
ЦИФРОВОЙ КЛАВИШНЫЙ ИНСТРУМЕНТ

СПРАВОЧНОЕ РУКОВОДСТВО

PSR-E473

PSR-EW425

Справочное руководство призвано дополнить руководство пользователя более подробными материалами.

Поэтому перед чтением справочного руководства следует прочитать руководство пользователя, чтобы ознакомиться с инструментом.

Содержание

Настройки тембра	3
Редактирование тембра	3
Настройки эффектов	4
Выбор типа реверберации	4
Выбор типа хоруса	4
Выбор настроек эквалайзера для наилучшего звучания	5
Полезные функции воспроизведения	6
Управление высотой звука — транспонирование	6
Управление высотой звука — тонкая настройка	6
Изменение чувствительности клавиатуры к силе нажатия	7
Настройка Time Signature (Тактовый размер)	7
Мелодический строй	8
Выбор встроенного темперированного строя (Функция строя)	8
Установка основного тона для каждого темперированного строя	8
Подстройка каждой ноты для создания оригинального строя	9
Параметры гармонизации/арпеджио	10
Синхронизация арпеджио с воспроизведением композиции/стиля/ритма (выравнивание арпеджио)	10
Поддержка воспроизведения арпеджио с помощью ножного переключателя (удержание арпеджио)	10
Настройки стиля	11
Типы аккордов для воспроизведения стиля	11
Аккорды, сыгранные с включенной функцией Smart Chord Function	12
Изменение тембров для каждой партии стиля (изменение стиля)	13
Проигрывание аккордов без воспроизведения стиля	14
Настройки, связанные с композициями и аудиофайлами	15
Воспроизведение фонового музыкального сопровождения	15
Воспроизведение композиций в случайном порядке	15
Задание тембра мелодии для встроенной композиции	16
Функция Groove Creator (Создание ритма)	17
Использование функции Groove Retrigger Function (Повторное воспроизведение ритма)	17
Регуляторы — настраиваемые параметры	18
Играйте как ди-джей!	20
Создание вступительной партии с помощью элементов управления включением/выключением дорожки	20
Создание возбуждающего и интригующего звучания за счет смены частей	20
Добавление эффектов к ритму с помощью регуляторов Live Control	20
Создание более возбуждающего звучания с помощью функции повторного воспроизведения	21
Переход к другому ритму с музыкальной кульминацией	21
Последовательность действий при использовании USB-устройства хранения данных	22
Сохранение данных пользователя на USB-устройстве хранения данных	22
Сохранение сэмплов на USB-устройстве хранения данных	23
Сохранение пользовательской композиции в формате SMF на USB-устройстве хранения данных	24
Загрузка пользовательских данных с USB-устройства хранения данных	25
Загрузка сэмплов с USB-устройства хранения данных	26
Загрузка файла WAV с USB-устройства хранения данных	27
Загрузка отдельных файлов стилей	28
Удаление сэмплов с USB-устройства хранения данных	29
Удаление аудиофайлов с USB-устройства хранения данных	29
Удаление пользовательских файлов с USB-устройства хранения данных	30
Удаление файлов SMF с USB-устройства хранения данных	30
Блок-схема	31
Предметный указатель	32

Настройки тембра

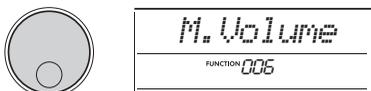
Редактирование тембра

Пользователь может редактировать доступные параметры основного, наложенного и нижнего тембров при разделении, в том числе громкость, октаву и глубину реверберации и хоруса. Это позволяет создавать новые своеобразные звуки, наилучшим образом подходящие для музыкального исполнения.

1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



2 Вращайте диск управления для отображения нужного элемента.



Параметры тембра представлены ниже.

- Параметры основного тембра:
M.***** (функция 006–014)
- Параметры наложения тембров:
D.***** (функция 015–024)
- Параметры разделения тембров:
S.***** (функция 025–030)

Дополнительные сведения о каждом параметре см. в разделе «Перечень функций» в руководстве пользователя.

3 Чтобы вызвать экран настройки нужного элемента, нажмите кнопку [ENTER], когда этот элемент отображается.

4 Поворачивая диск управления, задайте нужное значение.

Сыграйте на клавиатуре, чтобы проверить звучание.

5 Чтобы выйти из экрана настройки, нажмите кнопку [ENTER] после завершения редактирования тембра.

6 Повторите шаги 2–5 выше, чтобы продолжить редактирование других параметров, если необходимо.

7 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

8 При необходимости сохраните новые настройки в регистрационной памяти.

Это позволит загрузить пользовательский тембр, если понадобится использовать его снова. Инструкции о сохранении см. в руководстве пользователя.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- *Прежде чем выбрать другой тембр, необходимо выполнить сохранение. При выборе другого тембра происходит сброс связанных с тембром настроек.*

Настройки эффектов

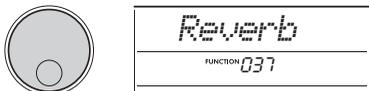
Выбор типа реверберации

Эффект Reverb (Реверберация) привносит в звучание реверберацию, например ощущение исполнения в большом концертном зале. Хотя при выборе стиля или композиции вызывается оптимальный тип реверберации для звука в целом, пользователь может выбрать другой тип реверберации вручную.

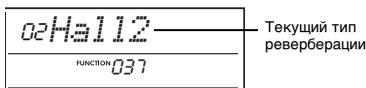
- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Reverb (Реверберация) (функция 037).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
Выбранный тип реверберации отображается на дисплее.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если используется один из типов реверберации, доступных только для композиций и стилей, на дисплее отображается «-- --».

- 4 Выберите нужный тип реверберации, вращая диск управления.

Сыграйте на клавиатуре, чтобы проверить звучание.
Подробное описание типов реверберации см. в перечне данных на веб-сайте.

Настройка глубины эффекта реверберации

Можно отдельно настроить глубину реверберации, применяемую к основному, наложенному и нижнему (при разделении тембров на клавиатуре) тембру, выполнив операции, описанные выше. Наименование элемента, выбираемого на шаге 2, см. в разделе «Перечень функций» в руководстве пользователя.

- 5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

Выбор типа хора

Эффект Chorus (Хорус) создает насыщенный звук, имитирующий проигрывание нескольких одинаковых тембров в унисон. Хотя при выборе стиля или композиции вызывается оптимальный тип хора для звука в целом, пользователь может выбрать другой тип хора вручную.

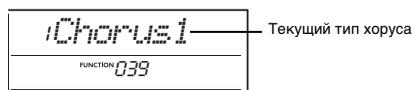
- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Chorus (Хорус) (функция 039).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
Выбранный тип хора отображается на дисплее.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если используется один из типов хора, доступных только для композиций и стилей, на дисплее отображается «-- --».

- 4 Выберите нужный тип хора, вращая диск управления.

Сыграйте на клавиатуре, чтобы проверить звучание.
Подробное описание типов хора см. в перечне данных на веб-сайте.

Настройка глубины хора

Можно настроить глубину хора, применяемого к основному, наложенному и нижнему (при разделении тембров на клавиатуре) тембру, выполнив операции, описанные выше. Наименование элемента, выбираемого на шаге 2, см. в разделе «Перечень функций» в руководстве пользователя.

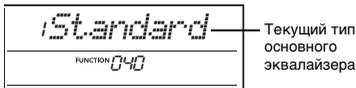
- 5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

Выбор настроек эквалайзера для наилучшего звучания

Пользователь может настроить эквалайзер (EQ) для наилучшего звучания инструмента.

1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [MEGA BOOST].

Текущая настройка основного эквалайзера отображается на дисплее.



2 Выберите нужную настройку основного эквалайзера, вращая диск управления.

Типы Master EQ (Основной эквалайзер)

1	Standard	Обеспечивает стандартный, более плоский амплитудно-частотный (необработанный) звук.
2	Piano	Оптимизирует звучание для исполнения соло на фортепиано.
3	Bright	Понижает средние частоты для получения яркого звучания.
4	Mild	Понижает высокие частоты для получения более мягкого звучания.

