случайное)
 При задании для параметра Event (событие) значения «p.bend» (изменение высоты звука): -8192 – +8191
 При задании для параметра Event (событие) значения «CC (Control Change 001–119)» (изменение управления): 000 – 127
 При задании для параметра Event (событие) значения «tempo» (темп) с RecTrack = tempo: 005 – 300

ПРИМЕЧАНИЕ Можно выбрать значение «kbd» (клавиатура), «rnd1»–«rnd4» (случайное1–4) или значение 1–127, если для параметра Event (событие) задано значение «note». В случае выбора «kbd» в качестве значения силы нажатия будут вводиться показатели силы нажатия клавиш при реальной игре на клавиатуре. В случае выбора «randon» будут вводиться случайные значения силы нажатия.

StepTime (время шага)

Указывает «размер» времени текущего шага записи для следующей ноты, которую нужно ввести, и определяет, в какое положение будет перенесен указатель после ввода ноты. Этот параметр также можно задать, используя окно выбора типа нот, вызываемое при нажатии кнопки [SF6].

- Настройки:** 0001–0059, 32nd note (тридцать вторая), 16th note triplet (триоль из шестнадцатых), 16th note (шестнадцатая), 8th note triplet (триоль из восьмых), 8th note (восьмая), 1/4 note triplet (триоль из четвертей), 1/4 note (четверть), half note (половина), whole note (целая)

GateTime (время звучания)

Устанавливает время звучания, или фактическую длительность звучания ноты. Например, для одинаковых четвертей при большом времени звучания воспроизводится плавное исполнение, тогда как при коротком времени звучания воспроизводится эффект стаккато. Это позволяет воспроизводить связанные звуки, стаккато и т.п. Время звучания указывается в процентах от времени шага.

- Настройки:** 1% – 200%

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [▶] [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

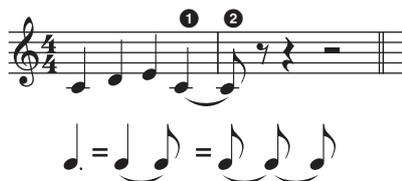
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

[F3] REST (пауза)

Нажмите кнопку [F3] для ввода паузы такой же длительности, как указанное время шага. Указатель перемещается вперед на следующую позицию ввода данных. Паузы не отображаются на экране.

ПРИМЕЧАНИЕ В MIDI-секвенсоре отсутствуют фактические данные, представляющие паузы. При вводе «паузы» указатель просто перемещается вперед на следующую позицию ввода данных, эффект паузы остается.

[F4] TIE (лига)

При нажатии кнопки [F4] вводится лига, предыдущая нота продляется до полного времени шага. Например, в приведенной выше фразе ноты введены с временем шага, составляющим четверть. Если затем изменить время шага на восьмую и нажать кнопку [F4], вводится нота. Ноты с точками также могут вводиться с помощью функции TIE (лига). Например, для воспроизведения четверти с точкой следует задать время шага равное восьмой, ввести ноту и затем дважды нажать кнопку [F4].

ПРИМЕЧАНИЕ Этот экран доступен только при значении «note» для параметра Event (событие), определяющего вводимые события.

[F5] DELETE (удалить)

Нажмите эту кнопку, чтобы удалить нотные события на текущей позиции курсора.

[F6] BAK DEL (Back Delete – удалить назад)

Перемещает указатель назад на один шаг и удаляет все ноты в этом положении.

ПРИМЕЧАНИЕ Ошибочно введенные ноты могут быть мгновенно стерты при нажатии кнопки [F6] после их ввода (перед изменением значения времени шага).

Arpeggio Edit (редактирование арпеджио)

На данном экране содержатся основные настройки для воспроизведения арпеджио, включая тип и темп. В инструменте MOX6/MOX8 имеется четыре арпеджиатора. В режиме композиции разные типы арпеджио могут быть назначены максимально для четырех партий. Одновременно могут воспроизводиться до четырех типов арпеджио. Параметры идентичны параметрам в режиме Voice (тембр) (стр. 27), за исключением приведенных ниже параметров.

Порядок действий

[SONG] → [REC] → [F3] ARP ED
Режим Song (композиция) → ARP [EDIT]

[F1] COMMON (общие)**Switch (переключатель)**

Включение и выключение арпеджио для всех партий. Эта настройка применяется к кнопке ARP [ON/OFF] на панели инструмента.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

SyncQtzValue (Sync Quantize Value – значение выравнивания при синхронизации)

Определяет фактическое согласование во времени для следующего запуска воспроизведения арпеджио, если пользователь запускает его в то время, когда воспроизводится арпеджио определенной партии. При значении «off» следующее арпеджио запускается сразу после его запуска пользователем. Число справа от каждого значения указывает разрешение для четвертей в импульсах.

Настройки: off (выкл.), 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Режим Song (композиция)**Song Play**

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record**Song Record Standby**

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- ▶ [F2] REST
- ▶ [F3] TIE
- ▶ [F4] DELETE
- ▶ [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- ▶ [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

QtzStrength (Quantize Strength – сила выравнивания)

Определяет величину коррекции параметра QtzStrength на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -100 – +0 – +100

VelocityRate (корректировка показателя силы нажатия)

Определяет величину коррекции параметра VelocityRate на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -100 – +0 – +100

GateTimeRate (корректировка времени звучания) 

Определяет величину коррекции параметра GateTimeRate на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -100 – +0 – +100

Swing (свинг)

Определяет величину коррекции параметра Swing на экране [F5] PLAY FX. Этот параметр применяется ко всем партиям.

Настройки: -120 – +0 – +120

[F2] TYPE (тип)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 27) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра).

[F3] MAIN (главный)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 27) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра). Учтите, что параметр Темпо (темп) находится на экране MAIN (главный) в режиме композиции. Вместо этого на данном экране находятся следующий параметр. Значение темпа для арпеджио совпадает со значением темпа на экране Song Play (воспроизведение композиции).

VoiceWithARP (Voice with Arpeggio – тембр с арпеджио)

Каждому типу арпеджио назначен конкретный тембр, наиболее подходящий для этого типа. Этот параметр определяет, будет ли назначен для редактируемой партии соответствующий тембр, зарегистрированный для любого типа арпеджио. При значении «on» соответствующий тембр назначается для редактируемой партии вместо назначенного в настоящее время тембра. При значении «off» соответствующий тембр не назначается для редактируемой партии. Сохраняется назначенный в настоящее время тембр.

[F4] LIMIT (предел)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 28) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра).

[F5] PLAY FX (Play Effect – эффект при воспроизведении)

Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 28) в режиме Voice Play (воспроизведение тембра).

[F6] OUT CH (Output Channel – выходной канал)**OutputSwitch (выходной переключатель)**

При значении «on» данные воспроизведения арпеджио выводятся через MIDI.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

TransmitCh (Transmit Channel – канал передачи данных)

Определяет MIDI-канал передачи данных для данных воспроизведения арпеджио. При значении «KbdCh» данные арпеджио выводятся через канал передачи данных MIDI-клавиатуры ([UTILITY] → [F6] MIDI → «KBDTransCh»).

Настройки: 1–16, KbdCh (канал клавиатуры)

Режим Song (композиция)**Song Play**

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F6] CHAIN

Song Record**Song Record Standby**

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
[F5] CLICK
[F6] ALL TR

During Song Recording

[F1] SETUP
[F2] REST
[F3] TIE
[F4] DELETE
[F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

▶ [F1] COMMON
▶ [F2] TYPE
▶ [F3] MAIN
▶ [F4] LIMIT
▶ [F5] PLAY FX
▶ [F6] OUT CH

Song Edit

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F4] TR SEL
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Song Job

[F1] UNDO/REDO
[F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] MEAS
[F5] TRACK
[F6] SONG

Дополнительные сведения

Song Edit (редактирование композиции)

Этот режим обеспечивает удобные, детальные элементы управления для редактирования MIDI-событий для отдельных дорожек композиции. MIDI-события являются сообщениями (такими как note on/off (нота нажата/отпущена), note number (номер ноты), program change number (номер изменения программы) и т.п.), составляющими данные записанной дорожки. Данный режим может применяться для коррекции ошибок, добавления динамики или эффектов, таких как вибрато, для уточнения и отделки композиции.

Порядок действий

[SONG] → Выбор композиции → [EDIT]

[F1] CHANGE (изменение)

Отображает список событий выбранной дорожки композиции. Инструкции см. в Руководстве пользователя.

[F2] VIEW FLT (View Filter – фильтр представления)

Этот экран позволяет выбрать типы событий, появляющихся на экране CHANGE (изменение). Например, если требуется отредактировать только нотные события, установите флажок рядом с полем «Note» (нота). В этом случае в списке событий на экране CHANGE появятся только нотные события.

Настройки: Note (нота), PitchBend (изменение высоты звука), ProgramChange (изменение программы), ControlChange (изменение управления), Ch.AfterTouch (канал после нажатия), PolyAfterTouch (полифония после нажатия), RPN (Registered Parameter Number – зарегистрированный номер параметра), NRPN (Non Registered Parameter Number – незарегистрированный номер параметра), Exclusive (исключительные)

[F5] CLR ALL (Clear All – очистить все)

Нажмите кнопку [F5] для одновременного снятия всех флажков.

[F6] SET ALL (установить все)

Нажмите кнопку [F6] для одновременной установки всех флажков.

[F4] TR SEL (Track Select – выбор дорожки)

Нажатие этой кнопки позволяет переключать экран для отображения 1–16 дорожек, дорожки SCN (сцена) и дорожки TMP (темп).

[F5] INSERT (вставка)

Когда курсор находится в нужном положении в списке событий на экране [F1] CHANGE (изменение), нажатие этой кнопки вызывает экран для вставки новых MIDI-событий в режиме композиции или образца. Ниже описаны типы событий, которые можно вставить в композицию.

Note (нота)

Эти события определяют ноты и составляют наибольшую часть всех данных исполнения. Это чаще всего применяемый и общепринятый тип данных.

NOTE (название ноты)

Определяет название ноты или конкретную высоту звука клавиатуры для этой ноты.

Настройки: C-2–G8

GATE (время звучания)

Определяет фактическую длительность звучания ноты в долях и импульсах.

Настройки: 000:001 – 999:479

ПРИМЕЧАНИЕ На этом синтезаторе один импульс составляет 1/480 четверти ноты.

VELO (показатель силы нажатия)

Определяет, насколько сильно звучит выбранная нота.

Настройки: 001 – 127

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- ▶ [F1] CHANGE
- ▶ [F2] VIEW FLT
- ▶ [F4] TR SEL
- ▶ [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

PitchBend (изменение высоты звука)

Эти события определяют постоянные изменения высоты звука; они генерируются при операциях с колесиком изменения высоты звука.

DATA (данные)

Определяет данные изменения высоты звука.

Настройки: -8192 – +8191

ProgramChange (изменение программы)

События изменения программы используются для выбора тембров.

BANK (банк)

Задаёт банк тембра. Банк тембра определяется значениями MSB (старший байт) и LSB (младший байт).

Настройки: 000 – 127, ***

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры выбора банка MSB и LSB фактически являются частью набора описанных ниже сообщений Control Change (изменение управления). Но поскольку эти сообщения применяются для выбора тембра, они описаны в данном разделе.

PC NO (номер изменения программы)

Определяет конкретный тембр (из банка, выбранного с помощью описанных выше сообщений MSB и LSB).

Настройки: 000 – 127

ПРИМЕЧАНИЕ Сведения о банке тембров и номере тембра см. в разделе «Voice List» (Список тембров) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Control Change (изменение управления)

Эти события управляют звуком и определёнными частотными характеристиками тембра. Они обычно генерируются/записываются при перемещении контроллера (такого как колесико модуляции, регулятор, регулятор-ползунок или ножной контроллер).

CTRL NO (номер контроллера)

Задаёт номер контроллера для изменения управления.

Настройки: 000 – 127

ПРИМЕЧАНИЕ Сведения о функциях, назначенных для каждого номера контроллера, см. в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

DATA (данные)

См. раздел «Data Entry MSB/LSB» (Ввод данных MSB/LSB) в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 000 – 127

Ch.AfterTouch (канал после нажатия)

Это событие генерируется при давлении на клавишу после воспроизведения ноты.

ПРИМЕЧАНИЕ Клавиатура MOX6/MOX8 не поддерживает функцию After Touch (после нажатия). Однако можно вставить события After Touch в данные композиции на этом экране.

DATA (данные)

Представляют величину давления, применяемого к клавише.

Настройки: 000 – 127

PolyAfterTouch (полифония после нажатия)

Это событие генерируется при давлении на клавишу после воспроизведения ноты. В отличие от события Channel After Touch (канал после нажатия) предусмотрены индивидуальные данные для каждой из клавиш.

ПРИМЕЧАНИЕ Клавиатура MOX6/MOX8 не поддерживает функцию After Touch (после нажатия). Однако можно вставить события After Touch в данные композиции на этом экране.

NOTE (нота)

Определяет клавишу, к которой применяется функция After Touch.

Настройки: C-2–G8

DATA (данные)

Представляют величину давления, применяемого к клавише.

Настройки: 000 – 127

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

RPN (Registered Parameter Number – зарегистрированный номер параметра)

Эти события применяются для изменения значений параметров для любой партии тон-генератора. Они служат для задания таких параметров партии, как Pitch Bend Sensitivity (чувствительность высоты звука к силе нажатия) или Tuning (настройка).

MSB-LSB (старший байт–младший байт)

См. раздел «Registered Parameter Number MSB/LSB» (MSB/LSB зарегистрированных номеров параметров) в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB – ввод данных MSB-LSB)

См. раздел «Registered Parameter Number MSB/LSB» (MSB/LSB зарегистрированных номеров параметров) в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 000 – 127, ***

ПРИМЕЧАНИЕ Обычно передаются три типа данных изменения управления: RPN MSB (101), RPN LSB (100), и Data Entry MSB (6). В этом синтезаторе к этим данным добавляется Data Entry LSB (38) и результирующая группа событий изменения управления обрабатывается как один компонент на данном экране. Учтите, что после задания RPN для канала, последующий ввод данных распознается как изменение значения этого же RPN. При выполнении операций управления после использования этих сообщений следует передать сообщение RPN Null (7FH, 7FH) для предотвращения операционных ошибок.

NRPN (Non Registered Parameter Number – незарегистрированный номер параметра)

Изменения значений параметров для любой партии тон-генератора. Эти сообщения могут применяться для редактирования звуков с помощью MIDI, позволяя пользователю редактировать параметры фильтра или генератора огигающих, либо для регулировки высоты звука или уровня для любого инструмента тембра ударных.

MSB-LSB (старший байт–младший байт)

См. раздел «Non Registered Parameter Number MSB/LSB» (MSB/LSB незарегистрированных номеров параметров) в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 000 – 127

DATA (Data Entry MSB-LSB – ввод данных MSB-LSB)

См. раздел «Non Registered Parameter Number MSB/LSB» (MSB/LSB незарегистрированных номеров параметров) в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 000 – 127, ***

ПРИМЕЧАНИЕ Обычно передаются три типа данных изменения управления: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), и Data Entry MSB (6). В этом синтезаторе эта группа событий изменения управления обрабатывается как один компонент на данном экране. Учтите, что после задания NRPN для канала, последующий ввод данных распознается как изменение значения этого же NRPN. При выполнении операций управления после использования этих сообщений следует передать сообщение RPN Null (7FH, 7FH) для предотвращения операционных ошибок.

ПРИМЕЧАНИЕ Инструмент MOX6/MOX8 не может принимать сообщения NRPN.

Exclusive (System Exclusive – системные исключительные)

Тип MIDI-сообщений, используемых для обмена уникальными данными для конкретной модели или типа устройства. В отличие от прочих MIDI-сообщений эти сообщения различаются в зависимости от изготовителя/устройства и не могут применяться к другим устройствам.

DATA (HEX – шестнадцатеричные данные)

См. «System Exclusive message» (Системные исключительные сообщения) в разделе «MIDI» документа формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора).

Настройки: 00–7F, F7 (Данные следует вводить в шестнадцатеричном формате.)

[F6] DELETE (удалить)

Нажмите эту кнопку, чтобы фактически удалить нотные события в текущей позиции курсора.

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

Song Job (задание композиции)

Режим Song Job (задание композиции) содержит набор удобных инструментов редактирования и функций преобразования данных, которые можно использовать для изменения звука композиции. Он также включает разнообразные удобные операции, например, копирование и стирание данных. Инструкции см. в Руководстве пользователя.

УВЕДОМЛЕНИЕ

На экране появляется сообщение «Executing...» (Выполнение...), если выполнение задания занимает некоторое время. **Никогда не отключайте питание, когда на дисплее отображается сообщение «Executing...» (Выполнение...).** Отключение питания в этом состоянии приведет к потере всех пользовательских данных.

Порядок действий

[SONG] → Выбор композиции → [JOB]

[F1] UNDO/REDO (отменить/восстановить)

Задание Undo (отменить) отменяет последние изменения, выполненные в сеансе записи, сеансе редактирования или в режиме Job (задание), и восстанавливает предыдущее состояние данных. Это позволяет восстановить случайно потерянные данные. Задание Redo (восстановить) можно выполнить только после выполнения задания Undo, оно служит для восстановления изменений, внесенных перед их отменой.

УВЕДОМЛЕНИЕ

Задания Undo/Redo не работают с операциями Mixing Voice (тембр микширования).

[F2] NOTE (Note data Job – задание для нотных данных)

При нажатии этой кнопки отображается экран выбранного задания.

ПРИМЕЧАНИЕ Перед выполнением задания для нотных данных убедитесь, что указаны дорожка (01–16, all) и диапазон (такт : доля : импульс), к которым применяется задание.

01: Quantize (выравнивание)

Выравнивание является процессом коррекции тайминга нотных событий путем их перемещения по направлению к ближайшей точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения тайминга исполнения, записанного в режиме реального времени.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Quantize (Resolution – разрешение при выравнивании)

Определяет, какие доли и нотные данные в указанной дорожке требуется выравнивать.

Настройки: 32nd note (тридцать вторая), 16th note triplet (триоль из шестнадцатых), 16th note (шестнадцатая), 8th note triplet (триоль из восьмых), 8th note (восьмая), 1/4 note triplet (триоль из четвертей), 1/4 note (четверть), 16th note + 16th note triplet (шестнадцатая + триоль из шестнадцатых), 8th note + 8th note triplet (восьмая + триоль из восьмых)

Strength (сила воздействия)

Задает «силу», с которой нотные события подтягиваются до ближайших выравниваемых долей. При значении 100% производится точный тайминг. При значении 0% выравнивание не производится.

Настройки: 000% – 100%

SwingRate (интенсивность свинга)

Задержка нот на четных долях (бэк бит) для воспроизведения в стиле свинга. Например, при размере 4/4 и значении выравнивания равно четверти вторая и четвертая доли такта воспроизводятся с задержкой. При использовании триоли в качестве значения выравнивания производится задержка последней ноты каждой триоли. Когда значение выравнивания имеет четный номер, доли будут задерживаться.

Настройки: Диапазон будет разным в зависимости от значения Quantize (выравнивание). Дополнительную информацию см. ниже.

При значении выравнивания равно четверти, восьмой, шестнадцатой, 32-й

Значение 100% эквивалентно двойной длине указанного значения выравнивания. При значении 50% производится точный тайминг, вследствие чего стиль свинга не ощущается. Значения выше 51% увеличивают величину свинга, значение 75% эквивалентно задержке на ноту с точкой.

При значении выравнивания равно триоли из четвертей, триоли из восьмых, триоли из шестнадцатых

Значение 100% эквивалентно тройной длине указанного значения выравнивания. При значении 66% производится точный тайминг, вследствие чего стиль свинга не ощущается. Значения выше 67% увеличивают величину свинга, значение 83% эквивалентно задержке на секстоль.

При значении выравнивания равно восьмая + триоль из восьмых, шестнадцатая + триоль из шестнадцатых

Значение 100% эквивалентно двойной длине восьмой или шестнадцатой ноты. При значении 50% производится точный тайминг, вследствие чего стиль свинга не ощущается. Значения выше 51% увеличивают величину свинга, значение 66% эквивалентно задержке на триоль.

ПРИМЕЧАНИЕ Если значение свинга, отличающееся от 100%, действует на ноты, расположенные после других не подверженных свингу нот, последние соответственно задерживаются.

Режим Song (композиция)

Song Play

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
[F5] CLICK
[F6] ALL TR

During Song Recording

[F1] SETUP
[F2] REST
[F3] TIE
[F4] DELETE
[F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Song Edit

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F4] TR SEL
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Song Job

▶ [F1] UNDO/REDO
▶ [F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] MEAS
[F5] TRACK
[F6] SONG

Дополнительные сведения

GateTime (время звучания)

Определяет время звучания (продолжительность времени звучания ноты) для нот с четными номерами (бэк бит) для воспроизведения в стиле свинга. При использовании триоли в качестве значения выравнивания корректируется время звучания последней ноты каждой триоли. При значении выравнивания равном восьмая + триоль из восьмых, шестнадцатая + триоль из шестнадцатых корректируется время звучания долей восьмых нот с четными номерами или шестнадцатых нот. При значении 100% исходное время звучания не изменяется. Если скорректированное значение времени звучания меньше 1, значение округляется до 1.

Настройки: 000% – 200%

02: Modify Velocity (изменение силы нажатия)

Это задание изменяет значения показателя силы нажатия для указанного диапазона нот, позволяя пользователю усилить или снизить громкость этих нот. Изменения показателя силы нажатия рассчитываются следующим образом.

Скорректированный показатель velocity = (исходный показатель velocity x Rate) + Offset

Если результирующее значение будет равно 0 или меньше 0, устанавливается значение 1. Если результирующее значение будет больше 127, устанавливается значение 127.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

SetAll (задать все)

Задает одинаковое фиксированное значение показателей силы нажатия для всех целевых нот (1–127). При значении «OFF» параметр Set All не оказывает влияния. Если заданное значение отличается от «off», параметры Rate и Offset становятся недоступными и на экране появляется индикация «***».

Настройки: off (0), 001–127

Rate (коэффициент)

Определяет величину коррекции (в процентах) показателя силы нажатия для целевых нот относительно исходного значения. Значения ниже 100% пропорционально снижают показатели силы нажатия, значения выше 100% – увеличивают. При значении 100 изменений не производится. При задании для параметра «Set All» значения, отличающегося от «off», в поле значения данного параметра появляется индикация «***», и значение параметра изменить невозможно.

Настройки: 000% – 200%, ***

Offset (коррекция)

Добавляет фиксированное значение к показателям силы нажатия после применения параметра Rate (коэффициент). Значения ниже 0 снижают показатели силы нажатия, значения выше 0 – увеличивают. При значении 0 изменений не производится. При задании для параметра «Set All» значения, отличающегося от «off», в поле значения данного параметра появляется индикация «***», и значение параметра изменить невозможно.

Настройки: -127 – +0 – +127, ***

03: Modify Gate Time (изменение времени звучания)

Это задание служит для изменения времени звучания нот в указанном диапазоне. Изменения времени звучания рассчитываются следующим образом.

Скорректированное значение gate time = (исходное значение gate time x Rate) + Offset

Если результат равен 0 или меньше 0, значение округляется до 1.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

SetAll (задать все)

Задает одинаковое фиксированное значение времени звучания для всех целевых нот (1–127). При значении «OFF» параметр Set All не оказывает влияния. Если заданное значение отличается от «off», параметры Rate и Offset становятся недоступными и на экране появляется индикация «***».

Настройки: off (0), 0001–9999

Rate (коэффициент)

Определяет величину коррекции (в процентах) времени звучания для целевых нот. Значения ниже 100% пропорционально укорачивают ноты, значения выше 100% – удлиняют. При значении 100 изменений не производится. При задании для параметра «Set All» значения, отличающегося от «off», в поле значения данного параметра появляется индикация «***», и значение параметра изменить невозможно.

Настройки: 000% – 200%, ***

Offset (коррекция)

Добавляет фиксированное значение к значениям времени звучания после применения параметра Rate (коэффициент). Значения ниже 0 уменьшают время звучания, значения выше 0% – увеличивают. При значении 0 изменений не производится. При задании для параметра «Set All» значения, отличающегося от «off», в поле значения данного параметра появляется индикация «***», и значение параметра изменить невозможно.

Настройки: -9999 – +0 – +9999, ***

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

04: Crescendo (крещендо)

Это задание позволяет создать крещендо или декрещендо для указанного диапазона нот. (Крещендо – постепенное увеличение громкости, декрещендо – постепенное снижение.)

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

VelocityRange (диапазон показателей силы нажатия)

Задаёт интенсивность крещендо или декрещендо. Значения показателя силы нажатия для нот в указанном диапазоне постепенно увеличиваются или снижаются, начиная с первой ноты диапазона. Показатель силы нажатия последней ноты диапазона равен сумме исходного показателя силы нажатия и значения параметра Velocity Range (диапазон показателей силы нажатия). Если результирующий показатель силы нажатия находится вне диапазона 1–127, устанавливается значение 1 или 127 соответственно. Значения больше 0 производят крещендо, значения меньше 0 – декрещендо. Значение 0 не оказывает влияния.

Настройки: -127 – 0 – +127

ПРИМЕЧАНИЕ Выполнение этого задания изменяет показатели силы нажатия нот в указанном диапазоне для воспроизведения крещендо/декрещендо. Учтите, что это задание не может применять крещендо/декрещендо к нотам, имеющим длительное время звучания при сустейне. Если это необходимо, используйте задание «Create Continuous Data» (создание постоянных данных) (стр. 92) с типом событий «Control Change 11».

05: Transpose (транспонирование)

Транспонирование позволяет изменить ключ или высоту звука нот в указанном диапазоне.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Note (нота)

Диапазон высоты звука нот, в котором применяется это задание. Можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

Настройки: C -2–G8

Transpose (транспонирование)

Транспонирование нот в указанном диапазоне (в полутонах). При значении +12 выполняется транспонирование вверх на одну октаву, при значении -12 – транспонирование вниз на октаву. При значении 0 изменений не производится.

Настройки: -127 – +0 – +127

06: Glide (скольжение)

Задание Glide заменяет все ноты, следующие за первой нотой в указанном диапазоне, производя плавное скольжение от ноте к ноте. Это идеально для воспроизведения эффекта скольжения пальцев по струне гитары или струнного инструмента.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

GlideTime (время скольжения)

Задаёт время скольжения. Чем больше значения, тем длительнее скольжение между нотами.

Настройки: 000 – 100

PBRange (Pitch Bend Range – диапазон изменения высоты звука)

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука, применяемый заданием скольжения (в полутонах).

Настройки: 01 – 24

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что композиция может неправильно воспроизводиться, если для параметра «PB Range» задано значение, отличающееся от значения, заданного в режиме Voice Edit (редактирование тембра). Для правильного воспроизведения композиции вставьте описанное ниже MIDI-событие в соответствующую дорожку на экране Song Edit (редактирование композиции) (стр. 84). RPN [000-000] xxx («xxx» представляет значение Pitch Bend (изменение высоты звука))

07: Create Roll (создание дроби)

Это задание создает серию повторяющихся нот (похожих на барабанную дробь) в указанном диапазоне с заданными постоянными изменениями в шаге импульсов и показателе силы нажатия. Это идеально подходит для быстрого стаккато и специальных ритмических эффектов.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

StartStep (Starting Step – начальный шаг)**EndStep (Ending Step – конечный шаг)**

Определяет размер шага (т.е. число импульсов) между нотами в дроби. Чем меньше значение, тем мельче дробь. Могут быть определены оба значения – начальное и конечное, что упрощает создание дроби, в которой размер шага меняется во время воспроизведения дроби.

Настройки: StartStep (начальный шаг: 001–999, EndStep (конечный шаг): 001 – 999

Note (нота)

Определяет конкретную ноту (или инструмент в тембрах ударных) для эффекта дроби. Можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

Настройки: C -2–G8

StartVelo (Starting Velocity – начальный показатель силы нажатия)**EndVelo (Ending Velocity – конечный показатель силы нажатия)**

Определяет показатель силы нажатия для нот в дроби. Могут быть определены оба значения – начальное и конечное, что упрощает создание дроби, в которой сила нажатия увеличивается или уменьшается. Это позволяет постепенно увеличить или снизить громкость (крещендо/декрещендо).

Настройки: StartVelo: 001 – 127, EndVelo: 001 – 127

08: Sort Chord (сортировка аккорда)

Это задание сортирует события аккордов (одновременные нотные события) в порядке высоты звука. Эта сортировка влияет на порядок нот на экране списка событий (стр. 84), но не изменяет тайминг нот. В случае использования запрограммированных аккордов можно перед применением задания Separate Chord (см. ниже) использовать задание Chord Sort для имитации «удара» по струнам гитары или похожего инструмента.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Type (тип)

Определяет, как сортируются нотные данные аккордов.

Настройки: up (вверх), down (вниз), up&down (вверх и вниз), down&up (вниз и вверх)

up Ноты сортируются в порядке возрастания. После выполнения данного задания с этой настройкой выполните задание Separate Chord для создания эффекта, похожего на перебор струн гитары вверх.

down Ноты сортируются в порядке убывания. После выполнения данного задания с этой настройкой выполните задание Separate Chord для создания эффекта, похожего на перебор струн гитары вниз.

up&down Сортировка нот аккордов на сильных долях такта в порядке возрастания, на слабых долях – в порядке убывания на базе настройки Grid (см. ниже).

down&up Сортировка нот аккордов на сильных долях такта в порядке убывания, на слабых долях – в порядке возрастания на базе настройки Grid (см. ниже).

Grid (сетка)

Определяет тип нот, используемых как базу для задания Chord Sort.

Настройки: 32nd note (тридцать вторая), 16th note triplet (триоль из шестнадцатых), 16th note (шестнадцатая), 8th note triplet (триоль из восьмых), 8th note (восьмая), 1/4 note triplet (триоль из четвертей), 1/4 note (четверть)

09: Separate Chord (разделение аккорда)

Это задание слегка разделяет ноты в аккордах в указанном диапазоне, вставляя заданное число импульсов между нотами.

Используйте это задание после описанного выше задания Chord Sort для создания эффекта, похожего на перебор струн гитары вверх или вниз.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Clock (интервал в тактовых импульсах)

Определяет число тактовых импульсов, вставляемых между соседними нотами аккорда.

Настройки: 000 – 999

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что на четверть приходится 480 тактовых импульсов.

