



Дополнительное руководство

Содержание

Новые функции в MODX версии 2.50	2
Дополнительные новые варианты в разделе Performance (Исполнение)	3
Новая функция Smart Morph (Умная трансформация)	4
Дополнительные функции раздела Pattern (Образец)	12
Усовершенствования пользовательского интерфейса, связанные с образцами	16
Новая функция DAW Remote (Дистанционное управление DAW)	18
Улучшенные показатели управляемости	21
Другие усовершенствования	23
Новые функции в MODX версии 2.00	24
Дополнительные новые типы Effects (Эффекты)	25
Дополнительные новые Performances (Исполнения)	26
Новая функция Pattern Sequencer (Секвенсор образцов)	27
Live Set (Живой набор)	50
Scene (Сцена)	52
Edit (Редактирование)	54
Utility (Служебные параметры)	56
Прием MIDI-данных через разъем USB TO DEVICE	60
Усовершенствования пользовательского интерфейса	61
Sequencer Block (Блок секвенсора)	62
Новые функции в MODX версии 1.10	63
Play/Rec (Воспроизведение/запись)	64
Part Edit (Edit) (Редактирование партии)	65
Utility (Служебный)	66
Диалоговое окно Control Assign (Назначение элементов управления)	67
Функция Panel Lock (Блокировка панели)	68

Новые функции в MODX версии 2.50

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MODX, добавив в нее новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые варианты в разделе Performance (Исполнение).
- Добавлена функция Smart Morph (Умная трансформация).
- Добавлены новые функции в разделе Pattern Sequencer (Секвенсор образцов).
- Добавлена функция DAW Remote (Дистанционное управление DAW).
- Улучшены показатели управляемости и звуковые возможности.

Дополнительные новые варианты в разделе Performance (Исполнение)

В MODX доступно 32 новых варианта в разделе Performance (Исполнение). Сведения о добавленных вариантах в разделе Performance (Исполнение) см. в перечне данных.

Новая функция Smart Morph (Умная трансформация)

Функция Smart Morph (Умная трансформация) позволяет преобразовывать звуки FM-X с помощью машинного обучения. Благодаря сложной логике MODX запоминает звуки, присвоенные партиям 9–16, и отображает каждый из них в виде точки на схеме. Расстояние между точками обозначает степень сходства соответствующих им звуков. Эта функция обеспечивает заполнение пробелов на схеме автоматически создаваемыми интерполированными звуками FM-X.

Чтобы назначить звук для партии 1, коснитесь точки на схеме. Эту функцию можно использовать как мощный инструмент для создания новых звуков FM-X, выбирая понравившиеся точки и сохраняя результаты. Кроме того, можно перемещать точки на схеме или поручать суперрегулятору выбор характеристик в зоне между любыми двумя точками, что обеспечивает феноменальный контроль в реальном времени и выразительную трансформацию звука FM-X во время исполнения.

Home (Главный экран)

Путь

[PERFORMANCE] → [Home]



View (Вид)

Используйте эту кнопку для переключения между тремя экранами: экран по умолчанию на восемь партий, экран на четыре партии с различными данными и экран на четыре партии со схемой Smart Morph.



ПРИМЕЧАНИЕ Для этой операции также можно использовать кнопку [PERFORMANCE].

ПРИМЕЧАНИЕ Если открыта вкладка со схемой Smart Morph, а для данного варианта исполнения еще нет данных Smart Morph, отображаются четыре партии с различными данными.

ПРИМЕЧАНИ На экране Live Set (Живой набор) специальный значок FM-X показывает, имеются для назначенного исполнения данные Smart Morph

ГП-: отображается, если исполнение имеет партию FM-X.

FIII-X: отображается, если исполнение имеет партию FM-X или данные Smart Morph.

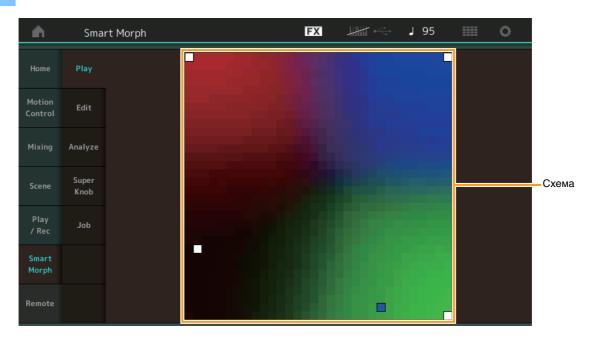


Smart Morph (Умная трансформация)

Play (Воспроизведение)

Путь

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]

