

Расширенный подключаемый модуль Expanded Softsynth Plugin (ESP) для MONTAGE M

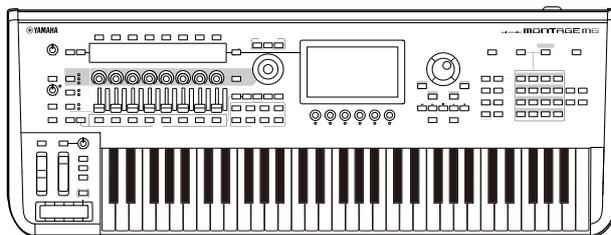
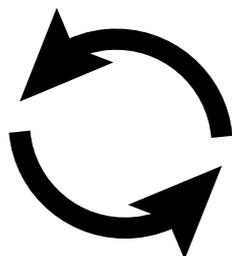
Руководство

версия 2.0

Что такое *расширенный подключаемый модуль Expanded Softsynth Plugin (ESP)*?

Расширенный подключаемый модуль *Expanded Softsynth Plugin (ESP)* — это программный синтезатор, который использует тот же звуковой модуль, что и оборудование MONTAGE M.

Поскольку этот программный подключаемый модуль работает синхронно с оборудованием MONTAGE M, одни и те же звуки MONTAGE M можно легко интегрировать как в процесс создания музыки (когда для DAW удобнее всего использовать программное обеспечение), так и в живое выступление (когда на сцене используется настоящий инструмент). Вы можете использовать одни и те же звуки MONTAGE M в соответствии с личными предпочтениями и возможностями конкретных приложений.



Содержание

УВЕДОМЛЕНИЕ	2
Информация	2
Обозначения в этом документе	3
Предварительные требования	3
Поток данных	4
Элементы управления и функции	5
Основные операции ESP	15
Устранение неполадок.....	18
Приложение.....	19

УВЕДОМЛЕНИЕ

Во избежание выхода из строя или повреждения изделия, данных или другого имущества следуйте приведенным ниже уведомлениям.

■ Сохранение данных

Помните, что при загрузке настроек все существующие настройки инструмента будут перезаписаны и потеряны. Вы можете сохранить настройки в файл проекта в программном обеспечении DAW или перенести и сохранить их на оборудовании MONTAGE M. Во избежание непредвиденной потери данных мы рекомендуем сохранять резервные копии на отдельном устройстве хранения данных.

Информация

■ Об авторских правах

Авторские права на «содержимое»^{*1}, установленное в данном изделии, принадлежат корпорации Yamaha или их правообладателю. За исключением случаев, разрешенных законами об авторском праве и другими соответствующими законами, например регулирующими копирование для личного использования, запрещено «воспроизводить или передавать»^{*2} содержимое без разрешения правообладателя. При использовании содержимого проконсультируйтесь со специалистом по авторским правам.

Если в ходе использования изделия вы пишете музыку или воспроизводите записанное в нем содержимое, а затем записываете и распространяете эти произведения, разрешение корпорации Yamaha не требуется, независимо от того, является ли способ распространения платным или бесплатным.

*1: Слово «содержимое» включает компьютерные программы, аудиоданные, данные стиля аккомпанемента, MIDI-данные, данные волновой формы, данные записи тембров, музыкальную партитуру, данные партитуры и т. п.

*2: Фраза «воспроизводить или передавать» включает удаление содержимого из продукта или его запись и распространение без изменений аналогичным образом.

Копирование имеющихся в продаже музыкальных данных, включая MIDI-данные или аудиоданные, строго запрещается, за исключением использования в личных целях.

■ Защита авторских прав

- Не используйте изделие для таких целей, которые могут нарушать права третьих лиц, включая авторские права, установленные законодательством определенной страны или региона.
- Корпорация Yamaha не несет ответственности за нарушения прав третьих лиц, которые могут возникнуть в результате использования данного изделия.

■ О данном руководстве

- Иллюстрации и снимки экранов, приведенные в данном руководстве, предназначены только для ознакомительных целей.
- Если не указано иное, иллюстрации и снимки экранов, приведенные в данном руководстве, выполнены для клавиатуры MONTAGE M6 (на английском языке).
- Windows является зарегистрированным товарным знаком корпорации Microsoft (R) в США и других странах.
- macOS является товарным знаком корпорации Apple Inc., зарегистрированным в США и других странах.
- Названия компаний и продуктов в данном руководстве являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.
- Программное обеспечение может изменяться и обновляться без предварительного уведомления.

Корпорация Yamaha не несет ответственности за повреждения, вызванные неправильной эксплуатацией или модификацией изделия, а также за потерю или повреждение данных.

Обозначения в этом документе

Название модели

В этом документе инструменты MONTAGE M6, MONTAGE M7 и MONTAGE M8x вместе называются «MONTAGE M».

Прочие

Обозначение	Описание
УВЕДОМЛЕНИЕ	Указывает на возможность возникновения неисправности, сбоя или потери данных.
ПРИМЕЧАНИЕ	Содержит дополнительные пояснения относительно функций.

Термины, заключенные в квадратные скобки [], обозначают названия, нанесенные на панели оборудования MONTAGE M; термины, заключенные в угловые скобки < >, обозначают клавиши на клавиатуре компьютера.

Предварительные требования

В этом руководстве предполагается, что читатель знаком с основными операциями в Windows или macOS. Если это не так, обратитесь к документации, прилагаемой к Windows или macOS, для получения дополнительной информации.

Прочие предварительные требования для использования ESP перечислены ниже.

Использование компьютера, соответствующего требованиям ESP

Дополнительные сведения см. на странице приветствия MONTAGE M в брошюре *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* (Информация о загрузке расширенного подключаемого модуля Expanded Softsynth Plugin для MONTAGE M), входящей в комплект оборудования MONTAGE M.