ПРИМЕЧАНИЕ Невозможно разделить аккорды так, чтобы они перекрывались со следующими аккордами или выходили за заданный диапазон (см. выше).

Режим Song (композиция)**Song Play**

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F6] CHAIN

Song Record**Song Record Standby**

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
[F5] CLICK
[F6] ALL TR

During Song Recording

[F1] SETUP
[F2] REST
[F3] TIE
[F4] DELETE
[F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

[F1] COMMON
[F2] TYPE
[F3] MAIN
[F4] LIMIT
[F5] PLAY FX
[F6] OUT CH

Song Edit

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F4] TR SEL
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Song Job

[F1] UNDO/REDO
▶ [F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] MEAS
[F5] TRACK
[F6] SONG

Дополнительные сведения

[F3] EVENT (Event Job – задание событий)

При нажатии этой кнопки отображается экран выбранного задания.

ПРИМЕЧАНИЕ Перед выполнением задания событий убедитесь, что указана дорожка и диапазон (такт: доля: импульс), к которым применяется задание. Учтите, что для разных заданий требуется указывать разные дорожки.

01: Shift Clock (сдвиг тактовых импульсов)

Это задание сдвигает все события в указанном диапазоне вперед или назад на указанное количество тактовых импульсов.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, TMP=темп, SCN=сцена, all (все)) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Clock (интервал в тактовых импульсах)

Определяет величину, на которую сдвигаются вперед или назад данные, в тактах, долях и импульсах.

Настройки: 000:0:000 – 999:3:479

Direction (направление)

Направление, в котором сдвигаются данные. Значение «Advance» служит для сдвига по направлению к началу последовательности, значение «Delay» – для сдвига данных по направлению к концу последовательности.

Настройки: Advance (движение вперед), Delay (задержка)

02: Copy Event (копирование события)

Это задание копирует все данные из указанного исходного диапазона в указанное место назначения. Выполняйте это задание после настройки следующих параметров.

- Source Track (исходная дорожка) (01-16, TMP, SCN, all)
- Source range (исходный диапазон) (такт : доля : интервал в тактовых импульсах)
- Destination Track (дорожка назначения) (01-16, TMP, SCN, all)
- Диапазон назначения (такт: доля: интервал в тактовых импульсах)
- Первый такт назначения
- Count (число раз копирования данных)

NumberOfTimes (число раз)

Определяет число раз копирования данных.

Настройки: x01–x99

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

При выполнении задания копирования событий перезаписываются любые данные, уже существующие в месте назначения.

03: Erase Event (стирание события)

Это задание стирает все указанные события в заданном диапазоне, эффективно формируя сегмент тишины.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, TMP, SCN, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

EventType (тип события)

Определяет тип события, которое должно быть стерто. При выборе значения «ALL» стираются все события. При стирании событий изменения управления могут быть указаны номера отдельных контроллеров.

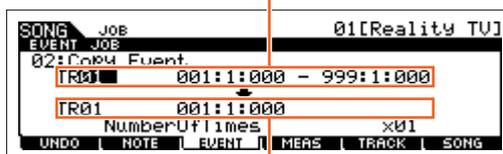
Настройки: При задании для параметра TR (дорожка) значения 01–16: Note (нотные события), PC (изменение программы), PB (изменение высоты звука), CC (изменение управления)*, CAT (канал после нажатия), PAT (полифония после нажатия), EXC (системные исключительные), All (все события)

При задании для параметра TR (дорожка) значения TMP (темп): TMP (темп)

При задании для параметра TR (дорожка) значения SCN (сцена): SceneMemory (информация об изменении сцены), TrackMute (информация об изменении настройки приглушения дорожки)

* Также можно задать CC No. (номер контроллера для изменения управления).

Исходные дорожка и диапазон в тактах, долях и импульсах



Дорожка и первая позиция (такт, доля и интервал в тактовых импульсах) места назначения

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

04: Extract Event (извлечение события)

Это задание перемещает все экземпляры данных указанного события из заданного диапазона на дорожке в такой же диапазон на другой дорожке.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

EventType (тип события)

Служит для выбора типа события, которое должно быть извлечено. В случае необходимости могут быть указаны конкретные ноты и номера отдельных контроллеров.

Настройки: Note (нотные события), PC (изменение программы), PV (изменение высоты звука), CC (изменение управления), CAT (канал после нажатия), PAT (полифония после нажатия), EXC (системные исключительные)

→ TR (Track – дорожка)

Определяет дорожку назначения (01–16).

05: Create Continuous Data (создание постоянных данных)

Это задание создает постоянные данные изменения высоты звука и изменения управления для указанного диапазона.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, TMP, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

EventType (тип события)

Определяет тип события, которое должно быть создано.

Настройки: PV (изменение высоты звука), CC (изменение управления)*, CAT (канал после нажатия), EXC (полифония после нажатия), TMP (темп)
* Также можно задать CC No. (номер контроллера для изменения управления).

Data (диапазон данных)

Определяет нижнюю и верхнюю границы диапазона создаваемых данных.

Настройки: При задании для параметра Event Type значения PV: -8192 – +0 – +8191
При задании для параметра Event Type значения TMP: 005.0 – 300.0
При задании для параметра Event Type другого значения: 0 – 127

Clock (интервал в тактовых импульсах)

Определяет число тактовых импульсов, вставляемых между соседними создаваемыми событиями.

Настройки: 001 – 999

Curve (кривая)

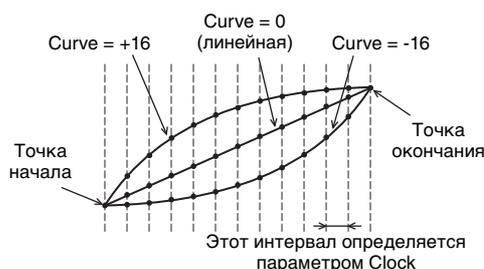
Определяет «кривую» для постоянных данных. Приблизительные формы кривых см. на графике.

Настройки: -16 – +0 – +16

NumberOfTimes (число раз)

Определяет число раз повторения создания данных. Например, если данные созданы в диапазоне M001:1:000–M003:1:000 и для этого параметра задано значение 03, одинаковые данные будут созданы в диапазонах M003:1:000–M005:1:000 и M005:1:000–M007:1:000. Это задание позволяет вставить повторные вариации громкости или частоты среза фильтра для создания эффектов тремоло или «вау».

Настройки: x01–x99



Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

06: Thin Out (прореживание)

Это задание прореживает указанный тип постоянных данных в указанном диапазоне, позволяя пользователю освободить память для других данных или дальнейшей записи.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

EventType (тип события)

Определяет тип события, которое должно быть прорежено.

Настройки: PB (изменение высоты звука), CC (изменение управления)*, CAT (канал после нажатия), PAT (полифония после нажатия), TMP (темп)
* Также можно задать CC No. (номер контроллера для изменения управления).

ПРИМЕЧАНИЕ Задание прореживания не будет работать с постоянными данными, имеющими интервал импульсов более 60 импульсов на событие.

07: Modify Control Data (изменение данных управления)

Это задание позволяет изменить значения для указанного типа данных изменения управления (например, изменение высоты звука, изменение управления, aftertouch и т.п.) в заданном диапазоне. Изменения данных рассчитываются следующим образом.

$$\text{Измененное значение} = (\text{исходное значение} \times \text{Rate}) + \text{Offset}.$$

Если результирующее значение ниже минимального, устанавливается минимальное значение. Если результирующее значение больше максимального, устанавливается максимальное значение.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, TMP, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

EventType (тип события)

Определяет тип события, которое должно быть изменено.

Настройки: PB (изменение высоты звука), CC (изменение управления)*, CAT (канал после нажатия), PAT (полифония после нажатия), TMP (темп)
* Также можно задать CC No. (номер контроллера для изменения управления).

SetAll (задать все)

Задает одинаковое фиксированное значение для всех целевых событий. При значении «off» параметр Set All не оказывает влияния. Если заданное значение отличается от «off», параметры Rate и Offset становятся недоступными и на экране появляется индикация «***».

Настройки: off (выкл.), 000–127 (-8192 – +0 – +8191 для изменения высоты тона, 005.0 – 300.0 для темпа), ***

Rate (коэффициент)

Определяет коррекцию (в процентах) для сдвига значений целевых событий относительно исходных значений. При задании для параметра «Set All» значения, отличающегося от «off», в поле значения данного параметра появляется индикация «***», и значение параметра изменить невозможно.

Настройки: 000% – 200%, ***

Offset (коррекция)

Добавляет фиксированное значение к значениям событий после применения параметра Rate (коэффициент). При задании для параметра «Set All» значения, отличающегося от «off», в поле значения данного параметра появляется индикация «***», и значение параметра изменить невозможно.

Настройки: -127- +0 – +127 (-8192 – +0 – +8191 для изменения высоты звука, -275 – +0 – +275 для темпа), ***

08: Beat Stretch (растяжение доли)

Это задание производит растяжение или сжатие во времени выбранного диапазона. Учтите, что эта операция влияет на тайминг всех событий, время шага нот и время звучания нот.

TR (дорожка) 001 : 1 : 000 – 999 : 4 : 479

Определяет дорожку (01–16, all) и диапазон тактов/долей/импульсов, к которым применяется задание.

Rate (коэффициент)

Определяет величину растяжения или сжатия времени в процентах. Значения больше 100% порождают растяжение, значения ниже 100% – сжатие. При значении 100 изменений не производится.

Настройки: 025% – 400%

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

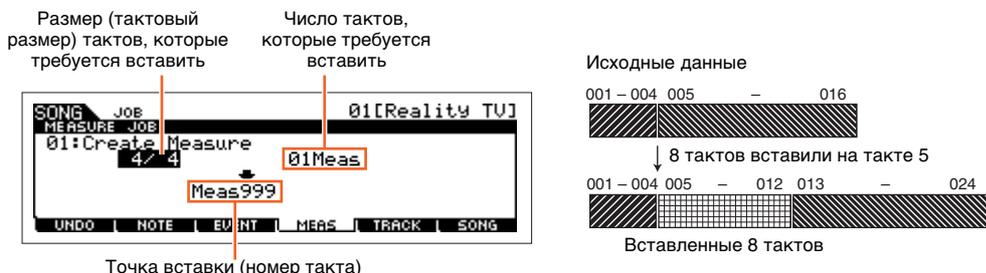
Дополнительные сведения

[F4] MEAS (Measure Job – задание такта)

При нажатии этой кнопки отображается экран выбранного задания.

01: Create Measure (создание такта)

Это задание создает пустые такты в указанном положении на всех дорожках.



Размер тактов, которые требуется вставить

Определяет размер или тактовый размер тактов, которые требуется создать. Этот параметр можно использовать, если требуется создать композицию, содержащую изменения размера.

Настройки: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

Точка вставки (номер такта)

Определяет точку вставки (номер такта), на которой будут вставлены вновь созданные пустые такты.

Настройки: 001 – 999

Число тактов, которые требуется вставить

Определяет число пустых тактов, которые требуется создать и вставить.

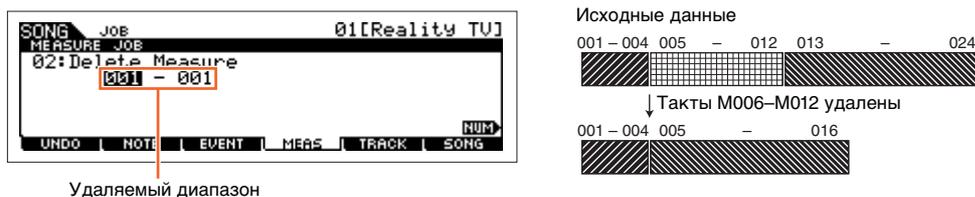
Настройки: 01 – 99

ПРИМЕЧАНИЕ Когда вставляются пустые такты, данные тактов и размера за точкой вставки соответственно перемещаются вперед.

ПРИМЕЧАНИЕ Если точка вставки задана после последнего такта, содержащего данные, в этой точке задаются только данные размера и такты фактически не вставляются.

02: Delete Measure (удаление такта)

Это задание служит для удаления указанных тактов в текущей композиции. Данные такта и размера, следующие за удаляемыми тактами, соответственно перемещаются назад.



Удаляемый диапазон

Настройки: 001 – 999

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

[F5] TRACK (Track Job – задание дорожки)

При нажатии этой кнопки отображается экран выбранного задания.

01: Copy Track (копирование дорожки)

Это задание копирует все данные выбранного типа из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При операции копирования перезаписываются любые данные, ранее существовавшие на дорожке назначения.

Тип данных, которые требуется скопировать

Определяет типы данных для копирования. Выберите нужный тип, установив соответствующий флажок.

Настройки: Seq Event (все события на дорожке), Grid Groove (для выбранной дорожки), Mix Part Param (все параметры партии микширования)



Тип данных, которые требуется скопировать

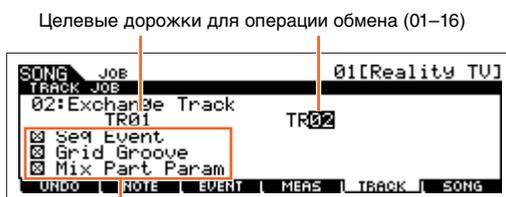
02: Exchange Track (обмен данными дорожек)

Это задание служит для обмена местами данных указанного типа в двух заданных дорожках текущей композиции.

Тип данных для обмена

Определяет типы или типы данных для обмена. Выберите нужный тип, установив соответствующий флажок.

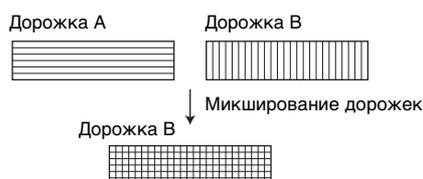
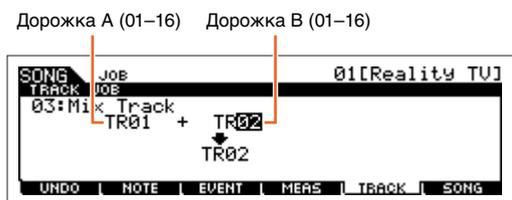
Настройки: Seq Event (все события на дорожке), Grid Groove (для выбранной дорожки), Mix Part Param (все параметры партии микширования)



Тип данных для обмена

03: Mix Track (микширование дорожек)

Это задание микширует все данные из двух выбранных дорожек (A и B) и помещает результат на дорожку B.



Целевые дорожки для операции микширования

Настройки: 01 – 16

04: Clear Track (очистка дорожки)

Это задание удаляет все данные выбранного типа из выбранной дорожки образца.

Тип данных, который требуется стереть

Определяет типы или типы данных, которые требуется стереть. Выберите нужный тип, установив соответствующий флажок.

Настройки: Seq Event (все события на дорожке), Grid Groove (для выбранной дорожки), Mix Part Param (все параметры партии микширования)



Тип данных, который требуется стереть

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

05: Normalize Play Effect (нормализация воспроизведения эффекта)

Это задание перезаписывает данные в выбранной дорожке, включая в записываемые данные текущие настройки Grid Groove.

TR (дорожка)

Определяет дорожку композиции, к которой применяется задание.

Настройки: 01–16, all (все)

06: Divide Drum Track (разделение дорожки ударных)

Разделение нотных событий в исполнении ударных, назначенном для конкретной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в разных дорожках (с 1 по 8).

TR (дорожка)

Определяет дорожку композиции, к которой применяется задание.

Настройки: 01 – 16

07: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio – поместить дорожку в арпеджио)

Это задание копирует данные в указанных тактах дорожки для создания данных арпеджио. Подробнее см. стр. 126.

08: Copy Phrase (копирование фразы)

Это задание служит для копирования фразы (созданной в режиме Pattern (образец)) в указанную дорожку текущей композиции.

УВЕДОМЛЕНИЕ

Это задание перезаписывает любые данные, уже находящиеся на дорожке назначения, кроме настройки Mixing (микширования).

[F6] SONG (задание композиции)

При нажатии этой кнопки отображается экран выбранного задания.

01: Copy Song (копирование композиции)

Это задание копирует все данные из выбранной исходной композиции в выбранную композицию назначения. Используемые исходной композицией тембры микширования также копируются.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этого задания перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в композиции назначения.

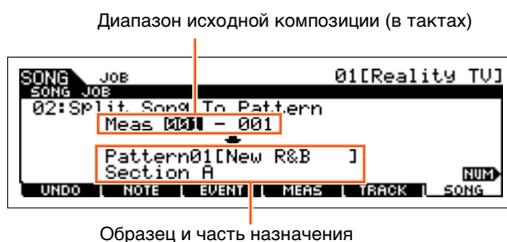


02: Split Song To Pattern (разделение композиции в образец)

Это задание позволяет скопировать часть текущей композиции – все 16 дорожек в указанном диапазоне тактов.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этого задания перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в образце и части назначения.



03: Clear Song (очистка композиции)

Это задание удаляет все данные (включая тембры микширования) из выбранной композиции или всех композиций. Кроме того, задание может использоваться для одновременного удаления всех 64 композиций.

04: Song Name (название композиции)

Это задание позволяет назначить название выбранной композиции. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

Дополнительные сведения

■ Типы воспроизведения композиций

Воспроизведение с середины композиции

Для запуска воспроизведения композиции с середины задайте нужное положение, используя приведенные ниже элементы управления, затем нажмите кнопку [▶] (воспроизведение). Эти операции также можно выполнить во время воспроизведения.

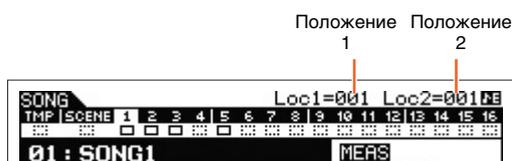
Перемещение вперед	Нажмите кнопку [▶▶] (вперед).
Быстрое перемещение вперед	Удерживайте нажатой кнопку [▶▶] (вперед).
Перемещение назад	Нажмите кнопку [◀◀] (назад).
Быстрое перемещение назад	Удерживайте нажатой кнопку [◀◀] (назад).
Перемещение в начало композиции	Нажмите кнопку [◀] (начало).
Перемещение в положение 1	Удерживая нажатой кнопку [◀] (начало), нажмите кнопку [◀◀] (назад).
Перемещение в положение 2	Удерживая нажатой кнопку [◀] (начало), нажмите кнопку [▶▶] (вперед).

Если композиция не воспроизводится должным образом:

Учтите, что запуск воспроизведения композиции с середины может вызвать проблемы, такие как неправильный звук, неверная высота звука или непредвиденное изменение громкости. Это может произойти в связи с тем, что записанные в начале композиции MIDI-события не будут распознаны блоком тон-генератора, поскольку воспроизведение начнется с другой точки композиции с другими MIDI-событиями. Для предотвращения такой ситуации, задайте для параметра SongEventChase (отслеживание событий композиции) (стр. 145) значение «PC+PB+Ctrl» или «all» на экране OTHER (прочие) в режиме Utility (служебный). При такой настройке композиция будет воспроизводиться правильно, даже если воспроизведение начнется с середины композиции.

Назначение конкретных номеров тактов для положений 1 и 2

Для назначения конкретных номеров тактов для положений 1 и 2 выберите нужный номер такта и нажмите кнопку [◀◀]/[▶▶] (назад/вперед), удерживая нажатой кнопку [REC/SET LOCATE]. Выполненная здесь настройка будет отображаться в верхней части экрана [F1] PLAY (воспроизведение) в режиме Song (композиция).



Назначение разных параметров, связанных с воспроизведением композиции (Song Scene – сцена композиции)

Предусмотрена возможность назначения пяти разных «моментальных снимков» существенных параметров, связанных с воспроизведением композиции, таких как транспонирование, темп, состояние приглушения дорожки и основные параметры Song Mixing (микширование композиции), для кнопок [SF1]–[SF6] как сцен композиции. Это одно из удобных преимуществ использования композиции. Сцена позволяет мгновенно и автоматически установить значения параметров, что в обычном режиме требует нажатия многих кнопок и операций с контроллерами. Сцены можно использовать при записи или воспроизведении композиции для мгновенной смены значений параметров.

Параметры Song Scene (сцена композиции)

Темпо (темп)	Режим Song (композиция)	Экран PLAY (воспроизведение) (стр. 76)
Transpose (транспонирование)		Экран GROOVE (стр. 77)
Параметры Play Effect (эффект воспроизведения) для 16 дорожек		[MUTE] (приглушение) (см. «Краткое руководство» в Руководстве пользователя)
Параметры Track Mute (приглушение дорожки) для 16 дорожек	Режим Mixing (микширование)	Экран OUTPUT (вывод) (стр. 118)
Параметры Pan (панорама) для 16 партий микширования		Экран TONE (тон) (стр. 118)
Параметры Volume (громкость) для 16 партий микширования		
Параметры Reverb Send (передача на реверберацию) для 16 партий микширования		
Параметры Chorus Send (передача на хорус) для 16 партий микширования		
Параметры Cutoff Frequency (частота среза) для 16 партий микширования		
Параметры Resonance (резонанс) для 16 партий микширования		
Параметры AEG Attack (атака генератора AE) для 16 партий микширования		
Параметры AEG Release (концевое затухание генератора AE) для 16 партий микширования		

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

Регистрация сцены композиции

Выполнив нужные настройки сцены, одновременно удерживайте нажатой кнопку [STORE] (сохранить) и нажмите одну из кнопок [SF1]–[SF6]. После регистрации сцены композиции появляется значок восьмой ноты на вкладке, соответствующей кнопке подфункции, для которой зарегистрирована сцена. Нажмите кнопку [STORE] (сохранить) для сохранения данных композиции, включая параметры сцены композиции.

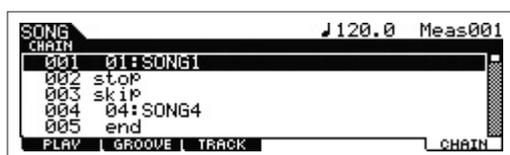
Перезагрузка сцены композиции

Можно перезагрузить сцену композиции, нажав одну из кнопок [SF1]–[SF6] на экране PLAY (воспроизведение) или других экранах с индикацией SCN (сцена) на кнопках [SF1]–[SF6].

Воспроизведения Song Chain (цепочки композиций)

Функция Song Chain Playback (воспроизведение цепочки композиций) позволяет составить список воспроизведения из встроенных композиций в любом нужном порядке и автоматически воспроизводить композиции в этом порядке. Установка порядка воспроизведения и запуск воспроизведения цепочки предусмотрены на экране Song Chain (цепочка композиций).

1 Вызовите отображение экрана Song Chain (цепочка композиций) (стр. 78).



Нажмите кнопку [F6] CHAIN (цепочка) на экране Song Play (воспроизведение композиции).

2 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для запуска воспроизведения цепочки композиций.

Композиции воспроизводятся в соответствии с их порядком в цепочке. При назначении номеру цепочки пустой композиции отсчитывается один такт тишины, затем воспроизводится следующая композиция. При назначении номеру цепочки параметра «skip» назначенная композиция игнорируется или пропускается, затем воспроизводится следующая композиция. При назначении номеру цепочки параметра «stop» воспроизведение останавливается на соответствующей композиции. Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для перезапуска воспроизведения со следующего номера цепочки. При назначении номеру цепочки параметра «end» воспроизведение останавливается в конце соответствующей композиции.

3 Если требуется остановить воспроизведение в середине цепочки композиций, нажмите кнопку [■] (остановка).

ПРИМЕЧАНИЕ Цепочка композиций может воспроизводиться только на экране Song Chain (цепочка композиций).

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

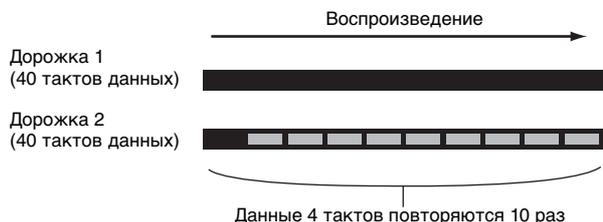
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

■ Цикл дорожки композиции – пример настройки

На приведенном ниже примере рассматривается записанная композиция из 40 тактов, дорожка 1 настроена для обычного воспроизведения этих 40 тактов. Для дорожки 2 задан loop (цикл) и она повторно воспроизводится, пока не будет нажата кнопка [■] (остановка).

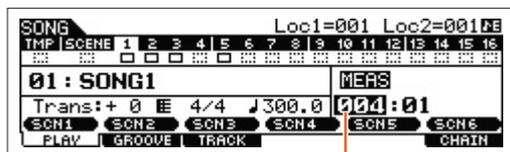
Когда цикл включен, можно указать диапазон для циклического воспроизведения. (Можно задать только конечную точку; начальная точка циклического воспроизведения является фиксированной и совпадает с началом композиции.)



■ УВЕДОМЛЕНИЕ

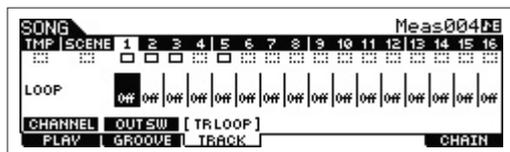
Учтите, что при переводе цикла дорожки из состояния «off» в состояние «on» удаляются данные в области, не назначенной для циклического воспроизведения.

- 1 Нажмите кнопку [F1] PLAY (воспроизведение) для вызова экрана Song Play (воспроизведение композиции). Задайте нужный последний такт циклического воспроизведения.



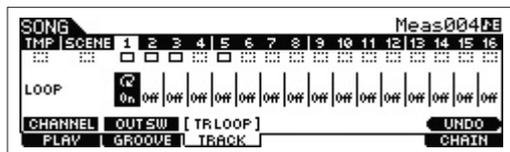
На этом примере задан последний такт «004».

- 2 Нажмите кнопку [F3] TRACK (дорожка), затем нажмите кнопку [SF3] TR LOOP (цикл дорожки) для вызова экрана Track Loop (цикл дорожки) и переместите курсор на нужную дорожку.



- 3 Включите Track Loop (цикл дорожки), используя кнопку [INC] или диск [DATA]. (Отображается запрос на подтверждение.)

- 4 Нажмите кнопку [INC]. Цикл включается (переводится в состояние «on») и удаляется часть, не предназначенная для циклического воспроизведения.



Если требуется восстановить удаленные данные и снова выключить выбранную дорожку, нажмите кнопку [SF6] UNDO (отменить).

■ УВЕДОМЛЕНИЕ

Функция Undo (отменить) позволяет отменить только одну последнюю операцию с циклом дорожки. Если задать цикл для других дорожек, будет невозможно восстановить исходные данные ранее отредактированных дорожек.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ

В случае перехода на другой экран функцию Undo (отменить) выполнить невозможно.

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

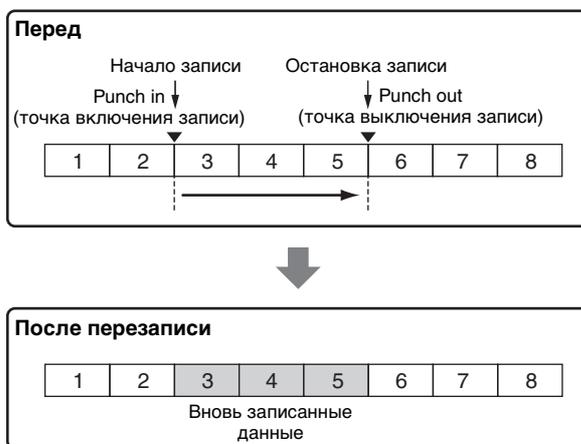
Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

■ Punch In/Out (точка включения/выключения перезаписи) (Type (тип) = punch)

Данный метод можно использовать, если требуется перезаписать только определенную область дорожки. Перед перезаписью необходимо задать точку начала и точку окончания. В приведенном ниже 8-тактном примере перезаписываются такты с 3 по 5.



ПРИМЕЧАНИЕ Запись с точками начала/окончания записи может выполняться только в режиме реального времени.

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что метод перезаписи с точками включения/выключения записи всегда заменяет (перезаписывает) исходные данные в указанной области.

■ Основная процедура в режиме Song Job (задание композиции)

- 1 Нажмите кнопку [JOB] для перехода в режим Song Job (задание композиции).
- 2 Выберите нужное меню задания, нажав одну из кнопок [F1]–[F6].
- 3 Переместите курсор на нужное задание, используя диск [DATA], кнопки перемещения курсора, кнопки [INC] и [DEC], затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова экрана этого задания.
- 4 Переместите курсор на нужный параметр, затем задайте значение, используя диск [DATA] или кнопки [INC] и [DEC].
- 5 После настройки нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.
После выполнения задания появляется сообщение «Completed».

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

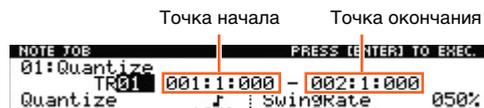
При выполнении некоторых заданий перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в памяти назначения. Следует всегда сохранять важные данные в устройстве флэш-памяти USB, подключенном к разъему USB TO [DEVICE].

- 6 Дважды нажмите кнопку [EXIT] (выход) для возврата на экран Song Play (воспроизведение композиции).

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Даже по окончании выполнения задания выбор другой композиции или выключение питания без сохранения приведет к стиранию данных композиции. Обязательно сохраните данные композиции во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] (сохранить), перед выбором другой композиции или выключением питания.

ПРИМЕЧАНИЕ В некоторых заданиях требуется указать диапазон (точку начала и точку окончания, как показано на рисунке ниже), к которому применяется задание. Учтите, что сама точка окончания не включается в диапазон. Фактический диапазон, к которому применяется задание, представляет собой интервал от точки начала до точки, которая на 1 тактовый импульс меньше точки окончания. Это правило применяется в случаях, когда указывается только Measure (такт); однако на приведенном ниже примере указаны все параметры: такт, доля и интервал в тактовых импульсах.



ПРИМЕЧАНИЕ В некоторых заданиях при размещении курсора на таком параметре появляется значок NUM в левом нижнем углу экрана. В этом случае такой параметр также можно задать, используя окно прямого ввода номера, вызываемое при нажатии кнопки [SF6] NUM (номер). Для закрытия этого окна нажмите кнопку [EXIT].