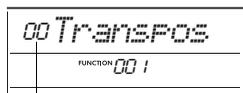
3 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

Полезные функции воспроизведения

Управление высотой звука — транспонирование

Общую высоту звука инструмента (за исключением тембров набора ударных) можно транспонировать вверх или вниз максимально на одну октаву с шагом в полтона.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку OCTAVE [-] или [+]. Текущее значение транспонирования отображается на экране.



Текущее значение Transpose (Транспонирование)

- 2 Вращайте диск управления, чтобы задать нужное значение транспонирования в диапазоне от -12 до +12.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Пользователь также может изменить значение, нажав кнопку OCTAVE. Нажмите кнопку [-] или [+], удерживая кнопку [SHIFT].

- 3 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

Управление высотой звука — тонкая настройка

Пользователь может выполнить тонкую настройку общей высоты звука инструмента (за исключением тембров набора ударных) в диапазоне 427,0–453,0 Гц с шагом 0,2 Гц. Значение по умолчанию — 440,0 Гц.

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Tuning (Подстройка) (функция 002).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. На экране отображается текущее значение.



Текущее значение Tuning (Подстройка)

- 4 Для регулировки подстройки поворачивайте диск управления.
- 5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

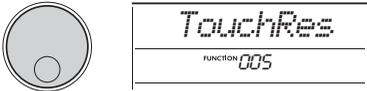
Изменение чувствительности клавиатуры к силе нажатия

Клавиатура этого инструмента снабжена функцией Touch Response (Чувствительность к силе нажатия), которая позволяет управлять выразительностью и динамикой игры на клавиатуре, а также имеет четыре уровня настройки силы нажатия.

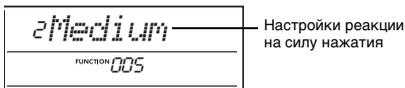
- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр TouchRes (Чувствительность к силе нажатия) (функция 005).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Текущая настройка реакции на силу нажатия отображается на дисплее.



- 4 Вращайте диск управления, чтобы выбрать значение реакции на силу нажатия от 1 до 4.

Реакция на силу нажатия

1	Soft	В результате получается громкий звук даже при мягкой игре.
2	Medium	Приводит к нормальному отклику, при котором мягкая игра производит тихие звуки, а игра с сильным нажатием дает громкие звуки.
3	Hard	Громкий звук возникает лишь при сильном нажатии на клавиши.
4	Fixed	Фиксированная громкость независимо от силы нажатия пользователя на клавиши.

- 5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

Настройка Time Signature (Тактовый размер)

Пользователь может изменить установленные по умолчанию значения тактового размера. Попробуйте изменить его на 6/8.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [METRONOME]. На экране отображается число долей в такте.



Число долей в такте (Числитель тактового размера).

- 2 Повернув диск управления, выберите число долей в такте.

В первой доле каждого такта звучит колокольчик, в остальных долях звучит щелчок метронома. Когда выбрано «00», щелчки звучат на всех долях. В данном примере выберите «06».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Этот параметр невозможно задать при воспроизведении стиля, композиции или ритма.

- 3 Для выхода из экрана настройки нажмите кнопку [ENTER].

- 4 Поверните циферблат, чтобы вызвать параметр TimeSigD (Знаменатель тактового размера).



- 5 Нажмите кнопку [ENTER]. Текущая длительность ноты доли отображается на дисплее.



Длина одной доли.

- 6 Поверните диск управления, чтобы выбрать длительность доли из 2 (половина), 4 (четверть), 8 (восьмая) или 16 (шестнадцатая) нот. Здесь выберите «08» (восьмая).

- 7 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

- 8 Подтвердите результат, прослушав воспроизведение звуков метронома.

Мелодический строй

По умолчанию для этой клавиатуры установлен равномерно темперированный строй — такая же подстройка, как для обычного акустического фортепиано. Однако настройку можно изменить на другой музыкальный темперированный строй в соответствии с музыкальным жанром или стилем, в котором хотите играть.

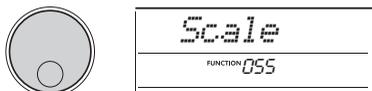
Выбор встроенного темперированного строя (Функция строя)

Можно выбрать подходящий темперированный строй из различных встроенных строев.

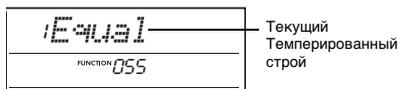
- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Scale (Строй) (функция 055).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
Выбранный тип темперированного строя отображается на экране.



- 4 Поворачивая диск управления, выберите темперированный строй. По умолчанию задано значение «1 Equal».

Типы встроенных темперированных строев

1	Equal	Равный
2	Pure Major	Чистый мажор
3	Pure Minor	Чистый минор
4	Bayat	Bayat (Arabic)
5	Rast	Rast (Arabic)

- 5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

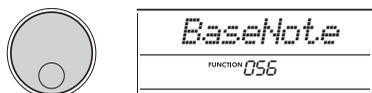
Установка основного тона для каждого темперированного строя

Следует указывать соответствующий основной тон (или тональность) в случае выбора темперированного строя, не являющегося равномерно темперированным, или при создании оригинального строя с помощью функции Scale Tune (Мелодический строй).

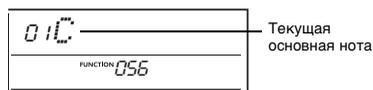
- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр BaseNote (Основная нота) (функция 056).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
Выбранный тип основной ноты отображается на экране.



- 4 Поверните наборный диск, чтобы выбрать основную ноту от C, C#, D, E♭, E, F, F#, G, A♭, A, B♭ и B.

По умолчанию установлено значение «C».

- 5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

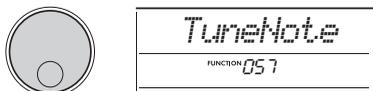
Подстройка каждой ноты для создания оригинального строя

Пользователь может настроить отдельные доли в центах («цент» — сотая часть полутона) для создания оригинального строя.

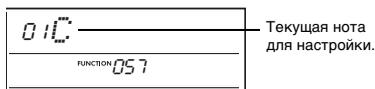
- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр TuneNote (Настройка высоты звука ноты) (функция 057).



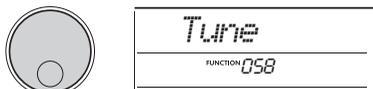
- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Настраиваемая нота отображается на экране.



- 4 Поверните наборный диск, чтобы выбрать ноту для настройки: C, C#, D, Eb, E, F, F#, G, Ab, A, Bb или B.

- 5 Для выхода из экрана настройки высоты звука ноты нажмите кнопку [ENTER].

- 6 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Tune (Подстройка) (функция 058).



- 7 Нажмите кнопку [ENTER]. Подстройка ноты, выбранной на шаге 4 выше, отображается на дисплее.



Значение Tuning (Подстройка)

- 8 Поверните диск управления для подстройки ноты в диапазоне от -64 до +63.

При одновременном нажатии кнопок [+] и [-] восстанавливается значение по умолчанию.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Начальные значения по умолчанию для каждой ноты определяются в соответствии с последними загруженными настройками температуры, то есть любой из указанных ниже.
 - Встроенный темперированный строй, выбранный в меню Scale (Строй) (функция 055).
 - Оригинальный темперированный строй (отредактированный), загруженный из регистрационной памяти, который вы отредактировали и сохранили в память.

- 9 Для выхода из экрана настройки нажмите кнопку [ENTER].

- 10 При необходимости выполните повторно шаги 2–9.

- 11 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

- 12 При необходимости сохраните выполненные здесь настройки в регистрационной памяти.

Сохранив настройки, вы сможете позже восстановить оригинальный строй. Дополнительные сведения о сохранении в регистрационную память см. в руководстве пользователя.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При вызове функции Scale (Строй) (функция 055) после использования подстройки строя отдельной ноты на экране отобразится сообщение «(Edited)» (Отредактировано). Если в этот момент повернуть диск управления, сообщение «(Edited)» (Отредактировано) исчезнет, а отредактированные настройки темперированного строя будут сброшены.