Информацию о том, как использовать программное обеспечение DAW, см. в руководстве, прилагаемом к имеющемуся у вас ПО.

Установка и активация ESP

Дополнительные сведения см. на странице приветствия MONTAGE M в брошюре *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* (Информация о загрузке расширенного подключаемого модуля Expanded Softsynth Plugin для MONTAGE M), входящей в комплект оборудования MONTAGE M.

Обновление микропрограммы оборудования MONTAGE M

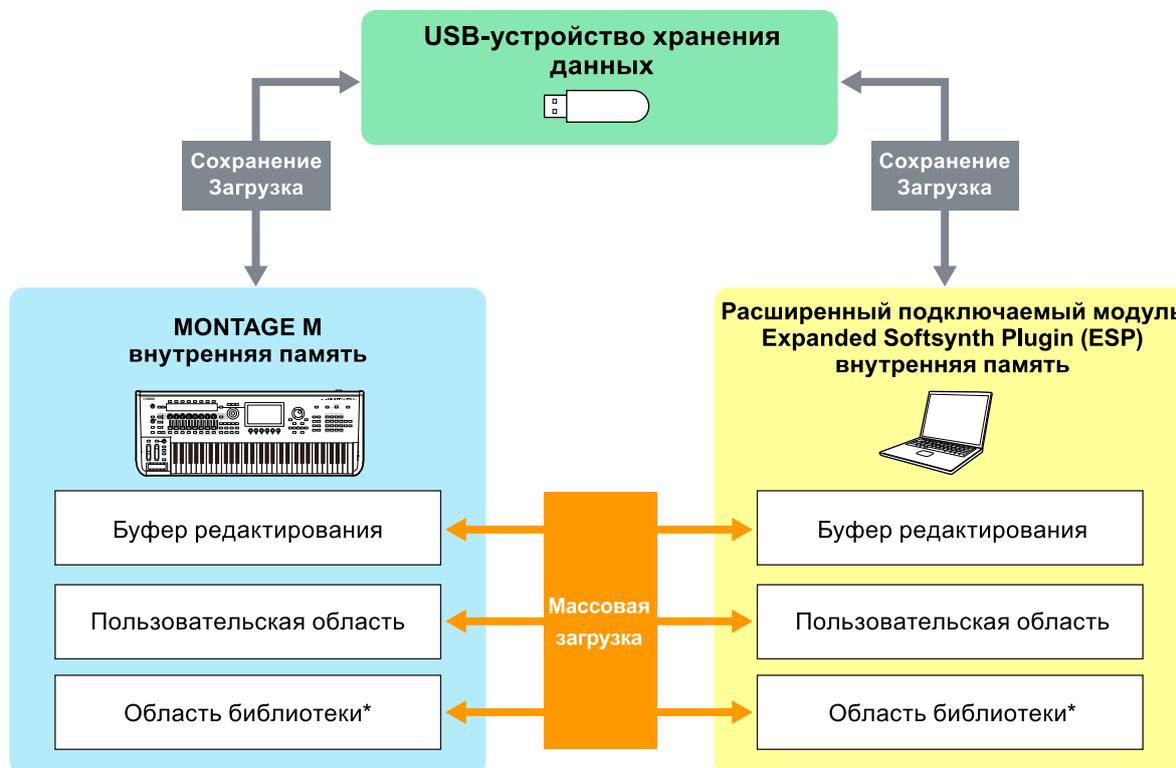
Требуется микропрограмма, поддерживающая ESP. Дополнительные сведения о микропрограмме см. на странице приветствия MONTAGE M в брошюре *Expanded Softsynth Plugin for MONTAGE M Download Information* (Информация о загрузке расширенного подключаемого модуля Expanded Softsynth Plugin для MONTAGE M), входящей в комплект оборудования MONTAGE M.

Подключение кабелей и служебные настройки оборудования MONTAGE M

Дополнительные сведения см. в кратком руководстве и руководстве пользователя MONTAGE M.

Поток данных

Можно передавать данные между ESP и оборудованием MONTAGE M, а также сохранять и загружать данные, используя USB-устройство хранения данных.



* То же, что пользовательская область (за исключением *Utility Settings* и *Quick Setup*).

ПРИМЕЧАНИЕ

Дополнительные сведения о потоке данные см. в Приложении (стр. 19).

УВЕДОМЛЕНИЕ

Если вы попытаетесь получить доступ к ESP из нескольких ПО DAW одновременно, пользовательские данные, такие как *User Waveform* и *User Performance*, сохраненные на компьютере, могут быть повреждены.

Элементы управления и функции

Элементы экрана

Экран содержит панель навигации (A) и панель *Edit* (Редактирование) (B).

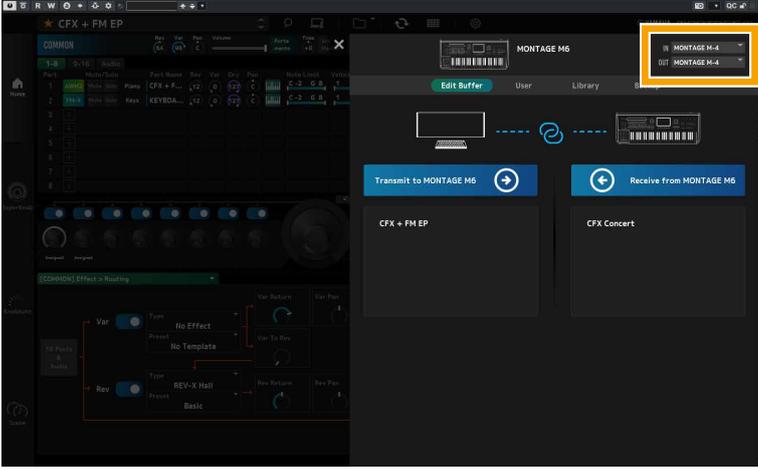


Панель навигации (A)