Режим Song (композиция)

Song Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F6] CHAIN

Song Record

Song Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK
- [F6] ALL TR

During Song Recording

- [F1] SETUP
- [F2] REST
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Arpeggio Edit

- [F1] COMMON
- [F2] TYPE
- [F3] MAIN
- [F4] LIMIT
- [F5] PLAY FX
- [F6] OUT CH

Song Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F4] TR SEL
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Song Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] MEAS
- [F5] TRACK
- [F6] SONG

Дополнительные сведения

Режим Pattern (образец)

Режим Pattern (образец) позволяет пользователю записывать, редактировать и воспроизводить свои оригинальные образцы ритма. В данном разделе описаны все параметры в четырех типах режимов (Pattern Play (воспроизведение образца), Pattern Record (запись образца), Pattern Edit (редактирование образца) и Pattern Job (задание образца)).

ПРИМЕЧАНИЕ Термином «Pattern» (образец) обозначается короткий ритмический пассаж из нескольких тактов, используемый для постоянного циклического воспроизведения. Образец содержит 16 вариаций, называемых «Sections» (части). Пользователь может использовать части, меняя их во время воспроизведения. Образец состоит из 16 дорожек и создается путем назначения «Phrase» (фразы) для каждой дорожки на экране PATCH (исправление) (стр. 102). Подробнее об образцах, частях и фразах см. стр. 9.

Воспроизведение образца

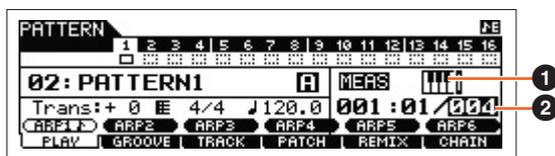
Режим Pattern Play является главным «порталом» для перехода в режим образца и в этом режиме пользователь выбирает и воспроизводит образец. Кроме того, пользователь может создавать свои собственные образцы путем компоновки фраз, представляющих собой короткие ритмические пассажи и «строительные блоки», создавать цепочки образцов, в которых комбинируются образцы в нужном порядке.

Порядок действий

Нажмите кнопку [PATTERN].

[F1] PLAY (воспроизведение)

Такой же как режим Song Play (воспроизведение композиции). См. стр. 76. Учтите, что функция регистрации сцен недоступна в режиме образца. Кнопки [SF1]–[SF6] назначены для арпеджио ARP1 (арпеджио 1)–ARP6 (арпеджио 6). Кроме того, параметр LOC (положение) отсутствует на экране PLAY (воспроизведение) в режиме образца, а приведенные ниже параметры находятся на этом экране.



1 (Keyboard Start – запуск от клавиатуры)

Когда этот параметр включен, воспроизведение образца начинается сразу, как только нажимается клавиша на клавиатуре.

Настройки:  (on (вкл.)),  (off (выкл.))

ПРИМЕЧАНИЕ С экрана PLAY (воспроизведение) в режиме образца можно выбрать тембр для партии микширования, соответствующей дорожке, нажав кнопку [CATEGORY SEARCH].

2 Length (длина)

Определяет длину образца. Это значение будет длиной фразы, создаваемой после записи.

Настройки: 001 – 256

[F2] GROOVE (Grid Groove – грав сетки)

Такой же как экран GROOVE (грав) в режиме Song (композиция). См. стр. 77.

[F3] TRACK (дорожка)

Такой же как экран TRACK (дорожка) в режиме Song (композиция). См. стр. 78. Учтите, что экран [SF6] TR LOOP (цикл дорожки) недоступен на экране TRACK (дорожка) в режиме образца.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] GROOVE
- ▶ [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

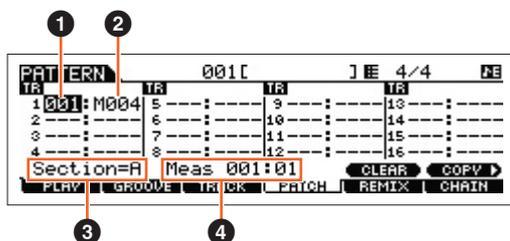
Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

[F4] PATCH (исправление)

На этом экране можно назначить встроенную фразу или пользовательскую фразу (записанную в режиме Pattern Record (запись образца)) для каждой дорожки и создать образец, содержащий до 16 дорожек. Можно назначить пользовательскую фразу, созданную с выбранным в настоящий момент образцом. Можно использовать пользовательские фразы, записанные на дорожки других образцов, применив функцию Phrase Data Copy (копирование данных фразы). Выбор этой функции выполняется с помощью кнопки [SF6] COPY (копирование).



1 Номер фразы

Определяет номер фразы, назначаемой для дорожки. Можно выбрать одну из 256 пользовательских фраз, хранящихся в выбранном образце. Учтите, что по умолчанию пользовательские фразы не содержат данных. При задании значения «--» дорожка становится пустой.

Настройки: --- (выкл.), 001–256

ПРИМЕЧАНИЕ В инструменте MOX6/MOX8 отсутствуют встроенные фразы.

2 Количество тактов

Индикация названия выбранной фразы.

3 Section (часть)

Индикация редактируемой в настоящий момент части. Для смены части нажмите кнопку [PATTERN SECTION], затем используйте цифровые кнопки [1]–[16]. При нажатии кнопки [PATTERN SECTION] части Section A–P по порядку назначаются для чисел [1]–[16]. Таким образом, нажатие соответствующих цифровых кнопок [1]–[16] позволяет сменить часть.

4 Meas (Measure – такт)

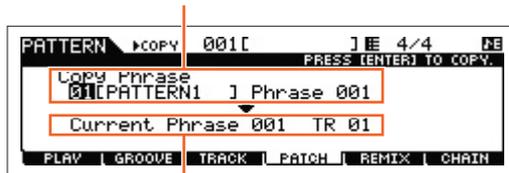
Индикация такта и доли для текущего положения воспроизведения.

[SF5] CLEAR (очистить)

Очищает назначение фразы для выбранной в настоящий момент дорожки, при этом дорожка становится пустой.

[SF6] COPY (копирование)

Номер исходного образца, номер исходной фразы



Фраза и дорожка назначения в редактируемом в настоящий момент образце

Пользовательские фразы, которые можно назначить с помощью функции Patch (исправление), ограничиваются до фраз, содержащихся в выбранном в настоящий момент образце. Эта функция позволяет копировать фразы из другого образца в выбранный образец. Нажмите кнопку [SF6] для вызова следующего экрана. После настройки требуемых параметров нажмите кнопку [ENTER] для копирования данных фразы.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Все данные, находящиеся в месте назначения операции копирования, будут стерты. Поэтому следует регулярно создавать резервные копии важных данных на устройстве флэш-памяти USB или аналогичном устройстве.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- ▶ [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

[F5] REMIX (ремикс)

Эта функция предоставляет ряд разнообразных псевдослучайных встроенных данных для разделения последовательности MIDI-данных и изменения длины нот, позволяя пользователю создать совершенно новые вариации образца. Задайте указанные ниже параметры, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции Remix. Если требуется сохранить изменения, нажмите кнопку [SF5] OK. Для возврата к исходному экрану без изменения данных нажмите кнопку [SF4] CANCEL (отмена).

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку данные после применения ремикса сохраняются как новая фраза и назначаются для текущей дорожки, данные исходной фразы остаются как неназначенная фраза.

Типе (тип)

Определяет способ разделения и перегруппировки данных в выбранной дорожке. Для каждого типа ремикса применяются разные правила разделения и перегруппировки.

Настройки: 1 – 16

Variation (вариация)

Определяет, как изменяются MIDI-данные исходной последовательности.

Настройки: Normal (обычный) 1–16, Roll (дробь) 1–16, Break (брейк) 1–16, Fill (вставка) 1–48

Normal 1–16..... Исходные данные только разрезаются и перегруппируются. Предусмотрено 16 вариаций.

Roll 1–16..... Дополнительно к перегруппировке разделенных данных некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться с эффектом дроби.
Предусмотрено 16 вариаций.

Break 1–16..... Дополнительно к разделению и перегруппировке некоторые фрагменты данных могут быть удалены для создания брейков.
Предусмотрено 16 вариаций.

Fill 1–48..... Дополнительно к перегруппировке разделенных данных некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться с эффектом дроби.
Предусмотрено 48 вариаций.

Interval (интервал)

Определяет такт или такты, к которым применяется ремикс. Например, при значении «1» ремикс применяется ко всем тактам. При значении «2» ремикс применяется к данным каждого 2-го такта: такту 2, 4, 6, 8 и т.д. При значении «3» ремикс применяется к данным каждого 3-го такта: такту 3, 6, 9, 12 и т.д.

Настройки: 1 – 8

[F6] CHAIN (цепочка)

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции см. в «Кратком руководстве» в Руководстве пользователя.

Pattern Chain Play (воспроизведение цепочки образца)

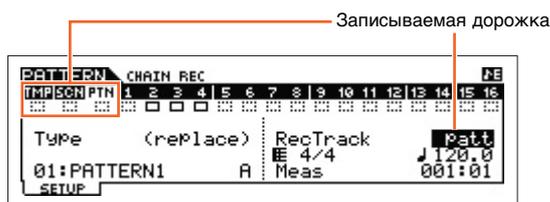
Порядок действий [PATTERN] → [F6] CHAIN

Этот режим позволяет воспроизводить запрограммированную последовательность цепочки частей, созданную в режиме Pattern Record (запись образца) и Pattern Edit (редактирование образца). Параметры идентичны параметрам на экране [F1] PLAY (воспроизведение) (стр. 101).

Pattern Chain Record (запись цепочки образца)

Режим Pattern Chain Record Standby (ожидание записи цепочки образца)

Порядок действий [PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC]



Пользователь может выбрать одну из следующих дорожек для записи.

- patt (образец): запись смены частей во время воспроизведения
- tempo (темп): запись данных изменения темпа во время воспроизведения
- scene (сцена): запись настроек приглушения дорожки во время воспроизведения

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- ▶ [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

Во время записи образца

Порядок действий

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [REC] → [▶] (воспроизведение)

Во время записи дорожки образца можно сменить Section (часть). Во время записи дорожки темпа можно изменить значение темпа. При выборе дорожки сцены можно записать параметры приглушения дорожки.

Pattern Chain Edit (редактирование цепочки образца)

Порядок действий

[PATTERN] → [F6] CHAIN → [EDIT]

[F1] CHANGE (изменение)

Режим Pattern Chain Edit (редактирование цепочки образца) позволяет отредактировать порядок частей в цепочке, а также вставить данные событий темпа и сцены/приглушения. Вызовите экран нужной дорожки, нажав кнопку [F4] TR SEL (выбор дорожки), для редактирования выбранной дорожки.

Pattern Track Edit (редактирование дорожки образца)

Этот экран предназначен для редактирования изменений частей для каждого такта. Для установки конца цепочки введите метку END (конец) в соответствующем такте. Для очистки события в текущем положении нажмите кнопку [F6] CLEAR (очистить).

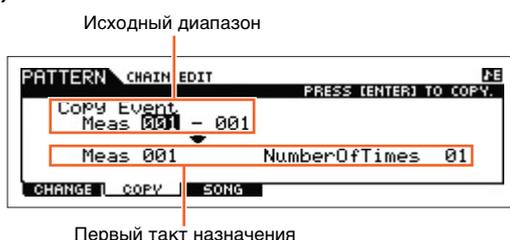
Scene Track Edit (редактирование дорожки сцены)

Предусмотрена возможность изменения состояния приглушения дорожки в долях. Используйте кнопки [F5] INSERT (вставка) и [F6] DELETE (удаление), чтобы вставить/удалить событие.

Tempo Track Edit (редактирование дорожки темпа)

Предусмотрена возможность изменения темпа в долях. Используйте кнопки [F5] INSERT (вставка) и [F6] DELETE (удаление), чтобы вставить/удалить событие.

[F2] COPY (копирование)

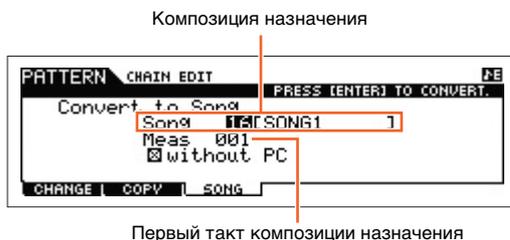


Этот экран позволяет скопировать все события цепочки образца из исходного диапазона тактов в положение назначения. Укажите исходный диапазон в тактах, первый такт положения назначения и значение параметра «NumberOfTimes» (число раз копирования данных), затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этой операции перезаписываются любые события, ранее существовавшие в месте назначения.

[F3] SONG (композиция)



Эта функция преобразует данные образца в данные композиции (стандартного MIDI-формата) и помещает результаты в обычные дорожки композиции. Укажите нужную композицию назначения и номер такта, в который должны копироваться преобразованные данные, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения. При установке флажка «without PC» (без изменения программы) в композицию назначения копируются настройки микширования и темпа. Значение темпа копируется в первый такт композиции назначения. При снятии этого флажка в первый такт композиции назначения также копируются настройки тембра в каждой фразе как события Program Change (изменения программы).

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этой операции перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в диапазоне назначения.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- ▶ [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

Pattern Record (запись образца)

Режим Pattern Record Standby (ожидание записи образца)

Порядок действий [PATTERN] → Выбор образца → [REC]

[F1] SETUP (настройка)

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что длина фразы определяется параметром Length (длина) на экране PLAY (воспроизведение) в режиме образца.

Тип (тип)

Определяет тип записи. Типы записи можно разделить на две группы: запись в режиме реального времени и пошаговая запись. При записи в режиме реального времени инструмент работает аналогично магнитофону, записывая данные исполнения при игре на инструменте. Это позволяет записать все нюансы реального исполнения. При записи в режиме реального времени следует задать для параметра «Type» значение «replace» (замена), «overdub» (наложение) или «punch» (перезапись). При пошаговой записи можно составить композицию путем записи по одному событию за один раз. Запись ведется не в реальном времени, способ пошаговой записи аналогичен записи нот на бумагу. При пошаговой записи следует задать для параметра «Type» значение «step» (шаг).

Настройки: replace (замена), overdub (наложение), step (шаг)

Loop (цикл)

Включение и выключение цикла. При включении фраза будет повторно воспроизводиться во время записи в режиме реального времени. Это может быть удобно при записи партий ударных и позволяет пользователю добавлять разные инструменты при каждом проходе. При выключении запись останавливается после одного прохода через фразу.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Quantize (выравнивание)

Такой же параметр Quantize как на экране SETUP (настройка) в режиме Song Record (запись композиции) (стр. 79).

Event (событие)

Такой же параметр Event как на экране SETUP (настройка) в режиме Song Record (запись композиции) (стр. 79).

♩ (темп)

Определяет темп образца.

Настройки: 005.0 – 300

ПРИМЕЧАНИЕ В отличие от композиций дорожка сцены и дорожка темпа не применяются для образцов.

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании данного инструмента с внешним секвенсором, программным обеспечением DAW или MIDI-устройством и необходимости синхронизации с этим устройством следует задать для параметра «MIDI Sync» (MIDI-синхронизация) на экране Utility MIDI (служебный MIDI) (стр. 149) значение «external» (внешняя) или «auto» (автоматически). Когда для параметра «MIDI Sync» задано значение «auto» (только при постоянной передаче сообщений синхронизации – MIDI clock) или «external», для параметра Tempo на этом экране появляется индикация «external» и изменить этот параметр невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

Meas (Measure – такт)

Определяет такт, с которого начинается запись образца.

[F2] VOICE (тембр)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с тембром, для записываемой дорожки. Выполненные здесь настройки воздействуют на партию, для которой канал приема данных (задаваемый в режиме микширования) совпадает с каналом передачи данных (выходным каналом) записываемой дорожки. Параметры идентичны параметрам на экране VOICE (тембр) (стр. 80) в режиме Song Record (запись композиции).

[F3] ARP ED (Arpeggio Edit – редактирование арпеджио)

Индикация экрана Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) в режиме Pattern (образец). Параметры идентичны параметрам на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) (стр. 82) в режиме Song (композиция).

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F4] PATCH
[F5] REMIX
[F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

▶ [F1] SETUP
▶ [F2] VOICE
▶ [F3] ARP ED
[F5] CLICK

Во время записи образца

[F1] SETUP
[F2] RESET
[F3] TIE
[F4] DELETE
[F5] BAK DEL

Pattern Edit

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Pattern Job

[F1] UNDO/REDO
[F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] PHRASE
[F5] TRACK
[F6] PATTERN

Дополнительные сведения

[F5] CLICK (метроном)

Нажатие кнопки [F5] CLICK позволяет включить/выключить звук метронома (щелчки) для записи.

ПРИМЕЧАНИЕ На экране CLICK (метроном) (стр. 144) предусмотрены различные настройки звука метронома, такие как нотное разрешение, громкость и вступительный отсчет для записи.

Во время записи образца

При записи в режиме реального времени редактируемые во время записи параметры находятся на экранах: [F1] SETUP (настройка), [F2] VOICE (тембр) и [F3] ARP ED (редактирование арпеджио) в режиме ожидания записи образца. При записи в пошаговом режиме отображаемые во время записи экраны отличаются от экранов в режиме ожидания записи композиции. В этом случае редактируемые параметры идентичны параметрам, отображаемым при пошаговой записи в режиме Song Record (запись композиции) (стр. 81).

Порядок действий

[PATTERN] → Выбор образца → [REC] → [▶] (воспроизведение)

Pattern Edit (редактирование образца)

Идентично Song Edit (редактирование композиции). См. стр. 84. Единственное отличие – в данном режиме не отображается экран [F4] TR SEL (выбор дорожки).

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- ▶ [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

Pattern Job (задание образца)

Режим Pattern Job (задание образца) содержит набор удобных инструментов редактирования и функций, которые можно использовать для изменения звука образца. Инструкции по настройкам идентичны инструкциям для режима Song Job (задание композиции) (стр. 87). После настройки требуемых параметров на выбранном экране нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

На экране появляется сообщение «Executing...» (Выполнение...), если выполнение задания занимает некоторое время. **Никогда не отключайте питание, когда на дисплее отображается сообщение «Executing...» (Выполнение...).** Отключение питания в этом состоянии приведет к потере всех пользовательских данных.

Порядок действий

[PATTERN] → Выбор образца → [JOB]

[F1] UNDO/REDO

Задание Undo (отменить) отменяет последние изменения, выполненные в сеансе записи, сеансе редактирования или в режиме Job (задание), и восстанавливает предыдущее состояние данных. Это позволяет восстановить случайно потерянные данные. Задание Redo (восстановить) можно выполнить только после выполнения задания Undo, оно служит для восстановления изменений, внесенных перед их отменой.

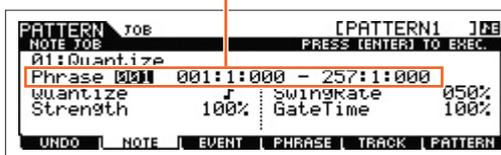
■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Задания Undo/Redo не работают с операциями Mixing Voice (тембр микширования).

[F2] NOTE (Note data Job – задание для нотных данных)

Параметры задания для нотных данных в режиме образца в основном идентичны параметрам в режиме Song Job (задание композиции). Однако в отличие от Song Job задания Pattern Event Job (задание событий образца) применяются к фразам (001–256) и выбранному диапазону во фразе (такт: доля: интервал в тактовых импульсах).

Укажите фразу и диапазон (в тактах/долях/импульсах), к которым применяется задание.



[F3] EVENT (Event Job – задание событий)

Параметры задания событий в режиме задания образца в основном идентичны параметрам в режиме Song Job (задание композиции). Однако в отличие от Song Job задания Pattern Event Job (задание событий образца) применяются к фразам (001–256) и выбранному диапазону во фразе (такт: доля: интервал в тактовых импульсах).

01: Shift Clock (сдвиг тактовых импульсов)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 91.

02: Copy Event (копирование события)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 91.

03: Erase Event (стирание события)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 91.

ПРИМЕЧАНИЕ В отличие от задания в режиме Song Job (задание композиции) невозможно выбрать «Tempo» (темп), «Scene Memory» (память сцены) или «Track Mute» (приглушение дорожки) как типы событий.

04: Extract Event (извлечение события)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 92.

05: Create Continuous Data (создание постоянных данных)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 92.

ПРИМЕЧАНИЕ В отличие от задания в режиме Song Job (задание композиции) невозможно выбрать «Tempo» (темп) как тип события.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- ▶ [F1] UNDO/REDO
- ▶ [F2] NOTE
- ▶ [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

06: Thin Out (прореживание)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 93.

07: Modify Control Data (изменение данных управления)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 93.

ПРИМЕЧАНИЕ В отличие от задания в режиме Song Job (задание композиции) невозможно выбрать «Темпо» (tempo) как тип события.

08: Beat Stretch (растяжение доли)

Идентично заданию в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 93.

[F4] PHRASE (задание фразы)

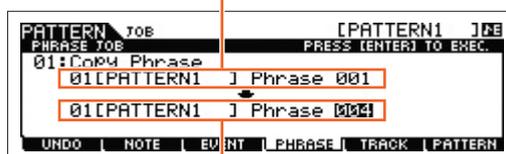
01: Copy Phrase (копирование фразы)

Это задание копирует выбранную фразу в указанную фразу назначения. Укажите исходные образец и фразу, образец и фразу назначения, при необходимости установите флажки, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

УВЕДОМЛЕНИЕ

Все данные, находящиеся в месте назначения операции копирования, будут стерты.

Выбор образца и фразы, которую нужно скопировать. (Встроенные фразы также можно копировать.)



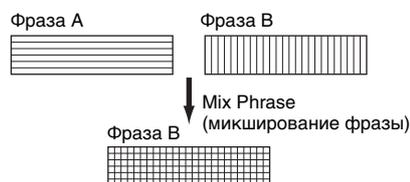
Указывает образец и фразу назначения.

02: Exchange Phrase (обмен данными фраз)

Это задание служит для обмена местами данных в двух заданных фразах («А» и «В»).

03: Mix Phrase (микширование фразы)

Это задание микширует все данные из двух выбранных фраз пользователя («А» и «В») и помещает результат во фразу «В».



04: Append Phrase (добавление фразы)

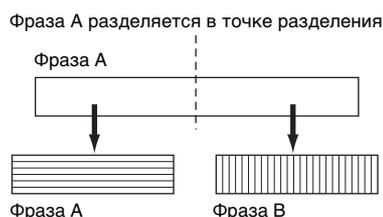
Это задание добавляет одну фразу (А) в конец другой (В) для создания более длинной фразы (В).



05: Split Phrase (разделение фразы)

Это задание разделяет выбранную фразу на две отдельные фразы («А» и «В»). Фраза А разделяется в точке разделения. Данные перед точкой разделения сохраняются в исходной фразе А, данные после точки разделения перемещаются и сохраняются во фразе В. Пользователь может задать Meter (размер) для фраз А и В после выполнения задания разделения фразы.

ПРИМЕЧАНИЕ Если либо образец, либо фраза выключены, данные отдельной фразы В стираются.



УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этого задания перезаписываются любые данные, ранее существовавшие во фразе назначения (фразе В).

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

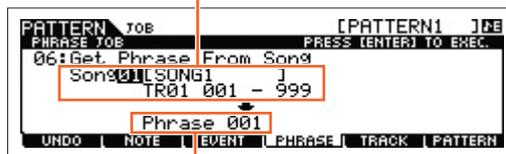
06: Get Phrase From Song (получение фразы из композиции)

Это задание копирует последовательность данных из части дорожки композиции в указанную фразу назначения. Укажите исходные композицию/дорожку/такт и фразу назначения, при необходимости установите флажки, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этого задания перезаписываются любые данные, ранее существовавшие во фразе назначения.

Исходные композиция, дорожка и диапазон в тактах, который будет копироваться



Фраза назначения

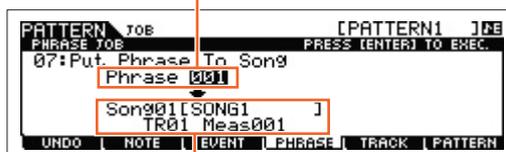
07: Put Phrase To Song (поместить фразу в композицию)

Это задание копирует выбранную пользовательскую фразу в указанную область выбранной композиции. Укажите исходную фразу и композицию/дорожку/первый такт назначения, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этого задания перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в дорожке назначения.

Исходная фраза



Композиция, дорожка, первые такты назначения

08: Clear Phrase (очистить фразу)

Это задание удаляет все данные из выбранной фразы.

09: Phrase Name (название фразы)

Это задание позволяет назначить название (длиной до 8 символов) для выбранной фразы. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

[F5] TRACK (Track Job – задание дорожки)

01: Copy Track (копирование дорожки)

Это задание копирует все данные выбранного типа из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения. Типы копируемых данных идентичны типам в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 95.

Исходные образец, часть и дорожка Образец, часть и дорожка назначения

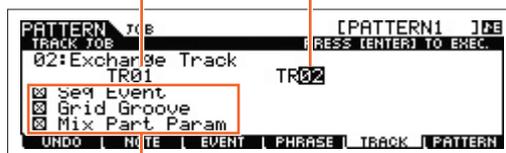


Тип данных, которые требуется скопировать

02: Exchange Track (обмен данными дорожек)

Это задание служит для обмена местами данных указанного типа в двух заданных дорожках текущего образца и части. Типы обмениваемых данных идентичны типам в режиме Song Job (задание композиции). См. стр. 95.

Целевые дорожки для операции обмена



Тип данных, которые требуется обменять

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

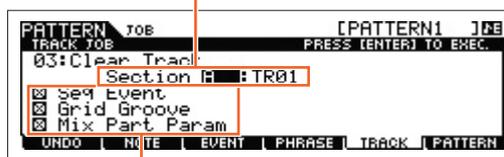
- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- ▶ [F4] PHRASE
- ▶ [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

03: Clear Track (очистка дорожки)

Это задание удаляет все данные выбранного типа из выбранной дорожки образца. Типы очищаемых данных идентичны типам в режиме Song Job (задание композиции). См. [стр. 95](#).

Часть и дорожка, данные которой требуется очистить



Типы данных, которые требуется очистить

04: Normalize Play Effect (нормализация воспроизведения эффекта)

Это задание перезаписывает данные в выбранной дорожке, включая в записываемые данные текущие настройки Grid Groove. Укажите дорожку (TR 01–16), к которой применяется это задание, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

05: Divide Drum Track (разделение дорожки ударных)

Разделение нотных событий в исполнении ударных, назначенном для конкретной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в разных дорожках (с 1 по 8). Укажите дорожку (TR 01–16), к которой применяется это задание, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

ПРИМЕЧАНИЕ Для этого задания требуется восемь пустых пользовательских фраз, в которых должны сохраняться разделенные нотные данные. При недостаточном количестве пустых фраз отображается сообщение об ошибке. В этом случае используйте задание Clear Track Job (см. выше) для удаления некоторых пользовательских фраз, затем повторите попытку выполнения данного задания.

06: Put Track To Arp (Put Track to Arpeggio – поместить дорожку в арпеджио)

Это задание копирует данные в указанных тактах части/дорожки для создания данных арпеджио. Подробнее см. [стр. 126](#).

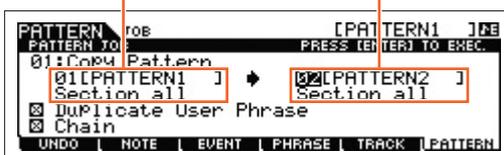
[F6] PATTERN (задание образца)

01: Copy Pattern (копирование образца)

Это задание копирует все данные из выбранного исходного образца в выбранный образец назначения. Укажите исходные образец/часть, образец/часть назначения, при необходимости установите флажки, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

ПРИМЕЧАНИЕ При задании для исходной части (параметра Section) значения «all», для части назначения автоматически задается значение «all». При выполнении задания в таком состоянии производится копирование всех данных исходного образца в место назначения.

Исходные образец и часть Образец и часть назначения



Duplicate User Phrase (создать дубликат пользовательской фразы)

При установке этого флажка пользовательские фразы (если они содержатся в исходном образце) копируются в другие пользовательские фразы, которые будут назначены для образца назначения.

ПРИМЕЧАНИЕ Если номер исходного образца совпадает с номером образца назначения, пользовательские фразы не копируются в другие пользовательские фразы.

Chain (цепочка)

При установке этого флажка данные цепочки образца (если они содержатся в исходном образце) копируются в образец назначения.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

02: Append Pattern (добавление образца)

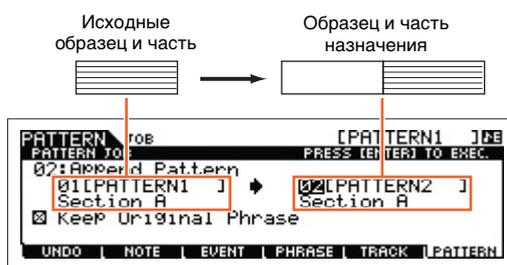
Добавляет один образец в конец другого для создания более длинного образца со всеми 16 дорожками.

ПРИМЕЧАНИЕ Если в результате выполнения задания Append Pattern длина образца становится больше 256 тактов, отображается сообщение об ошибке и задание прерывается.

Keep Original Phrase (сохранение исходной фразы)

При установке этого флажка исходные данные образца назначения удерживаются в памяти наряду с новыми данными, добавленными в образец.

ПРИМЕЧАНИЕ При снятии этого флажка исходные данные образца назначения стираются и заменяются вновь созданными данными. При установке флажка «Keep Original Phrase» этому заданию требуется удвоенное количество пустых пользовательских фраз по числу дорожек, содержащих данные, в которых будут сохранены данные, добавленные в образец. При отсутствии необходимого пространства отображается предупреждение и задание прерывается. В этом случае используйте задание Clear Phrase (задание очистки фразы) для удаления неиспользуемых фраз, затем повторите попытку.



03: Split Pattern (разделение образца)

Это задание разделяет выбранный образец (все данные 16 дорожек) на два образца. После выполнения операции разделения образца часть образца перед точкой разделения остается, а часть после точки разделения (Split Point) перемещается в образец назначения.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этого задания перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в образце назначения.

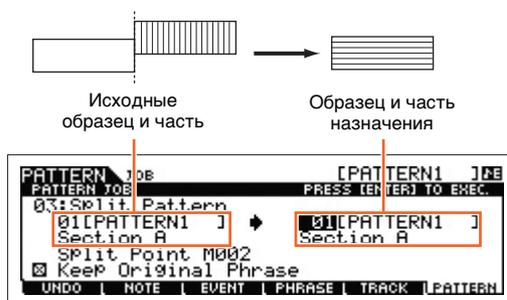
Split Point (точка разделения)

Определяет точку разделения путем указания номера такта.