Параметры гармонизации/арпеджио

Синхронизация арпеджио с воспроизведением композиции/стиля/ритма (выравнивание арпеджио)

Когда одновременно с воспроизведением композиции/стиля/ритма нажимаются клавиши на клавиатуре для исполнения арпеджио, требуется нажимать на клавиши в нужные моменты времени для синхронизации арпеджио с другими воспроизводимыми дорожками. Однако, поскольку фактический ритм может немного опережать или отставать от доли (или и того и другого), то можно использовать функцию «Выравнивание арпеджио» для исправления незначительных неточностей в синхронизации (в соответствии с тремя настройками ниже), чтобы обеспечить правильное воспроизведение арпеджио.

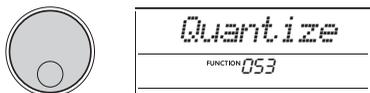
- OFF (Выкл.): Без синхронизации
- 1/8: синхронизация по восьмым нотам
- 1/16: синхронизация по четвертым нотам

При выборе типа арпеджио автоматически выбирается один из вариантов выше. Однако настройки можно изменить.

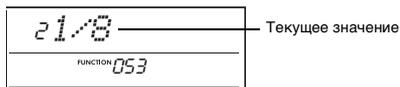
1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Quantize (Выравнивание) (функция 053).



3 Нажмите кнопку [ENTER]. На экране отображается текущее значение.



4 Поворачивая диск управления, выберите одну из настроек: OFF (Выкл.), «1/8» и «1/16».

5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

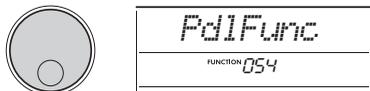
Поддержка воспроизведения арпеджио с помощью ножного переключателя (удержание арпеджио)

Нажимая ножной переключатель, подключенный к разъему [SUSTAIN], можно продолжить воспроизведение арпеджио даже после того, как клавиша будет отпущена.

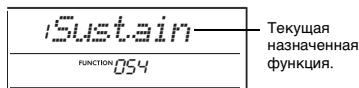
1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



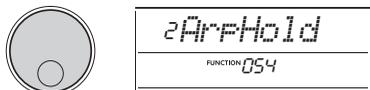
2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр PdfFunc (Функция ножного переключателя) (функция 054).



3 Нажмите кнопку [ENTER]. Текущая функция ножного переключателя отображается на экране.



4 Поворачивая диск управления, выберите ArpHold (Удержание арпеджио).



Если потребуется восстановить функцию сустейн для ножного переключателя, выберите вариант Sustain. Для использования обеих функций (удержание и сустейн) выберите Sus+ArpH.

5 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

6 Попробуйте воспроизводить арпеджио с использованием ножного переключателя.

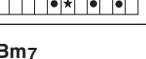
Начните играть на клавиатуре, чтобы запустить арпеджио, затем нажмите ножной переключатель. Воспроизведение арпеджио продолжится даже после отпущения клавиш. Отпустите ножной переключатель, чтобы остановить воспроизведение арпеджио.

Настройки стиля

Типы аккордов для воспроизведения стиля

Для новичков в области аккордов на этой схеме показаны часто применяемые аккорды. Так как существует множество аккордов и множество способов их использования в музыке, дополнительную информацию см. в имеющихся в продаже книгах по аккордам.

Значок ★ указывает основной тон.

Мажорный аккорд	Минорный аккорд	Септаккорд	Минорный септаккорд	Мажорный септаккорд
C 	Cm 	C7 	Cm7 	CM7 
D 	Dm 	D7 	Dm7 	DM7 
E 	Em 	E7 	Em7 	EM7 
F 	Fm 	F7 	Fm7 	FM7 
G 	Gm 	G7 	Gm7 	GM7 
A 	Am 	A7 	Am7 	AM7 
B 	Bm 	B7 	Bm7 	BM7 

- Помимо позиции основного тона допускаются также обращения со следующими исключениями:
m7, m7 ♯5, m7(11), 6, m6, sus4, aug, dim7, 7 ♯5, 6(9), sus2
- Обращения аккордов 7sus4 не распознаются, если какие-либо ноты пропущены.
- При проигрывании аккорда, который не распознается этим инструментом, на экран ничего не выводится. В этом случае будет воспроизводиться только ритмическая и басовая партии.

Упрощенные аккорды

Этот способ обеспечивает удобное проигрывание аккордов, указанных ниже, в области автоаккомпанемента одним, двумя или тремя пальцами.

Для основного тона «С»



Воспроизведение мажорного аккорда
Сыграйте основной тон (★) аккорда.



Воспроизведение минорного аккорда
Сыграйте основной тон с ближайшей черной клавишей слева от него.



Воспроизведение мажорного септаккорда
Сыграйте основной тон с ближайшей белой клавишей слева от него.



Воспроизведение минорного септаккорда
Сыграйте основной тон с ближайшими черной и белой клавишами слева от него (три клавиши одновременно).

Аккорды, сыгранные с включенной функцией Smart Chord Function

Когда тип аппликатуры (функция 032) установлен на «SmartChd», а в Smart Chord Key (функция 033) установлена желаемая тональность клавиш, можно воспроизводить полезные в музыкальном отношении аккорды, как показано в таблице ниже, просто играя каждую основную ноту в области автоаккомпанемента на клавиатуре.

Тональ-ность	Клавиша Smart Chord (индикация на экране)	Основной тон											
		D♭			E♭			F♯		G♯		B♭	
		C	D	E	F	G	A	B					
	FL7	C dim	D♭ m	D dim7	E♭ 1+5	E	F dim	F♯ 7	G	G♯ m	A	B♭ m7 ♭5	B
	FL6	C dim	D♭ 7	D	E♭ m	E	F m7 ♭5	F♯	G dim	G♯ m	A dim7	B♭ 1+5	B
	FL5	C m7 ♭5	D♭	D dim	E♭ m	E dim7	F 1+5	F♯	G dim	G♯ 7	A	B♭ m	B
	FL4	C 1+5	D♭	D dim	E♭ 7	E	F m	F♯	G m7 ♭5	G♯	A dim	B♭ m	B dim7
	FL3	C m	D♭	D m7 ♭5	E♭	E dim	F m	F♯ dim7	G 1+5	G♯	A dim	B♭ 7	B
	FL2	C m	D♭ dim7	D 1+5	E♭	E dim	F 7	F♯	G m	G♯	A m7 ♭5	B♭	B dim
	FL1	C 7	D♭	D m	E♭	E m7 ♭5	F	F♯ dim	G m	G♯ dim7	A 1+5	B♭	B dim
Без тональности	SP0 (default)	C	D♭ dim	D m	E♭ dim7	E 1+5	F	F♯ dim	G 7	G♯	A m	B♭	B m7 ♭5
	SP1	C	D♭ dim	D 7	E♭	E m	F	F♯ m7 ♭5	G	G♯ dim	A m	B♭ dim7	B 1+5
	SP2	C	D♭ m7 ♭5	D	E♭ dim	E m	F dim7	F♯ 1+5	G	G♯ dim	A 7	B♭	B m
	SP3	C dim7	D♭ 1+5	D	E♭ dim	E 7	F	F♯ m	G	G♯ m7 ♭5	A	B♭ dim	B m
	SP4	C	D♭ m	D	E♭ m7 ♭5	E	F dim	F♯ m	G dim7	G♯ 1+5	A	B♭ dim	B 7
	SP5	C dim	D♭ m	D dim7	E♭ 1+5	E	F dim	F♯ 7	G	G♯ m	A	B♭ m7 ♭5	B
	SP6	C dim	D♭ 7	D	E♭ m	E	F m7 ♭5	F♯	G dim	G♯ m	A dim7	B♭ 1+5	B
	SP7	C m7 ♭5	D♭	D dim	E♭ m	E dim7	F 1+5	F♯	G dim	G♯ 7	A	B♭ m	B

ПРИМЕЧАНИЕ

• На экране инструмента аккорды «1+5» обозначаются теми же символами, что и каждое мажорное трезвучие.