	Обозначение	Описание
1	 Избранное	Нажмите для включения/выключения флажка «Избранное». Значок звездочки (☆) будет отображаться, когда для текущего исполнения установлен флажок «Избранное».
2	 Название исполнения	Отображает название текущего исполнения. При нажатии названия исполнения отображается экран <i>Performance Category Search</i> (Поиск категории исполнения). Можно изменить название исполнения, щелкнув его правой кнопкой мыши и выбрав меню <i>Rename</i> (Переименование).
3	 Кнопка <i>Performance INC/DEC</i> (Исполнение INC/DEC)	Пошагово увеличивает или уменьшает выбор исполнения.
4	 Кнопка <i>Performance Category Search</i> (Поиск категории исполнения)	Отображается экран <i>Performance Category Search</i> (Поиск категории исполнения). Для поиска желаемого исполнения можно использовать функцию поиска категории. Добавьте флажок «Избранное» (☆) к исполнению.
5	 Кнопка <i>Store</i> (Сохранение)	Отображается экран <i>Store</i> (Сохранение). Пользовательское исполнение можно сохранить в ESP.
6	 Кнопка <i>Load/Save</i> (Загрузка/сохранение)	<p>Load: Отображается экран <i>Load</i> (Загрузка). Следующие файлы можно загрузить в ESP с USB-устройства хранения данных.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Файл библиотеки (.Y2L) • Пользовательский файл (.Y2U) • Файл резервной копии (.Y2A) • Форматы файлов, используемые в предыдущих моделях <ul style="list-style-type: none"> - MONTAGE (.X7A, .X7U, .X7L) - MODX, MODX+ (.X8A, .X8U, .X8L) - MOTIF XF (.X3A, .X3V, .X3G, .X3W) - MOTIF XS (.X0A, .X0V, .X0G, .X0W) - MOXF (.X6A, .X6V, .X6G, .X6W) <p>ПРИМЕЧАНИЕ Для загрузки данных отдельного исполнения из файла библиотеки или пользовательского файла щелкните правой кнопкой мыши по файлу библиотеки или пользовательскому файлу и выберите <i>Load Performance</i> (Загрузка исполнения).</p> <p>Save: Отображается экран <i>Save</i> (Сохранение). Следующие файлы в ESP можно сохранить на компьютере или USB-устройстве хранения данных.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Файл библиотеки (.Y2L) • Пользовательский файл (.Y2U) • Файл резервной копии (.Y2A)



	Обозначение	Описание	Описание
7	 <p>Кнопка <i>Data Transfer</i> (Передача данных)</p>	<p>Отображается экран <i>Data Transfer</i> (Передача данных). Можно передавать данные между ESP и оборудованием MONTAGE M.</p> <p>Перед передачей данных необходимо установить для порта 4 MONTAGE M настройки IN и OUT.</p> <p>В среде Windows: снимите флажок MONTAGE M Port 4 (Порт 4 MONTAGE M) в параметрах Input Port (Входной порт) в разделе настроек MIDI Port (Порт MIDI) программного обеспечения DAW.</p> <p><u>Дополнительные сведения см. в руководстве пользователя DAW.</u></p>  <p>Edit Buffer: для отправки и получения данных буфера редактирования.</p> <p>User: для отправки и получения данных, сохраненных в пользовательской области.</p> <p>Library: для отправки и получения отдельных файлов библиотеки.</p> <p>Backup: для отправки и получения файлов резервных копий.</p>	<p>Отображается экран <i>Data Transfer</i> (Передача данных). Можно передавать данные между ESP и оборудованием MONTAGE M.</p> <p>Перед передачей данных необходимо установить для порта 4 MONTAGE M настройки IN и OUT.</p> <p>В среде Windows: снимите флажок MONTAGE M Port 4 (Порт 4 MONTAGE M) в параметрах Input Port (Входной порт) в разделе настроек MIDI Port (Порт MIDI) программного обеспечения DAW.</p> <p><u>Дополнительные сведения см. в руководстве пользователя DAW.</u></p>
8	 <p>Кнопка <i>Live Set Edit</i> (Редактирование набора для живого исполнения)</p>	<p>Отображается экран <i>Live Set Edit</i> (Редактирование набора для живого исполнения). Это позволяет редактировать <i>набор для живого исполнения</i>. <i>Пользовательские наборы для живого исполнения</i> можно отправлять и получать путем подключения к оборудованию MONTAGE M. Перед отправкой и получением синхронизируйте все данные с оборудованием MONTAGE M на экране <i>Data Transfer</i> (Передача данных), используя функцию файла резервной копии.</p>	<p>Отображается экран <i>Live Set Edit</i> (Редактирование набора для живого исполнения). Это позволяет редактировать <i>набор для живого исполнения</i>. <i>Пользовательские наборы для живого исполнения</i> можно отправлять и получать путем подключения к оборудованию MONTAGE M. Перед отправкой и получением синхронизируйте все данные с оборудованием MONTAGE M на экране <i>Data Transfer</i> (Передача данных), используя функцию файла резервной копии.</p>