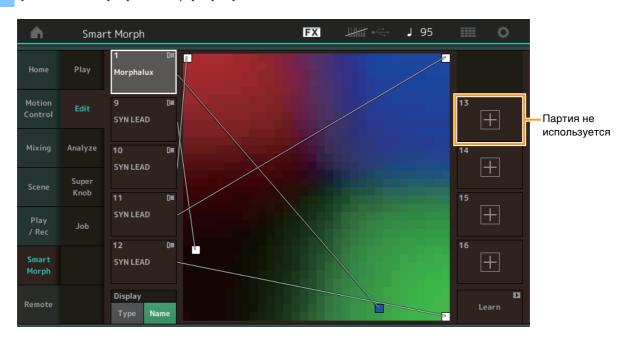


Чтобы изменить звук FM-X для партии 1, следует нажать на cxemy Smart Morph на этом экране.

Edit (Редактирование)

Путь

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Edit]



Партия не используется

При нажатии одной из кнопок «плюс» (+) вызывается экран Part Category Search (Поиск партий по категориям) для выбора звука FM-X.

Партия используется

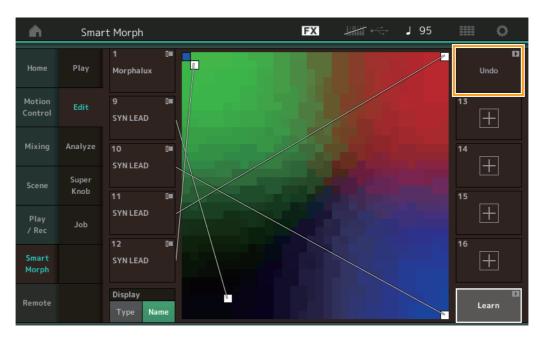
При нажатии вызывается контекстное меню: Category Search (Поиск по категориям), Edit (Редактирование), Copy (Копирование), Delete (Удаление).

Display (Отображение)

Способ обозначения каждой партии: Main Category (Основная категория) или Part Name (Название партии).

Learn (Обучение)

Нажатие запускает процесс обучения (создания схемы). Во время обработки некоторые операции интерфейса отключаются, и вместо кнопки [Learn] отображается кнопка [Cancel]. Если вы отмените обработку, восстановится состояние схемы до обучения. Во время обучения можно также играть на инструменте.



ETA (Estimated Time of Action, расчетное время выполнения действия)

Расчетное время, оставшееся до окончания обучения.

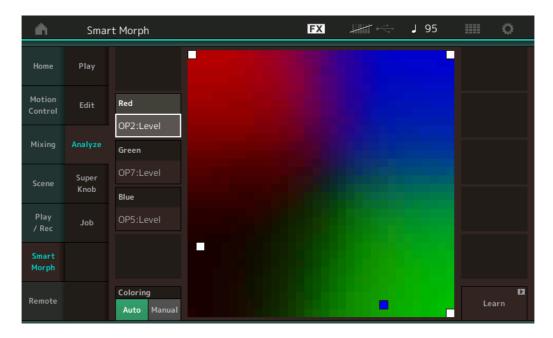
Undo/Redo (Отмена/восстановление)

После активации функции обучения в правом верхнем углу отображается кнопка [Undo] (Отмена). Ее нажатие приводит к отмене изменений и возврату схемы в состояние до обучения. После этого отобразится кнопка [Redo] (Восстановление), позволяющая восстановить внесенные ранее изменения.

Analyze (Анализ)

Путь

 $[\mathsf{PERFORMANCE}] \to [\mathsf{Smart\ Morph}] \to [\mathsf{Analyze}]$



Red (Красный)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка красного цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов» (стр. 9).

Green (Зеленый)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка зеленого цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов» (стр. 9).

Blue (Синий)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка синего цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов» (стр. 9).

ETA (Estimated Time of Action, расчетное время выполнения действия)

Расчетное время, оставшееся до окончания обучения.

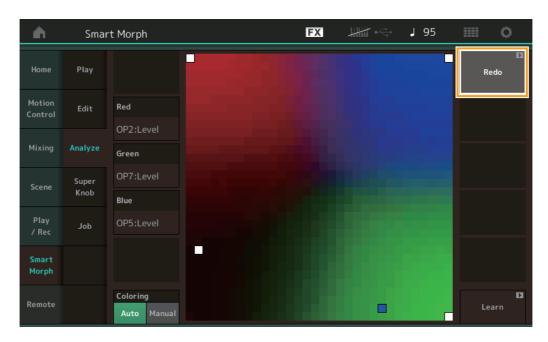
Coloring (Получение цвета)

Если для этого параметра установлено значение Auto (Авто), то при нажатии кнопки Learn (Обучение) значения для красного, зеленого и синего цветов автоматически сбрасываются. Если для этого параметра установлено значение Manual (Вручную), то при нажатии кнопки Learn (Обучение) значения для красного, зеленого и синего цветов автоматически не сбрасываются.