Изменение тембров для каждой партии стиля (изменение стиля)

Стиль состоит из шести дорожек, которые содержат одну или две части, показанные ниже. Пользователь может изменить тембры, назначенные партиям стилей, например ударным и бас-гитаре.

Дорожка	Партия	Индикация на экране
DRUMS (УДАРНЫЕ)	Drums1 (Ударные 1)	StyVcDr1
	Drums2 (Ударные 2)	StyVcDr2
BASS (БАС)	Бас	StyVcBas
CHORD1 (АККОРД 1)	Chord1 (Аккорд 1)	StyVcCh1
CHORD2 (АККОРД 2)	Chord2 (Аккорд 2)	StyVcCh2
PAD (ПЭД)	Пэд	StyVcPad
PHRASE (ФРАЗА)	Phrase1 (Фраза 1)	StyVcPh1
	Phrase2 (Фраза 2)	StyVcPh2

ПРИМЕЧАНИЕ

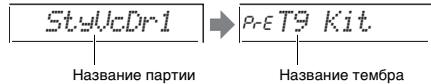
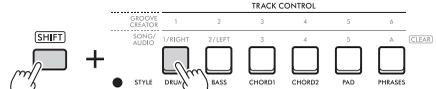
- В зависимости от выбранного стиля некоторые из перечисленных выше партий могут быть недоступны.

1 После нажатия кнопки [STYLE] выберите нужный стиль, вращая диск управления.

Дорожки, содержащиеся в выбранном стиле, отображаются на экране.



2 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [TRACK CONTROL], соответствующую дорожке/партии, содержащей тембр, который нужно изменить.



На короткое время отображается название выбранной партии, за которым следует название тембра, назначенного партии.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если тембр совпадает с первоначально назначенным тембром, слева от названия тембра отображается «PrE».
- Если дорожка состоит из двух партий, экран настройки для первой партии вызывается путем выполнения шага 2, описанного выше. Чтобы изменить тембр второй партии, повторите шаг 2 выше.

3 Поворачивая диск управления, выберите нужный тембр.

4 Проверьте звучание тембра, воспроизведя стиль.

ПРИМЕЧАНИЕ

- К тембрам, которые можно выбрать на шаге 3 выше, относятся тембры с примененными эффектами, такими как DSP1 и гармонизация/арпеджио. Однако эффекты отключаются, когда эти тембры используются для партий стиля. Из-за различий они иногда по-разному отображаются на экране, но остаются такими же, как выбранные пользователем тембры.
- Поскольку эти изменения тембра являются временными, они автоматически сбрасываются при выборе другого стиля. Используйте регистрационную память для сохранения изменений, чтобы использовать их в будущем.

Проигрывание аккордов без воспроизведения стиля

Для такого воспроизведения нажмите кнопку [STYLE] и включите стиль (ACMP), нажав кнопку [ACMP ON/OFF] (АККОМП. ВКЛ/ВЫКЛ) (убедитесь, что функция SYNC START (Синхронный старт) выключена). Это позволит слышать только звуки аккордов (воспроизводимых использованием тембров баса и пэда) без воспроизведения стиля при игре аккордов в области автоаккомпанемента на клавиатуре. Соответствующие символы аккордов также отображаются на экране.

В этой ситуации можно применять эффекты гармонизации при помощи правой руки без воспроизведения автоаккомпанемента.



Воспроизведение фонового музыкального сопровождения

Настройка по умолчанию предусматривает воспроизведение и повторение только нескольких встроенных композиций при нажатии кнопки [DEMO]. Эту настройку можно изменить на воспроизведение всех внутренних композиций или воспроизведение всех композиций, переданных с компьютера, что дает большую гибкость при использовании инструмента для фонового музыкального сопровождения. Для обеспечения удобства и удовольствия пользователя от прослушивания предусмотрены шесть настроек группы воспроизведения.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [DEMO] для вызова экрана выбора DemoGrp (функция 077). Выбранная группа воспроизведения отображается на экране.



- 2 Вращая диск управления, выберите группу повторного воспроизведения из приведенной ниже таблицы.

Demo	Встроенные композиции 001–003
Preset	Все встроенные композиции
User	Все пользовательские композиции
Download	Все композиции, переданные с компьютера
USB	Все композиции (файлы MIDI) на подключенном USB-устройстве хранения данных
Audio	Все аудиокomпозиции на подключенном USB-устройстве хранения данных

- 3 Нажмите кнопку [DEMO].

Композиции в выбранной группе воспроизведения воспроизводятся непрерывно. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [DEMO] еще раз.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если пользовательские композиции, загруженные композиции или композиции на USB-устройстве отсутствуют, воспроизводятся демонстрационные композиции.

Воспроизведение композиций в случайном порядке

Можно изменить порядок, в котором воспроизводятся композиции при нажатии кнопки [DEMO], с порядка по возрастанию номеров на случайный.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Данную настройку можно изменить, только если для DemoGrp (функция 077) установлено иное значение, кроме «Demo».

- 1 Нажмите кнопку [FUNCTION] для отображения экрана Function (Функция).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр PlayMode (Режим воспроизведения) (функция 078).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].

Выбранный режим воспроизведения отображается на экране.



Текущий режим воспроизведения

- 4 Поворачивая диск управления, выберите режим Random (Случайный).

Чтобы включить обычное воспроизведение в порядке по возрастанию номеров, снова выберите режим Normal (Обычный).

- 5 Нажмите кнопку [DEMO].

Композиция из выбранной группы в «DemoGrp» воспроизводятся в случайном порядке. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [DEMO] еще раз.

Задание тембра мелодии для встроенной композиции

Пользователь может изменить тембр мелодии встроенных композиций, а также композиций MIDI с внешнего устройства на любой другой желаемый тембр.

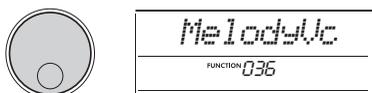
- 1 Нажмите кнопку [SONG/AUDIO], выберите нужную встроенную композицию и начните воспроизведение.
- 2 После нажатия кнопки [VOICE] выберите нужный тембр, вращая диск управления.



- 3 Нажмите кнопку [FUNCTION].



- 4 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр MelodyVc (Тембр мелодии) (функция 036).



- 5 Нажмите кнопку [ENTER]. Тембр, выбранный на шаге 2 выше, применяется к мелодии композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При выборе другой композиции изменение тембра мелодии будет отменено.
- Нельзя изменять тембр мелодии пользовательской композиции.
- Тембр, назначенный для партии, не являющейся мелодией, может быть изменен в некоторых композициях, например в композициях на USB-устройстве или переданных с компьютера.
- Нельзя изменять тембр аудиокomпозиции.

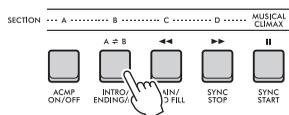
- 6 Нажмите кнопку [FUNCTION] для выхода из экрана Function (Функция).

Функция Groove Creator (Создание ритма)

Использование функции Groove Retrigger Function (Повторное воспроизведение ритма)

Эта функция позволяет многократно зацикливать начало воспроизводимой в данный момент части.

- 1 Нажмите кнопку [GROOVE CREATOR] и выберите нужный ритм с помощью вращения диска управления.
- 2 Нажмите кнопку [▶/■] (START/STOP) или любую клавишу в области автоаккомпанеента для запуска воспроизведения ритма.
- 3 Нажатие кнопки воспроизводимой в текущий момент части запустит воспроизведение заново. Удерживание кнопки нажатой приводит к циклическому воспроизведению начальной партии для специальных эффектов повтора.



Длина зацикленного сегмента может быть изменена с помощью регуляторов (Retrigger Rate (Скорость гейтирования триггера); стр. 19).

ПРИМЕЧАНИЕ 1

- Во время записи воспроизведения композиции с функцией повторного воспроизведения помните, что индикатор долей на экране, метроном и арпеджио не синхронизированы с воспроизведением записанной композиции.

Регуляторы — настраиваемые параметры

В данном разделе описаны параметры, которые можно назначить для регуляторов.