Keep Original Phrase (сохранение исходной фразы)

При установке этого флажка исходные данные исходного образца удерживаются в памяти, и результаты задания разделения записываются в пустые фразы. При снятии этого флажка исходные данные исходного образца стираются и заменяются вновь созданными данными.

ПРИМЕЧАНИЕ При установке флажка «Keep Original Phrase» этому заданию требуется удвоенное количество пустых пользовательских фраз по числу дорожек, содержащих данные, в которых будут сохранены данные, добавленные во фразы. При отсутствии необходимого пространства отображается предупреждение и задание прерывается. В этом случае используйте задание Clear Phrase (задание очистки фразы) (стр. 109) для удаления неиспользуемых фраз, затем повторите попытку.



04: Clear Pattern (очистка образца)

Это задание удаляет все данные из выбранного образца или из всех образцов.

В случае выбора для очистки конкретной части пользователь может снять флажок «Chain» (цепочка). Если флажок «Chain» (цепочка) установлен, данные цепочки образца остаются даже при выполнении задания Clear Pattern Job (задание очистки образца).

05: Pattern Name (название образца)

Это задание позволяет назначить название выбранному образцу. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

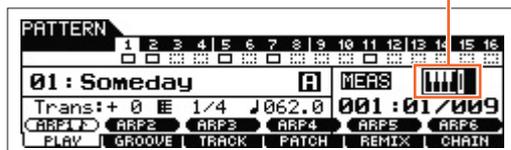
Дополнительные сведения

■ Типы воспроизведения образца

Запуск воспроизведения нажатием ноты

При включении функции Keyboard Start (запуск от клавиатуры) воспроизведение образца начинается сразу, как только нажимается клавиша на клавиатуре. Переместите курсор на значок запуска от клавиатуры и нажмите кнопку [INC] на экране PLAY (воспроизведение) в режиме Pattern Play (воспроизведение образца), чтобы включить функцию запуска от клавиатуры. В этом состоянии нажмите любую клавишу для запуска воспроизведения образца.

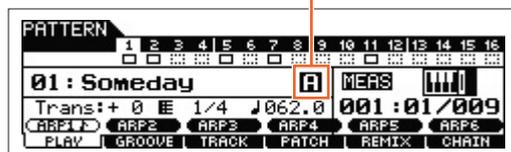
Keyboard Start (запуск от клавиатуры)



Смена части во время воспроизведения

Для смены части во время воспроизведения нажмите кнопку [PATTERN SECTION] (загорается подсветка), затем используйте цифровые кнопки [1]–[16]. При выборе другой части во время воспроизведения образца появляется индикация «NT» рядом с названием части в столбце части сверху на экране. После того как текущая часть достигнет ритма, определенного параметром «PtnQuantize» (стр. 145) на экране [F2] SEQ (последовательность) в режиме Utility (служебный), начинается следующая часть. Если записать такие образцы ритма, как вступление, мелодия A, вставка, основная тема и концовка в каждую из частей, можно воспроизвести композицию целиком, выбирая соответствующую часть во время воспроизведения.

Индикация текущей части или следующей части.



Воспроизведение цепочки образца

Функция Pattern Chain (цепочка образца) позволяет запрограммировать части в нестандартном порядке и обеспечить автоматическую смену частей во время воспроизведения для создания плавной последовательности партий сопровождения и аккомпанемента для живого исполнения или записанной композиции. Экран Chain Play (воспроизведение цепочки) (стр. 103) является «порталом» для перехода к функции Pattern Chain и позволяет воспроизводить запрограммированную цепочку образца. Нажмите кнопку [F6] CHAIN (цепочка) на экране Pattern Play (воспроизведение образца) для перехода на экран Pattern Chain Play (воспроизведение цепочки образца). Цепочки образцов можно создать на экране Chain Record (запись цепочки) (стр. 103) и в функции Insert (вставка) (стр. 104) на экране Chain Edit (редактирование цепочки). Цепочки образцов можно редактировать на экране Chain Edit (редактирование цепочки) (стр. 104).

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

- [F1] PLAY
- [F2] GROOVE
- [F3] TRACK
- [F4] PATCH
- [F5] REMIX
- [F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

- [F1] SETUP
- [F2] VOICE
- [F3] ARP ED
- [F5] CLICK

Во время записи образца

- [F1] SETUP
- [F2] RESET
- [F3] TIE
- [F4] DELETE
- [F5] BAK DEL

Pattern Edit

- [F1] CHANGE
- [F2] VIEW FLT
- [F5] INSERT
- [F6] DELETE

Pattern Job

- [F1] UNDO/REDO
- [F2] NOTE
- [F3] EVENT
- [F4] PHRASE
- [F5] TRACK
- [F6] PATTERN

Дополнительные сведения

■ Циклическая запись (образец)

Порядок действий

[PATTERN] → [REC] → [F1] SETUP → «Loop» (цикл) = «on» (вкл.)

Ритмический образец из нескольких тактов (1–256 тактов) повторяется в «цикле», и его запись также выполняется с использованием циклов. Этот метод используется при записи фразы образца с помощью метода Overdub (наложение).

При записи ритма большого барабана, малого барабана, тарелок хай-хэта в порядке:

1-й рабочий цикл

Большой барабан

↓

2-й рабочий цикл

Малый барабан
Большой барабан

↓

3-й рабочий цикл

Хай-хэт
Малый барабан
Большой барабан

ПРИМЕЧАНИЕ Циклическая запись может выполняться только в режиме реального времени.

Режим Pattern (образец)

Pattern Play

[F1] PLAY
[F2] GROOVE
[F3] TRACK
[F4] PATCH
[F5] REMIX
[F6] CHAIN

Pattern Record

Pattern Record Standby

[F1] SETUP
[F2] VOICE
[F3] ARP ED
[F5] CLICK

Во время записи образца

[F1] SETUP
[F2] RESET
[F3] TIE
[F4] DELETE
[F5] BAK DEL

Pattern Edit

[F1] CHANGE
[F2] VIEW FLT
[F5] INSERT
[F6] DELETE

Pattern Job

[F1] UNDO/REDO
[F2] NOTE
[F3] EVENT
[F4] PHRASE
[F5] TRACK
[F6] PATTERN

Дополнительные сведения

Режим Mixing (микширование)

Параметры блока тон-генератора для воспроизведения композиции/образца коллективно называются «Mixing» (микширование). Режим Mixing (микширование) позволяет пользователю изменить параметры тембра и эффектов для каждой из партий. В данном разделе описаны все параметры в четырех типах режимов (Mixing Play (воспроизведение микширования), Mixing Edit (редактирование микширования), Mixing Job (задание микширования) и Mixing Voice Edit (редактирование микшируемого тембра)). Учтите, что параметры Pattern Mixing (микширование образца) фактически не являются данными последовательности образца в каждой дорожке, а являются настройками для тон-генератора, определяющими его работу при воспроизведении данных образца. Как таковые настройки параметров микширования не записываются на дорожки композиции/образца.

УВЕДОМЛЕНИЕ

Настройки в режимах Mixing Play (воспроизведение микширования)/Mixing Edit (редактирование микширования) сохраняются как партия данных композиции/образца.

ПРИМЕЧАНИЕ Настройки параметров в режимах Mixing Play (воспроизведение микширования) и Mixing Edit (редактирование микширования) можно сохранить как шаблон во внутренней памяти флэш-ПЗУ, а также сохранить как партию композиции/образца. Подробнее см. [стр. 126](#).

Mixing Play (воспроизведение микширования)

Экран Mixing Play (воспроизведение микширования) появляется при нажатии кнопки [MIXING] в режиме композиции или образца. На этом экране можно редактировать параметры микширования, существенные для создания композиции/образца.

Порядок действий [SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING]

[F1] VOL/PAN (Volume/Pan – громкость/панорама)

PAN (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для каждой партии.

Настройки: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

VOLUME (громкость)

Определяет громкость для каждой партии, позволяющую установить оптимальный баланс уровней громкости для всех партий.

Настройки: 0 – 127

[F2] VOICE (тембр)

VOICENUM (Voice Number – номер тембра)

BANK MSB/LSB (Bank Select MSB/LSB – выбор банка – старший/младший байт)

Определяет тембр для каждой партии. Mixing Voices (микшируемые тембры) также могут быть выбраны.

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, может быть использована функция Category Search (поиск категории) для выбора тембров на этом экране, за исключением микшируемых тембров.

P.WithVce (Parameter with Voice – параметр с тембром)

Определяет, должны ли приведенные ниже настройки параметров выбранного тембра копироваться из тембра в выбранную партию, когда пользователь изменяет тембр для текущей партии.

- Настройки арпеджио
- Filter Cutoff Frequency (частота среза фильтра)
- Filter Resonance (резонанс фильтра)
- Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих)
- Filter EG (генератор огибающих фильтра)
- Pitch Bend Range (Upper/Lower) (верхняя/нижняя граница диапазона изменения высоты звука)
- Note Shift (сдвиг нот)

ПРИМЕЧАНИЕ Относительно параметра «P.WithVce» можно добавить, что следующие параметры всегда копируются при выборе обычного тембра: Mono/Poly (монофонический/полифонический), Switch (переключатель партии портаменто), Time (время портаменто) и Mode (режим портаменто).

Настройки: off (не копируются), on (копируются)

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- ▶ [F1] VOL/PAN
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F3] EF SEND
- ▶ [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

[F3] EF SEND (Effect Send – передача на эффект)

На этом экране выполняются основные настройки эффектов для каждой партии, включая настройку уровня передачи для системных эффектов (хоруса и реверберации), а также настройку уровня сухого сигнала для эффектов вставки.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о подключении эффектов в режиме композиции см. [стр. 20](#).

[F4] TEMPLATE (шаблон)

[SF1] MIX (Mixing – микширование)

С этого экрана пользователь может скопировать Mixing Template (шаблон микширования) в настройки микширования для редактируемой в настоящий момент партии. Выберите нужный шаблон, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

ПРИМЕЧАНИЕ В дополнение к настройкам микширования будет автоматически загружена настройка темпа, хранящаяся в шаблоне микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции по сохранению настроек микширования как шаблона микширования см. на [стр. 126](#).

[SF2] PERFORM (Performance – исполнение)

Эта удобная операция позволяет скопировать определенные настройки каждой партии исполнения в программу микширования, редактируемую в настоящий момент. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот экран похож на экран [SF3] PERFORM (исполнение) в режиме Mixing Job (задание микширования) ([стр. 121](#)).

Однако он имеет два главных отличия от экрана [SF3] PERFORM:

- все параметры копируются одновременно;
- значения Receive Channel (канал приема данных) для места назначения присваиваются автоматически.

ПРИМЕЧАНИЕ Для партий, у которых Part Switch (переключатель партии) выключен (OFF), значению параметра Receive Channel (канал приема данных) также присваивается значение OFF (выкл.).

ПРИМЕЧАНИЕ В дополнение к настройкам партии также копируются настройки арпеджио, хранящиеся в исполнении.

[F5] VCE ED (Mixing Voice Edit – редактирование тембра микширования)

Нажмите кнопку [F5] VCE ED в режиме Mixing Play (воспроизведение микширования) для перехода в режим Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования). Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к исходному экрану. Обычные тембры могут редактироваться специально для использования с режимами Song/Pattern (композиция/образец), при этом создаются специализированные тембры микширования (Mixing Voice). Подробнее см. «Mixing Voice Edit» на [стр. 122](#).

[F6] EFFECT (эффект)

При нажатии кнопки [F3] EFFECT (эффект) в режиме микширования появляется экран [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT (эффект) в режиме Mixing Edit (редактирование микширования). На этом экране можно задать различные параметры, связанные с эффектами, для выбранной композиции/образца. См. также [стр. 116](#).

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

▶ [F4] TEMPLATE

▶ [F5] VCE ED

▶ [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

Дополнительные сведения

Mixing Edit (редактирование микширования)

Режим Mixing Edit (редактирование микширования) обеспечивает управление типичными настройками микшера, такими как баланс громкости, направленность панорамы звучания и эффекты, позволяя пользователю точно настроить данные композиции/образца. В режиме Mixing Edit предусмотрены два экрана – Part Edit (редактирование партий) и Common Edit (редактирование общих параметров. В данном разделе описаны параметры для экранов Common Edit и Part Edit.

Common Edit (редактирование общих параметров)

Порядок действий

[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON]

[F1] GENERAL (общие)

A.Func1 (Assignable Function 1 – назначаемая функция 1)

A.Func2 (Assignable Function 2 – назначаемая функция 2)

Определяет, как работают кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2] – как фиксаторы (с удержанием) или мгновенно – для выбранной композиции/образца.

Настройки: momentary (мгновенно), latch (фиксация)

[F2] MFX (Master Effect – основной эффект)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с блоком Master Effect (основной эффект). Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (стр. 60).

[F3] MEQ (Master EQ – основной эквалайзер)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с блоком Master Equalizer (основной эквалайзер). Пользователь может назначить параметры для пяти разных полос эквалайзера или в целом для множества. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (стр. 61).

[F4] USB I/O (ввод/вывод USB)

Определяет специальные параметры вывода для сигналов отдельных партий. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (стр. 61).

[F5] A/D IN (A/D Input – аналогово-цифровой вход)

Этот экран служит для задания параметров, связанных с вводом из разъемов A/D INPUT [L]/[R]. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (стр. 62).

[F6] EFFECT (эффект)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с эффектами. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (стр. 63).

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
[F4] TEMPLATE
[F5] VCE ED
[F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] MFX
▶ [F3] MEQ
▶ [F4] USB I/O
▶ [F5] A/D IN
▶ [F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] OUTPUT
[F4] CTL SET
[F5] LFO
[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

Дополнительные сведения

Part Edit (редактирование партии)

Порядок действий

[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → номер [1]–[16]

[F1] VOICE (тембр)

Определяет тембр для каждой партии. На этом экране одновременно отображаются параметры только четырех партий (Part 1–4, Part 5–8, Part 9–12 или Part 13–16). Для переключения редактируемых партий используйте кнопки перемещения курсора [<]/[>]. Кроме того, редактируемые партии можно переключить, нажав кнопки, соответствующие номерам других партий [1]–[16] после нажатия кнопки [TRACK] (дорожка).

[SF1] VOICE (тембр)

Определяет тембр для каждой партии.

Bank (банк)

Банк тембров для каждой партии. Сведения о других настройках, не относящихся к настройкам тембров микширования, см. на стр. 7.

Number (номер)

Номер программы тембра для каждой партии.

P.WithVce (Parameter with Voice – параметр с тембром)

Определяет, должны ли приведенные ниже настройки параметров выбранного тембра копироваться из тембра в выбранную партию, когда пользователь изменяет тембр для текущей партии.

- Настройки арпеджио
- Filter Cutoff Frequency (частота среза фильтра)
- Filter Resonance (резонанс фильтра)
- Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих)
- Filter EG (генератор огибающих фильтра)
- Pitch Bend Range (Upper/Lower) (верхняя/нижняя граница диапазона изменения высоты звука)
- Note Shift (сдвиг нот)

ПРИМЕЧАНИЕ Если для партии назначен обычный тембр, следующие параметры всегда копируются независимо от значения параметра «P.WithVce». Если для партии назначен тембр ударных, следующие параметры не копируются в партию независимо от значения параметра «P.WithVce».

- Mono/Poly (монофонический/полифонический)
- Switch (Portamento Part Switch – переключатель портаменто для партий)
- Time (Portamento Time – время портаменто)
- Mode (Portamento Mode – режим портаменто)

Настройки: off (не копируются), on (копируются)

[SF2] MODE (режим)

Mono/Poly (монофонический/полифонический)

Выбор монофонического или полифонического режима воспроизведения для каждой партии. Монофонический служит для воспроизведения нот по одной, тогда как полифонический поддерживает одновременное воспроизведение нескольких нот.

Настройки: mono (монофонический), poly (полифонический)

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр недоступен для партий, которым назначен тембр ударных.

ReceiveCh (Receive Channel – канал приема данных)

Определяет канал приема MIDI-данных для выбранной партии. Поскольку MIDI-данные могут поступать по нескольким каналам одновременно, пользователь должен задать значение этого параметра, соответствующее конкретному каналу, по которому передаются нужные управляющие данные.

Настройки: 01–16, off (выкл.)

ArpPlayOnly (Arpeggio Play Only – только воспроизведение арпеджио)

Определяет, будет ли текущая партия воспроизводить только нотные события воспроизведения арпеджио. Если этот параметр включен, только нотные события воспроизведения арпеджио воздействуют на блок тон-генератора.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

[SF3] LIMIT (предел)

На этом экране можно определить нотный диапазон и диапазон показателей силы нажатия для каждой партии. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 65](#).

[SF4] PORTA (Portamento – портаменто)

Определяет параметры портаменто для каждой партии. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 65](#).

[SF5] VEL SENS (Velocity Sensitivity – чувствительность к силе нажатия)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 65](#).

[SF6] OTHER (прочее)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 66](#).

[F2] OUTPUT (вывод)

Определяет тембр для каждой партии. На этом экране одновременно отображаются параметры только четырех партий (Part 1–4, Part 5–8, Part 9–12 или Part 13–16). Для переключения редактируемых партий используйте кнопки перемещения курсора [<|>]. Кроме того, редактируемые партии можно переключить, нажав кнопки, соответствующие номерам других партий [1]–[16] после нажатия кнопки [TRACK] (дорожка).

[SF1] VOL/PAN (Volume/Pan – громкость/панорама)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 66](#).

[SF2] EF SEND (Effect Send – передача на эффект)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 66](#).

[F3] EQ (Equalizer – эквалайзер)

На этом экране можно задать параметры, связанные с эквалайзером партии. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 67](#).

[F4] TONE (тон)**[SF1] TUNE (настройка)**

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 68](#).

[SF2] FILTER (фильтр)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 68](#).

[SF3] FEG (Filter EG – генератор огибающих фильтра)

Этот экран позволяет задать параметры FEG для каждой партии. Эти параметры корректируют такие же параметры назначенного тембра, заданные в режиме Voice (тембр) ([стр. 42](#)). Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. [стр. 68](#).

ПРИМЕЧАНИЕ Эти параметры FEG недоступны для партий, которым назначен тембр ударных.

Режим Mixing (микширование)**Mixing Play**

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- ▶ [F1] VOICE
- ▶ [F2] OUTPUT
- ▶ [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit**Common Edit**

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

[SF4] AEG (Amplitude EG – генератор амплитудных огибающих)

Этот экран позволяет задать параметры AEG для каждой партии. Эти параметры корректируют такие же параметры назначенного тембра, заданные в режиме Voice (тембр) (стр. 44). Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). См. стр. 68.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Sustain (сустейн) недоступен для партий, которым назначены тембры ударных.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Release (концевое затухание) недоступен для партий, которым назначены тембры ударных.

[F5] RCV SW (Receive Switch – переключатель приема)

На этом экране можно задать, как каждая из партий индивидуально будет реагировать на разные MIDI-данные, например, на сообщения Control Change (изменение управления) и Program Change (изменение программы). При установке для параметра значения «on» партия реагирует на соответствующие MIDI-данные. Учтите, что предусмотрены два указанных ниже экрана, переключение между которыми осуществляется при нажатии кнопки [SF5]. С этой функцией связаны два экрана с одинаковыми настройками, но в разных форматах. Используйте наиболее удобный для работы тип.

Экран с отображением четырех партий

Этот экран одновременно показывает состояние переключателей приема для четырех партий. Включите или выключите нужную партию для соответствующего типа MIDI-данных. Для просмотра и редактирования другого набора из четырех партий нажмите соответствующую цифровую кнопку [1]–[16].

Экран с отображением всех параметров для одной партии

На этом экране отображаются все параметры Receive Switch (переключатель приема) для одной партии. Включите или выключите нужный тип MIDI-данных для выбранной партии. Для выбора других партий используйте цифровые кнопки [1]–[16] (убедитесь, что включена кнопка [TRACK]). Эта функция идентична функции на экране RCV SW (переключатель приема) (стр. 69) в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения). В дополнение к параметрам, которые можно задать в режиме Performance Part Edit, на этом экране в режиме микширования можно задать параметры Program Change (изменение программы) и Bank Select (выбор банка).

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- ▶ [F4] TONE
- ▶ [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

Mixing Job (задание микширования)

Режим Performance Job обеспечивает выполнение нескольких основных операций, таких как инициализация и копирование. После настройки требуемых параметров на выбранном экране нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

Порядок действий

[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [JOB]

[F1] INIT (Initialize – инициализация)

Это задание служит для сброса (инициализации) всех параметров микширования с установкой значений по умолчанию. Оно также позволяет выборочно инициализировать конкретные параметры, такие как общие параметры, параметры для любой партии т.д., что очень полезно при создании нового исполнения с нуля.

Тип параметра, который требуется инициализировать

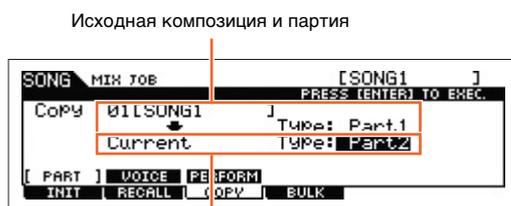
GM, All (все), Common (общие параметры для выбранного микширования), Part (партия) 1–16, A/D (партия A/D входа)

[F2] RECALL (Edit Recall – загрузка редактируемых данных)

Если выбрать другую программу микширования, не выполнив сохранение редактируемой программы, стираются все исправления, внесенные в редактируемую версию микширования. В этом случае можно воспользоваться заданием Edit Recall для восстановления отредактированной программы микширования с последними изменениями.

[F3] COPY (копирование)

[SF1] PART (партия)



Композиция (текущая композиция) и партия назначения

С этого экрана можно выполнить копирование значений параметров партии из программы микширования, включая редактируемый в настоящий момент (но еще не сохраненный) параметр, в конкретную партию редактируемой программы микширования. Это удобно, когда требуется использовать некоторые настройки из другой программы. Процедура в основном совпадает с процедурой, выполняемой на экране [F3] COPY (копирование) в задании Performance Job. См. стр. 70.

[SF2] VOICE (тембр)

Это задание позволяет скопировать настройки Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра) в текущую программу микширования. Это удобно, когда конкретный тембр имеет настройки эффектов, которые требуется использовать в программе микширования. Можно установить флажки для нужных настроек, таких как Reverb Effect (эффект реверберации), Chorus Effect (эффект хора), Master Effect (основной эффект) и Master EQ (основной эквалайзер), для выполнения данного задания.

ПРИМЕЧАНИЕ Mixing Voices (тембры микширования) не могут быть выбраны как исходные тембры.

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- ▶ [F1] INIT
- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

[SF3] PERFORM (Performance – исполнение)

Эта удобная операция позволяет скопировать определенные настройки четырех партий исполнения в программу микширования, редактируемую в настоящий момент. Можно установить флажки для нужных настроек, таких как Reverb Effect (эффект реверберации), Chorus Effect (эффект хора), Master Effect (основной эффект), Master EQ (основной эквалайзер), Insertion Effect (эффект вставки) и A/D input part (партия A/D входа), для выполнения данного задания. Это удобно, когда конкретное исполнение имеет настройки эффектов, которые требуется использовать в программе микширования. Данный экран похож на экран [F4] TEMPLATE → [SF2] PERFORM (исполнение) (стр. 115) в режиме Mixing Play (воспроизведение микширования), но операция отличается тем, что перемещаемые исходные данные удаляются.

- На этом экране можно выбрать параметры, которые требуется скопировать.
- Параметр «ReceiveCh» (канал приема данных), установленный для партии композиции/образца назначения имеет разные значения в зависимости от партии назначения. Эти значения приведены ниже.

Партии 1–4: канал 1

Партии 5–8: канал 5

Партии 9–12: канал 9

Партии 13–16: канал 13

[F4] BULK (Bulk Dump – массовая загрузка)

Эта функция позволяет передать все отредактированные настройки параметров для выбранной в настоящий момент программы микширования в компьютер или другое MIDI-устройство для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции массовой загрузки.

ПРИМЕЧАНИЕ Для выполнения массовой загрузки необходимо задать правильный номер MIDI-устройства. Подробнее см. на стр. 148.

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

[F1] VOL/PAN

[F2] VOICE

[F3] EF SEND

[F4] TEMPLATE

[F5] VCE ED

[F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] MFX

[F3] MEQ

[F4] USB I/O

[F5] A/D IN

[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE

[F2] OUTPUT

[F3] EQ

[F4] TONE

[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT

[F2] RECALL

▶ [F3] COPY

▶ [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

[F1] GENERAL

[F2] OUTPUT

[F4] CTL SET

[F5] LFO

[F6] EFFECT

Element Edit

[F1] OSC

[F2] PITCH

[F3] FILTER

[F4] AMP

[F5] LFO

[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL

[F3] COPY

[F5] DELETE

Дополнительные сведения

Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования)

В этом режиме можно редактировать тембры, назначенные для партий микширования 1–16 соответственно, и сохранять их как Mixing Voices (тембры микширования). Настройки в режиме Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) применяются только к обычным тембрам. Когда выбран обычный тембр, параметры Voice Edit (редактирование тембра) разделяются на параметры Common Edit (параметры, общие для всех элементов) и Element Edit (параметры отдельных элементов). Кроме того, имеются задания Mixing Voice Job, предоставляющие удобные инструменты для организации созданных тембров микширования. В данном разделе описаны все параметры в трех типах режимов (Common Edit (редактирование общих параметров), Element Edit (редактирование элементов) и Mixing Voice Job (задание тембра микширования)).

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о тембрах микширования см. [стр. 7](#).

Common Edit (редактирование общих параметров)

Порядок действий

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Выбор обычного тембра → [F5] VCE ED → [COMMON]

Экран идентичен экрану в режиме редактирования общих параметров обычного тембра ([стр. 30](#)). Параметры в режиме Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) в основном идентичны параметрам в режиме Voice Edit (редактирование тембра). Однако ряд параметров, имеющих одинаковые имена с параметрами в режиме Song Mixing/Pattern Mixing Part Edit (редактирование партии микширования композиции/микширования образца) недоступны в режиме Mixing Voice Edit.

[F1] GENERAL (общие)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования общих параметров обычного тембра ([стр. 30](#)). Учтите, что экран [SF6] EQ (эквалайзер) недоступен в режиме Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования).

[F2] OUTPUT (вывод)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования общих параметров обычного тембра ([стр. 31](#)).

[F4] CTL SET (Controller Set – настройка контроллеров)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования общих параметров обычного тембра ([стр. 32](#)).

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator – низкочастотный осциллятор)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования общих параметров обычного тембра ([стр. 33](#)).

[F6] EFFECT (эффект)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования общих параметров обычного тембра. См. [стр. 35](#). Однако учтите, что экраны [SF4] REVERB (реверберация) и [SF5] CHORUS (хорус) недоступны в режиме Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования).

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе партии, для которой выключен эффект вставки, экран [F6] EFFECT (эффект) недоступен.

Element Edit (редактирование элемента)

Порядок действий

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE → Выбор обычного тембра → [F5] VCE ED → Выбор элемента

[F1] OSC (Oscillator – осциллятор)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования элемента обычного тембра ([стр. 38](#)).

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

[F1] VOL/PAN
[F2] VOICE
[F3] EF SEND
[F4] TEMPLATE
[F5] VCE ED
[F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

[F1] GENERAL
[F2] MFX
[F3] MEQ
[F4] USB I/O
[F5] A/D IN
[F6] EFFECT

Part Edit

[F1] VOICE
[F2] OUTPUT
[F3] EQ
[F4] TONE
[F5] RCV SW

Mixing Job

[F1] INIT
[F2] RECALL
[F3] COPY
[F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

▶ [F1] GENERAL
▶ [F2] OUTPUT
▶ [F4] CTL SET
▶ [F5] LFO
▶ [F6] EFFECT

Element Edit

▶ [F1] OSC
[F2] PITCH
[F3] FILTER
[F4] AMP
[F5] LFO
[F6] EQ

Mixing Voice Job

[F2] RECALL
[F3] COPY
[F5] DELETE

Дополнительные сведения

[F2] PITCH (высота звука)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования элемента обычного тембра (стр. 39).

[F3] FILTER (фильтр)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования элемента обычного тембра (стр. 41).

[F4] AMP (Amplitude – амплитуда)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования элемента обычного тембра (стр. 43).

[F5] LFO (Low Frequency Oscillator – низкочастотный осциллятор)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования элемента обычного тембра (стр. 45).

[F6] EQ (Equalizer – эквалайзер)

Экран идентичен экрану в режиме редактирования элемента обычного тембра (стр. 46).

Mixing Voice Job (задание тембра микширования)

Режим Mixing Voice Job (задание тембра микширования) обеспечивает выполнение двух основных операций – копирования и удаления. После настройки требуемых параметров на выбранном экране нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

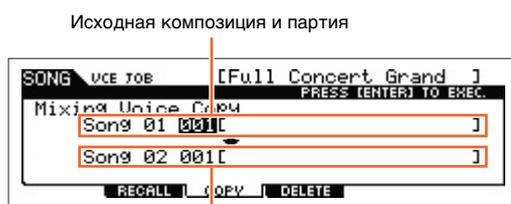
[F2] RECALL (Edit Recall – загрузка редактируемых данных)

Если выбрать другую программу тембра микширования, программу микширования, композицию или образец, не выполнив сохранение редактируемой программы тембра микширования, стираются все исправления, внесенные в редактируемую версию программы. Правки также стираются, если для текущей партии, которой назначен редактируемый тембр микширования, назначен прием сообщений изменения программы из внешнего MIDI-инструмента. В этом случае можно воспользоваться заданием Edit Recall для восстановления отредактированной программы тембра микширования с последними правками, нажав кнопку [ENTER] с экрана [F2] RECALL (перезагрузка).

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку буфер загрузки для тембра микширования подготовлен для каждой партии текущей композиции или образца, пользователь может указать партию, для которой назначается загружаемый тембр микширования, перед выполнением операции Edit Recall (загрузка редактируемых данных).

[F3] COPY (копирование)

Это задание позволяет скопировать тембр микширования, сохраненный в указанной партии одной композиции/образца в парию другой композиции/образца.



Композиция (текущая композиция) и партия назначения

[F5] DELETE (удалить)

Это задание позволяет удалить тембр микширования, назначенный для указанной партии композиции/образца.