Настройки: Auto (Авто), Manual (Вручную)

Learn (Обучение)

При нажатии запускается процесс обучения (создания схемы). Во время обработки некоторые операции интерфейса отключаются, и вместо кнопки [Learn] отображается кнопка [Cancel]. Если вы отмените обработку, восстановится состояние схемы до обучения.



Undo/Redo (Отмена/восстановление)

После активации функции обучения в правом верхнем углу отображается кнопка [Undo] (Отмена). Ее нажатие приводит к отмене изменений и возврату схемы в состояние до обучения. После этого отобразится кнопка [Redo] (Восстановление), позволяющая восстановить внесенные ранее изменения.

Настраиваемые параметры для красного, зеленого и синего цветов

Общие параметры FM

Название параметра	Название на экране
Random Pan Depth	Random Pan
Alternate Pan Depth	Alternate Pan
Scaling Pan Depth	Scaling Pan
Key On Delay Time Length	Delay Length
Key On Delay Tempo Sync Switch	KeyOnDly Sync
Key On Delay Note Length	Delay Length
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Random Pitch Depth	Random Pitch
Pitch Key Follow Sensitivity	Pitch/Key
Pitch Key Follow Sensitivity Center Note	Pitch/Key Center
Filter Type	Filter Type
Filter Cutoff Frequency	Cutoff
Filter Cutoff Velocity Sensitivity	Cutoff/Vel
Filter Resonance/Width	Resonance/ Width
Filter Resonance Velocity Sensitivity	Res/Vel
HPF Cutoff Frequency	HPF Cutoff
Distance	Distance
Filter Gain	Filter Gain
FEG Hold Time	FEG Hold Tm
FEG Attack Time	FEG Attack Tm
FEG Decay 1 Time	FEG Decay 1 Tm
FEG Decay 2 Time	FEG Decay 2 Tm
FEG Release Time	FEG Release Tm
FEG Hold Level	FEG Hold Lvl
FEG Attack Level	FEG Attack Lvl
FEG Decay 1 Level	FEG Decay 1 Lvl
FEG Decay 2 Level	FEG Decay 2 Lvl
FEG Release Level	FEG Release Lvl
FEG Depth	FEG Depth
FEG Time Velocity Sensitivity Segment	FEG Segment
FEG Time Velocity Sensitivity	FEG Time/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity	FEG Depth/Vel
FEG Depth Velocity Sensitivity Curve	FEG Curve
FEG Time Key Follow Sensitivity	FEG Time/Key
FEG Time Key Follow Sensitivity Center Note	FEG Center

Heereuse	Heereuseus
Название	Название на
параметра	экране
Filter Cutoff Key Follow Sensitivity	Flt Cutoff/Key
Filter Cutoff Scaling Break Point 1	Flt Break Point 1
Filter Cutoff Scaling Break Point 2	Flt Break Point 2
Filter Cutoff Scaling Break Point 3	Flt Break Point 3
Filter Cutoff Scaling Break Point 4	Flt Break Point 4
Filter Cutoff Scaling Offset 1	Flt Cutoff Offset 1
Filter Cutoff Scaling Offset 2	Flt Cutoff Offset 2
Filter Cutoff Scaling Offset 3	Flt Cutoff Offset 3
Filter Cutoff Scaling Offset 4	Flt Cutoff Offset 4
HPF Cutoff Key Follow Sensitivity	HPF Cutoff/Key
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay 1 Time	PEG Decay 1 Tm
PEG Decay 2 Time	PEG Decay 2 Tm
PEG Release Time	PEG Release Tm
PEG Initial Level	PEG Initial LvI
PEG Attack Level	PEG Attack Lvl
PEG Decay 1 Level	PEG Decay 1 Lvl
PEG Decay 2 Level	PEG Decay 2 Lvl
PEG Release Level	PEG Release Lvl
PEG Depth Velocity Sensitivity	PEG Depth/Vel
PEG Depth	PEG Depth
PEG Time Key Follow Sensitivity	PEG Time/Key
2nd LFO Wave	LFO Wave
2nd LFO Speed	LFO Speed
2nd LFO Phase	LFO Phase
2nd LFO Delay Time	LFO Delay
2nd LFO Key On Reset	LFO Key On Reset
2nd LFO Pitch	LFO Pitch Mod
Modulation Depth 2nd LFO Amplitude Modulation Depth	LFO Amp Mod
2nd LFO Filter Modulation Depth	LFO Filter Mod
Algorithm Number	Algorithm
Feedback Level	Feedback
LFO Speed Range	Extended LFO
LFO Extended Speed	LFO Ex Speed