1, 4 CUTOFF / RESONANCE (СРЕЗ / РЕЗОНАНС)

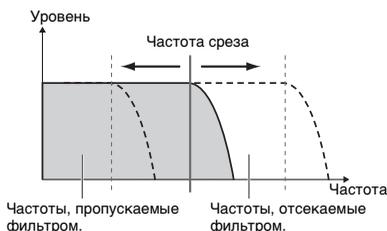
Эти эффекты позволяют изменять тон, контролируя фильтр частот, а также создавая резонансный пик на частоте среза. Попробуйте создать некоторые популярные эффекты фильтров синтезатора.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда выбран параметр **1**, эти эффекты применяются к основному и наложенному тембрам.
- Когда выбран параметр **4**, эти эффекты применяются к стилям и ритмам.
- Помните, что эти эффекты могут иногда вызывать искажения, особенно на низких частотах.

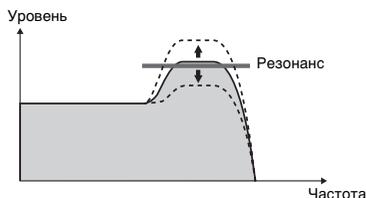
● Регулятор A: CUTOFF (Срез)

Изменяет яркость звучания путем установления частоты среза. При повороте регулятора влево звук становится более закрытым или приглушенным. При повороте регулятора A вправо — более ярким.



● Регулятор B: RESONANCE (Резонанс)

Изменяет акцент на частоте среза, регулируя величину резонанса фильтра. Поворот регулятора вправо увеличивает резонанс для акцентирования частот на частоте среза, что приводит к усилению пикового эффекта.



2, 5 REVERB / CHORUS (РЕВЕРБЕРАЦИЯ / ХОРУС)

● Регулятор A: REVERB (Реверберация)

Воспроизводит акустическую атмосферу концертного зала или джаз-клуба. При повороте регулятора вправо увеличивается глубина реверберации.

● Регулятор B: CHORUS (Хорус)

Создает эффекты, делающие звучание более теплым и полным. При повороте регулятора вправо увеличивается глубина хоруса.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда выбран параметр **2**, эти эффекты применяются к основному/наложенному тембрам.
- Когда выбран параметр **5**, эти эффекты применяются к стилям и ритмам.

3 DSP1, 7 DSP2

● Регулятор A/B: DSP PARAMETER A/B (Параметры DSP A/B)

С помощью встроенных цифровых эффектов пользователь может применять эффекты DSP к звукам этого инструмента. Эффект DSP1 применяется к основному тембру, а эффект DSP2 применяется к партии, выбранной в разделе DSP2 Part (Партия DSP2) (функция 043). Каждый эффект имеет два параметра, которые назначаются регуляторам A и B. Когда выбран параметр **3**, можно управлять параметрами DSP1 с помощью регуляторов. Когда выбран параметр **7**, доступно управление параметрами DSP2. Поворачивая регуляторы в реальном времени, пользователь может изменять динамику музыки различными способами, например изменять скорость вращения (медленно/быстро) вращающегося динамика или изменять степень эффекта искажения.

6 VOLUME BALANCE / RETRIGGER RATE (Баланс громкости / Скорость гейтирования триггера)

● Регулятор А: VOLUME BALANCE (Баланс громкости)

При повороте регулятора А вправо громкость стиля, ритма или композиции уменьшается. При повороте регулятора А влево громкость внешних звуков разъема [AUX IN] или разъема [USB TO HOST] уменьшается. Звуки игры на клавиатуре и пэдов QUICK SAMPLING не регулируются. Используя эту функцию, пользователь может изменить баланс уровней между партиями сопровождения (стиль, ритм, композиция) и внешними звуками или между звуками партий сопровождения, внешними звуками и игрой на клавиатуре и звуками пэдов.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда функция Audio Loop Back (Закольцовывание аудио) (функция 070) выключена (OFF), громкость внешних звуков от разъема [USB TO HOST] не может быть отрегулирована.

● Регулятор В: RETRIGGER RATE (Скорость гейтирования триггера)

Регулирует скорость гейтирования триггера (длину повторяющейся части) функции гейтирования триггера ритма (стр. 17). При повороте регулятора вправо скорость уменьшается, а при повороте влево — увеличивается.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если для воспроизведения ритма задан темп больше 200, поворот регулятора вправо может не повлиять на длину.

Предлагаются несколько интересных и музыкальных способов использования регуляторов для управления различными эффектами.

Рекомендуемое использование регуляторов

Номер, эффект		Пример последовательности действий
1	CUTOFF (Срез) / RESONANCE (Резонанс)	Выберите тембр синтезатора «184 Gemini» или «214 Noise». Затем выберите 1 с помощью кнопки [KNOB ASSIGN] (Назначение регулятора). Вращение регуляторов А или В во время воспроизведения обеспечивает эффект динамического свип-фильтра аналогового синтезатора.
2	REVERB (Реверберация) / CHORUS (Хорус)	Выберите тембр 010, CP80. Выберите 2 с помощью кнопки [KNOB ASSIGN] (Назначение регулятора). Поверните регуляторы А и В до конца влево, чтобы услышать настоящее, необработанное звучание тембра. При повороте регулятора В вправо к звуку применяется эффект Chorus (Хорус). Поворот регулятора А вправо добавляет эффект реверберации, который имитирует звучание концертного зала.
3	DSP1	Выберите тембр 038, Cool!Org. Выберите 3 с помощью кнопки [KNOB ASSIGN] (Назначение регулятора). На экране функций установите для параметра DSP1 Type (функция 041) значение «01 RotarySp». Используйте регулятор А для изменения скорости вращения вращающегося динамика во время игры на клавиатуре. Медленным вращением регулятора можно постепенно изменять скорость, как на настоящем вращающемся динамике. Использование регулятора В позволяет применить к звуку эффект искажения.
6	VOLUME BALANCE (Баланс громкости) / RETRIGGER RATE (Скорость гейтирования триггера)	Регулятор А: подключите внешнее аудиоустройство или компьютер, а затем поверните регулятор А во время воспроизведения звуков на внешнем устройстве. Пользователь может отрегулировать баланс громкости между игрой на этом инструменте и звуками устройства.
		Регулятор В: выберите часть С в Groove 008, FrenchDJ и запустите воспроизведение Groove (Ритм). Поверните регулятор В вправо, удерживая нажатой кнопку [C], чтобы сократить скорость гейтирования триггера, как это делают ди-джеи.

Играйте как ди-джей!

Динамическая функция Groove Creator и регуляторы Live Control предоставляют пользователю мощные инструменты, позволяющие играть как профессиональный ди-джей! Поскольку ритмы и вариации частей меняются плавно, без перерывов в ритме, играть становится гораздо легче. Тем не менее, чувство ритма играет важную роль. Итак, увеличьте громкость, почувствуйте ритм и работайте с кнопками и регуляторами — будто бы перед танцполом!

В данном примере использования Groove 001 (Elec Dnc) описано, как взять один ритм и изменять его различными способами.

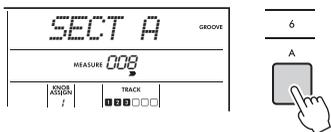


Создание вступительной партии с помощью элементов управления включением/выключением дорожки

- 1 Нажмите кнопку [GROOVE CREATOR]. Затем выберите Groove 001 с помощью диска управления или кнопок с номерами.
- 2 Используйте кнопки [TRACK CONTROL] для включения треков [1], [2] и [3] и выключения треков [4], [5] и [6], чтобы воспроизводились только ритм-секции.



- 3 Нажмите кнопку части [A], чтобы включить воспроизведение части A.
- 4 Нажмите кнопку [▶/■], чтобы начать воспроизведение.
- 5 Наблюдая за долями «▶▶▶▶» и номером такта по мере их изменения на дисплее, нажмите кнопку дорожки [6], чтобы включить дорожку [6] при воспроизведении четвертой доли такта 008 (непосредственно перед повторным запуском такта 001).



- 6 Используя то же время, что и в шаге 5, одновременно нажмите кнопки треков [4] и [5], чтобы включить треки [4] и [5].