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- ▶ [F2] PITCH
- ▶ [F3] FILTER
- ▶ [F4] AMP
- ▶ [F5] LFO
- ▶ [F6] EQ

Mixing Voice Job

- ▶ [F2] RECALL
- ▶ [F3] COPY
- ▶ [F5] DELETE

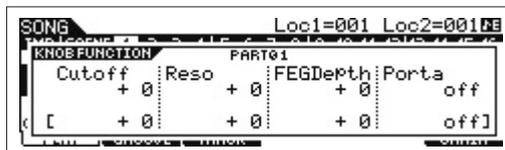
Дополнительные сведения

Дополнительные сведения

■ Редактирование исполнения с помощью регуляторов

Используя регуляторы на передней панели, можно настроить различные параметры, такие как панорама, эффект, частота среза и резонанс для каждой партии (дорожки) микширования.

1 Нажмите одну из кнопок Knob Function (1 или 2) для вызова экрана Control Function (функции элементов управления).



2 Выберите партию, которую нужно отредактировать.

Нажмите цифровую кнопку, соответствующую номеру партии.

3 Выберите функции, назначенные для регуляторов 1–4 или регуляторов 5–8.

При каждом нажатии кнопки Knob Function 1 по очереди загорятся индикаторы в нисходящем порядке: [TONE1] | [TONE2] | [TONE3]. Функции, назначенные для регуляторов 1–4, будут переключаться в соответствии с операциями с кнопкой Knob Function 1. При каждом нажатии кнопки Knob Function 2 по очереди загораются индикаторы в нисходящем порядке: [EQ] | [EFFECT] | [ARP]. Функции, назначенные для регуляторов 5–8, будут переключаться в соответствии с операциями с кнопкой Knob Function 2. Ниже приведено описание функций, назначенных для регуляторов, когда горит каждый из индикаторов.

При горящем индикаторе [TONE 1]:

Регулятор 1	CUTOFF	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF2] FILTER → «Cutoff» (частота среза)	стр. 118
Регулятор 2	RESONANCE	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF2] FILTER → «Resonance» (резонанс)	
Регулятор 3	FEG DEPTH	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF2] FILTER → «FEGDepth» (глубина FEG)	
Регулятор 4	PORTAMENTO	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF4] PORTA → «Time» (время)	стр. 118

При горящем индикаторе [TONE 2]:

Регулятор 1	ATTACK	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Attack» (атака)	стр. 119
Регулятор 2	DECAY	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Decay» (затухание)	
Регулятор 3	SUSTAIN	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Sustain» (сустейн)	
Регулятор 4	RELEASE	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF4] AEG → «Release» (концевое затухание)	

При горящем индикаторе [TONE 3]:

Регулятор 1	VOLUME	[SONG] → Выбор композиции → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Volume» громкость	стр. 118
Регулятор 2	PAN	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Pan» (панорама)	
Регулятор 3	ASSIGN 1	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → значение коррекции для функции «Assign 1»	стр. 118
Регулятор 4	ASSIGN 2	[SONG] или [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF6] OTHER → значение коррекции для функции «Assign 2»	

При горящем индикаторе [EQ]:

Регулятор 5	LOW	[SONG] / [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F3] EQ → «LOW GAIN» (усиление низких частот)	стр. 118
Регулятор 6	MID F	[SONG] / [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F3] EQ → «MID FREQ» (средняя частота)	
Регулятор 7	MID	[SONG] / [PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F3] EQ → «MID GAIN» (усиление средних частот)	
Регулятор 8	HIGH	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F3] EQ → «HIGH GAIN» (усиление высоких частот)	

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

При горящем индикаторе [EFFECT]:

Регулятор 5	CHO PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → «Preset» (встроенные данные)	стр. 116
Регулятор 6	CHO SEND	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [F3] EF SEND → «CHO SEND» (передача на хорус)	
Регулятор 7	REV PRESET	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF4] CHORUS → «Preset» (встроенные данные)	
Регулятор 8	REV SEND	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → [MIXING] → [F3] EF SEND → «REV SEND» (передача на реверберацию)	

При горящем индикаторе [ARP]:

Регулятор 5	GATE TIME	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → «GateTimeRate» (коррекция времени звучания) на первой странице	стр. 83
Регулятор 6	OCT RANGE	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → «OctaveRange» (октавный диапазон) на первой странице	
Регулятор 7	UNITMULTIPLY	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → ARP [EDIT] → [F5] PLAY FX → «UnitMultiply» (кратность единице) на первой странице	
Регулятор 8	TEMPO	[SONG]/[PATTERN] → Выбор композиции/образца → ♩ (темп)	

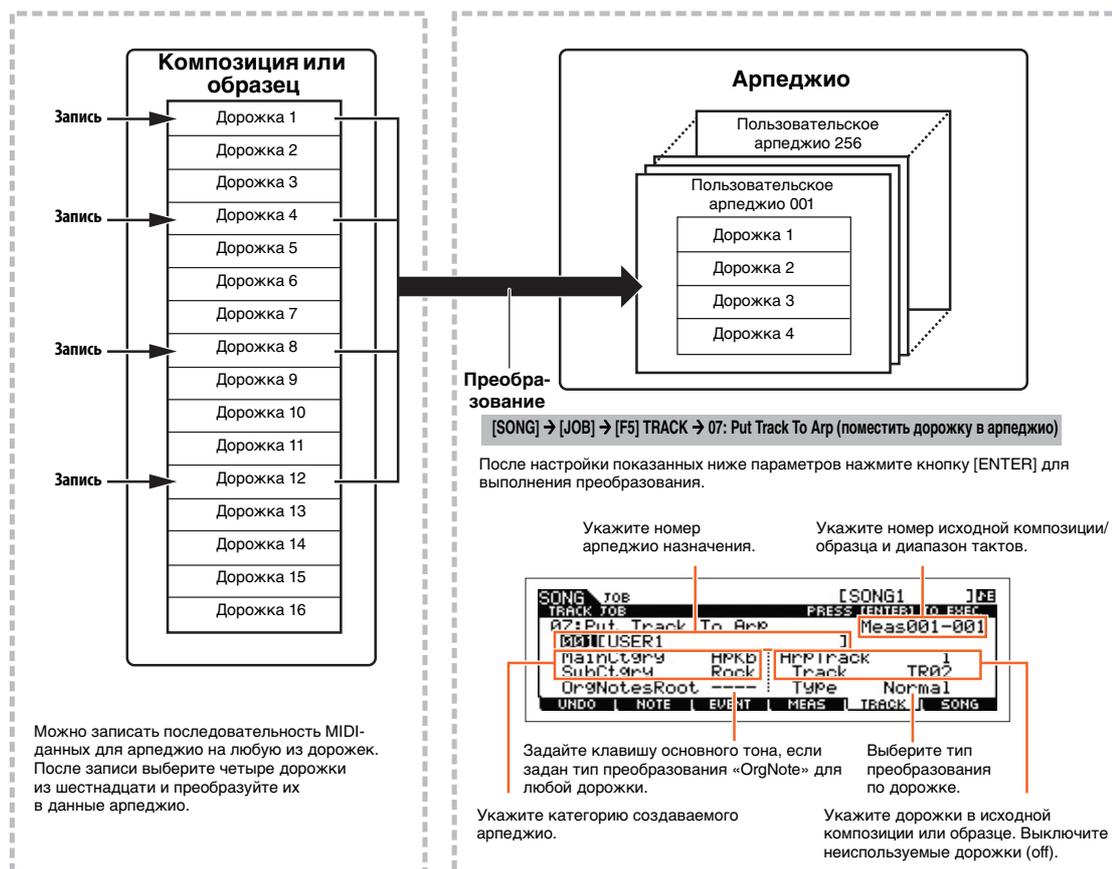
ПРИМЕЧАНИЕ При удерживании нажатой кнопки [SHIFT] и нажатии кнопки Knob Function 1 или 2 загорается индикатор TONE1/EQ.

■ Создание арпеджио

Кроме использования встроенных арпеджио можно создать собственные оригинальные данные арпеджио. Сначала запишите фразу на дорожку композиции или образца. Затем используйте соответствующую функцию задания (Song или Pattern Job) для преобразования данных (последовательности MIDI-данных) в данные арпеджио.

1 Запишите последовательность MIDI-данных в композицию или образец.

2 Преобразуйте последовательность MIDI-данных (записанных в композицию или образец) в данные арпеджио.



Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

Определение способа преобразования данных композиции/образца в арпеджио – Convert Type (тип преобразования)

Последовательность MIDI-данных (дорожек композиции/образца) можно преобразовать в данные арпеджио одним из трех способов, в соответствии с описанными ниже типами преобразования. Эти типы могут быть выбраны независимо для каждой из дорожек назначения, что обеспечивает необычную гибкость и контроль исполнения.

Normal (обычное арпеджио)	Арпеджио воспроизводится с использованием только проигрываемой ноты и ее октавных нот.
Fixed (фиксированное)	Проигрывание любой ноты или нот запускает одну и ту же последовательность MIDI-данных.
OrgNotes (исходные ноты)	В основном такой же как «Fixed» за исключением того, что воспроизводятся разные ноты арпеджио в соответствии с проигрываемым аккордом.

Запишите последовательность MIDI-данных на дорожку композиции или образца (см. предыдущие инструкции в данной главе). Приведенные ниже примеры используются в качестве справочной информации.

• Создание ритмического образца (используя тембр ударных)

Дорожка 1	Запишите основной ритмический образец, используя разные ударные инструменты.	Конвертируйте способом «Fixed».
Дорожка 2–4	Запишите другой ритмический образец, используя конкретный ударный инструмент для каждой дорожки.	Конвертируйте способом «Normal».

• Создание басовой линии (используя обычный тембр)

Дорожка 1	Запишите басовую линию, используя конкретную нужную клавишу (основную).	Преобразуйте способом «OrgNote» после задания OrgNotes Root (основной тон исходных нот).
Дорожка 2–4		off (выкл.)

■ Сохранение настроек микширования как шаблона микширования

Всего 32 настройки микширования, предназначенных для разных музыкальных категорий и жанров, запрограммировано и сохранено в виде удобных для применения шаблонов микширования. Каждый Mixing Template (шаблон микширования) содержит настройки тембров, эффектов, панорамы и прочие параметры, подходящие для соответствующего музыкального жанра. Нужно просто вызвать шаблон, наиболее подходящий для типа композиции или образца, который нужно создать, подстроить параметры в соответствии с потребностями, а затем начать запись. Можно также сохранить настройки микширования, созданные в инструменте MOX6/MOX8, как оригинальный шаблон микширования.

Перезагрузка шаблонов

- 1 Для перехода в режим Pattern Play (воспроизведение образца) нажмите кнопку [SONG]/[PATTERN] (композиция/образец).
- 2 Нажмите кнопку [MIXING] (микширование), нажмите кнопку [F6] TEMPLATE (шаблон), затем нажмите кнопку [SF1] MIX (микширование) для вызова экрана, необходимого для настройки шаблона.
- 3 Выберите нужный шаблон с помощью кнопок [INC] и [DEC] или диска [DATA].
После выбора шаблона нажмите кнопку [ENTER] для загрузки соответствующих настроек микширования.
- 4 Сыграйте на клавиатуре для проверки настроек микширования.
Для выбора нужной партии нажмите кнопку [TRACK] (загорается подсветка), затем нажмите соответствующую цифровую кнопку [1]–[16].

Сохранение настроек микширования как шаблона микширования

- 1 Нажмите кнопку [MIXING] (микширование) в режиме композиции/образца, затем задайте параметры микширования.
- 2 Нажмите кнопку [STORE].

Появляется экран Store (сохранение) для режима композиции/образца.

ПРИМЕЧАНИЕ Нажмите кнопку [STORE] (сохранить) в режиме Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) для сохранения тембра микширования. Для сохранения шаблонов микширования нажмите кнопку [STORE] (сохранить) в режиме Song/Pattern (композиция/образец), Mixing Play (воспроизведение микширования), Mixing Edit (редактирование микширования) или Mixing Job (задание микширования).

Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

3 Нажмите кнопку [F2] TEMPLATE (шаблон).

4 Задайте номер и название шаблона.

5 Нажмите кнопку [ENTER].

После появления запроса на подтверждение нажмите кнопку [ENTER] для сохранения нового шаблона. Для отмены операции нажмите кнопку [EXIT].



Режим Mixing (микширование)

Mixing Play

- [F1] VOL/PAN
- [F2] VOICE
- [F3] EF SEND
- [F4] TEMPLATE
- [F5] VCE ED
- [F6] EFFECT

Mixing Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] MFX
- [F3] MEQ
- [F4] USB I/O
- [F5] A/D IN
- [F6] EFFECT

Part Edit

- [F1] VOICE
- [F2] OUTPUT
- [F3] EQ
- [F4] TONE
- [F5] RCV SW

Mixing Job

- [F1] INIT
- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F4] BULK

Mixing Voice Edit

Common Edit

- [F1] GENERAL
- [F2] OUTPUT
- [F4] CTL SET
- [F5] LFO
- [F6] EFFECT

Element Edit

- [F1] OSC
- [F2] PITCH
- [F3] FILTER
- [F4] AMP
- [F5] LFO
- [F6] EQ

Mixing Voice Job

- [F2] RECALL
- [F3] COPY
- [F5] DELETE

Дополнительные сведения

Режим Master (основные настройки)

Этот синтезатор загружен таким богатым разнообразием свойств, функций и операций, что может оказаться сложным поиск и вызов конкретной нужной функции. В этом случае может пригодиться функция Master (основные настройки). В инструменте MOX6/MOX8 предусмотрено пространство для 128 настроек User Master (пользовательские основные настройки). Их можно использовать для сохранения в памяти часто используемых операций в любом режиме, а затем вызывать их мгновенно простым нажатием кнопки.

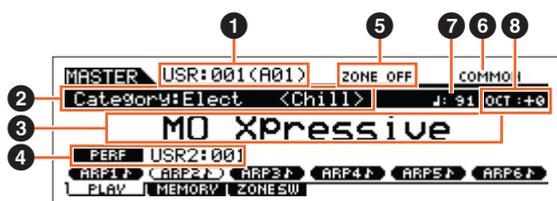
Master Play (воспроизведение с основными настройками)

Для перехода в режим Master Play (воспроизведение с основными настройками) и вызова экрана Master Play нажмите кнопку [MASTER] из текущего режима.

Порядок действий

Нажмите кнопку [MASTER].

[F1] PLAY (воспроизведение)



1 Номер основных настроек (группа/номер)

Индикация номера выбранной программы основных настроек.

2 Главная категория <Подкатегория>/Тембр

Если сохраняемым в памяти режимом является Voice (тембр) или Performance (исполнение), в этом поле отображается главная категория и подкатегория для тембра/исполнения. Если сохраняемым в памяти режимом является Song (композиция) или Pattern (образец), в этом поле отображается тембр, назначенный для выбранной в настоящий момент дорожки.

3 Название основных настроек

Индикация названия текущих основных настроек.

4 Mode (режим)

Индикация режима, сохраняемого в памяти текущих основных настроек. Предусмотрена индикация одного из режимов: VOICE (тембр), PERF (исполнение), PATTERN (образец) или SONG (композиция).

5 Zone Switch (переключатель зон)

Индикация значения параметра ZoneSwitch (стр. 129).

6 Текущая партия/ текущая дорожка

Если сохраняемым в памяти режимом является Performance (исполнение), в этом поле отображается выбранная в настоящий момент партия (текущая партия) исполнения. Если сохраняемым в памяти режимом является Song (композиция) или Pattern (образец), в этом поле отображается выбранная в настоящий момент дорожка. Если сохраняемым в памяти режимом является Voice (тембр), индикация в этом поле отсутствует.

7 J (темп арпеджио)

Индикация темпа арпеджио, заданного для текущих основных настроек.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр также можно задать, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав несколько раз кнопку [ENTER] в нужном темпе. Эта функция называется «Tap Tempo».

8 OCT (Octave – октава)

Индикация настройки октав на клавиатуре.

Режим Master (основные настройки)

Режим Master

- ▶ [F1] PLAY
- [F2] MEMORY
- [F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

- [F1] NAME

Zone Edit

- [F1] TRANS
- [F2] NOTE
- [F3] TX SW
- [F4] PRESET
- [F5] KNOB

Master Job

- [F1] INIT
- [F4] BULK

[SF1] ARP1 (Arpeggio 1 – арпеджио 1) – [SF6] ARP6 (Arpeggio 6 – арпеджио 6)/ [SF1] SCN1 (Scene 1 – сцена 1) – [SF6] SCN6 (Scene 6 – сцена 6)

Если сохраняемым в памяти режимом является тембр, исполнение или образец, для каждой из кнопок [SF1] ARP1–[SF6] ARP6 назначаются разные типы арпеджио в соответствии с номером тембра/исполнения/образца. Типы арпеджио назначены для кнопок, на вкладках которых отображается значок восьмой ноты. Пользователь может в любой момент во время игры на клавиатуре вызвать эти типы, нажав соответствующие кнопки. Если сохраняемым в памяти режимом является композиция, исполнение или образец, для каждой из кнопок [SF1]–[SF6] назначаются разные настройки Scene (сцена) в соответствии с номером композиции. Пользователь может в любой момент во время игры на клавиатуре вызвать настройки приглушения или соло для дорожек, нажав соответствующие кнопки.

ПРИМЕЧАНИЕ Тип арпеджио можно зарегистрировать на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио). Подробные инструкции о регистрации сцен см. в разделе «Регистрация сцены композиции» на [стр. 98](#).

[F2] MEMORY (память)

Mode (режим)

Определяет режим, вызываемый при выборе номера данных основных настроек.

Настройки: Voice (тембр), Performance (исполнение), Song (композиция), Pattern (образец)

Memory (память)

Определяет номер программы, вызываемый при выборе основных настроек.

Настройки: При задании для параметра Mode (режим) значения Voice (тембр): выбор банка тембров и номера тембра.
При задании для параметра Mode (режим) значения Performance (исполнение): выбор банка исполнений и номера исполнения.
При задании для параметра Mode (режим) значения Song (композиция): выбор номера композиции.
При задании для параметра Mode (режим) значения Pattern (образец): выбор номера образца.

[F3] ZONE SW (Zone Switch – переключатель зон)

ZoneSwitch (переключатель зон)

Включение (on) и выключение (off) функции зон. Подробнее о функции зон см. [стр. 130](#).

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ При установке режима «Voice» или «Performance» и включении переключателя зон только зона 1 может использоваться в настройке по умолчанию (при игре в зонах 2–4 не будет воспроизводиться звук). Пользователь может использовать эти зоны для задания различных параметров в режиме Master Edit (редактирование основных настроек).

ZoneKnob (регуляторы зон)

Если для параметра ZoneSwitch (переключатель зон) задано значение «on», данный параметр определяет, назначены ли параметры Zone Edit (редактирование зон) для регуляторов 1–8 (on), либо параметры сохраняемого в памяти режима назначены для регуляторов 1–8 (off).

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Если ZoneSwitch (переключатель зон) включен, можно включать и выключать ZoneKnob (регуляторы зон), одновременно нажимая кнопки Knob Function 1 и 2. Если этот параметр включен, индикаторы кнопок Knob Function 1 и 2 не горят.

Режим Master (основные настройки)

Режим Master

- ▶ [F1] PLAY
- ▶ [F2] MEMORY
- ▶ [F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

[F1] NAME

Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

Master Edit (Редактирование основных настроек)

Режим Master Edit (редактирование основных настроек) позволяет создать собственные оригинальные программы основных настроек, содержащие до четырех разных зон (областей клавиатуры), путем редактирования различных параметров. В режиме Master (основные настройки) можно разделить клавиатуру максимально на 4 одинаковых области (называемые «зонами»). Для этих зон могут быть назначены разные MIDI-каналы и разные функции регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков. Это позволяет одновременно управлять несколькими партиями многотембрового тон-генератора с одной клавиатуры или дополнительно к внутренним тембрам синтезатора управлять тембрами внешнего MIDI-инструмента по нескольким разным каналам – это позволяет эффективно использовать MOX6/MOX8 как несколько клавиатур. Предусмотрено два типа экранов Master Edit (редактирование основных настроек): экраны для редактирования параметров, общих для всех четырех зон, и экраны для редактирования отдельных зон. В данном разделе описаны параметры для экранов Common Edit и Part Edit.

Common Edit (редактирование общих параметров)

Порядок действий

[MASTER] → Выбор основных настроек → [EDIT] → [COMMON]

[F1] NAME (название)

На этом экране можно задать название основных настроек. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

Zone Edit (редактирование зон)

Порядок действий

[MASTER] → Master selection → [EDIT] → цифровая кнопка [1]–[4]

[F1] TRANS (Transmit – передача)

На этом экране можно задать, как каждая из зон передает MIDI-сообщения при игре на клавиатуре.

TransCh (Transmit Channel – канал передачи данных)

MIDI-канал передачи данных для каждой зоны.

Настройки: 1 – 16

TGSwitch (Tone Generator Switch – переключатель тон-генератора)

Определяет, будут ли передаваться MIDI-данные для каждой из зон во внутренний блок тон-генератора.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

MIDISwitch (MIDI-переключатель)

Определяет, будут ли передаваться MIDI-данные для каждой из зон на внешнее MIDI-устройство.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[F2] NOTE

На этом экране можно задать параметры, связанные с высотой звука, для каждой зоны.

Octave (октава)

Определяет величину в октавах, на которую сдвигается диапазон зоны вверх или вниз. Можно настроить сдвиг диапазона максимально на три октавы.

Настройки: -3–0 (по умолчанию)–+3

Transpose (транспонирование)

Определяет величину в полутонах, на которую сдвигается диапазон зоны вверх или вниз.

Настройки: -11–0 (по умолчанию)–+11

NoteLimitH, L (верхний/нижний предел нотного диапазона)

Задаёт границы нотного диапазона для каждой зоны путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Выбранная зона будет звучать только во время проигрывания нот в этом диапазоне.

Настройки: C -2–G8

ПРИМЕЧАНИЕ Можно задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

Режим Master (основные настройки)

Режим Master

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

▶ [F1] NAME

Zone Edit

▶ [F1] TRANS

▶ [F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

[F3] TX SW (Transmit Switch – переключатель передачи)

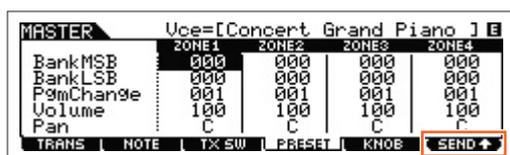
На этом экране можно задать, как каждая отдельная зона воздействует на передачу разных MIDI-данных, например, на сообщения Control Change (изменение управления) и Program Change (изменение программы). При значении «оп» соответствующего параметра проигрывание нот в выбранной зоне вызывает передачу соответствующих MIDI-данных. Учтите, что предусмотрены два разных типа экранов, переключение между которыми осуществляется при нажатии кнопки [SF6]. Каждый тип экрана поддерживает одинаковые настройки в разном формате; используйте тип экрана, с которым удобнее работать.

- Экран с отображением четырех зон
- Экран с отображением всех параметров для одной зоны

Настройки: См. далее.

Bank (TG).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения Bank Select MSB/LSB (выбор банка – старший байт/младший байт) во внутренний тон-генератор.
PC (TG).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения Program Change (изменение программы) во внутренний тон-генератор.
Bank (MIDI).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения Bank Select MSB/LSB (выбор банка – старший байт/младший байт) во внутренний тон-генератор.
PC (MIDI).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения Program Change (изменение программы) во внешний тон-генератор через MIDI-интерфейс.
PB (Pitch Bend).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения Pitch Bend (изменение высоты звука) во внутренний и внешний тон-генератор.
MW (Modulation Wheel).....	Определяет, будут ли передаваться MIDI-сообщения, генерируемые при использовании колесика модуляции, во внутренний и внешний тон-генератор.
FC1 (Foot Controller 1).....	Определяет, будут ли передаваться MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии дополнительного ножного контроллера, во внутренний и внешний тон-генератор.
Sus (Sustain).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения с номером контроллера 64 (сустейн) во внутренний и внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен для партий с тембром ударных.
FS (Foot Switch).....	Определяет, будут ли передаваться MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии ножного переключателя, подключенного к гнезду FOOT SWITCH [ASSIGNABLE], во внутренний и внешний тон-генератор.
Knob.....	Определяет, будут ли передаваться MIDI-сообщения, генерируемые при использовании регуляторов, во внутренний и внешний тон-генератор.
A.Func1 (Assignable Function 1) /A.Func2 (Assignable Function 2)	Определяет, будут ли передаваться MIDI-сообщения, генерируемые при использовании кнопок ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2], во внутренний тон-генератор.
Vol/Exp (Volume/Expression).....	Определяет, будут ли передаваться сообщения с параметрами громкости во внутренний и внешний тон-генератор.
Pan.....	Определяет, будут ли передаваться сообщения с параметрами панорамы во внутренний и внешний тон-генератор.

[F4] PRESET (встроенные данные)



На этом экране можно выполнить настройки, связанные с тембром, для каждой зоны выбранной программы основных настроек.

ПРИМЕЧАНИЕ Используя кнопку [F6] SEND (передать), можно выбрать, будут ли выполненные на экране PRESET настройки применяться немедленно. Если кнопка [F6] SEND включена (SEND ON), соответствующие MIDI-сообщения выводятся из инструмента MOX6/MOX8 сразу после изменения любого параметра на данном экране. Если кнопка [F6] SEND выключена (SEND OFF), MIDI-сообщения будут передаваться из инструмента MOX6/MOX8 после того, как пользователь сохранит редактируемые основные настройки, а затем снова выберет эти основные настройки. Однако параметры, выключенные на экранах [F1]TRANS (передача) или [F3]TX SW (переключатель передачи), передаваться не будут.

BankMSB (Bank Select MSB – выбор банка – старший байт)

BankLSB (Bank Select LSB – выбор банка – младший байт)

PrgmChange (Program Change – изменение программы)

Определяет назначение тембра для каждой зоны в выбранных основных настройках.

Настройки: См. «Voice List» (Список тембров) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Volume (громкость)

Определяет уровень выходного сигнала тембра в каждой из зон.

Настройки: 0 – 127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для тембра в каждой из зон.

Настройки: L64 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

Режим Master (основные настройки)

Режим Master

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

[F1] NAME

Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

[F5] KNOB

Master Job

[F1] INIT

[F4] BULK

[F5] KNOB (регуляторы)

CtrlKnobUp (Control Knob Upper – верхний регулятор)

CtrlKnobLo (Control Knob Lower – нижний регулятор)

На этом экране можно определить, какие номера контроллеров (Control Change №) используются для регуляторов для каждой из зон. Эти параметры доступны, только если для параметра «ZoneKnob» (на экране [F3] ZONE SW (переключатель зон) в режиме Master Play (воспроизведение с основными настройками)) задано значение «оп».

Настройки: off (выкл.), 1–95

Master Job (задание основных настроек)

Режим Voice Job (задание тембра) обеспечивает выполнение нескольких основных операций, таких как инициализация и копирование. После настройки требуемых параметров на выбранном экране нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

[F1] INIT (Initialize – инициализация)

Эта функция позволяет выполнить сброс (инициализацию) всех параметров основных настроек с установкой значений по умолчанию. Оно также позволяет выборочно инициализировать конкретные параметры, такие как общие параметры, параметры для любой зоны и т.д., что очень полезно при создании новых основных настроек с нуля.

Тип параметра, который требуется инициализировать: All (все), Common (общие параметры), Zone (зона)

All	Инициализируются все параметры для выбранных основных настроек.	
Common	Инициализируются значения общих параметров для выбранных основных настроек.	
Zone	Инициализируются параметры зон. Предусмотрены три следующих типа инициализации параметров зон; можно выполнить инициализацию, выбрав один из этих типов.	
	Split	Разделяет клавиатуру, используя зону 1 и зону 2. Параметр «UpperCh» определяет канал передачи MIDI-данных для верхнего диапазона клавиатуры, «LowerCh» – канал передачи MIDI-данных для нижнего диапазона клавиатуры. Параметр «SplitPoint» определяет номер ноты (C2–G8), отделяющей верхний диапазон клавиатуры от нижнего.
	4Zone	Инициализация всех четырех зон.
	Layer	Позволяет наслаивать две партии, используя зону 1 и зону 2. Параметры «UpperCh» и «LowerCh» определяют каналы передачи MIDI-данных для этих двух зон соответственно.

[F4] BULK (Bulk Dump – массовая загрузка)

Эта функция позволяет передать все отредактированные настройки параметров для выбранной в настоящий момент программы основных настроек в компьютер или другое MIDI-устройство для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции массовой загрузки.

ПРИМЕЧАНИЕ Для выполнения массовой загрузки необходимо задать правильный номер MIDI-устройства, выполнив следующую операцию: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH → DeviceNo (номер устройства).

Режим Master (основные настройки)

Режим Master

[F1] PLAY

[F2] MEMORY

[F3] ZONE SW

Master Edit

Common Edit

[F1] NAME

Zone Edit

[F1] TRANS

[F2] NOTE

[F3] TX SW

[F4] PRESET

▶ [F5] KNOB

Master Job

▶ [F1] INIT

▶ [F4] BULK

Режим Remote (дистанционное управление)

В режиме Remote (дистанционное управление) можно использовать регуляторы и кнопки данного инструмента для управления дорожками секвенсора и каналами микшера программного обеспечения DAW на компьютере. Например, можно запустить/остановить воспроизведение, выполняемое программным обеспечением DAW на компьютере, используя кнопки функций, и изменить позицию, с которой DAW начинает воспроизведение композиции, используя диск [DATA] или кнопки [INC] и [DEC], вместо использования мыши и клавиатуры компьютера. Инструмент MOX6/MOX8 в режиме дистанционного управления может управлять приложениями Cubase, Logic, SONAR и Digital Performer, входящими состав программного обеспечения DAW. Параметры дистанционного режима задаются в разделе Remote Select (выбор дистанционного управления) на экране REMOTE (дистанционное управление) в режиме Utility (служебный).

Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

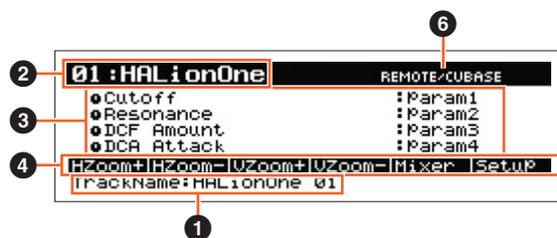
Порядок действий

Нажмите кнопку [DAW REMOTE].

ПРИМЕЧАНИЕ Для выхода из режима дистанционного управления нажмите еще раз кнопку [DAW REMOTE].