	Обозначение	Описание								
9	 <p>Кнопка <i>Utility</i> (Служебный)</p>	<p>Отображается экран <i>Utility</i> (Служебный).</p> <p>Settings: вы можете изменить размер экрана или число нот в максимальной полифонии.</p> <p>UI window size: вы можете изменить размер экрана. Настройки: Режим «Большой» (по умолчанию) 1440 X 870, Режим «Маленький» 1000 X 604</p> <p>Buffering size: чтобы повысить скорость генерации звука, ESP может использовать буферизацию для загрузки сигналов. Если для этого параметра установлено значение 0, все сигналы будут очищаться каждый раз при изменении исполнения. Настройки: 0, 128 МБ, 256 МБ, 512 МБ, 1 ГБ, 2 ГБ, 3 ГБ, 4 ГБ (по умолчанию), 5 ГБ, 6 ГБ, 7 ГБ, 8 ГБ</p> <p>AWM2 Poly, FM-X Poly, AN-X Poly: позволяет задать максимальную полифонию для AWM2, FM-X и AN-X.</p> <table border="1" data-bbox="726 1153 1284 1377"> <thead> <tr> <th></th> <th>Максимальная полифония</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>AWM2</td> <td>128 (как стерео-, так и моноволновые формы)</td> </tr> <tr> <td>FM-X</td> <td>128</td> </tr> <tr> <td>AN-X</td> <td>16</td> </tr> </tbody> </table> <p>Data Utility: управляйте файлами и данными в пользовательской памяти. Типы содержимого в пользовательской памяти отображаются в виде папок, и нажатие на папку раскрывает их. Выберите каждое содержимое и щелкните правой кнопкой мыши, чтобы выбрать <i>Rename</i> (Переименование), <i>Delete</i> (Удаление), <i>Overwrite</i> (Перезапись).</p> <p>ПРИМЕЧАНИЕ Нажмите кнопку <i>Optimize</i> (Оптимизация) () в <i>Waveform</i> (Волновая форма), чтобы оптимизировать область хранения пользовательской волновой формы.</p> <p>Legal Notices: Отображается такое содержимое, как авторские права.</p>		Максимальная полифония	AWM2	128 (как стерео-, так и моноволновые формы)	FM-X	128	AN-X	16
	Максимальная полифония									
AWM2	128 (как стерео-, так и моноволновые формы)									
FM-X	128									
AN-X	16									

Панель *Edit* (Редактирование) (В)

На панели *Edit* (Редактирование) можно переключаться между экранами, выбирая каждый элемент в левом верхнем углу экрана.

- Выберите экран COMMON → *Common Edit* (Редактирование общих параметров)
- Выберите номер партии → экран *Part Edit* (Редактирование партии) для выбранной партии.
- Выберите *Audio* → экран *Audio Edit* (Редактирование аудио)

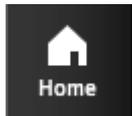
<i>Common Edit</i> (Редактирование общих параметров)	<i>Part Edit</i> (Редактирование партии) (пример: партия 1)	<i>Audio Edit</i> (Редактирование аудио)

ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы использовать AUDIO IN, необходимо создать аудиодорожку в ПО DAW и подключить выход к ESP. Подробные сведения см. в руководстве пользователя DAW.

Щелчок по значку меню в левой части панели *Edit* (Редактирование) переключает отображение экрана панели *Edit* (Редактирование).

Home(Главный экран)



Нажмите, чтобы отобразить экран *Home* (Главный).



Верхний раздел экрана *Home* называется *Quick Edit* (Быстрое редактирование), а нижний раздел (b) — *Detail Edit* (Подробное редактирование).

Quick Edit (Быстрое редактирование)

Нажатие на кнопку «<<» в правой части экрана открывает меню для переключения отображения соответствующих параметров.

Common Edit (Редактирование общих параметров)/*Audio Edit* (Редактирование аудио)

- *TG and Effect*: экран настройки звука и эффектов
- *Arpeggio*: экран настройки *Arpeggio* (Арпеджио)
- *Knob Auto*: экран *Knob Auto* (Регулятор авто)

Part Edit (Редактирование партии)

- *TG and Effect*: экран настройки звука и эффектов
- *Arpeggio*: экран настройки *Arpeggio* (Арпеджио)
- *Motion Seq*: экран настройки *Motion Sequence* (Последовательность движений)

Detail Edit (Подробное редактирование)

Панель в верхней части экрана *Detail Edit* позволяет переключаться между отображением параметров, которые влияют на все исполнение или партию. Настраиваемые параметры различаются в зависимости от выбранной партии. Дополнительную информацию о параметрах см. в руководстве пользователя.

ПРИМЕЧАНИЕ

Для некоторых параметров, представленных в Quick Edit или Detail Edit, предусмотрена кнопка перехода (↔).



При нажатии на кнопку перехода, отображаемую в Quick Edit, экран сведений для соответствующего параметра отображается в Detail Edit.

При нажатии на кнопку перехода, отображаемую в Detail Edit, экран сведений для соответствующего параметра отображается поверх Quick Edit.

Super Knob (Мультирегулятор Super Knob)



Нажмите, чтобы отобразить экран *Super Knob* (Мультирегулятор Super Knob).