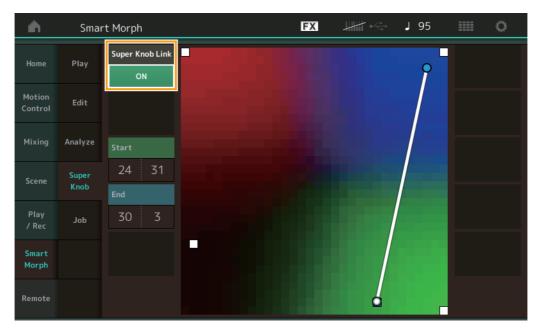
Операторские параметры FM (оператор 1-8)

Название параметра	Название на экране
Oscillator Key On Reset	Key On Reset
Oscillator Frequency Mode	Freq Mode
Tune Coarse	Coarse
Tune Fine	Fine
Detune	Detune
Pitch Key Follow	Pitch/Key
Sensitivity	, , ,
Pitch Velocity Sensitivity	Pitch/Vel
Spectral Form	Spectral
Spectral Skirt	Skirt
Spectral Resonance	Resonance
PEG Initial Level	PEG Initial LvI
PEG Attack Level	PEG Attack LvI
PEG Attack Time	PEG Attack Tm
PEG Decay Time	PEG Decay Tm
AEG Hold Time	AEG Hold Tm
AEG Attack Time	AEG Attack Tm
AEG Decay 1 Time	AEG Decay 1 Tm
AEG Decay 2 Time	AEG Decay 2 Tm
AEG Release Time	AEG Release Tm
AEG Attack Level	AEG Attack Lvl
AEG Decay 1 Level	AEG Decay 1 Lvl
AEG Decay 2 Level	AEG Decay 2 Lvl
AEG Release(Hold) Level	AEG Release Lvl
AEG Time Key Follow Sensitivity	AEG Time/Key
Operator Level	Level
Level Scaling Break	Lvl Break Point
Point Level Scaling Low	Lvl/Key Lo
Depth	EVIII (Oy EO
Level Scaling High Depth	Lvl/Key Hi
Level Scaling Low Curve	Curve Lo
Level Scaling High Curve	Curve Hi
Level Velocity Sensitivity	Level/Vel
2nd LFO Pitch Modulation Depth Offset	LFO PM Depth
2nd LFO Amplitude Modulation Depth Offset	LFO AM Depth
Pitch Controller Sensitivity	Pitch/Ctrl
Level Controller Sensitivity	Level/Ctrl

Super Knob (Суперрегулятор)

Путь

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [Smart Morph] \rightarrow [Super Knob]$



Super Knob Link (Связь с суперрегулятором)

Если для этого параметра установлено значение ON, для суперрегулятора добавляется постоянный эффект (от начала до конца исполнения).

Настройки: On (Вкл.), Off (Выкл.)

Start (Начало)

Определяет точку на схеме, соответствующую минимальному значению суперрегулятора. Чтобы задать начальную точку, поместите курсор на кнопку Start (Начало) и коснитесь схемы.

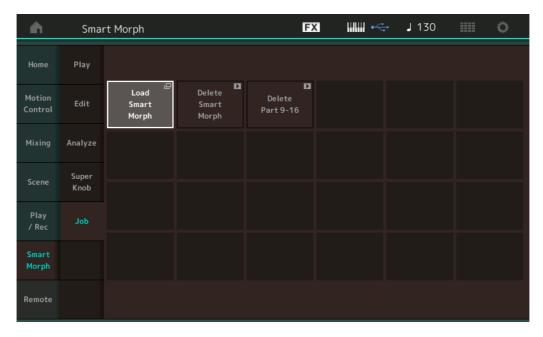
End (Конец)

Определяет точку на схеме, соответствующую максимальному значению суперрегулятора. Чтобы задать конечную точку, поместите курсор на кнопку End (Конец) и коснитесь схемы.

Job (Задание)

Путь

[PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Job]



Load Smart Morph (Загрузить данные Smart Morph)

При нажатии открывается экран загрузки. Выберите на экране загрузки другой вариант исполнения, чтобы загрузить из него данные Smart Morph в текущее исполнение.

Delete Smart Morph (Удалить данные Smart Morph)

При нажатии удаляются данные Smart Morph из открытого в данный момент исполнения.

Delete Part 9-16 (Удалить партии 9-16)

Одновременно переводит партии 9–16 в неиспользуемое состояние.

При переводе партий 5–16 в неиспользуемое состояние активируется функция SSS.