ПРИМЕЧАНИЕ

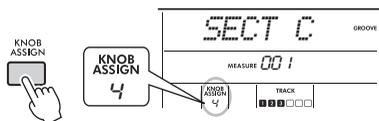
• Одновременно можно включать и выключать не более двух треков, поэтому одновременно нажимайте только две кнопки.

Создание возбуждающего и интригующего звучания за счет смены частей

- 1 Следите за индикаторами доли «▶▶▶▶», и по мере того, как они изменяются на экране, нажмите кнопку части [B] в подходящее время, чтобы переключиться на часть B. Даже если пользовательский ритм немного сбивается, часть будет естественным образом меняться в такт ритму.
- 2 Используя то же время, что и в шаге 1, нажмите кнопку частей [C] или [D], чтобы создать ритм.

Добавление эффектов к ритму с помощью регуляторов Live Control

- 1 Следя за экраном, несколько раз нажмите кнопку [KNOB ASSIGN] (по мере необходимости), чтобы выбрать «4».



- 2 Поверните регулятор В полностью вправо, а затем поверните регулятор А полностью влево.



- 3 Постепенно поверните регулятор А вправо, чтобы изменить приглушенный звук на чистый и яркий звук. Попробуйте вращать регулятор, соответствующая темпу.

- 4 Теперь попробуйте вращать регулятор А вперед и назад, соответствуя ритму. Обратите внимание, что можно получить вариации даже с одной и той же ритмической фразой.
- 5 Как и в описанных выше шагах, нажмите кнопку [KNOB ASSIGN], чтобы выбрать «5».
- Параметр «5» (REVERB/CHORUS (Реверберация/Хорус)) регулирует реверберацию и теплоту звуков.

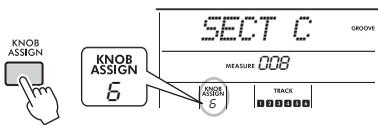
ПРИМЕЧАНИЕ

- Выбор комбинации функций не повлияет на звук, даже если стрелка регулятора не находится в центральном положении. Выбранная функция работает только при перемещении регулятора.

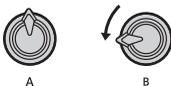
Создание более возбуждающего звучания с помощью функции повторного воспроизведения

Нажмите кнопку [C], чтобы переключиться на часть С и прослушать ее. После запуска доли такта 005 удары становятся все более частыми. Это придает интенсивность и экспрессию. Пользователь может поднять уровень экспрессии собственного исполнения с помощью аналогичного эффекта «rapid-fire» с помощью функции Retrigger и регуляторов Live Control.

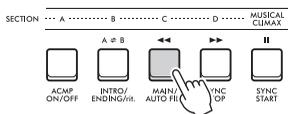
- 1 Следя за экраном, несколько раз нажмите кнопку [KNOB ASSIGN] (по мере необходимости), чтобы выбрать «6».



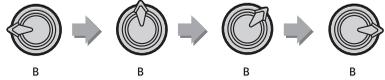
- 2 Поверните регулятор В примерно на 90° влево.



- 3 Следя за индикаторами доли «▶▶▶▶▶▶» и номером такта на экране, нажмите и удерживайте кнопку части [C] непосредственно перед тем, как счетчик измерений достигнет 005.



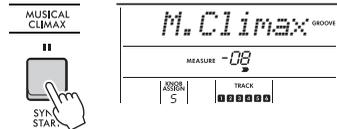
- 4 Удерживая нажатой кнопку части [C], поверните регулятор В, как показано ниже. Доли становятся более частыми в зависимости от положения регулятора.



- 5 Отпустите кнопку [C] на динамическом пике, чтобы вернуться к нормальному воспроизведению ритма.

Переход к другому ритму с музыкальной кульминацией

- 1 Следя за индикаторами доли «▶▶▶▶▶▶» на экране, нажмите кнопку [MUSICAL CLIMAX] (Музыкальная кульминация) непосредственно перед тем, как такт изменится с 008 на 001. Ритм начинает нарастать до кульминации с 8-ми тактовым вступительным отсчетом (отрицательный счет).



- 2 Как только отсчет приблизится к 000, используйте кнопки с номерами или вращайте диск управления, чтобы ввести другой номер ритма. Рассчитать время может быть немного сложно, но с практикой можно легко переключиться на другой ритм после музыкальной кульминации — как профессиональный ди-джей!

ПРИМЕЧАНИЕ

- Запомнив следующий ритм в настройках регистрационной памяти, пользователь может легко переключать ритмы одним нажатием кнопки.

Последовательность действий при использовании USB-устройства хранения данных

В этой главе рассматриваются инструкции по эксплуатации, относящиеся к файлам, находящимся на USB-устройстве хранения данных, такие как сохранение, загрузка и удаление. В данной инструкции предполагается, что к инструменту уже подключено USB-устройство. Дополнительные сведения о том, как подключить USB-устройство хранения данных, см. в руководстве пользователя.

Сохранение данных пользователя на USB-устройстве хранения данных

Пользовательские данные включают следующие элементы:

- Все 10 пользовательских композиций
- Переданные с компьютера данные стилей, загруженные в стили 291–300
- Все настройки регистрационной памяти

Пользовательские данные можно сохранить как один пользовательский файл (.usr) на USB-устройстве хранения данных.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Дополнительные сведения о сохранении сэмплов см. на стр. 23.
- Пользовательский файл имеет расширение «.usr», которое не отображается на экране инструмента. Проверьте расширение файла на экране компьютера, подключив к компьютеру USB-устройство хранения данных.

1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



2 Вращайте диск управления, чтобы вызвать сообщение «SaveUSER».



3 Нажмите кнопку [ENTER].

Имена файлов пользователя отображаются на экране как «USER ***» (***: номер). Чтобы выбрать другой файл, поверните диск и выберите нужный файл в диапазоне от USER001 до USER100.



4 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].

Отобразится сообщение «SaveOK?» (Сохранить?) для подтверждения операции. Для отмены операции нажмите кнопку [EXIT].

Перезапись существующих файлов

Если файл, выбранный в качестве пользовательского файла, уже содержит данные, на экране отобразится сообщение «Overwrt?» (Перезаписать?).

5 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].

Через некоторое время отобразится сообщение о завершении операции, и пользовательский файл (.usr) будет сохранен в папке USER FILES, которая автоматически создается на USB-устройстве хранения данных.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию сохранения невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Время выполнения этой операции зависит от состояния USB-устройства хранения данных.

6 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

ПРИМЕЧАНИЕ

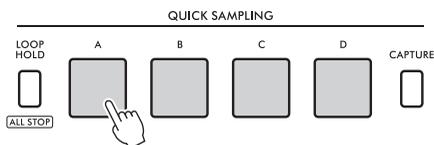
- Если потребуется снова загрузить этот пользовательский файл (.usr) в инструмент, используйте операцию загрузки (стр. 25).

Сохранение сэмплов на USB-устройстве хранения данных

ВАЖНО

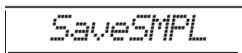
- Если инструмент находится в режиме Quick Sampling, нажмите кнопку [CAPTURE], чтобы выйти из режима, а затем выполните следующие действия.

- 1 Нажмите пэды QUICK SAMPLING [A]–[D], чтобы подтвердить, какие пэды содержат сэмплы, которые необходимо сохранить.



- 2 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).

На экране отобразится сообщение «SaveSMPL» (Сохранить сэмпл).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
На экране отобразится сообщение «PressA-D».

- 4 Нажмите пэд QUICK SAMPLING, содержащий сэмпл, который необходимо сохранить.

Если нажат пэд, не содержащий сэмпла, на дисплее отобразится «NoData». В этом случае повторно выберите пэд.

- 5 Выберите файл для сохранения, повернув диск управления.

- SMPL001 – SMPL250

- 6 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].

На экране отобразится сообщение «SaveOK?» (Сохранить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к приведенному выше шагу 2 без сохранения.

Перезапись существующих файлов

Если файл, выбранный для сохранения, уже содержит данные, на экране отобразится сообщение «Overwt?» (Перезаписать?).

- 7 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию сохранения.