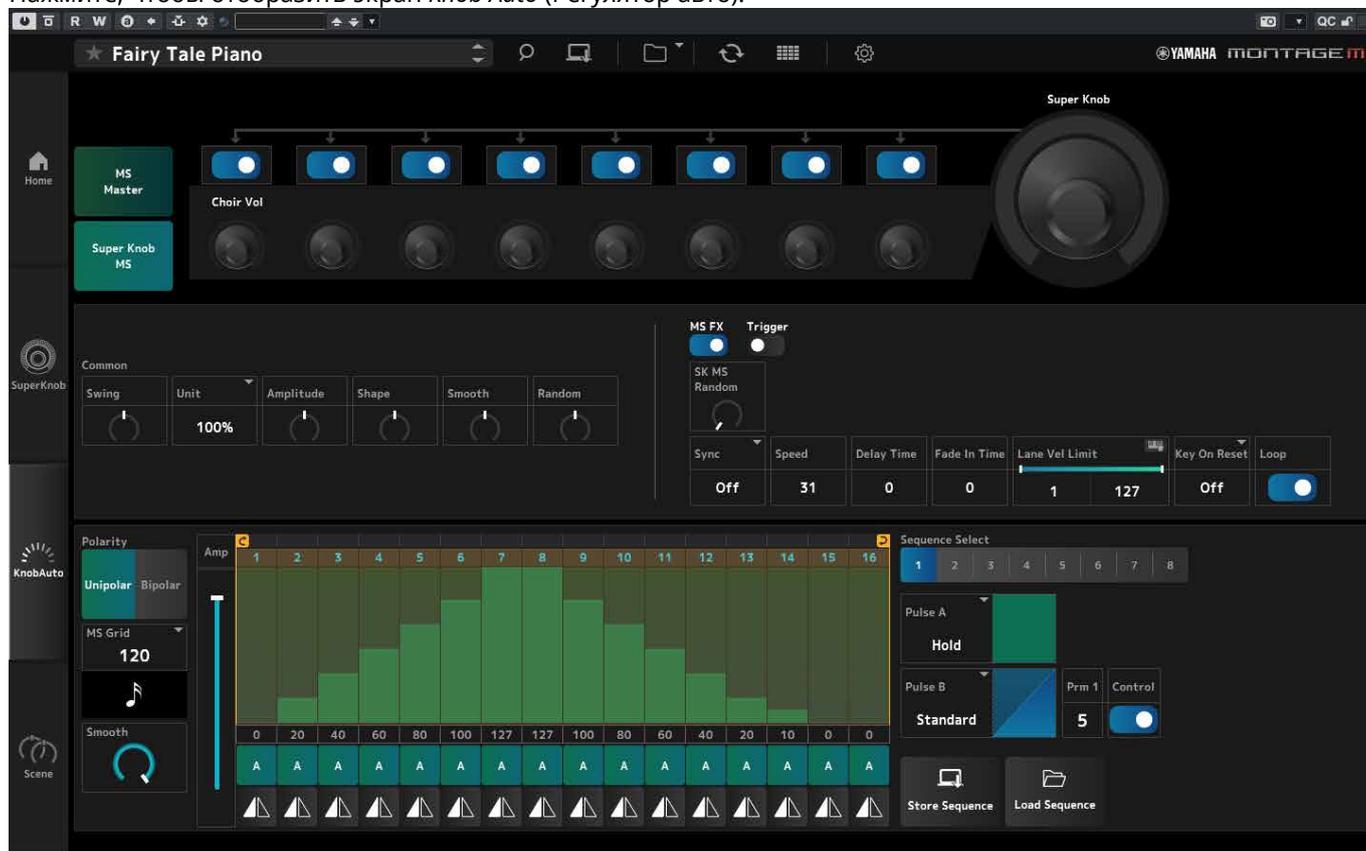


На экране *Super Knob* можно установить значения для управления *Super Knob* (Мультирегулятор Super Knob). Дополнительную информацию о параметрах см. в руководстве пользователя.

Knob Auto (Регулятор авто)



Нажмите, чтобы отобразить экран *Knob Auto* (Регулятор авто).