ПРИМЕЧАНИЕ Сведения о версии программного обеспечения DAW, совместимой с инструментом MOX6/MOX8, см. в разделе «Технические характеристики» руководства пользователя.

Экран Remote (дистанционное управление)



1 TrackName (название дорожки)

Если в качестве программного приложения DAW, задаваемого на экране «DAW Select» (выбор DAW) в режиме Utility (служебный), выбрано приложение Cubase, в этом поле отображается текущая дорожка в Cubase.

2 Номер Control Template (шаблона управления), название шаблона.

Инструмент MOX6/MOX8 предоставляет 50 шаблонов управления, которые могут использоваться для разных подключаемых модулей VSTi. Выбрав нужный шаблон из 50 шаблонов управления, можно назначить соответствующие функции текущего подключаемого модуля VSTi для регуляторов 1–4. Этот параметр определяет номер шаблона управления.

ПРИМЕЧАНИЕ Для редактирования шаблона управления используйте редактор дистанционного управления MOX6/MOX8 Remote Editor. Приложение MOX6/MOX8 Remote Editor можно загрузить с веб-сайта по адресу: <http://www.yamahasyth.com/jp/downloads/> Инструкции см. в руководстве формата PDF, прилагаемом к приложению MOX6/MOX8 Remote Editor.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда в качестве программного приложения DAW задаваемого в режиме Utility (служебный), выбирается приложение Cubase, переключение VSTi на Cubase изменяет шаблон управления, установленный в MOX6/MOX8. Когда в качестве программного приложения DAW задаваемого в режиме Utility (служебный), выбирается не приложение Cubase, переключение VSTi на программное обеспечение DAW не влияет на шаблон управления, установленный в MOX6/MOX8. Следует задать шаблон управления вручную, чтобы он соответствовал VSTi в программном обеспечении DAW.

3 Имя параметра

Индикация параметров, значения которых могут изменяться при использовании регуляторов 1–4 на панели. Отображаются последние четыре параметра, значения которых изменялись с помощью регуляторов 1–4 и регуляторов 5–8.

4 Имена функций

Индикация имен функций Cubase, назначенных для кнопок [SF1]–[SF6].

5 Значения параметров Knob Output Select (выбор выхода регулятора) в каждом шаблоне

Индикация значений параметров Knob Output Select (выбор выхода регулятора), заданных в шаблоне дистанционного управления. Значения параметров Knob Output Select (выбор выхода регулятора) в шаблоне дистанционного управления можно задать с помощью MOX6/MOX8 Remote Editor. При следующих условиях в качестве значений параметра Knob Out Select будет автоматически отображаться «CC».

- В качестве программного приложения DAW, задаваемого в режиме Utility (служебный), выбрано не приложение Cubase.
- Для параметра «MIDI In/Out» (вход/выход MIDI) (стр. 150) задано значение «MID».
- Кабель USB не подключен к инструменту MOX6/MOX8.

6 Название программного обеспечения для дистанционного управления

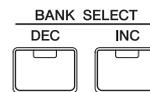
Индикация названия приложения DAW, задаваемого на экране «DAW Select» (выбор DAW) в режиме Utility (служебный) (стр. 142).

Назначения для дистанционного управления

Режим Remote (дистанционное управление)

Переключение шаблона управления для VSTi

Для переключения шаблонов управления MOX6/MOX8 используйте кнопки BANK SELECT [DEC]/[INC].



Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

Переключение функций регуляторов 1–4

Нажмите кнопку Knob Function 1 (функция регулятора 1) для переключения функций, назначенных для регуляторов 1–4 в нисходящем порядке, «1» | «2» | «3». В зависимости от выбранного шаблона управления применяются разные функции. Подробнее см. в приложении MOX6/MOX8 Remote Editor. Загорается индикатор, соответствующий функциям, назначенным для регуляторов. Когда эти функции отображаются на экране, индикатор мигает.

TONE 1 1	CUTOFF	RESONANCE	FEG DEPTH	PORTAMENTO
TONE 2 2	ATTACK	DECAY	SUSTAIN	RELEASE
TONE 3 3	VOLUME	PAN	ASSIGN 1	ASSIGN 2
ASSIGNABLE KNOB	A	B	C	D

ПРИМЕЧАНИЕ Удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку Knob Function 1 (функция регулятора 1), чтобы задать в качестве функций регуляторов 1–4 набор функций «1».

ПРИМЕЧАНИЕ Для редактирования шаблона управления используйте приложение MOX6/MOX8 Remote Editor.

Переключение функций регуляторов 5–8

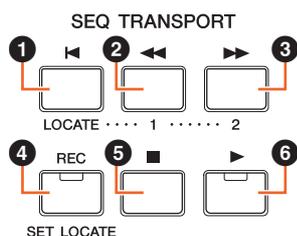
Регуляторы 5–8 доступны, только если для параметра в качестве «DAW Select» задано значение «Cubase» в режиме Utility (служебный). Нажмите кнопку Knob Function 2 (функция регулятора 2) для переключения функций, назначенных для регуляторов 5–8 в нисходящем порядке, «Q» | «F» | «G». Регуляторами 5–8 также можно управлять полосами частот Low, Low Mid, High Mid и High. Такие операции связаны с параметром Track EQ (эквалайзер дорожки) в приложении Cubase. Загорается индикатор, соответствующий функциям, назначенным для регуляторов. Когда эти функции отображаются на экране, индикатор мигает.

EQ Q	LOW	MID F	MID	HIGH
EFFECT F	CHO PRESET	CHO SEND	REV PRESET	REV SEND
ARP G	GATE TIME	OCT RANGE	UNITMULTIPLY	TEMPO
CH EQ	LOW	LOW MID	HIGH MID	HIGH

ПРИМЕЧАНИЕ Удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку Knob Function 2 (функция регулятора 2), чтобы задать в качестве функций регуляторов 5–8 набор функций «Q».

Операции перемещения

Кнопки SEQ TRANSPORT также работают как элементы управления перемещением DAW.



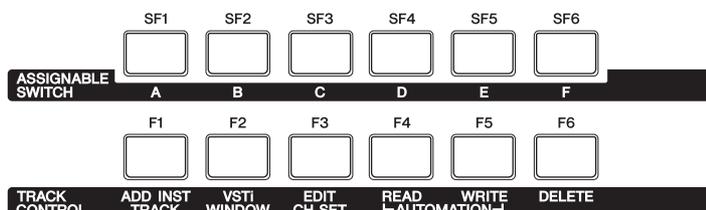
- 1 В начало (перемещение в начало композиции)
- 2 Перемещение назад
- 3 Перемещение вперед
- 4 Запись
- 5 Остановка
- 6 Воспроизведение

Управление с помощью кнопок функций

Можно управлять функциями программного обеспечения DAW с помощью кнопок функций и кнопок подфункций.

При установке для параметра «DAW Select» значения «Cubase» для этих кнопок назначаются соответствующие функции Cubase. В данном разделе содержатся сведения о конкретных функциях для кнопок функций, когда для параметра «DAW Select» задано значение «Cubase».

ПРИМЕЧАНИЕ Когда для параметра «DAW Select» задано значение, отличающееся от «Cubase», функции, назначенные для кнопок функций, могут оказаться неподходящими. Перед использованием кнопок функций назначьте нужные функции для кнопок функций в программном обеспечении DAW. Учтите, что эти кнопки не работают, когда для параметра «DAW Select» задано значение «Digital Performer».



Функции для кнопок функций

При установке для параметра «DAW Select» значения «Cubase» для кнопок [F1]–[F6] назначаются следующие фиксированные функции.

Кнопки	Индикация на панели	Функции
F1	ADD INST TRACK	Открытие/закрытие диалогового окна [Add Instrument Track] (добавить дорожку инструмента).
F2	VSTI WINDOW	Открытие/закрытие окна VSTi для выбранной дорожки.
F3	EDIT CH SET	Открытие/закрытие окна настроек для канала выбранной дорожки.
F4	AUTOMATION READ	Включение и выключение режима Automation Read (автоматическое считывание) для выбранной дорожки.
F5	AUTOMATION WRITE	Включение и выключение режима Automation Write (автоматическая запись) для выбранной дорожки.
F6	DELETE	Удаление

При выборе нескольких дорожек следует помнить о следующих ограничениях.

- Функция кнопки [F2] применяется к первой дорожке.
- Функция кнопки [F3] применяется только к первой дорожке.
- Функции кнопок [F4]/[F5]/[F6] применяются ко всем выбранным дорожкам.

Функции для кнопок подфункций

Кнопки [SF1]–[SF6] можно назначить для любой нужной функции. При установке для параметра «DAW Select» значения «Cubase» можно использовать шесть областей памяти, в которых регистрируются функции, назначенные для кнопок [SF1]–[SF6]. Пользователь может зарегистрировать функции для кнопок [SF1]–[SF6] в каждой из этих областей памяти. Для переключения между настройками памяти 1–6 используйте кнопки [A]–[F] на панели инструмента MOX6/MOX8. Следующие функции зарегистрированы как настройки по умолчанию для настроек памяти 1–5. Функции, назначенные для кнопок подфункций, можно отредактировать в окне MOX6/MOX8 Extension Setup приложения Cubase (стр. 137).

Память 1 – Project Setup

Кнопки	Категории	Функции	Индикация на экране
SF1	Zoom	Zoom In (увеличение масштаба)	HZoom+
SF2	Zoom	Zoom Out (уменьшение масштаба)	HZoom-
SF3	Zoom	Zoom In Vertically (увеличение масштаба по вертикали)	VZoom+
SF4	Zoom	Zoom Out Vertically (уменьшение масштаба по вертикали)	VZoom-
SF5	Devices	Mixer (микшер)	Mixer
SF6	MOX6/MOX8	MOX6/MOX8 Extension Setup (настройка расширений)	Setup

Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

Память 2 – Project Window

Кнопки	Категории	Функции	Индикация на экране
SF1	Edit (редактирование)	Open Key Editor (открыть редактор клавиш)	KeyEd
SF2	Edit (редактирование)	Open Score Editor (открыть редактор нот)	Score
SF3	Edit (редактирование)	Open Drum Editor (открыть редактор ударных)	Drum
SF4	Edit (редактирование)	Open List Editor (открыть редактор списка)	List
SF5	Devices (устройства)	Mixer (микшер)	Mixer
SF6	Project (проект)	Open Pool (открыть пул)	OpenPl

Память 3 – MIDI

Кнопки	Категории	Функции	Индикация на экране
SF1	AddTrack	MIDI	AdMidi
SF2	MIDI Quantize (MIDI-выравнивание)	Auto Quantize On/Off (вкл./выкл. автоматического выравнивания)	AutoQ
SF3	MIDI	Quantize (выравнивание)	Qtz
SF4	MIDI	Quantize Lengths (длина выравнивания)	QtzLng
SF5	MIDI	Toggle Step Input (переключение пошагового ввода)	Step
SF6	MIDI	Quantize Setup (настройка выравнивания)	QtzSet

Память 4 – Audio (аудио)

Кнопки	Категории	Функции	Индикация на экране
SF1	AddTrack	Audio (аудио)	AdAudi
SF2	AddTrack	Audio Mono (звуковая монофоническая)	AdMono
SF3	Edit (редактирование)	Monitor (монитор)	Monit
SF4	Edit (редактирование)	Select Next Grid Type (выбор следующего типа сетки)	NextGr
SF5	File (файл)	Import Audio File (импорт аудиофайла)	ImpAud
SF6	Project (проект)	Open Pool (открыть пул)	OpenPl

Память 5 – Mix (микширование)

Кнопки	Категории	Функции	Индикация на экране
SF1	Automation (автоматизация)	Show Used Automation (Selected Tracks) (показать используемую автоматизацию) (выбранные дорожки)	ShwAt
SF2	Automation (автоматизация)	Show All Used Automation (показать всю используемую автоматизацию)	ShwAUA
SF3	Automation (автоматизация)	Hide All Used Automation (скрыть всю используемую автоматизацию)	HidAAu
SF4	File (файл)	Export Audio Mixdown (экспорт аудиосведения)	MixDn
SF5	Devices (устройства)	Mixer (микшер)	Mixer
SF6	File (файл)	Save New Version (сохранить новую версию)	NewVer

Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

Окно MOX6/MOX8 Extension Setup

Функции для кнопок [SF1]–[SF6] могут быть назначены в окне MOX6/MOX8 Extension Setup приложения Cubase. Данный раздел содержит описание окна MOX6/MOX8 Extension Setup.

Метод запуска

В приложении Cubase выберите пункт меню Device (устройство), затем выберите MOX6/MOX8 Extension Setup. Открывается окно MOX6/MOX8 Extension Setup.

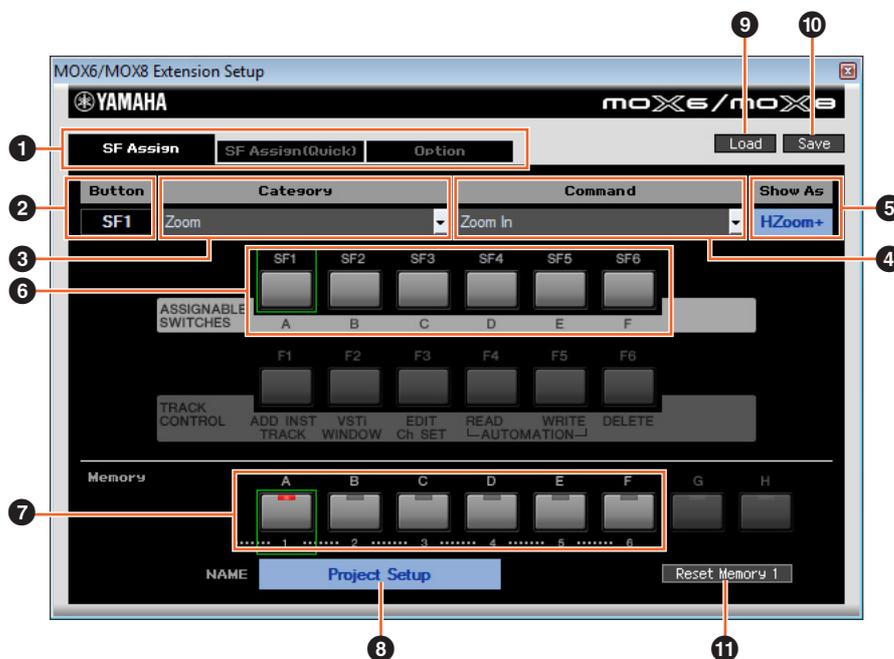
ПРИМЕЧАНИЕ Если настройки по умолчанию памяти 1 назначены для кнопок функций, можно также запустить MOX6/MOX8 Extension Setup, нажав кнопку [SF6] на панели инструмента MOX6/MOX8.

Настройки для окна MOX6/MOX8 Extension Setup

Окно MOX6/MOX8 Extension Setup содержит следующие окна: SF Assign (назначение SF), SF Assign (Quick) (быстрое назначение SF) и Option (опции). При нажатии вкладок происходит переключение между этими тремя окнами.

Окно SF Assign (назначение SF)

Это окно служит для назначения функций для выбранной кнопки подфункций. Пользователь может выбрать одну из кнопок подфункций, нажав кнопку [SF1]–[SF6] в этом окне.



1 Вкладка [SF Assign], вкладка [SF Assign (Quick)], вкладка [Option]

Для переключения окон нажмите одну из вкладок.

2 Button (кнопка)

Индикация кнопки для редактирования.

3 Category (категория)

Выберите категорию функций, назначенных для выбранной кнопки.

4 Command (команда)

Служит для выбора функции в выбранной категории.

5 Show As (показать как)

Определяет индикацию на экране для выбранной функции. Максимальная длина строки индикации на экране – 6 символов.

6 Кнопки [SF1]–[SF6]

Эти кнопки соответствуют кнопкам [SF1]–[SF6] на панели инструмента MOX6/MOX8. Определяет, какая кнопка должна быть назначена и использоваться для выбранной настройки.

Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

7 Кнопки для памяти 1–6

Определяют, какая область памяти назначена для кнопок [SF1]–[SF6].

8 Memory name (название области памяти)

Название области памяти, указанной параметром (7) выше; максимальная длина – 16 символов.

9 Load (загрузить)

Загрузка файла, в котором хранятся настройки окна MOX6/MOX8 Extension Setup.

10 Save (сохранить)

Настройки окна MOX6/MOX8 Extension Setup (за исключением настроек окна Option) сохраняются как файл.

11 Reset Memory 1/2/3/4/5/6 (сброс памяти)

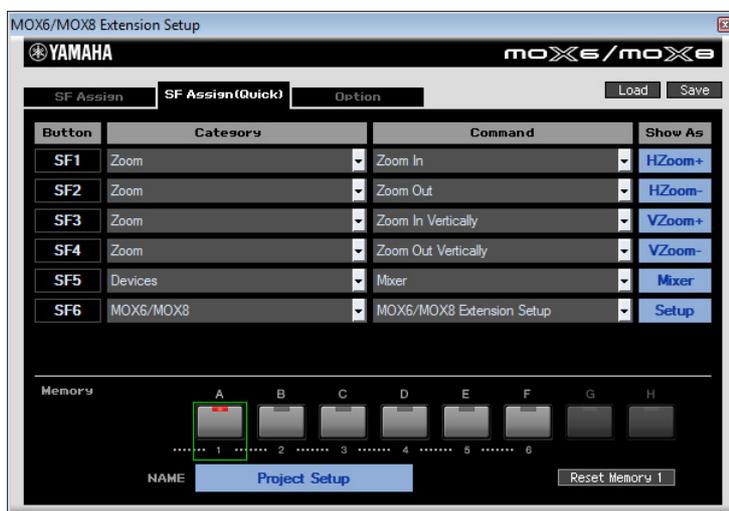
При нажатии этих кнопок восстанавливаются настройки по умолчанию выбранной памяти для кнопок [SF1]–[SF6].

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

При нажатии кнопки Reset Memory (сброс памяти) для выбранной памяти восстанавливаются настройки по умолчанию и перезаписываются зарегистрированные функции для кнопок [SF1]–[SF6].

Окно SF Assign (Quick) (быстрое назначение SF)

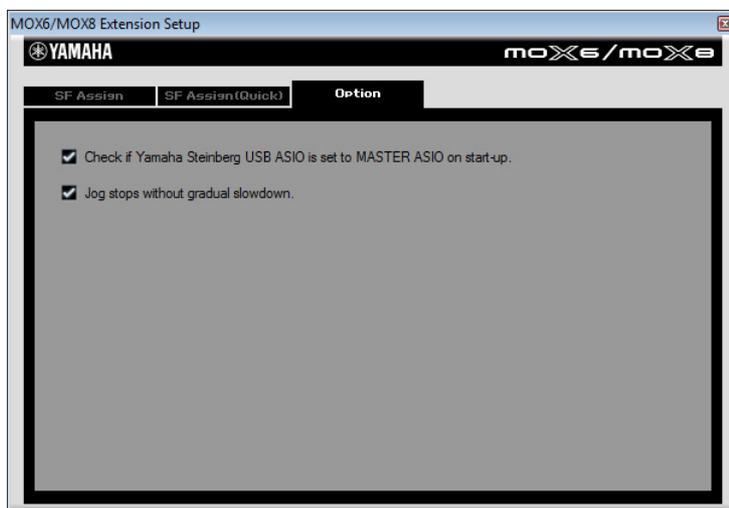
Это окно служит для назначения функций для кнопок [SF1]–[SF6]. Меню настроек идентично меню в окне SF Assign. В окне SF Assign (Quick) можно назначить функции с помощью кнопок [SF1]–[SF6], отображаемых в этом окне.



Окно Option (опции)

Это окно служит для определения следующих настроек.

- Определяет, отображается ли диалоговое окно Audio Driver (драйвер аудио) при запуске Cubase.
- При значении «on» курсор останавливается мгновенно при прекращении вращения колеса прокрутки, когда перемещаете курсор проекта Cubase, поворачивая колесо прокрутки. При значении «off» – курсор продолжает перемещаться, постепенно замедляясь до полной остановки.



Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

Mute/Solo (приглушение/соло)

В приложении Cubase можно приглушить или задать режим солирования для выбранной в настоящий момент дорожки, соответственно нажав кнопку [MUTE]/[SOLO] на инструменте MOX6/MOX8.



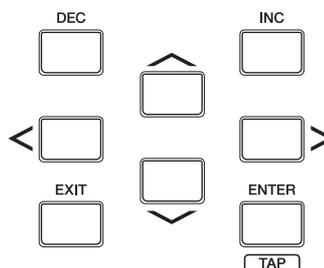
Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

Перемещение курсора/ функции Program Change (изменение программы)

Кнопки перемещения курсора [<]/[↑]/[V]/[>] работают как элементы управления курсором в программном обеспечении DAW. Кнопка [EXIT] работает как клавиша <Esc> на компьютере, а кнопка [ENTER] – как клавиша <Enter>. Кнопки [INC]/[DEC] переключают программу VSTi в программном обеспечении DAW. Однако когда для параметра Remote Select задано значение Cubase, функции кнопок [INC]/[DEC] будут разными в зависимости от настройки ProgramChangeMode (режим изменения программы) инструмента MOX6/MOX8.

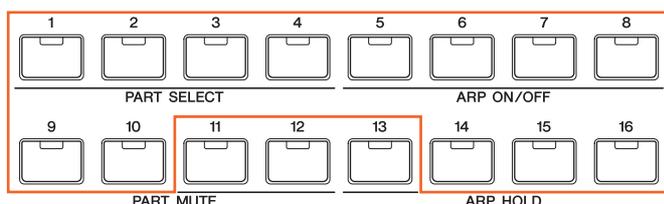


Значение параметра ProgramChangeMode	Функции
remote	При нажатии кнопки [INC] выбирается следующая программа, при нажатии кнопки [DEC] – предыдущая программа.
PC	Позволяет выбрать программу, соответствующую указанному номеру, с помощью кнопок [INC] / [DEC]. При указании номера программы вне фактического диапазона программ, программа не изменяется. При использовании VST3 нажатие кнопок [INC]/[DEC] не приводит к изменению программы.
auto	Если выбранная дорожка является MIDI-дорожкой, а местом назначения выходных данных этой MIDI-дорожки не является VSTi, кнопки [INC]/[DEC] работают так же, как при задании для параметра ProgramChangeMode значения «PC». В других случаях, кнопки [INC]/[DEC] работают так же, как при задании для параметра ProgramChangeMode значения «remote».

Если для параметра DAW Select задано значение, не являющееся «Cubase», для параметра ProgramChangeMode всегда устанавливается значение «PC».

Прямой ввод числа

Цифровые кнопки [1]–[9] работают как цифровые клавиши 1–9 в Cubase. Цифровая кнопка [10] работает как цифровая клавиша 0 в Cubase. Цифровая кнопка [14] работает как цифровая клавиша «», [15] – как цифровая клавиша «-», [16] – как цифровая клавиша «+». Эти цифровые кнопки можно использовать для прямого ввода номера параметра или переключения служебных функций в Cubase.

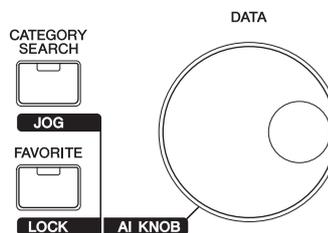


Функции AI KNOB

Диск [DATA] инструмента MOX6/MOX8 работает как AI KNOB.

Регулятор AI KNOB может управлять нужным параметром в главном окне и окне подключаемого модуля в Cubase, управление производится с помощью курсора мыши (при выключенных кнопках [LOCK] и [JOG]).

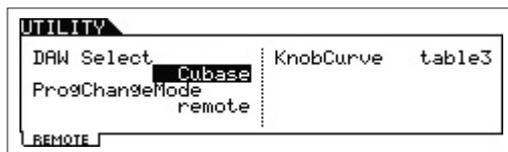
Кнопка [CATEGORY SEARCH] работает как кнопка [JOG], а кнопка [FAVORITE] работает как кнопка [LOCK]. Параметры, которыми можно управлять с помощью AI KNOB, будут разными в зависимости от состояния (on/off) кнопки [JOG] и кнопки [LOCK] (см. ниже).



Кнопка [JOG]	Кнопка [LOCK]	Функции AI KNOB
off (выкл.)	off (выкл.)	Управляет значением параметра, указанного курсором мыши в Cubase.
off (выкл.)	on (вкл.)	Если навести курсор мыши на нужный параметр, а затем включить кнопку [LOCK], регулятор AI KNOB будет управлять «заблокированным» параметром независимо от положения курсора мыши.
on (вкл.)	off (выкл.)	Перемещение позиции времени в текущем проекте. Окно MOX6/MOX8 Extension Setup (стр. 137) определяет, останавливается ли курсор мгновенно при прекращении вращения колеса прокрутки (on), или продолжает перемещаться, постепенно замедляясь до полной остановки (off).
on (вкл.)	on (вкл.)	Перемещение позиции времени в текущем проекте. Перемещение позиции времени не прекращается даже при прекращении воздействия на AI KNOB. Можно остановить воспроизведение в любой момент, нажав кнопку [■] (остановка).

Настройки Utility (служебные)

Нажмите кнопку [UTILITY] для вызова экрана для служебных настроек, предназначенных для режима дистанционного управления). Подробнее о каждом из параметров см. [стр. 142](#).



Режим Remote (дистанционное управление)

Экран Remote

Назначения для дистанционного управления

Режим Utility (служебный)

В режиме Utility (служебный) можно задать параметры, применяемые к системе инструмента MOX6/MOX8 в целом. Фактически этот режим является подрежимом режима Voice (тембр)/Performance (исполнение)/Song (композиция)/Pattern (образец). Нажмите кнопку [UTILITY] в любом режиме для перехода в режим Utility и нажмите кнопку [EXIT] после выполнения настройки для возврата в предыдущий режим.

Порядок действий

Нажмите кнопку [UTILITY].

[F1] GENERAL (общие)

[SF1] TG (Tone Generator – тон-генератор)

В этом разделе предусмотрено выполнение общих настроек для внутреннего тон-генератора. Выполненные здесь настройки воздействуют только на блок внутреннего тон-генератора. Выходные MIDI-данные не затрагиваются.

Volume (громкость)

Определяет громкость инструмента в целом.

Настройки: 0 – 127

NoteShift (сдвиг нот)

Определяет величину в полутонах, на которую сдвигается высота звука всех нот.

Настройки: -24 – 0 – +24

Tune (настройка)

Тонкая настройка звука инструмента MOX6/MOX8 в целом (с шагом 0,1 цент).

Настройки: -102,4 – +0,0 – +102,3

SystemFxOn/OffBtn Chorus (кнопка вкл./выкл. системного эффекта хорус)

Включение и выключение эффекта хорус.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

SystemFxOn/OffBtn Reverb (кнопка вкл./выкл. системного эффекта реверберации)

Включение и выключение эффекта реверберации.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF2] OUTPUT (выход)

L&R Gain (усиление L и R)

Определяет усиление выходного сигнала для разъемов OUTPUT [L/MONO] и [R].

Настройки: 0 дБ, +6 дБ

USB 1/2 Gain (усиление USB 1/2)

USB 3/4 Gain (усиление USB 3/4)

Определяет усиление выходного сигнала для каналов USB 1/2 или каналов USB 3/4.

Настройки: 0 дБ, +6 дБ

[SF3] KBD (клавиатура)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с клавиатурой. Выполненные здесь настройки воздействуют на MIDI-сообщения, генерируемые при игре на клавиатуре.

Octave (октава)

Определяет величину в октавах, на которую сдвигается диапазон клавиатуры вверх или вниз. Этот параметр связан с кнопками OCTAVE [-]/[+] на панели инструмента.

Настройки: -3 – 0 – +3

Transpose (транспонирование)

Используется для транспонирования текущей зоны с шагом в полутоном.

Настройки: -11 – 0 – +11

ПРИМЕЧАНИЕ В случае транспонирования за пределы нотного диапазона (C -2–G8) будут использоваться ноты в соседних октавах.

Режим Utility (служебный)

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

VelCurve (Velocity Curve – кривая показателя силы нажатия)

Предусмотрены пять кривых, определяющих, какой фактический показатель силы нажатия генерируется и передается в соответствии с силой нажатия клавиш при игре на клавиатуре. На экране отображается график кривой отклика показателя силы нажатия. (По горизонтали представлены полученные значения силы нажатия (сила нажатия клавиш при игре), по вертикали – значения фактического показателя силы нажатия, передаваемые во внутренний/внешний тон-генератор.)

Настройки: norm (обычная), soft (мягкая), hard (жесткая), wide (широкая), fixed (фиксированная)

norm (обычная).....	Эта линейная «кривая», служащая для однозначного соответствия между силой, с которой проигрываются ноты (силой нажатия) и фактическим изменением звука.
soft (мягкая).....	Эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно при низких показателях силы нажатия.
hard (жесткая).....	Эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно при высоких показателях силы нажатия.
wide (широкая).....	Эта кривая служит для подчеркивания энергичности игры – при мягкой игре генерируются более низкие показатели силы нажатия, при энергичной игре – более высокие, увеличивающие громкость звука. По существу, применяя эту кривую можно расширить динамический диапазон.
fixed (фиксированная).....	Эта кривая приводит к одинаковому изменению звучания (задаваемому описанным ниже параметром Fixed Velocity) без учета силы нажатия клавиш при игре. Показатели силы нажатия проигрываемых нот имеют фиксированное значение, заданное здесь.

FixedVelocity (фиксированная сила нажатия)

Кривая Fixed (фиксированная) может использоваться для передачи фиксированных показателей силы нажатия в тон-генератор, независимо от того, насколько сильно или мягко нажимаются ноты при игре на клавиатуре. Этот параметр доступен только при выборе значения «fixed» для описанного выше параметра Velocity Curve.

Настройки: 1 – 127

[SF4] PERF CRE (Performance Creator – создание исполнений)

На этом экране определяются параметры, связанные с созданием исполнений при использовании кнопок [LAYER]/[SPLIT]/[DRUM ASSIGN].

Layer Bank (банк тембров слоя), Layer Number (номер тембра слоя)

Определяет тембр, назначенный первым, когда при создании исполнений используется функция Layer (слой). Выберите нужный тембр путем задания банка и номера. Название определяется автоматически.

Split Bank (банк тембров при разделении), Split Number (номер тембра при разделении)

Определяет тембр, назначенный первым, когда при создании исполнений используется функция Split (разделение). Выберите нужный тембр путем задания банка и номера. Название определяется автоматически.