На экране ненадолго отобразится сообщение «Saving» (Сохранение), и сэмпл будет сохранен.

- 8 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

Сохранение пользовательской композиции в формате SMF на USB-устройстве хранения данных

Пользовательскую композицию можно преобразовать в формат SMF (стандартный MIDI-файл) и сохранить на USB-устройстве хранения данных.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если размер преобразованного файла SMF слишком большой, например если это пользовательская композиция, записанная с данными ритма, его невозможно воспроизвести на этом инструменте. В этом случае рекомендуется использовать аудиозапись.
- Эффект DSP нельзя преобразовать в формат SMF.
- Настройка транспонирования на этом инструменте не включается в данные.

1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).

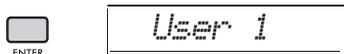


2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр SaveSMF (Сохранить SMF).



3 Нажмите кнопку [ENTER].

Названия доступных пользовательских композиций отображаются на дисплее как «User **» (**: 1–10). Чтобы выбрать композицию для преобразования, поверните диск и выберите нужное значение из диапазона User 1 — User 10 (Пользователь 1 — Пользователь 10).



4 Нажмите кнопку [ENTER].

Названия доступных пользовательских файлов на USB-устройстве отображаются на экране как «SONG***» (***: 001–100). Чтобы выбрать желаемое место для сохранения, вращайте диск управления и выберите SONG001 – SONG100.



5 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].

На экране отобразится сообщение «SaveOK?» (Сохранить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить сохранение.

Перезапись существующих файлов

Если файл, выбранный для сохранения, уже содержит данные, на экране отобразится сообщение «Overwrt?» (Перезаписать?).

6 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию сохранения.

Через некоторое время отобразится сообщение о завершении операции, и пользовательская композиция будет сохранена в папке USER FILES в формате SMF 0), которая автоматически создается на USB-устройстве хранения данных.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию сохранения невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Время выполнения этой операции зависит от состояния USB-устройства хранения данных.

7 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

Загрузка пользовательских данных с USB-устройства хранения данных

Пользовательские данные (стр. 22), которые сохранены как один пользовательский файл (.usr) на USB-устройстве хранения данных, можно загрузить в этот инструмент.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- При загрузке пользовательского файла будут перезаписаны и стерты все имеющиеся данные, включая все 10 пользовательских композиций, данные стилей, которые загружены в стили с номерами 291–300, и все настройки в регистрационной памяти. Перед загрузкой пользовательского файла следует сохранить важные данные, которые требуется оставить, как другой файл на отдельном USB-устройстве хранения данных.

ВАЖНО

- Обратите внимание, что пользовательские файлы должны сохраняться в папке «USER FILES» на USB-устройстве хранения данных. Файлы, хранящиеся вне этой папки, не распознаются.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Дополнительные сведения о загрузке сэмплов см. на стр. 26.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр LoadUSER (Загрузить пользовательские данные).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Названия пользовательских файлов на USB-устройстве отображаются на экране как «USER***» (***: номер). При необходимости выберите другой файл пользователя, вращая диск управления.



- 4 Еще раз нажмите кнопку [ENTER]. На экране отобразится сообщение «LoadOK?» (Загрузить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить загрузку.

- 5 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию загрузки. По завершении загрузки на дисплее отобразится сообщение «Complete» (Завершено).

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию загрузки невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

- 6 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].
- 7 Убедитесь, что данные были правильно загружены, выбрав пользовательскую композицию, один из стилей 291–300 и (или) настройки регистрационной памяти.

Загрузка сэмплов с USB-устройства хранения данных

ВАЖНО

- Если инструмент находится в режиме *Quick Sampling*, нажмите кнопку [CAPTURE], чтобы выйти из режима. Выполните следующие действия.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Загрузка приведет к перезаписи и удалению ранее созданных сэмплов. Предварительно сохраните нужные сэмплы на USB-устройство (стр. 23).

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр LoadSMPL (Загрузить сэмпл).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
На экране отобразится сообщение «PressA-D». Если на USB-устройстве нет сэмплов, вместо этого отобразится сообщение «NoFile» и будет выполнен возврат на экран шага 2, указанного выше.
- 4 Нажмите один из пэдов QUICK SAMPLING, чтобы зарегистрировать (загрузить) сэмпл.
- 5 Выберите файл для загрузки, повернув диск управления.
- 6 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].
На экране отобразится сообщение «LoadOK?» (Загрузить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить загрузку и вернуться к экрану шага 2, указанного выше.

- 7 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию загрузки.
На дисплее ненадолго отобразится сообщение «Loading», и сэмпл будет зарегистрирован для пэда.

- 8 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

- 9 Попробуйте запустить загруженные образцы.
Чтобы воспроизвести сэмпл, нажмите пэд, в котором был зарегистрирован загруженный сэмпл.

Загрузка файла WAV с USB-устройства хранения данных

Сохраненные на USB-устройстве файлы WAV можно импортировать на инструмент как сэмплы и зарегистрировать в пэдах QUICK SAMPLING.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Доступные форматы файлов: моно или стерео PCM (WAV) 44,1 кГц с 16 бит.

ВАЖНО

- Если инструмент находится в режиме Quick Sampling, нажмите кнопку [CAPTURE], чтобы выйти из режима. Затем выполните следующие действия.

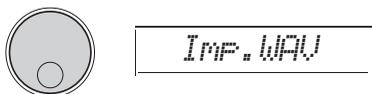
УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операция по импорту файлов приведет к перезаписи и удалению ранее созданных сэмплов. Предварительно сохраните нужные сэмплы на USB-устройство (стр. 23).

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



- 2 Вращайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Imp.WAV.



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
На экране отобразится сообщение «PressA-D». Если на USB-устройстве нет файлов WAV, вместо этого отобразится сообщение «NoFile» и будет выполнен возврат на экран шага 2, указанного выше.
- 4 Нажмите один из пэдов QUICK SAMPLING, чтобы зарегистрировать (загрузить) файл WAV.
- 5 Выберите файл для импорта, повернув диск управления.

- 6 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].
На экране отобразится сообщение «LoadOK?» (Загрузить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить загрузку и вернуться к экрану шага 2, указанного выше.
- 7 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию загрузки.
На дисплее ненадолго отобразится сообщение «Loading», и файл WAV будет импортирован как сэмплы и зарегистрирован в пэде.
- 8 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].
- 9 Попробуйте запустить загруженные образцы.
Чтобы воспроизвести сэмплы, нажмите пэд, в котором был зарегистрирован загруженный сэмпл.

Загрузка отдельных файлов стилей

Данные стиля, созданного на другом инструменте или компьютере, можно загрузить в стили с номерами 291–300 и затем воспроизводить их так же, как внутренние встроенные стили. Возможно выполнение двух следующих операций загрузки.

- Загрузка файла стиля (.sty), хранящегося в корневом каталоге USB-устройства хранения данных.
- Загрузка файла стиля (.sty), переданного с компьютера во внутреннюю память инструмента.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Инструкции по передаче файла стиля из компьютера см. в разделе «Computer-related Operations» (Операции, связанные с компьютером) на веб-сайте. После передачи данных загрузите данные стиля в один из стилей с номерами 291–300, чтобы обеспечить возможность их воспроизведения.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- При загрузке файла стиля данные, сохраненные в номере назначения, перезаписываются и стираются. Перед загрузкой следует сохранить важные данные, которые требуется оставить, как другой файл на отдельном USB-устройстве хранения данных.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



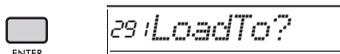
- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр LoadSTY (Загрузить стиль).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER].
Отображается файл стиля на USB-устройстве или во внутренней памяти инструмента. При необходимости выберите файл для загрузки, повернув диск управления.



- 4 Еще раз нажмите кнопку [ENTER].
На экране отобразится «*** LoadTo?» (***: 291–300). Чтобы загрузить файл с другим номером, выберите номер, вращая диск управления.



- 5 Нажмите кнопку [ENTER] еще раз.
На экране отобразится сообщение «LoadOK?» (Загрузить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить загрузку.