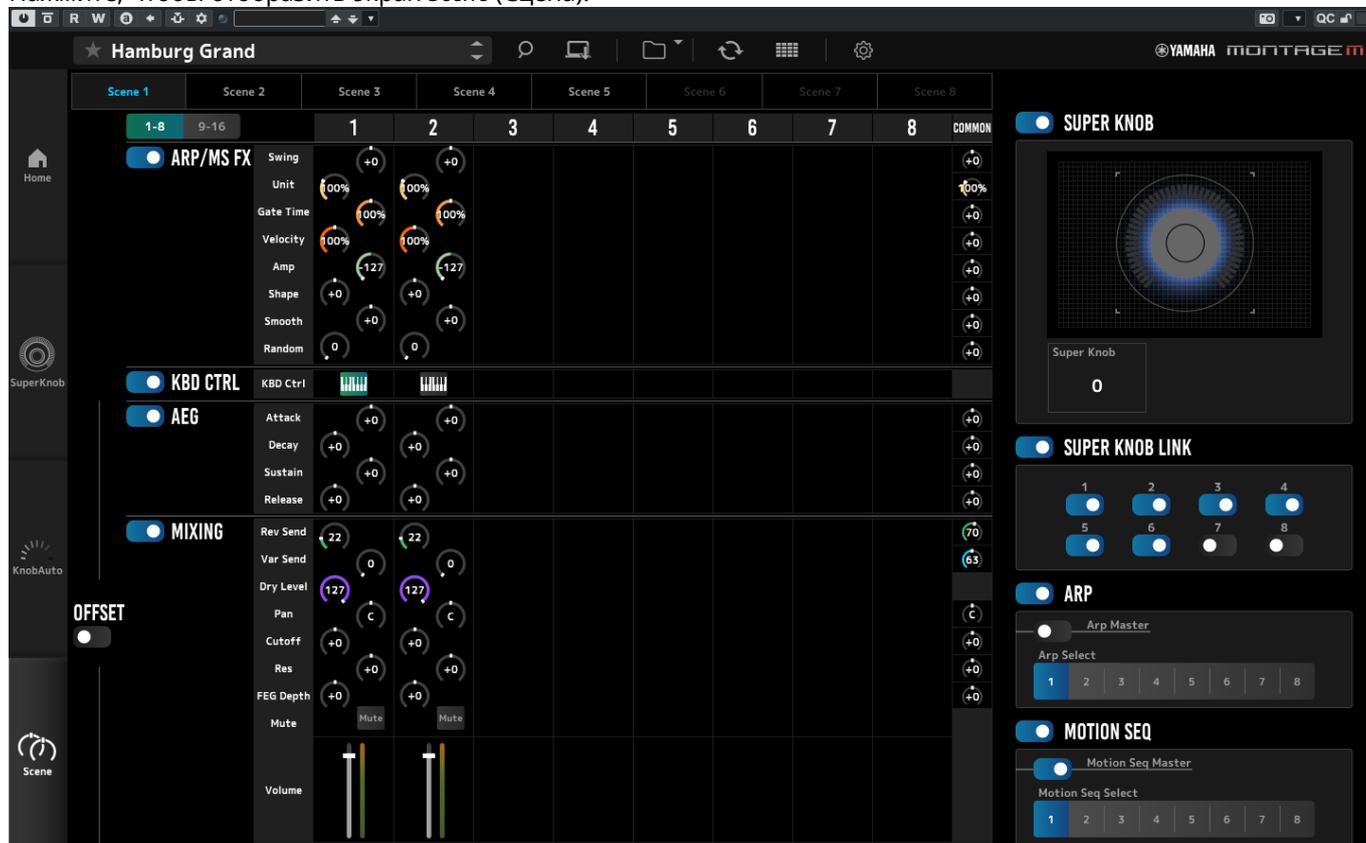


На экране *Knob Auto* (Регулятор авто) можно настроить секвенсор движения для функции *Super Knob* (*Super Knob Motion Sequencer* (Секвенсор движения мультireгулятора Super Knob)). Дополнительную информацию о параметрах см. в руководстве пользователя.

Scene (Сцена)



Нажмите, чтобы отобразить экран *Scene* (Сцена).



На экране *Scene* (Сцена) можно зарегистрировать настройки типа арпеджио, типа последовательности движений и параметров партии для каждой кнопки *Scene*. Дополнительную информацию о параметрах см. в руководстве пользователя.

Основные операции ESP

В этом разделе разъясняются основные операции ESP.

Использование функции поиска категории

Чтобы выбрать исполнение, нажмите кнопку *Performance Category Search* (Поиск категории исполнения) на панели навигации и откройте экран *Performance Category Search* (Поиск категории исполнения). Также для поочередного выбора исполнений можно использовать кнопки *Performance INC/DEC* (Исполнение INC/DEC).

Чтобы выбрать партию, нажмите Part Name (Название партии) на панели *Edit* (Редактирование) и откройте экран *Part Category Search* (Поиск категории партии).

Чтобы выбрать партию для добавления, нажмите кнопку , чтобы открыть экран *Performance Merge* (Объединение исполнения).

Чтобы выбрать арпеджио, выберите *Arpeggio* (Арпеджио) в меню в правой части HOME(ГЛАВНОГО) экрана. Нажмите *Name* (Название), чтобы открыть экран *Arpeggio Category Search* (Поиск категории арпеджио).

Чтобы выбрать волновую форму, выберите *TG and Effect* (Звук и эффекты) в меню в правой части HOME(ГЛАВНОГО) экрана. Нажмите *Waveform Name* (Название волновой формы), чтобы открыть экран *Waveform Category Search* (Поиск категории волновой формы).

Добавление партии

Чтобы добавить партию, нажмите кнопку  для открытия экрана *Performance Merge* (Объединение исполнения).

Удаление партии

Чтобы удалить партию, щелкните правой кнопкой мыши по выбранному номеру партии или названию партии и выберите *Delete* (Удаление).

Редактирование названий исполнений и партий

Вы можете редактировать названия исполнений и партий, отображаемых на экране.

Чтобы отредактировать название исполнения, щелкните правой кнопкой мыши по названию исполнения, выберите *Rename* (Переименование) и введите новое название.

Чтобы отредактировать название партии, выберите партию, щелкните правой кнопкой мыши по номеру или названию партии, выберите *Rename* (Переименование) и введите новое название.

Закончив ввод, нажмите клавишу <Enter> (или <return> в macOS) или переместите курсор к другому параметру, чтобы подтвердить изменение.

Выбор значения из списка



Щелкните на поле параметра и выберите значение из списка.

Щелкните значение или переместите курсор на выбранное значение, а затем нажмите клавишу <Enter> (или <return> для macOS), чтобы подтвердить выбор.

Использование регулятора для изменения значения



Используя показанные здесь регуляторы, переместите курсор мыши вверх и вниз или двойным щелчком мыши измените значение параметра.

Перетаскивание курсора с нажатой клавишей <Shift> включает режим высокой точности, позволяющий изменять значение с меньшим шагом.

В Windows, чтобы сбросить значение до значения по умолчанию, необходимо щелкнуть регулятор, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

В macOS, чтобы сбросить значение до значения по умолчанию, необходимо щелкнуть регулятор, удерживая нажатой клавишу <Command>.

Изменение значения с помощью ползунковых регуляторов



Используя показанные здесь ползунковые регуляторы, перетащите белый квадрат или дважды щелкните по нему, чтобы изменить значение параметра.

Перетаскивание курсора с нажатой клавишей <Shift> включает режим высокой точности, позволяющий изменять значение с меньшим шагом.

В Windows, чтобы сбросить значение до значения по умолчанию, необходимо щелкнуть ползунковый регулятор, удерживая нажатой клавишу <Ctrl>.

В macOS, чтобы сбросить значение до значения по умолчанию, необходимо щелкнуть ползунковый регулятор, удерживая нажатой клавишу <Command>.