SplitLower/Upprer (нижняя/верхняя секция при разделении)

Определяет область клавиатуры, для которой назначается первый тембр, когда при создании исполнений используется функция Split (разделение). При значении «both» первый тембр назначается для всех нот на клавиатуре. При значении «lower» первый тембр назначается области ниже точки разделения. При значении «upper» первый тембр назначается области выше точки разделения.

Настройки: both (обе), lower (нижняя), upper (верхняя)

DrumAssign Bank (банк тембров для назначения ударных), Number (номер тембра для назначения ударных)

Определяет тембр, назначенный первым, когда при создании исполнений используется функция Drum Assign (назначение ударных). Выберите нужный тембр путем задания банка и номера. Название определяется автоматически.

ConfirmPopur (рабочее окно с запросом на подтверждение)

Если Performance Creator (создание исполнений) выполняется при наличии индикатора редактирования (E) в режиме тембра, отредактированные данные будут потеряны. Этот параметр определяет, должен ли отображаться запрос на подтверждение перед выполнением Performance Creator.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF5] REMOTE (дистанционное управление)

Данный раздел позволяет задать точки положения. При нажатии кнопки [UTILITY] в режиме Remote (дистанционное управление) отображается только этот экран REMOTE.

DAW Select (выбор DAW)

Определяет программное обеспечение DAW, которым должен управлять инструмент MOX6/MOX8. При выборе типа DAW автоматически вызываются соответствующие настройки дистанционного управления.

Настройки: Cubase, LogicPro, DigiPerf, SONAR

Режим Utility (служебный)

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

ProgChangeMode (режим изменения программ)

Определяет, какие сообщения будут передаваться в компьютер при использовании кнопок [INC]/[DEC] или диска [DATA]. При выборе значения «PC» сообщения Program Change (изменение программы) передаются через MIDI-порт 1. При выборе значения «remote» сообщения Remote Control (дистанционное управление) передаются через MIDI-порт 2. При выборе значения «auto» происходит автоматическое переключение: любые сообщения Program Change (изменение программы) передаются через MIDI-порт 1, либо сообщения Remote Control (дистанционное управление) передаются через MIDI-порт 2 в соответствии с программным обеспечением DAW, управляемым в дистанционном режиме. Сообщения Remote Control (дистанционное управление) могут передаваться, только если VSTi в Cubase управляется в дистанционном режиме.

Настройки: auto, PC, remote

ПРИМЕЧАНИЕ Для этого параметра устанавливается фиксированное значение «PC», если для параметра DAW Select задано значение, не являющееся «Cubase».

[SF6] OTHER (прочее)

Mic/Line (микрофон/линия)

При использовании разъемов A/D INPUT [L]/[R] этот параметр определяет, что является источником входного сигнала – микрофон или линия.

Настройки: mic, line (микрофон/линия)

mic Предназначен для входного оборудования с низким уровнем сигнала, такого как микрофон, электрогитара или бас.
line Предназначен для входного оборудования с высоким уровнем сигнала, такого как клавиатура, синтезатор или проигрыватель компакт-дисков.

CtrlReset (Controller Reset – сброс контроллера)

Определяет состояние контроллеров (колесика модуляции, Aftertouch, ножного контроллера, контроллера дыхания, регуляторов и т.п.) при переключении между тембрами. При значении «hold» сохраняются текущие значения параметров контроллеров. При значении «reset» контроллеры сбрасываются с восстановлением значений по умолчанию.

Настройки: hold (удержание), reset (сброс)

При выборе значения «reset» выполняется сброс контроллеров с установкой следующих состояний/позиций.

Колесико изменения высоты звука	По центру
Колесико модуляции	Минимум
Aftertouch	Минимум
Ножной контроллер	Максимум
Педальный переключатель	Выкл.
Ленточный контроллер	По центру
Контроллер дыхания	Максимум
Assignable Function (назначаемая функция)	Off (выкл.)
Expression (выразительность)	Максимум

PowerOnMode (режим при включении питания)

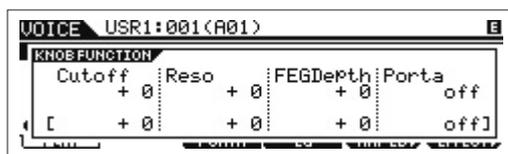
Определяет, будет ли отображаться рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов) при нажатии кнопок Knob Function. Рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов) служит для индикации функций, назначенных для регуляторов, и их значений.

Настройки: multi, voice (USR1), voice (PRE1), voice (GM), master

Knob FuncDispSw (Knob Function Display Switch – переключатель экрана функций регуляторов)

Определяет, отображается ли рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов) при нажатии кнопок Knob Function. Рабочее окно KNOB FUNCTION служит для индикации функций, назначенных для регуляторов, и их значений.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)



Рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов) появляется при нажатии кнопок Knob Function.

Knob DispTime (Knob Display Time – время отображения регуляторов)

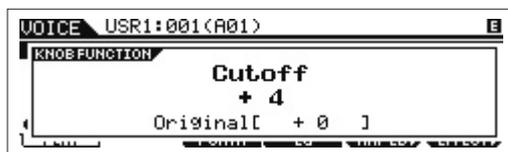
Определяет, будет ли отображаться рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов) при использовании регуляторов, а также продолжительность отображения этого окна.

Настройки: off (выкл.), 1 сек., 1,5 сек., 2 сек., 3 сек., 4 сек., 5 сек., keep (сохранить)

off Рабочее окно не вызывается даже при использовании регуляторов.

1 сек – 5 сек Поворот регулятора вызывает появление рабочего окна на время от 1 до 5 секунд, затем это окна автоматически закрывается.

keep Использование регулятора вызывает появление рабочего окна, которое отображается до тех пор, пока пользователь не вызовет другой экран/диалоговое окно/рабочее окно или не нажмет кнопку [ENTER]/[EXIT].



Рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов) появляется при использовании регуляторов

Режим Utility (служебный)

- ▶ [F1] GENERAL
- [F2] VOICE
- [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

Knob Curve (кривая регулятора)

Регулирует чувствительность отклика на нажатие клавиши. Предусмотрено 5 шагов регулировки уровня чувствительности. Большие значения обеспечивают более высокую чувствительность, позволяя пользователю существенно изменять фактическое значение параметра даже при незначительном повороте регулятора.

Настройки: table1 – table5

LCD Mode (режим ЖК-дисплея)

Переключение подсветки ЖК-дисплея.

Настройки: normal (обычная), reverse (обратная)

LCD Contrast (контрастность ЖК-дисплея)

Настройка контрастности ЖК-дисплея

Настройки: 1 – 16

Режим Utility (служебный)

- ▶ [F1] GENERAL
- ▶ [F2] VOICE
- ▶ [F2] SEQ
- [F3] VCE A/D
- [F4] CTL ASN
- [F5] USB I/O
- [F6] MIDI

Utility Job

[F2] VOICE (тембр)

Эти специальные связанные с тембром параметры доступны только при переходе в режим Utility (служебный) из режима Voice (тембр), они позволяют задать значения параметров для всех тембров.

[SF1] MFX (Master Effect – основной эффект)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с блоком Master Effect (основной эффект). Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения). См. [стр. 60](#).

[SF2] MEQ (Master EQ – основной эквалайзер)

С этого экрана можно применить выравнивание по пяти полосам частот (LOW, LOW MID, MID, HIGH MID, HIGH) ко всем тембрам. Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения). См. [стр. 61](#).

[SF3] ARP CH (Arpeggio Channel – канал арпеджио)

MIDIOutSwitch (MIDI Output Switch – выходной переключатель MIDI)

Включает или выключает вывод MIDI-данных для функции арпеджио. При значении «on» данные арпеджио выводятся через MIDI-интерфейс в режиме тембра.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

TransmitCh (Transmit Channel – канал передачи данных)

Определяет MIDI-канал, через который передаются данные воспроизведения арпеджио (когда включен Output Switch (см. выше)).

Настройки: 1 – 16

[F2] SEQ (Sequencer – секвенсор)

Эти специальные связанные с композицией и образцом параметры доступны только при переходе в режим Utility (служебный) из режима Song (композиция) или Pattern (образец).

[SF1] CLICK (метроном)

На этом экране можно задать параметры, связанные со звуком метронома, используемого во время записи или воспроизведения в режиме композиции/образца.

Mode (режим)

Этот параметр определяет, будут ли звучать щелчки метронома, и при каких условиях раздается звук метронома.

Настройки: off (выкл.), rec (запись), rec/play (запись/воспроизведение), all (все)

off Звук метронома отсутствует.

rec Звук метронома раздается только во время записи композиции/образца.

rec/play Звук метронома раздается во время записи и воспроизведения композиции/образца.

all Звук метронома раздается всегда.

Beat (доля)

Определяет, на каких долях раздаются щелчки метронома.

Настройки: 6 (шестнадцатые), 08 (восьмые), 04 (четверти), 02 (половинные ноты), 01 (целые ноты)

Volume (громкость)

Определяет громкость щелчков метронома.

Настройки: 0 – 127

Type (тип)

Тип звука щелчков метронома.

Настройки: 1 – 10

RecCount (Record Count – отсчет при записи)

Число тактов отсчета перед фактическим началом записи после нажатия кнопки [▶] (воспроизведение) в режиме ожидания записи.

Настройки: off (запись начинается сразу после нажатия кнопки [▶] (воспроизведение)), 1 такт–8 тактов

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку звук щелчков генерируется с помощью внутреннего тон-генератора, использование щелчков метронома воздействует на полифонию инструмента в целом.

[SF2] FILTER (MIDI Filter – фильтр MIDI)

Этот экран предназначен для задания MIDI-событий, которые будут распознаваться/передаваться через MIDI. Выполненные на этом экране настройки применяются только к данным воспроизведения композиции/образца; они не воздействуют на MIDI-события, генерируемые при игре на клавиатуре или выполнении операций на панели инструмента в режиме тембра или исполнения.

MIDI-события, к которым применяется фильтр:

Note (нотные события), PgmChange (изменение программы), CtrlChange (изменение управления), PB (изменение высоты звука), ChAt (канал после нажатия), PolyAT (полифония после нажатия), Exclusive (исключительные)

[SF3] OTHER (прочее)

PtnQuantize (Pattern Quantize – выравнивание образца)

Определяет значение выравнивания для переключения образца во время воспроизведения.

Настройки: 1 (1 такт), 1/2 (половинная нота), 1/4 (четверть), 1/8 (восьмая), 1/16 (шестнадцатая)

PtnTempoHold (Pattern Tempo Hold – удержание темпа образца)

Определяет, будет ли переключаться значение темпа на значение, хранящееся в каждом образце, при выборе нового образца во время воспроизведения. При значении «on» темп остается прежним при переключении образцов. При значении «off» темп переключается на значение, хранящееся в новом образце, при переключении образцов.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр не воздействует на данные настроек темпа в Pattern Chain (цепочка образца).

SongEventChase (отслеживание событий композиции)

Event Chase (отслеживание событий) позволяет указать, какие типы нотных данных правильно распознаются во время операций быстрого перемещения вперед/назад. Указание конкретных событий обеспечивает целостность воспроизведения событий даже при быстром перемещении вперед или назад.

Настройки: Off (выкл.), PC (изменение программы), PC+PB+Ctrl (изменение программы + изменение высоты звука + изменение управления), all (все события)

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что при значении, отличном от «off», возможно замедление работы, например, может возникнуть пауза перед началом воспроизведения или снизиться скорость быстрого перемещения вперед/назад.

ПРИМЕЧАНИЕ При значении «all» возможна генерация чрезмерного количества MIDI-данных, приводящая к возникновению ошибки в MIDI-интерфейсе подключенного устройства.

LoadMix (загрузка программы микширования)

Определяет, загружаются (on) настройки Mixing (микширование) или нет (off) при изменении номера композиции/образца.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр оказывает воздействие при смене композиции/образца во время воспроизведения цепочки композиций/образцов.

[SF6] MEMORY (память)

Индикация оставшейся свободной (доступной) памяти для секвенсора.

Режим Utility (служебный)

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

▶ [F3] SEQ

▶ [F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

[F3] VCE A/D (Voice A/D Input – аналогово-цифровой вход в режиме тембра)

Можно задать параметры, связанные с входным аудиосигналом из разъемов A/D INPUT [L]/[R] в режиме Voice (тембр).

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения). См. стр. 62.

[F4] CTL ASN (Controller Assign – назначение контроллеров)

[SF1] ASSIGN (назначение)

Определяет настройку назначений контроллеров, применяемую ко всей системе инструмента MOX6/MOX8. Пользователь может назначить принятые в MIDI-интерфейсе номера контроллеров (MIDI Control Change Numbers) для регуляторов на передней панели инструмента и внешних контроллеров. Например, можно использовать регуляторы ASSIGN 1 и 2 для управления глубиной эффекта для двух разных эффектов, в то же время используя ножной контроллер для управления модуляцией. Такие назначения номеров контроллеров известны как «Controller Assign» (назначения контроллеров).

BC (Breath Controller Control Number – № контроллера дыхания)

Номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании контроллера дыхания на внешнем устройстве, подключенном к инструменту MOX6/MOX8.

Настройки: off (выкл.), 1–95

BC (Ribbon Controller Control Number – № ленточного контроллера)

Номер контроллера для изменения управления, соответствующий ленточному контроллеру на внешнем устройстве, подключенном к инструменту MOX6/MOX8.

Настройки: off (выкл.), 1–95

FC 1 (Foot Controller 1 Control Number – № ножного контроллера 1)

Номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании ножного контроллера, подключенного к разъему [FOOT CONTROLLER]. Учтите, что в случае поступления идентичных заданным здесь сообщений MIDI Control Change из внешнего устройства, внутренний тон-генератор будет реагировать на эти сообщения, как на сообщения, поступающие при использовании ножного контроллера данного инструмента.

Настройки: off (выкл.), 1–95

FC 2 (Foot Controller 2 Control Number – № ножного контроллера 2)

Номер контроллера для изменения управления, соответствующий ножному контроллеру 2 на внешнем устройстве, подключенном к инструменту MOX6/MOX8.

Настройки: off (выкл.), 1–95

AS 1 (Assignable 1 Control Number – номер назначаемого контроллера 1)

AS 2 (Assignable 2 Control Number – номер назначаемого контроллера 2)

Номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании регуляторов ASSIGN 1/2. Учтите, что в случае поступления идентичных заданным здесь сообщений MIDI Control Change из внешнего устройства, внутренний тон-генератор будет реагировать на эти сообщения, как на сообщения, поступающие при использовании регуляторов ASSIGN 1/2 данного инструмента.

Настройки: off (выкл.), 1–95

AF1 (Assign Function 1 Control Number – номер контроллера для назначаемых функций 1)

AF2 (Assign Function 2 Control Number – номер контроллера для назначаемых функций 2)

Номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании кнопок ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]. Учтите, что в случае поступления идентичных заданным здесь сообщений MIDI Control Change из внешнего устройства, внутренний тон-генератор будет реагировать на эти сообщения, как на сообщения, поступающие при использовании кнопок ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2] данного инструмента.

Настройки: off (выкл.), 1–95

[SF2] FT SW (Foot Switch – педальный переключатель)

На этом экране можно определить номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании педального переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH.

FS Ctrl No. (Foot Switch Control Number – номер контроллера для педального переключателя)

На этом экране можно определить номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании педального переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Учтите, что в случае поступления идентичных заданным здесь сообщений MIDI Control Change из внешнего устройства, внутренний тон-генератор будет реагировать на эти сообщения, как на сообщения, поступающие при использовании педального переключателя данного инструмента.

Настройки: off (выкл.), 1–95, arp sw (переключатель арпеджио), play/stop (воспроизведение/остановка), PC inc (следующая программа), PC dec (предыдущая программа), octave reset (сброс октав)

Режим Utility (служебный)

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F3] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

FS Sustain Pedal (Foot Switch Sustain Pedal Select – выбор ножного переключателя правой педали)

Определяет, какая модель дополнительного педального переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH [SUSTAIN], будет распознаваться.

При использовании FC3

При подключении дополнительного контроллера FC3 (с функцией полупедали) для получения специального эффекта «полупедали» (как на реальном акустическом фортепиано), задайте для этого параметра значение «FC3 (Half on)».

Если не требуется использовать функцию полупедали или нужно отключить эту функцию, продолжая использовать контроллер FC3, задайте для этого параметра значение «FC3 (Half off)».

При использовании FC4 или FC5

Выберите значение «FC4/5». Контроллеры FC4 и FC5 не снабжены функцией полупедали.

Настройки: FC3 (Half on), FC3 (Half off), FC4/5

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что эта настройка не является необходимой, когда управление функцией полупедали осуществляется путем передачи сообщений Control Change (изменение управления) из внешнего MIDI-устройства в данный инструмент.

Режим Utility (служебный)

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

▶ [F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

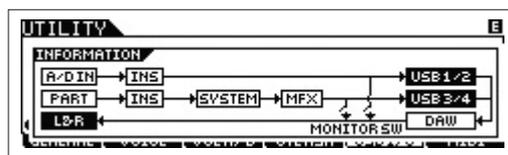
[F5] USB I/O (ввод/вывод USB)

Mode (режим)

Определяет подключения аудиосигналов на входе и выходе. Предусмотрено использование трех режимов.

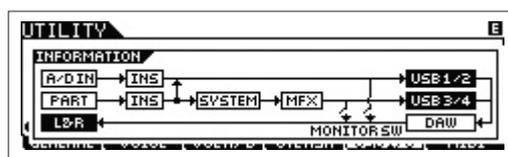
Настройки: VST, 2StereoRec, 1StereoRec

VST..... Аудиосигнал из разъемов A/D INPUT [L]/[R] выводится на каналы USB 1/2 разъема USB TO [HOST]. Кроме того, аудиосигнал из тон-генератора выводится на каналы USB 3/4 разъема USB TO [HOST]. Этот режим предназначен для использования 2 стереоканалов (4 каналов) в качестве выходных каналов. При использовании MOX6/MOX8 Editor VST задайте для этого параметра значение «VST».

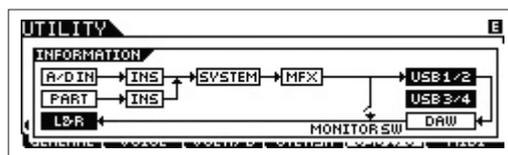


2StereoRec..... Аудиосигнал из разъемов A/D INPUT [L]/[R] выводится на каналы USB 1/2 разъема USB TO [HOST]. Кроме того, аудиосигнал из тон-генератора выводится на каналы USB 1/2 или каналы USB 3/4 разъема USB TO [HOST]. Выходные каналы для аудиосигнала из A/D INPUT [L]/[R] являются фиксированными, но выходные каналы для аудиосигнала из тон-генератора могут быть выбраны для каждой партии. Выбор выходных сигналов для каждой партии предусмотрен на экране USB OUTPUT SELECT (выбор выхода USB) в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (стр. 61) или Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования) (стр. 116).

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме тембра выходные каналы аудиосигнала из тон-генератора фиксируются на USB 3/4.



1StereoRec..... Аудиосигналы из разъемов A/D INPUT [L]/[R] и тон-генератора выводятся совместно на каналы USB 1/2 разъема USB TO [HOST]. Этот режим предназначен для использования 1 стереоканала (2 каналов) в качестве выходных каналов.



DirectMonitorSw A/D In&Part (переключатель прямого мониторинга A/D входа и партии)

Определяет, будет ли аудиосигнал, выводимый на внешнее устройство через каналы USB 1/2, также звучать из этого инструмента (прямой мониторинг). При значении «on» аудиосигнал, выводимый через каналы USB 1/2, также выводится на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R] и разъем [PHONES]. В каналы USB 1/2 выводятся разные аудиосигналы в зависимости от значения параметра Mode (режим). Если для параметра Mode задано значение «VST», в поле этого параметра появляется индикация «DirectMonitorSw A/D In».

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Если задано максимальное число выходных каналов для USB равное 2 каналам, параметр Mode имеет фиксированное значение «1StereoRec». Подробнее см. экран [SF1] OUT CH (стр. 148).

DirectMonitorSw Part (переключатель прямого мониторинга партии)

Этот параметр отображается, когда для параметра Mode (режим) задано значение «VST» или «2StereoRec». Параметр определяет, будет ли аудиосигнал, выводимый на внешнее устройство через каналы USB 3/4, также звучать из этого инструмента (прямой мониторинг). При значении «оп» аудиосигнал, выводимый через каналы USB 3/4, также выводится на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R] и разъем [PHONES].

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

[SF1] OUT CH (Output Channel – выходной канал)

При нажатии этой кнопки вызывается экран, определяющий максимальное число выходных каналов для USB – 4 канала (2 стереоканала) или 2 канала (1 стереоканал). Если передача аудиосигнала между MOX6/MOX8 и компьютером, подключенным к MOX6/MOX8, нестабильна или невозможна, задайте для этого параметра значение «2ch». Такая настройка снижает нагрузку ЦП компьютера и может устранить проблему. После изменения этой настройки нажмите кнопку [ENTER], затем перезапустите инструмент MOX6/MOX8.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

После изменения этой настройки и нажатия кнопки [ENTER] обязательно перезапустите MOX6/MOX8; в противном случае инструмент не будет работать. Перед перезапуском следует сохранить любые важные отредактированные данные для предотвращения потери этих данных по неосторожности.



[SF6] INFO (Information – информация)

При нажатии этой кнопки вызывается экран с представлением схемы аудиоподключений. На этом экране можно проверить настройку параметров Mode (режим) и DirectMonitor Switch (переключатель прямого мониторинга).

[F6] MIDI

[SF1] CH (Channel – канал)

На этом экране можно настроить основные параметры MIDI-интерфейса.

BasicRcvCh (Basic Receive Channel – основной канал приема данных)

Определяет канал приема MIDI-данных, когда данный синтезатор переведен в режим однотембрового тон-генератора (режимы Voice/Performance (тембр/исполнение)).

Настройки: 1–16, omni (все каналы), off (выкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме многотембрового тон-генератора (режим Song/Pattern (композиция/образец)) каждая партия получает MIDI-данные в соответствии с назначенным каналом приема MIDI-данных ([SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (канал приема данных)).

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel – канал передачи данных клавиатуры)

MIDI-канал, по которому инструмент передает MIDI-данные (на внешний секвенсор, тон-генератор или другой устройство).

Этот параметр доступен в режиме однотембрового тон-генератора (режимы Voice/Performance (тембр/исполнение)).

Настройки: 1–16, off (выкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме многотембрового тон-генератора (режимы Song/Pattern (композиция/образец)), MIDI-данные, генерируемые при игре на клавиатуре (и использовании контроллеров), передаются во внутренний тон-генератор и внешние устройства через выходной MIDI-канал, заданный на экране CHANNEL (канал) ([SONG] или [PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL).

DeviceNo. (номер устройства)

Определяет номер MIDI-устройства. Этот номер должен совпадать с номером внешнего MIDI-устройства при передаче/приеме данных массовой загрузки, изменений параметров и других системных исключительных сообщений.

Настройки: 1–16, all (все), off (выкл.)

Режим Utility (служебный)

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

▶ [F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

Utility Job

[SF2] SWITCH (переключатель)

BankSel (Bank Select – выбор банка)

Включение или выключение передачи и приема сообщений Bank Select (выбор банка). При значении «on» данный синтезатор реагирует на входящие сообщения выбора банка, а также передает соответствующие сообщения выбора банка (при использовании панели).

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

PgmChange (Program Change – изменение программы)

Включение или выключение передачи и приема сообщений Program Change (изменение программы). При значении «on» данный синтезатор реагирует на входящие сообщения изменения программы, а также передает соответствующие сообщения изменения программы (при использовании панели).

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

LocalCtrl (Local Control – локальное управление)

Определяет, будет ли тон-генератор инструмента реагировать на игру на клавиатуре. Обычно применяется значение «on», чтобы слышать звучание инструмента MOX6/MOX8 во время игры. Даже при установке значения «off» данные будут передаваться через MIDI-интерфейс. Кроме того, блок внутреннего тон-генератора будет реагировать на сообщения, полученные через MIDI-интерфейс.

Настройки: off (отключено), on (подключено)

RcvBulk (Receive Bulk – прием данных при массовой загрузке)

Этот параметр определяет, принимаются ли данные при массовой загрузке.

Настройки: protect (не принимаются), on (принимаются)

[SF3] SYNC (Synchronization – синхронизация)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с сообщениями MIDI-синхронизации (MIDI clock) и синхронизацией.

MIDI Sync (MIDI-синхронизация)

Определяет, синхронизируется ли воспроизведение композиции/образца/арпеджио по внутренним тактовым импульсам инструмента или по внешним сообщениям MIDI-синхронизации.

Настройки: internal (внутренняя), external (внешняя), auto (автоматически), MTC

- internal Синхронизация по внутренним тактовым импульсам. Это значение можно использовать, когда этот тон-генератор будет использоваться автономно или как главный источник синхронизации для прочего оборудования.
- external Синхронизация по сигналам MIDI-синхронизации, принимаемым от внешнего MIDI-инструмента по MIDI-интерфейсу. Это значение следует использовать, когда внешний секвенсор используется как главный источник синхронизации.
- auto Когда сигналы MIDI-синхронизации передаются постоянно из внешнего MIDI-устройства или компьютера, внутренний таймер инструмента MOX6/MOX8 автоматически отключается и инструмент MOX6/MOX8 синхронизируется по внешним сигналам синхронизации. Когда сигналы MIDI-синхронизации не передаются из внешнего MIDI-устройства или компьютера, внутренний таймер инструмента MOX6/MOX8 продолжает работать в соответствии с последним принятым от внешнего MIDI-устройства или компьютера (программного обеспечения DAW) темпом. Это значение полезно, если нужно чередовать применение внешней и внутренней синхронизации.
- MTC (MIDI Time Code) Синхронизация по сигналам MTC, принятым через MIDI-интерфейс. Сигналы MMC передаются через MIDI-интерфейс. Используйте это значение, если данный синтезатор должен использоваться как подчиненное MIDI-устройство, например, для синхронизации с магнитофоном, поддерживающим MTC. Функция MTC Sync (синхронизация по MTC) доступна только в режиме композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ При задании для параметра MIDI Sync значения «MTC» композиции и арпеджио не могут воспроизводиться в режиме Song (композиция), но образцы и арпеджио могут воспроизводиться в режиме Pattern (образец).

ПРИМЕЧАНИЕ MTC (MIDI Time Code – код времени MIDI) позволяет одновременно синхронизировать несколько аудиоустройств, используя стандартные MIDI-кабели. Этот код времени содержит данные, соответствующие часам, минутам, секундам и кадрам. Инструмент MOX6/MOX8 не передает данные MTC.

ПРИМЕЧАНИЕ MMC (MIDI Machine Control) позволяет дистанционно управлять многодорожечными устройствами записи, MIDI-секвенсорами и т.п. Например, совместимое с MMC многодорожечное устройство записи автоматически реагирует на операции запуска, остановки, быстрого перемещения вперед и назад, выполняемые на управляющем секвенсоре, поддерживая синхронизацию воспроизведения секвенсора и многодорожечного устройства записи.

ПРИМЕЧАНИЕ При настройке инструмента MOX6/MOX8, обеспечивающей синхронизацию воспроизведения арпеджио по сигналам внешней MIDI-синхронизации обязательно настройте устройства так, чтобы сигналы MIDI-синхронизации из программного обеспечения DAW/ внешних MIDI-устройств правильно передавались в MOX6/MOX8.

ClockOut (вывод сигналов синхронизации)

Определяет, будут ли сообщения MIDI-синхронизации (F8) передаваться через разъем MIDI OUT/USB.

Настройки: off (выкл.), on (вкл.)

SeqCtrl (Sequencer Control – управление секвенсора)

Определяет, будут ли сигналы управления секвенсора (запуск, продолжить, остановка, указатель положения композиции) приниматься и/или передаваться через MIDI-интерфейс.

Настройки: off (выкл.), in (входящие), out (исходящие), in/out (входящие/исходящие)

- off Не передаются и не распознаются.
- in Распознаются, но не передаются.
- out Передаются, но не распознаются.
- in/out Передаются и распознаются.

Режим Utility (служебный)

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

▶ [F6] MIDI

Utility Job

MTC StartOffset (Смещение при запуске по МТС)

Определяет конкретный момент, соответствующий коду времени, с которого начинается воспроизведение последовательности при приеме МТС. Эта функция может использоваться для точной синхронизации воспроизведения на этом синтезаторе и внешнем устройстве, совместимом с МТС.

Настройки: Hour (часы): Minute (минуты): Second (секунды): Frame (кадр)

Hour (часы): 00 – 23

Minute (минуты): 00 – 59

Second (секунды): 00 – 59

Frame (кадр): 00 – 29

[SF4] OTHER (прочее)

MIDI IN/OUT (вход/выход MIDI)

Определяет, какие физические выходные/входные разъемы будут использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

Настройки: MIDI, USB

ПРИМЕЧАНИЕ Одновременно нельзя использовать оба типа указанных выше разъемов. Только один из них может использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

BulkInterval (интервал массовой загрузки)

Интервал времени передачи данных при массовой загрузке, когда используется функция массовой загрузки или получен запрос на массовую загрузку.

Настройки: 0–900 мс

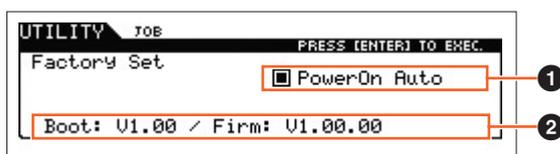
Utility Job (служебное задание)

В режиме Utility Job (служебное задание) можно восстановить в пользовательской памяти (стр. 23) данного синтезатора заводские настройки по умолчанию (Factory Set). Учтите, что установка на этом экране флажка «Power On Auto» автоматически сохраняется при выполнении функции Factory Set.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При восстановлении заводских настроек будут стерты все тембры, исполнения, композиции, образцы и системные настройки, выполненные в служебном режиме. Поэтому следует соблюдать осторожность, чтобы не перезаписать незаменяемые данные. Более того, рекомендуется регулярно создавать резервные копии важных данных исполнений и системных параметров в устройстве флэш-памяти USB, компьютере или аналогичном устройстве.

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции по использованию функции Factory Set см. в руководстве пользователя.