Функция Smart Morph использует партии 9–16 для создания схемы. При этом удаление партий 9–16 не влияет на звучание партии 1, то есть схему не нужно снова редактировать.

Дополнительные функции раздела Pattern (Образец)

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

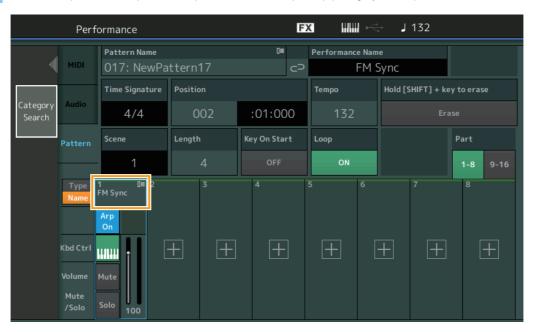
Pattern (Образец)

■ Запись, исполнение

Теперь во время записи образцов можно выбирать звук на экране Part Category Search (Поиск партий по категориям).

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → Кнопка [lacktriangle] (Запись) → Кнопка [lacktriangle] (Воспроизведение) → Нажмите на название партии → Выберите в отображаемом меню параметр [Category Search]



■ Наложение

Теперь можно использовать функцию наложения в реальном времени для записи действий в контроллере с удалением имеющихся в нем событий. Это делает операцию наложения с использованием контроллера проще.

Путь

[PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow (указанный образец уже записан) \rightarrow Кнопка [\bullet] (Запись) \rightarrow Нажмите [Record Type] \rightarrow Выберите в отображаемом меню параметр [Overdub] \rightarrow Кнопка [\bullet] (Воспроизведение)



ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, теперь можно выполнять эту же операцию для наложения MIDI-композиций.

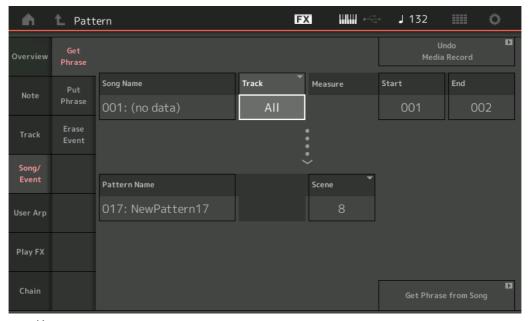
Song/Event (Композиция/событие)

Get Phrase (Получение фразы)

Теперь на экране Get Phrase (Получение фразы) для исходных дорожек и дорожек назначения можно выбрать вариант All (Все).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Get Phrase]



Track (Дорожка) *1 исходная

Определяет дорожку для получения (копирования).

Track (Дорожка) *2 назначения

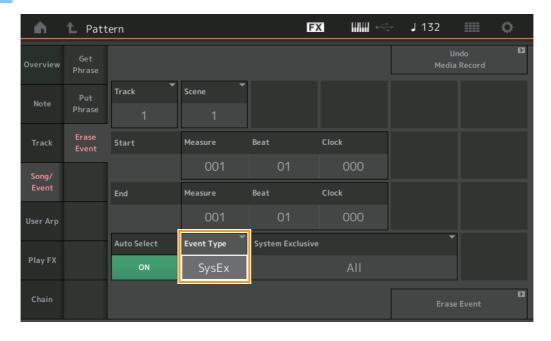
Определяет дорожку назначения копирования.

Erase Event (Стирание события)

Теперь можно удалять из образца MIDI-события в соответствии с их типом одновременно с указанием диапазона (Measure (Такт), Beat (Тактовая доля) и Clock (Синхронизация)).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Song/Event] → [Erase Event]



Track (Дорожка)

Определяет дорожку, которую требуется стереть.

Scene (Сцена)

Определяет сцену, которую требуется стереть.

Start Measure (Первый такт)

Определяет позицию такта для начала применения задания.

Диапазон: 001-257

Start Beat (Первая тактовая доля)

Определяет позицию тактовой доли для начала применения задания. **Настройки:** зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

Start Clock (Начало синхронизации)

Определяет позицию синхронизации для начала применения задания. **Настройки:** зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

End Measure (Последний такт)

Определяет позицию такта для окончания применения задания.

Диапазон: 001-257

End Beat (Последняя тактовая доля)

Определяет позицию тактовой доли для окончания применения задания. **Настройки:** зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

End Clock (Конец синхронизации)

Определяет позицию синхронизации для окончания применения задания. **Настройки:** зависит от выбранного значения Time Signature (Тактовый размер).