Изменение значения из графика



Можно перетащить точку (○) на графике, чтобы напрямую отредактировать значение параметра.

Сохранение настроек

Сохраните настройки, отредактированные в ESP, как файл проекта в DAW. Можно также сохранить настройки, отредактированные в ESP, в ходе операции сохранения.

Перенос отредактированных настроек из ESP в оборудование MONTAGE M

Перенос отредактированных настроек из оборудования MONTAGE M в ESP

Для переноса настроек, отредактированных в ESP, в оборудование MONTAGE M, используйте кнопку *Data Transfer* (Передача данных) () на панели навигации, чтобы открыть экран *Data Transfer* (Передача данных). Затем выберите исполнения для отправки в списке исполнений на компьютере и нажмите на значок со стрелкой, чтобы отправить их в оборудование MONTAGE M.

Чтобы передать данные из буфера редактирования, нажмите кнопку [STORE] ([Сохранение]) на оборудовании MONTAGE M и сохраните настройки после отправки.

Для переноса настроек, отредактированных в оборудовании MONTAGE M, в ESP, используйте кнопку *Data Transfer* (Передача данных) () на панели навигации, чтобы открыть экран *Data Transfer* (Передача данных). На экране ESP выберите настройки, которые необходимо отправить из оборудования MONTAGE M, и нажмите на значок со стрелкой, чтобы отправить настройки в ESP.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- Если данные получены из ESP во время редактирования с использованием оборудования MONTAGE M, редактируемые настройки будут перезаписаны и потеряны. При необходимости следует сохранить данные и отредактированные настройки.
- Обратите внимание, что следующие операции приведут к потере отредактированных настроек.
 - Выход из ESP во время передачи и приема данных.
 - Отключение оборудования MONTAGE M во время отправки или получения данных.
 - Отправка данных из буфера редактирования в оборудование MONTAGE M и отключение питания без сохранения данных в оборудовании MONTAGE M.

Устранение неполадок

Нет звука? Неправильный звук? При возникновении подобной проблемы сначала проверьте соединение между MONTAGE M и компьютером, а затем проверьте следующее.

Звук прерывается или слышны шумы

Вы пытаетесь сыграть на компьютере слишком много нот одновременно?

На панели навигации выберите кнопку *Utility* (Служебный) () → настройте максимальную полифонию каждого источника звука в разделе *Settings* (Настройки).

В буфере аудиоданных слишком мало места?

См. руководство пользователя DAW.

Соответствуют ли условия эксплуатации требованиям?

Проверьте условия эксплуатации. Актуальную информацию можно найти на странице приветствия MONTAGE M.

При запуске ESP отображается сообщение «No License Found» (Лицензия не найдена).

ESP активирован?

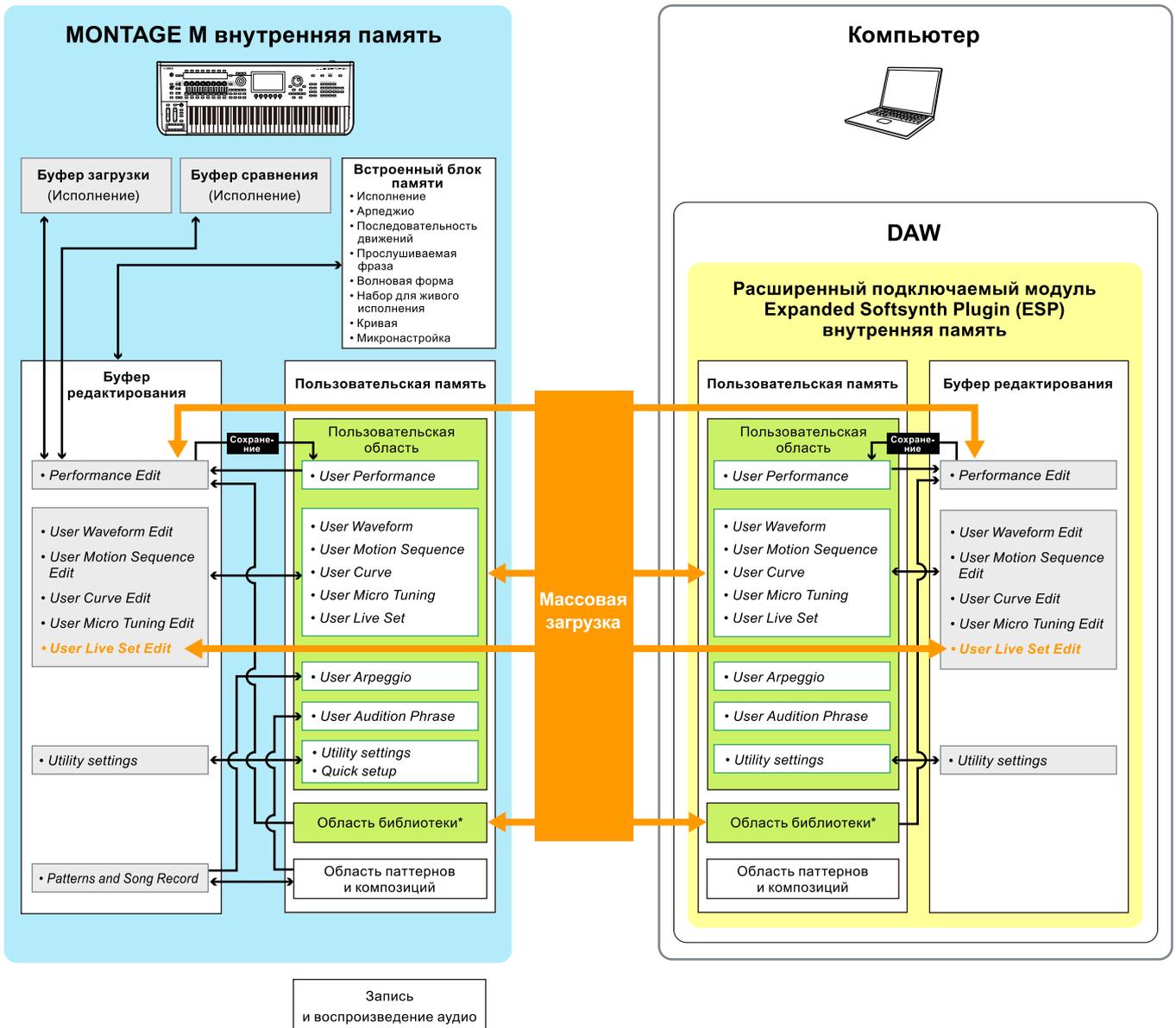
Запустите Steinberg Activation Manager и нажмите кнопку активации расширенного подключаемого модуля *Expanded Softsynth Plugin* для MONTAGE M, отображаемого в списке.