1 Power On Auto Factory Set (автоматическое восстановление заводских настроек при включении питания)

При значении «on» включение питания приводит к восстановлению в пользовательской памяти заводских настроек по умолчанию и загрузке демонстрационных композиций и демонстрационных образцов. Обычно этот параметр должен быть выключен.

Настройки: on (вкл.), off (выкл.)

УВЕДОМЛЕНИЕ

Если установить для параметра Auto Factory Set значение «on» и выполнить функцию Factory Set, функция Factory Set будет автоматически выполняться каждый раз при включении питания. Если установить для параметра Auto Factory Set значение «off» и нажать кнопку [ENTER], функция Factory Set не будет выполняться при включении питания в следующий раз.

2 Version (версия)

Индикация текущей версии для данного инструмента.

Режим Utility (служебный)

[F1] GENERAL

[F2] VOICE

[F2] SEQ

[F3] VCE A/D

[F4] CTL ASN

[F5] USB I/O

[F6] MIDI

Utility Job

Quick Setup (быстрая настройка)

Используя быструю настройку, можно мгновенно вызвать связанные с секвенсором настройки панели путем выбора удобных встроенных настроек, позволяющих мгновенно и одновременно задать значения разнообразных важных параметров секвенсора.

Порядок действий

Нажмите кнопку [QUICK SETUP].

Quick Setup (быстрая настройка)

[F1] SETUP

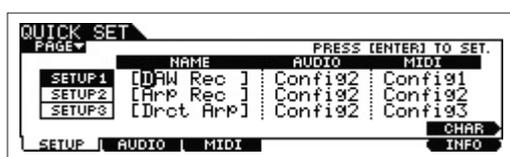
[F2] AUDIO

[F3] MIDI

[F1] SETUP (настройка)

Этот экран определяет шесть вариантов параметров Quick Setup (быстрая настройка). Экран состоит из двух страниц. На каждой странице отображается по три варианта параметров быстрой настройки. Используйте кнопки перемещения курсора [Λ]/[V] для переключения между страницами. После настройки требуемых параметров выберите конкретный вариант быстрой настройки, который требуется использовать, и нажмите кнопку [ENTER] для выполнения этой настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ Также можно выполнить конкретный вариант быстрой настройки, удерживая нажатой кнопку [QUICK SETUP] и нажав соответствующую кнопку [A] (1)–[F] (6).



1 NAME (название)

Определяет название для каждого варианта быстрой настройки.

2 AUDIO (аудио)

Служит для выбора настройки аудио для каждого варианта быстрой настройки. Любая настройка аудио («Config1»–«Config6») может быть отредактирована на экране [F2] AUDIO (аудио).

Настройки: Config1–Config6

3 MIDI

Служит для выбора MIDI-настройки для каждого варианта быстрой настройки. Любая MIDI-настройка («Config1»–«Config6») может быть отредактирована на экране [F3] MIDI.

Настройки: Config1–Config6

Значениями по умолчанию вариантов быстрой настройки 1–6 являются следующие.

Быстрая настройка 1 (DAW Rec)

■ Audio = «Config2»

Это значение следует использовать при отдельной записи сигналов от тон-генератора и гнезд A/D INPUT [L]/[R] в программном обеспечении DAW, а также для прямого воспроизведения сигналов из гнезд OUTPUT [L/MONO]/[R].

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
2StereoRec	on	on

■ MIDI = «Config1»

Применяется при записи исполнения на данном инструменте (кроме данных арпеджио) в программном обеспечении DAW.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
off	auto	off	all off	1	all on	all on

Быстрая настройка 2 (Arp Rec)

■ Audio = «Config2»

Идентична быстрой настройке 1.

■ MIDI = «Config2»

Применяется при записи исполнения на данном инструменте, включая данные арпеджио, в программном обеспечении DAW. Учтите, что эта настройка предназначена для записи арпеджио, в которых для параметра KeyMode (режим клавиш) задано значение «sort» или «thru».

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	off	all on	all off

Quick Setup (Быстрая настройка)

[F1] SETUP

▶ [F2] AUDIO

▶ [F3] MIDI

Быстрая настройка 3 (Drct Arp)

■ Audio = «Config2»

Идентична быстрой настройке 1.

■ MIDI = «Config3»

Применяется при записи исполнения на данном инструменте, включая данные арпеджио, в программном обеспечении DAW. Учтите, что эта настройка предназначена для записи арпеджио, в которых для параметра KeyMode (режим клавиш) задано значение «direct», «sort+direct» или «thru+direct».

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	auto	off	all on	1	all on	all on

Быстрая настройка 4 (St Alone)

■ Audio = «Config2»

Идентична быстрой настройке 1.

■ MIDI = «Config4»

Это значение можно использовать, когда этот инструмент будет использоваться автономно или как главный источник синхронизации для прочего оборудования.

LocalCtrl	MIDI Sync	ClockOut	ArpOutSw	KBDTransCh	TrIntSw	TrExtSw
on	internal	on	all off	1	all on	all on

Быстрая настройка 5 (VST Rec)

■ Audio = «Config4»

Применяется при использовании MOX6/MOX8 Editor VST для записи MIDI-данных в программном обеспечении DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	On

■ MIDI = «Config1»

Идентична быстрой настройке 1.

Быстрая настройка 6 (VST Play)

■ Audio = «Config1»

Применяется при использовании MOX6/MOX8 Editor VST для воспроизведения звука этого инструмента в программном обеспечении DAW.

Mode	DirectMonitorSw A/D In	DirectMonitorSw Part
VST	On	off

■ MIDI = «Config1»

Идентична быстрой настройке 1.

[F2] AUDIO (аудио)

Определяет настройки аудиосигнала для выбранной настройки (Config). Параметры идентичны параметрам на экране [F5] USB I/O (ввод/вывод USB) (стр. 147) в режиме Utility (служебный). Для переключения между настройками Config 1–6 используйте кнопки [SF1]–[SF6].

[F3] MIDI

Определяет параметры, относящиеся к подключениям внешнего MIDI-устройства. Функции каждого из редактируемых параметров идентичны функциям приведенных ниже параметров. Для переключения между настройками Config 1–6 используйте кнопки [SF1]–[SF6].

LocalCtrl (Local Control – локальное управление)

Режим Utility → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → «LocalCtrl» (стр. 149)

MIDI Sync (MIDI-синхронизация)

Режим Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → «MIDI Sync» (стр. 149)

ClockOut (вывод сигналов синхронизации)

Режим Utility → [F6] MIDI → [SF2] SYNC → «ClockOut» (стр. 149)

TrIntSw (Track Internal Switch – внутренний переключатель дорожек)

Режим Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → «INT SW» (стр. 78)

TrExtSw (Track External Switch – внешний переключатель дорожек)

Режим Song/Pattern → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW → «EXT SW» (стр. 78)

ArpOutSw (Arpeggio Output Switch – выходной переключатель арпеджио)

Режим Performance/Song/Pattern → ARP [EDIT] → [F6] OUT CH → «OutputSwitch» (стр. 58)

KBDTransCh (Keyboard Transmit Channel – канал передачи данных клавиатуры)

Режим Utility → [F6] MIDI → [SF1] SYNC → «KBDTransCh» (стр. 148)

Режим File (файл)

В режиме File (файл) предоставляются средства для передачи данных (таких как тембр, исполнение, композиция и образец) между инструментом MOX6/MOX8 и внешними запоминающими устройствами, например, флэш-памятью USB или жестким диском, подключенными к разъему USB [TO DEVICE]. Типы файлов различаются в зависимости от режима, выбранного перед вызовом режима File (файл).

Порядок действий

Нажмите кнопку [FILE].

Терминология в режиме File (файл)

Файл

Термин «файл» применяется для определения коллекции данных, хранящихся в устройстве флэш-памяти USB или на жестком диске компьютера. Как и в компьютере, различные типы данных, такие как тембр, исполнение, композиция и образец, созданные на инструменте MOX6/MOX8, могут обрабатываться как файлы и сохраняться в устройстве флэш-памяти USB. Свойствами каждого файла являются имя и расширение.

Имя файла

Как и в компьютере, пользователь может назначить имя для файла в режиме File (файл). Имя файла может содержать до восьми алфавитных символов на экране инструмента MOX6/MOX8. Файлы, имеющие одинаковые имена, не могут сохраняться в одном и том же каталоге.

Расширение

Три буквы, следующие за именем файла (после точки), такие как «.mid» или «.wav», называются «расширением» файла. Это расширение указывает тип файла и не может быть изменено с помощью операций, выполняемых на панели инструмента MOX6/MOX8. Режим File инструмента MOX6/MOX8 поддерживает шесть разных типов расширений, соответствующих конкретным данным.

Размер файла

Размер файла обозначает объем памяти, занимаемой файлом. Размер файла определяется объемом данных, сохраненным в этом файле. Индикация размера файлов выполняется с применением традиционных компьютерных терминов: В (байт), KB (килобайт), MB (мегабайт) и GB (гигабайт). 1 килобайт эквивалентен 1024 байтам, 1 мегабайт эквивалентен 1024 килобайтам, 1 гигабайт эквивалентен 1024 мегабайтам.

Хранилище

Хранилище обозначает запоминающее устройство (например, жесткий диск) на котором может быть сохранен файл. Данный инструмент может обслуживать и обеспечивать установку разных устройств флэш-памяти USB, подключаемых к разъему USB TO [DEVICE].

Каталог (Dir)

Каталог служит для систематизации данных в запоминающем устройстве (например, на жестком диске), позволяя пользователю группировать файлы данных в соответствии с их типом или применением. Каталоги могут быть вложенными в иерархическом порядке для систематизации данных. Термин «каталог» эквивалентен термину «папка», используемому на компьютере. В режиме File (файл) инструмент MOX6/MOX8 позволяет назначить имя для каталога, так же как и для файла. Учтите, что имя каталога не содержит расширения.

Иерархическая структура (структура дерева)

Если в памяти или на жестком диске сохранено большое количество файлов, их можно разместить в подходящие папки. Кроме того, при наличии большого количества файлов и папок удобно организовать их в виде иерархической структуры, в которой множество папок группируются в соответствующих «родительских» папках, и т.д.. Самый верхний уровень папок (загружаемый при первом открытии раздела памяти или жесткого диска) называется «корневым каталогом».

Смена текущего каталога (папки)



Используя приведенный выше рисунок в качестве примера, рассмотрим, как сменить текущий каталог. Сначала откройте корневой каталог, чтобы найти каталоги А и В. Затем откройте каталог А, чтобы найти каталоги С и D. В заключение откройте каталог С, чтобы найти только файлы, сохраненные в каталоге С. Таким образом можно загружать вложенные папки из нижних уровней иерархии папок. Для выбора другого каталога более высокого уровня (например, для перехода из каталога С в каталог В), сначала перейдите к следующему более высокому уровню (каталогу А). Затем перейдите еще на один уровень вверх (в корневой каталог). Теперь, когда доступны оба каталога – А и В, откройте каталог В. Таким образом можно перемещаться по уровням иерархии папок.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

Дополнительные сведения

Путь

Положение каталогов (папок) и файлов, указанной в настоящий момент в строке «Dir» на экране, называется «path» (путь). Путь указывает текущий каталог, устройство, к которому относится этот каталог, и в каких папках он содержится. Приведенный на рисунке выше «Каталог C» описывается как путь «USB_HDD/A/C».

Подключение

«Mount» (подключение) обозначает операцию, обеспечивающую возможность использования внешнего запоминающего устройства с данным инструментом. Устройство флэш-памяти USB автоматически подключается, как только устанавливается в разъем USB TO [DEVICE] на задней панели инструмента MOX6/MOX8. Обратная процедура (извлечение) называется «unmount» (отключение).

Форматирование

Операция инициализации запоминающего устройства (например, жесткого диска) называется «format» (форматирование). При выполнении форматирования необратимо стираются все данные в целевом запоминающем устройстве.

Сохранение/загрузка

«Save» (сохранение во внешней памяти) означает, что созданные на инструменте MOX6/MOX8 данные сохраняются на флэш-памяти USB в виде файла, в то время как «Store» (сохранение) означает, что созданные на инструменте MOX6/MOX8 данные сохраняются во внутренней памяти. «Load» (загрузка) означает, что файл из флэш-памяти USB загружается во внутреннюю память.

[F1] CONFIG (Configuration – конфигурация)

[SF1] CURRENT (текущее)

Индикация распознаваемого в настоящий момент устройства флэш-памяти USB.

Status Free (объем свободной памяти)

Индикация объема свободной памяти для распознаваемого в настоящий момент устройства флэш-памяти USB.

Status Total (общий объем памяти)

Индикация общего объема памяти для распознаваемого в настоящий момент устройства флэш-памяти USB.

[SF2] FORMAT (форматирование)

Форматирование устройства флэш-памяти USB, подключенного к инструменту. Требуется отформатировать новое устройство флэш-памяти USB перед тем, как использовать его с инструментом MOX6/MOX8. Инструкции по форматированию см. на стр. 159.

Volume Label (метка тома)

Определяет название метки тома. Название может содержать до 11 символов. Ввод названия производится с помощью диска [DATA] и кнопок перемещения курсора [<|/>]. Нажав кнопку [SF6], можно вызвать отображение списка символов для ввода названия. Подробные инструкции по присвоению имени или названия см. в разделе «Основные операции» руководства пользователя.

Free (свободно)

Индикация объема свободной памяти/общего объема памяти для распознаваемого в настоящий момент устройства флэш-памяти USB.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

Дополнительные сведения

[F2] SAVE (сохранение)



Эта операция позволяет сохранять файлы в устройстве флэш-памяти USB. Конкретные процедуры см. в руководстве пользователя.

TYPE (тип)

На данном синтезаторе создаются различные типы данных, и предусмотрена возможность сохранения в одном файле всех этих типов или только конкретного типа данных. Этот параметр определяет, какой именно тип данных будет сохранен в одном файле.

Настройки: Типы файлов, которые можно сохранить, приведены ниже.

Типы файлов	Расширение	Описание
All	.X4A	Все данные во внутренней пользовательской памяти синтезатора (флэш-ПЗУ) обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на флэш-памяти USB.
AllVoice	.X4V	Все данные User Voice (пользовательский тембр) во внутренней пользовательской памяти синтезатора (флэш-ПЗУ) обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на флэш-памяти USB. Однако данные Mixing Voice (тембр микширования) сохранить невозможно.
AllARP (все арпеджио)	.X4G	Все данные User Arpeggio (пользовательское арпеджио) во внутренней пользовательской памяти синтезатора (флэш-ПЗУ) обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на флэш-памяти USB.
AllSong	.X4S	Все данные User Song (пользовательская композиция) во внутренней пользовательской памяти синтезатора (флэш-ПЗУ) обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на флэш-памяти USB. Данные композиций включают настройки микширования и тембры микширования.
AllPattern	.X4P	Все данные User Pattern (пользовательский образец) во внутренней пользовательской памяти синтезатора (флэш-ПЗУ) обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на флэш-памяти USB. Данные образцов включают настройки микширования и тембры микширования.
SMF (стандартный MIDI-файл)	.MID	Последовательность данных дорожки (1–16) и дорожки темпа композиций или образцов, созданных в режиме Song/Pattern (композиция/образец), можно сохранить на флэш-памяти USB как данные стандартного MIDI-файла (формат 0).

ПРИМЕЧАНИЕ Данный инструмент не совместим с инструментами MOTIF XS6/7/8, MOTIF XF6/7/8 и MO6/MO8.

[SF1] EXEC (Execute – выполнить)

При нажатии этой кнопки файл сохраняется в выбранном в настоящий момент каталоге.

ПРИМЕЧАНИЕ Для открытия выбранного каталога нажмите кнопку [ENTER].

[SF2] SET NAME (задать имя)

При нажатии этой кнопки копируется имя файла/каталога, выбранное в поле выбора файла/каталога, в положение имени файла.

[SF3] NEW (новый)

При нажатии этой кнопки создается новый каталог в текущем каталоге.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

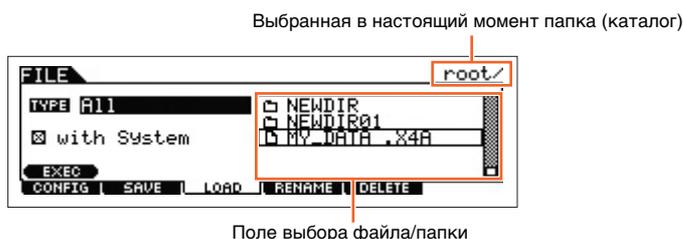
[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

Дополнительные
сведения

[F3] LOAD (загрузка)



Эта операция позволяет загрузить файлы из устройства флэш-памяти USB в этот синтезатор. Кроме того, можно играть на клавиатуре при воспроизведении сопровождающих партий из файла SMF, содержащегося на флэш-памяти USB.

Подробнее см. на [стр. 158](#).

TYPE (тип)

Из различных типов данных, сохраненных в одном файле на флэш-памяти USB, в этот синтезатор можно загрузить все типы данных или только конкретный, нужный тип данных. Этот параметр определяет, какой конкретный тип данных будет загружен из одного файла.

Настройки: Типы файлов, которые можно загрузить, приведены ниже.

Типы файлов	Расширение*	Описание
All	.X4A	Файлы типа «All», сохраненные на флэш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. При выборе типа «All» в качестве загружаемого типа файла на экране появляется флажок <input checked="" type="checkbox"/> with System». Если снять этот флажок и выполнить операцию загрузки, будут загружены все данные за исключением системных настроек в режиме Utility (служебный).
AllVoice	.X4V	Файлы типа «AllVoice», сохраненные на флэш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в инструменте.
1BankVoice	—	Могут быть загружены тембры в выбранном банке из файла, сохраненного как тип «All»/«AllVoice». Учтите, что значки файлов «W4A» и «W4V» меняются на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла. Если выбрать этот файл и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список банков тембров, находящихся в файле, и место назначения для загрузки. Выберите исходный банк тембров для загрузки в поле, расположенном справа на экране.
Voice	—	Определенный тембр из файла, сохраненного на флэш-памяти USB как тип «All» или «All Voice», может быть индивидуально выбран и загружен в инструмент. Учтите, что значки файлов «W4A» и «W4V» меняются на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла. Если выбрать этот тип файла и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список банков тембров, находящихся в файле. Если выбрать банк и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список тембров, находящихся в выбранном банке, и место назначения для загрузки. Выберите исходный тембр для загрузки в поле, расположенном справа на экране, и выберите тембр назначения для загрузки в поле, расположенном слева на экране.
1BankPerformance	—	Можно сохранить исполнения в выбранном банке из файла, сохраненного как тип «All». Учтите, что значки файлов «X4A» меняются на значки (как виртуальные каталоги) при выборе этого типа файла. Если выбрать этот файл и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список банков исполнений, находящихся в файле, и место назначения для загрузки. Выберите исходный банк исполнений для загрузки в поле, расположенном справа на экране, и выберите банк исполнений назначения для загрузки в поле, расположенном слева на экране.
Performance	—	Определенное исполнение из файла, сохраненного на флэш-памяти USB как тип «All», может быть индивидуально выбрано и загружено в инструмент. Учтите, что значки файлов «X4A» меняются на значки (как виртуальные каталоги) при выборе этого типа файла. Если выбрать этот тип файла и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список банков исполнений, находящихся в файле. Если выбрать банк и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список исполнений для выбранного банка и место назначения для загрузки. Выберите исходное исполнение для загрузки в поле, расположенном справа на экране, и выберите исполнение назначения для загрузки в поле, расположенном слева на экране.
AllARP (все арпеджио)	.X4G	Файлы типа «AllARP», сохраненные на флэш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в инструменте.
AllSong	.X4S	Файлы типа «AllSong», сохраненные на флэш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в инструменте.
Song	—	Определенная композиция из файла, сохраненного на флэш-памяти USB как тип «All» или «All Song», может быть индивидуально выбрана и загружена в инструмент. Учтите, что значки файлов «X4A» или «X4S» меняются на значки (как виртуальные каталоги) при выборе этого типа файла. Если выбрать этот файл и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список композиций, находящихся в файле, и место назначения для загрузки. Выберите исходную композицию для загрузки в поле, расположенном справа на экране, и выберите композицию назначения для загрузки в поле, расположенном слева на экране. Кроме того, выбор этого типа файла позволяет загрузить стандартные MIDI-файлы (формат 0, 1) в конкретную композицию.
AllPattern	.X4P	Файлы типа «All Pattern», сохраненные на флэш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в инструменте.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

▶ [F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

Дополнительные
сведения

Типы файлов	Расширение*	Описание
Pattern	—	Определенный образец из файла, сохраненного на флэш-памяти USB как тип «All» или «All Pattern», может быть индивидуально выбран и загружен в инструмент. Учтите, что значки файлов «X4A» и «X4P»  меняются на значки  (как виртуальные каталоги) при выборе этого типа файла. Если выбрать этот файл и нажать кнопку [ENTER], на экране появится список образцов, находящихся в файле, и место назначения для загрузки. Выберите исходный образец для загрузки в поле, расположенном справа на экране, и выберите образец назначения в поле, расположенном слева на экране. Кроме того, выбор этого типа файла позволяет загрузить стандартный MIDI-файл (формат 0, 1) в конкретную часть образца.

* Назначенное для файла, который может быть загружен.

ПРИМЕЧАНИЕ Данный инструмент не совместим с инструментами MOTIF XS6/7/8, MOTIF XF6/7/8 и MO6/MO8.

[SF1] EXEC (Execute – выполнить)

Выполняется загрузка выбранного файла.

ПРИМЕЧАНИЕ Для перехода в выбранный каталог нажмите кнопку [ENTER].

[F4] RENAME (переименовать)

Выберите нужный тип файла.

Выберите файл/папку для переименования.



Поле для переименования выбранного файла/папки.

Переименование выбранного файла/каталога. Можно переименовать файл, присвоив новое имя, содержащее до восьми алфавитно-цифровых символов. Файлам присваиваются имена в соответствии с принятыми в MS-DOS соглашениями по именованию. Если имя файла содержит пробелы или другие символы, не распознаваемые в MS-DOS, эти символы автоматически заменяются символами подчеркивания «_» при сохранении.

[SF1] EXEC (Execute – выполнить)

Выполняется переименование выбранного файла.

ПРИМЕЧАНИЕ Для открытия выбранного каталога нажмите кнопку [ENTER].

[SF2] SET NAME (задать имя)

При нажатии этой кнопки копируется имя файла/каталога, выбранное в поле выбора файла/каталога, в положение имени файла.

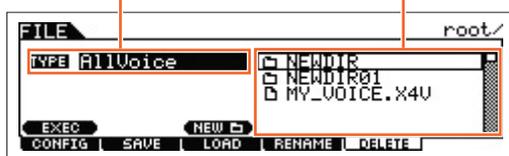
[SF3] NEW (новый)

При нажатии этой кнопки создается новый каталог в текущем каталоге.

[F5] DELETE (удалить)

Выберите нужный тип файла.

Выберите файл или каталог, который требуется удалить.



С этого экрана можно удалить файлы/каталоги из выбранного устройства флэш-памяти USB. Выберите нужный файл или папку как указано выше, затем нажмите кнопку [SF1] EXEC (выполнить).

ПРИМЕЧАНИЕ Если требуется удалить каталог, предварительно удалите все файлы, содержащиеся в этом каталоге. Учтите, что можно удалить только папки, не содержащие файлов или других вложенных каталогов.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

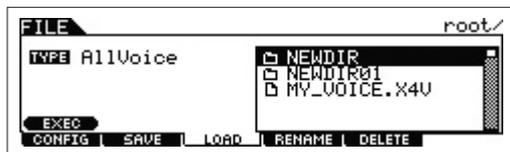
[F5] DELETE

Дополнительные сведения

Дополнительные сведения

■ Выбор файла/папки

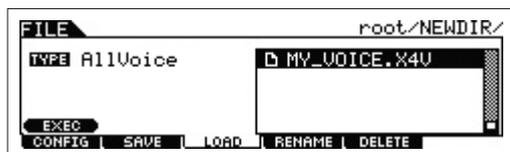
Приведенные ниже рисунки и инструкции указывают, как выбирать файлы и каталоги на устройстве флэш-памяти USB в режиме File (файл).



Для возврата на следующий более высокий уровень нажмите кнопку [EXIT].



Для перехода на следующий более низкий уровень выделите нужный каталог и нажмите кнопку [ENTER].

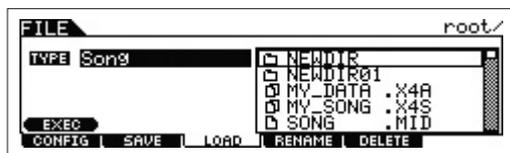


Выберите каталог или файл, используя диск [DATA] и кнопки [INC]/[DEC].

■ Воспроизведение SMF (стандартного MIDI-файла) с флэш-памяти USB

В режиме File (файл) можно прямо воспроизвести файл SMF, сохраненный на устройстве флэш-памяти USB. Эту функцию удобно применять при живых исполнениях, она позволяет с легкостью использовать данные SMF как аккомпанемент при игре на клавиатуре.

- 1 Подключите к этому инструменту устройство флэш-памяти USB, содержащее нужный файл SMF.
- 2 Перейдите в режим Song (композиция) или Pattern (образец), затем выберите нужную композицию или образец.
- 3 Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим File (файл).
- 4 Нажмите кнопку [F3] LOAD (загрузка) для вызова экрана Load (загрузка).
- 5 Переместите курсор в поле «TYPE» (тип) и выберите значение «Song» (композиция) или «Pattern» (образец).



- 6 Выберите файл SMF.



- 7 Нажмите кнопку [F6] ► (воспроизведение), чтобы воспроизвести файл SMF с настройками микширования выбранной в настоящий момент композиции или образца. Нажмите кнопку [SF2] ■ (остановка), чтобы остановить воспроизведение.
- 8 Попробуйте сыграть на клавиатуре с аккомпанементом из файла SMF.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

Дополнительные сведения

■ Форматирование устройства флэш-памяти USB

Требуется отформатировать новое устройство флэш-памяти USB перед тем, как использовать его с этим инструментом. Описание правильного способа форматирования такого устройства приведено ниже.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Если на устройстве флэш-памяти USB уже сохранены данные, будьте внимательны и не форматируйте его. При форматировании устройства все ранее записанные данные будут удалены. Убедитесь в том, что на устройстве нет важных данных.

- 1 Подключите устройство флэш-памяти USB к разъему USB [TO DEVICE].
- 2 Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим File (файл).
- 3 Нажмите кнопку [F1] CONFIG (конфигурация), затем кнопку [SF2] FORMAT (форматирование) для вызова экрана Format (форматирование).



4 Задайте значение Volume Label (метка тома).

Переместите курсор в поле «Volume Label» (метка тома) и введите метку тома (длиной до 11 символов). Ввод метки тома производится с помощью диска [DATA] и кнопок перемещения курсора [<]/>]. Нажав кнопку [SF6], можно вызвать отображение списка символов для облегчения ввода.

5 Нажмите кнопку [ENTER]. (Отображается запрос на подтверждение.)

Нажмите кнопку [EXIT] для отмены операции форматирования.

6 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции форматирования.

По завершении форматирования на экране появляется сообщение «Completed» (выполнено), затем происходит возврат к исходному экрану.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Соблюдайте следующие меры предосторожности в ходе выполнения операции форматирования:

- Не вынимайте и не извлекайте флэш-память USB из устройства.
- Не извлекайте штекеры кабелей и не отсоединяйте никакие устройства.
- Не выключайте питание инструмента MOX6/MOX8 или связанных устройств.

ПРИМЕЧАНИЕ При выполнении операции форматирования в режиме File (файл) устройство флэш-памяти USB форматируется в формате MS-DOS или Windows. Возможно, отформатированное устройство не будет совместимо с другими устройствами, например, компьютером Mac или цифровой камерой.

Режим File (файл)

[F1] CONFIG

[F2] SAVE

[F3] LOAD

[F4] RENAME

[F5] DELETE

Дополнительные сведения

Приложение

Сведения о MIDI-интерфейсе

MIDI означает Musical Instrument Digital Interface (цифровой интерфейс для музыкальных инструментов). Этот интерфейс позволяет осуществлять взаимодействие между музыкальными инструментами путем передачи и приема данных о нотах, изменении управления, изменении программы, а также других видов MIDI-данных или сообщений. Данный синтезатор может управлять другими MIDI-устройствами путем передачи данных о нотах и различных данных о контроллерах. Кроме того, данный синтезатор может работать под управлением входящих MIDI-сообщений, которые позволяют автоматически определять режим работы тон-генератора, выбирать MIDI-каналы, тембры и эффекты, изменять значения параметров и, конечно, воспроизводить тембры, указанные для разных партий. Подробнее о MIDI-сообщениях, которые может обрабатывать синтезатор MOX6/MOX8, см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Подробнее о MIDI-интерфейсе см. в документе формата PDF «Synthesizer Parameter Manual» (Руководство по параметрам синтезатора). Этот раздел содержит только конкретные сведения для инструмента MOX6/MOX8.

• Сообщения Channel Mode (режим канала)

Сброс всех контроллеров (№ контроллера 121)

Подвергаются воздействию следующие параметры.

Controller Set (настройка контроллеров)	Отключено
LFOBoxSet (настройка низкочастотного осциллятора)	Отключено
Pitch Bend (изменение высоты звука)	64
Aftertouch	0 (off)
Modulation (модуляция)	0 (off)
Expression (выразительность)	127 (максимум)
Sustain (сустейн)	0 (off)
Sostenuto (состенуто)	0 (off)
Portamento (портаменто)	Отмена номера исходной клавиши портаменто
Foot Controller (ножной контроллер)	127
Ribbon Controller (ленточный контроллер)	64
Breath Controller (контроллер дыхания)	127
Регулятор Assign	64
Переключатель Assign	0
RPN (зарегистрированный номер параметра)	Номер не указан; внутренние данные не изменяются.
NRPN (незарегистрированный номер параметра)	

Основная структура

Функциональные блоки

Блок тон-генератора

Блок аналогово-цифрового входа

Блок секвенсора

Блок арпеджио

Блок контроллеров

Блок эффектов

Внутренняя память

Справочник

Режим Voice

Режим Performance

Режим Song

Режим Pattern

Режим Mixing

Режим Master

Режим Remote

Режим Utility

Quick setup

Режим File

Приложение

▶ MIDI

Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasynt.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Digital Musical Instruments Division
©2011 Yamaha Corporation
B0