Auto Select (Автоматический выбор)

Если этот параметр включен, вы можете определить тип события, которое нужно стереть, с помощью элементов управления на панели, например колеса управления высотой звука или регулятора.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Event Type (Тип события)

Определяет тип события, которое необходимо стереть.

Настройки: Note, Poly, CC, NRPN, RPN, PC, AfterTouch, PitchBend, SysEx, All

CC Number (Номер изменения элемента управления)

Отображается, когда в качестве типа события установлено значение СС. Определяет номер изменения элемента управления, который необходимо стереть.

Диапазон: All (Bce), 1–127

System Exclusive (Системные исключительные сообщения)

Отображается, когда в качестве типа события установлено значение SysEx. Определяет системные исключительные сообщения, которые необходимо стереть.

Настройки: All (Bce), Common Cutoff (Общий срез), Common Resonance (Общий резонанс), Common FEG Depth (Общая глубина FEG), Common Portamento (Общий портаменто), Common Attack Time (Общее время атаки), Common Decay Time (Общее время первичного затухания), Common Sustain Level (Общий уровень сустейна), Common Release Time (Общее время концевого затухания), Common EQ Low Gain (Общее усиление полосы низких частот эквалайзера), Common EQ Lo Mid Gain (Общее усиление полос низких и средних частот эквалайзера), Common EQ Mid Gain (Общее усиление полосы средних частот эквалайзера), Common EQ Mid Freq (Общая средняя частота эквалайзера), Common EQ Hi Mid Gain (Общее усиление полос средних и высоких частот эквалайзера), Common EQ High Gain (Общее усиление полосы высоких частот эквалайзера), Common Pan (Общее панорамирование), Common Var Return (Общее отражение вариации), Common Rev Return (Общее отражение реверберации), Common Swing (Общий свинг), Common Unit Multiply (Общий множитель), Common Gate Time (Общее время звучания), Common Velocity (Общая скорость), Common MS Amplitude (Общая амплитуда основного сигнала), Common MS Shape (Общая форма основного сигнала), Common MS Smooth (Общая плавность основного сигнала), Common MS Random (Общее воспроизведение основного сигнала в случайном порядке), Common Assign Knob (Общий назначенный регулятор 1), Common Assign Knob 2 (Общий назначенный регулятор 2), Common Assign Knob 3 (Общий назначенный регулятор 3), Common Assign Knob 4 (Общий назначенный регулятор 4), Common Assign Knob 5 (Общий назначенный регулятор 5), Common Assign Knob 6 (Общий назначенный регулятор 6), Common Assign Knob 7 (Общий назначенный регулятор 7), Common Assign Knob 8 (Общий назначенный регулятор 8), Common Super Knob (Общий суперрегулятор), Part FEG Depth (Глубина FEG партии), Part Sustain Level (Уровень сустейна партии), Part EQ Low Gain (Усиление полосы высоких частот эквалайзера для партии), Part EQ Mid Freq (Средняя частота эквалайзера для партии), Part EQ Mid Gain (Усиление полосы средних частот эквалайзера для партии), Part EQ Mid Q (Ширина полосы средних частот эквалайзера для партии), Part EQ High Gain (Усиление полосы высоких частот эквалайзера для партии), Part Swing (Свинг для партии), Part Unit Multiply (Множитель для партии), Part Gate Time (Время звучания партии), Part Velocity (Скорость партии), Part MS Amplitude (Амплитуда основного сигнала партии), Part MS Shape (Форма основного сигнала партии), Part MS Smooth (Плавность основного сигнала партии), Part MS Random (Воспроизведение основного сигнала партии в случайном порядке), Element 1 Level (Уровень элемента 1), Element 2 Level (Уровень элемента 2), Element 3 Level (Уровень элемента 3), Element 4 Level (Уровень элемента 4), Element 5 Level (Уровень элемента 5), Element 6 Level (Уровень элемента 6), Element 7 Level (Уровень элемента 7), Element 8 Level (Уровень элемента 8), Element 8 Level (Уровень 9), Element 8 Level (Vровень 9), 8 Level (Уровень элемента 8), Operator 1 Level (Уровень оператора 1), Operator 2 Level (Уровень оператора 2), Operator 3 Level (Уровень оператора 3), Operator 4 Level (Уровень оператора 4), Operator 5 Level (Уровень оператора 5), Operator 6 Level (Уровень оператора 6), Operator 7 Level (Уровень оператора 7), Operator 8 Level (Уровень оператора 8), Drum BD Level (Уровень басового барабана), Drum SD Level (Уровень фиксированного малого барабана), Drum HH Close Level (Уровень закрытия хай-хэта барабана), Drum HH Pedal Level (Уровень педали хай-хэта барабана), Drum HH Open Level (Уровень открытия хай-хэта барабана), Drum Low Tom Level (Уровень нижнего тома барабана), Drum High Tom Level (Уровень верхнего тома барабана), Drum Crash Level (Уровень крэша барабана)

ПРИМЕЧАНИЕ Если заданы общие параметры и определен суперрегулятор, системные исключительные сообщения удаляется независимо от настроек дорожки.