Инструкции по настройке ESP после обновления компьютера см. в разделе информации по следующему URL-адресу.

<https://www.steinberg.net/licensing/>

Приложение

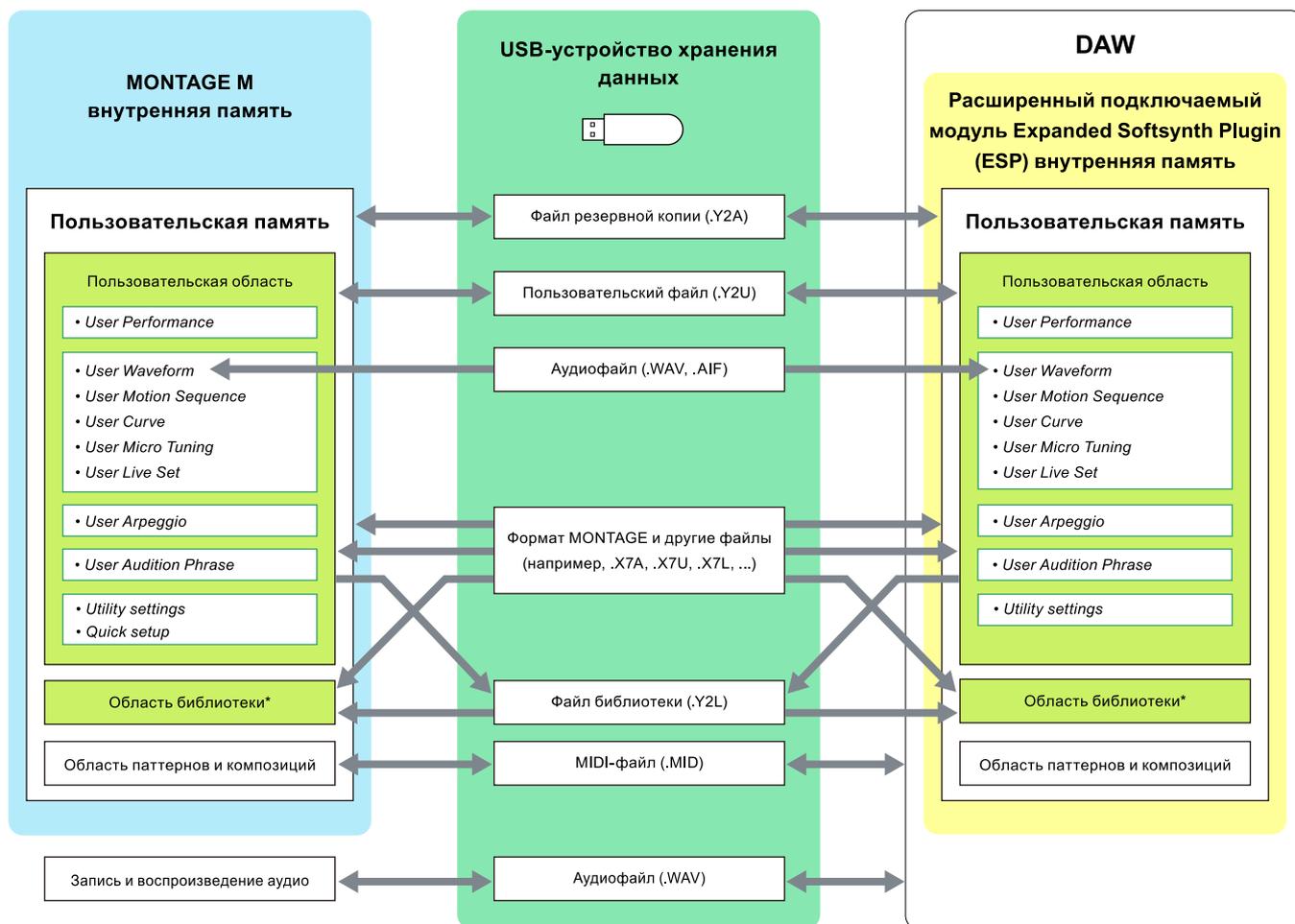
Поток данных между внутренней памятью ESP и внутренней памятью оборудования MONTAGE M



- ↔ Обмен данными между MONTAGE M и ESP
- ↔ Внутренний обмен данными
- ☐ Область временного хранения (очищается при выключении инструмента)

* То же, что пользовательская область (за исключением *Utility Settings* и *Quick Setup*).

Поток сохранения и загрузки данных USB-устройства хранения данных



* То же, что пользовательская область (за исключением *Utility Settings* и *Quick Setup*).