- 6 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию загрузки.
По завершении загрузки на дисплее отобразится сообщение «Complete» (Завершено).

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию загрузки невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

- 7 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].
- 8 Нажмите кнопку [STYLE], затем с помощью диска управления выберите стиль с номером 291–300 и попробуйте его воспроизвести.

Удаление сэмплов с USB-устройства хранения данных

ВАЖНО

- Если инструмент находится в режиме *Quick Sampling*, нажмите кнопку [CAPTURE], чтобы выйти из режима, а затем выполните следующие действия.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр Del SMPL (Удалить сэмпл).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Если на USB-устройстве нет сэмплов, вместо этого отобразится сообщение «NoFile» и будет выполнен возврат на экран шага 2, указанного выше.

- 4 Выберите файл для удаления, повернув диск управления.

- 5 Еще раз нажмите кнопку [ENTER]. На экране отобразится сообщение «Del OK?» (Удалить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить удаление и вернуться к экрану шага 2, указанного выше.

- 6 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию удаления. На экране ненадолго отображается сообщение «Deleting» (Удаление), и сэмпл будет удален.

- 7 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

Удаление аудиофайлов с USB-устройства хранения данных

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).



- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится параметр DelAUDIO (Удаление аудио).



- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Аудиофайлы на USB-устройстве отображаются на экране как «AUDIO ***» (***: номер). Выберите файл для удаления, повернув диск управления.



- 4 Еще раз нажмите кнопку [ENTER]. На экране отобразится сообщение «Del OK?» (Удалить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить удаление и вернуться к экрану шага 2, указанного выше.

- 5 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию удаления.

По завершении удаления на дисплее отобразится сообщение «Complete» (Завершено).

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию удаления невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

- 6 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

Удаление пользовательских файлов с USB-устройства хранения данных

Предусмотрена возможность удаления пользовательских файлов (.usr) из корневого каталога USB-устройства хранения данных.

ВАЖНО

- Удалить можно только пользовательские файлы (.usr) в папке «USER FILES» на USB-устройстве хранения данных. Файлы, хранящиеся вне этой папки, не распознаются.

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).
- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится Del USER.



Del USER

- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Пользовательские файлы на USB-устройстве отображаются на экране как «USER ***» (***: номер). Выберите файл для удаления, повернув диск управления.



USER001

- 4 Еще раз нажмите кнопку [ENTER]. На экране отобразится сообщение «Del OK?» (Удалить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить удаление.

- 5 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию удаления.

По завершении удаления на дисплее отобразится сообщение «Complete» (Завершено).

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию удаления невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

- 6 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

Удаление файлов SMF с USB-устройства хранения данных

Файлы MIDI, записанные на этом инструменте и сохраненные на USB-устройстве с помощью операции SaveSMF (стр. 24), можно удалить по отдельности.

ВАЖНО

- Удалить можно только файлы SMF (.mid) в папке «USER FILES» на USB-устройстве хранения данных. Файлы, хранящиеся вне этой папки, не распознаются. Применение этой операции возможно только к файлам с названиями в формате «SONG***» (***: 001–100).

- 1 Удерживая нажатой кнопку [SHIFT], нажмите кнопку [FUNCTION] для вызова экрана File Control (Управление файлами).
- 2 Поворачивайте диск управления, пока на экране не отобразится Del SMF.



Del SMF

- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. Файлы SMF на USB-устройстве отображаются на экране как «SONG***» (***: номер). Выберите файл для удаления, повернув диск управления.



SONG001

- 4 Еще раз нажмите кнопку [ENTER]. На экране отобразится сообщение «Del OK?» (Удалить?). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы отменить удаление.

- 5 Нажмите кнопку [ENTER] снова, чтобы выполнить операцию удаления.

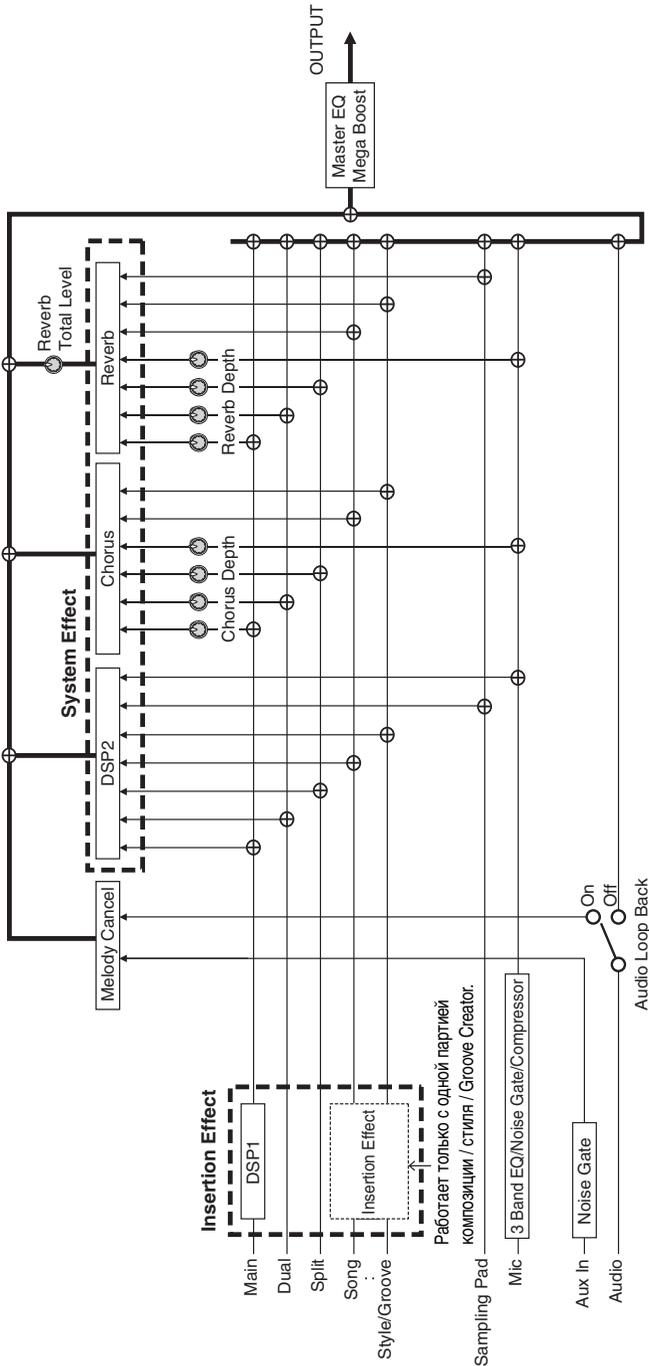
По завершении удаления на дисплее отобразится сообщение «Complete» (Завершено).

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Операцию удаления невозможно отменить во время ее выполнения. Во время данной операции нельзя отключать питание или извлекать USB-устройство хранения данных. Это может привести к потере данных.

- 6 Для выхода из экрана управления файлами нажмите кнопку [FUNCTION].

Блок-схема



Предметный указатель

A—Z

EQ (Эквалайзер).....	5
Groove Retrigger (Повторное воспроизведение ритма)	17
Master EQ (Основной эквалайзер)....	5
Smart Chord	12
SMF	24, 30
USB-устройство хранения данных.....	22

A

Аккорд	11, 14
Арпеджио	10
Аудиофайлы.....	29

Б

Блок-схема	31
------------------	----

Г

Гармонизация.....	10
-------------------	----

И

Изменение стиля	13
-----------------------	----

М

Мелодический строй	8
--------------------------	---

П

Пользовательские данные	22, 25
Пользовательские композиции	24
Пользовательские файлы.....	30

Р

Реверберация.....	4
Регуляторы	18

С

Стиль.....	11
Сэмплы.....	23, 26, 27, 29

Т

Тембр.....	3
Темперированный строй	8
Тонкая настройка	6
Транспонирование	6

Ф

Файлы MIDI	30
Файлы WAV	27
Файлы стилей	28
Фоновое музыкальное сопровождение.....	15

Х

Хорус	4
-------------	---

Э

Эффект	4
--------------	---