Play FX (Эффект воспроизведения)

Теперь при выполнении действия Normalize Play FX (Нормализация эффекта воспроизведения) можно указывать применяемые сцены.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Play FX]



Scene (Сцена)

Определяет сцену, к которой применяется это задание.

Диапазон: All (Bce), 1–8

Усовершенствования пользовательского интерфейса, связанные с образцами

■ Добавление переключателя цепочки образца

Теперь на экранах Pattern (Образец) и Chain (Цепочка) можно сохранять настройки воспроизведения цепочки для каждого образца.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern]



Chain (Цепочка)

Определяет, можно ли использовать функцию воспроизведения цепочки за пределами экрана Chain (Цепочка).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Если образец, в котором включен параметр Chain (Цепочка), назначен слоту на экране Live Set (Живой набор), значок PTN изменится на PTN CHAIN.

РТМ: отображается для слотов с образцом.

РТN СНДІМ: отображается для слотов с образцом, в котором для параметра Chain (Цепочка) установлено значение ON (Вкл.).

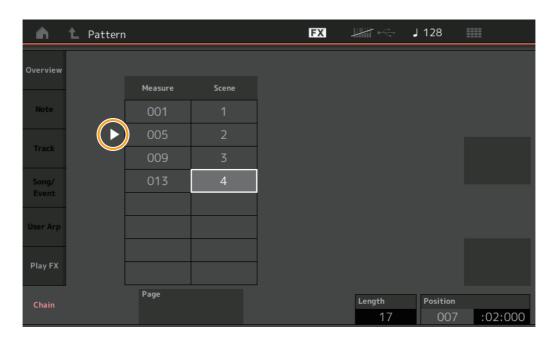


■ Отображение значков в положении воспроизведения цепочки

Теперь на экране Chain (Цепочка) значок отображается рядом с воспроизводимой сценой.

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Chain]

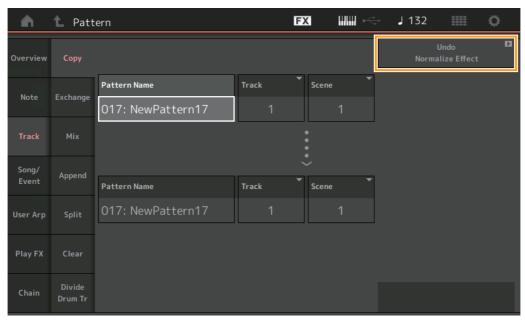


■ Добавление кнопки Undo/Redo (Отмена/восстановление)

Теперь для заданий на каждом экране можно использовать кнопку Undo/Redo (Отмена/восстановление).

Путь

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → соответствующие экраны



^{*} Эта функция действует на нескольких экранах. Экран Сору (Копирование) используется в этом разделе в качестве примера.

Undo (Отмена)

Отмена последнего внесенного изменения и восстановление состояния до него. Эта кнопка доступна только при наличии последовательности и каких-либо выполненных действий.

Redo (Восстановление)

Восстановление изменений, отмененных с помощью кнопки Undo (Отмена). Функция Redo (Восстановление) доступна только после использования функции Undo (Отмена).

Новая функция DAW Remote (Дистанционное управление DAW)

Теперь управлять программным обеспечением DAW можно на вашем компьютере из MODX. Функцию DAW Remote можно использовать только при подключении компьютера посредством кабеля USB. Нельзя использовать кабели MIDI.

Настройка функции DAW Remote

Настройки в MODX

См. информацию по использованию с компьютером в руководстве пользователя. Вызовите экран настройки функции DAW Remote, нажав [Remote] → [Settings]. Затем установите тип DAW для вашего конкретного программного обеспечения DAW.

Настройка программного обеспечения DAW

В этом разделе описаны конкретные действия для каждого типа программного обеспечения DAW.

ПРИМЕЧАНИЕ В случае потери соединения между компьютером и MODX программное обеспечение DAW может иногда не распознавать MODX даже при повторном подключении и включенном питании. Если это произойдет, восстановите соединение компьютера и MODX, после чего перезагрузите программное обеспечение DAW.

важно

В зависимости от версии программного обеспечения DAW процедура настройки может отличаться от приведенной ниже или не приводить к нужным результатам. Подробнее см. в руководстве пользователя по программному приложению DAW.

Cubase

- 1 Вызовите диалоговое окно, нажав [Studio] (Студия) → [Studio Setup...] (Настройка студии).
- 2 Выберите [MIDI] → [MIDI Port Setup] (Настройка порта MIDI) и уберите флажок из поля [In All MIDI Inputs] (Во всех входных сигналах MIDI) для MODX-2 или Port 2 MODX
- **3** Нажмите кнопку [+] в левом верхнем углу диалогового окна, а затем выберите в открывшемся списке вариант [Mackie Control].
- 4 Нажмите [Remote Devices] (Удаленные устройства) → Выберите [Mackie Control].
- 5 Установите для [MIDI Input] и [MIDI Output] значение MODX-2 или MODX Port 2.
- **6** Дополнительная возможность: назначьте нужные функции для клавиш [F1]–[F8] в разделе [User Commands] (Команды пользователя).

■ Logic Pro

- 1 Нажмите [Logic Pro X] → [Preferences] → [Advanced Tools...].
- **2** На открывшемся экране [Preferences] (Персональные настройки) установите флажок напротив [Show Advanced Tools] (Показывать дополнительные инструменты).
- **3** На индикаторе [Additional Options] (Дополнительные параметры) установите флажок напротив [Control Surfaces] (Поверхности управления).
- **4** Выберите вкладку [Control Surfaces] (Поверхности управления) в верхней части экрана [Preferences] (Персональные настройки).
- 5 Нажмите [Setup...] (Настройка) в правом нижнем углу открывшегося экрана.
- **6** Нажмите [New] (Новый) → [Install...] (Установить...) в левом верхнем углу открывшегося диалогового окна [Control Surface Setup] (Настройка поверхностей управления).
- **7** В открывшемся диалоговом окне [Install] (Установить) выберите вариант [Mackie Control] для параметра [Mackie Designs] и нажмите [Add] (Добавить).
- **8** Закройте диалоговое окно [Install].
- **9** В диалоговом окне [Control Surface Setup] установите для выходного и входного портов Mackie Control значение [MODX Port 2].
- **10** Дополнительная возможность: нажмите [Controller Assignments...] (Назначения контроллера...) в правом нижнем углу экрана, открывшегося после выполнения действий 1–4.
- **11** Дополнительная возможность: на открывшемся экране [Controller Assignments] (Назначения контроллера) установите в качестве поверхности управления вариант [Zone]: Mackie Control.
- 12 Дополнительная возможность: назначьте функции для клавиш [F1]-[F8] в разделе [Control] (Управление).

■ Ableton Live

- **1** Нажмите [Live] → [Preferences...].
- 2 На открывшемся экране [Preferences] (Персональные настройки) выберите вкладку [Link MIDI].
- **3** На открывшейся вкладке установите для параметра [Control Surface] (Поверхность управления) значение [Mackie Control].
- 4 Установите для параметров [Input] (Входной сигнал) и [Output] (Выходной сигнал) значение [MODX (Port 2)].
- **5** Дополнительная возможность: включите параметр [Remote] (Удаленные) в разделе [Input: Mackie Control Input (MODX (Port2))] на экране [MIDI Ports] (Порты MIDI).
- **6** Дополнительная возможность: перейдите в [Options] (Параметры) → [Edit MIDI Map] (Редактировать таблицу MIDI) и щелкните функцию Ableton Live, которую хотите назначить.
- **7** Дополнительная возможность: измените режим функции DAW Remote в MODX на Track (Дорожка), а затем нажмите кнопку SCENE (Сцена).

■ Pro Tools

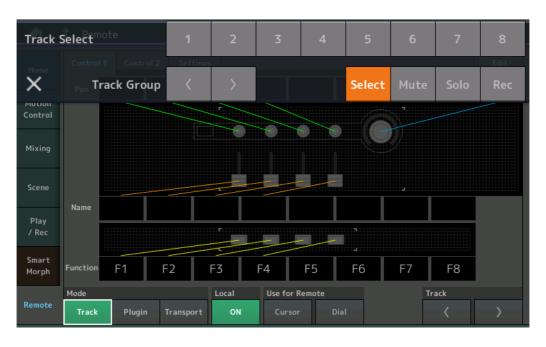
- **1** Откройте диалоговое окно, нажав [Setup] (Настройка) → [Peripherals...] (Периферийные устройства...).
- 2 Выберите вкладку [MIDI Controllers] (MIDI-контроллеры).
- **3** Установите для параметра Туре (Тип) значение [HUI], а для [Receive From] (Получить из) и [Send To] (Отправить в) значения MODX-2 или MODX Port2 из списка [Predefined] (Предварительно заданные).

Управление программным обеспечением DAW из MODX

На экране Remote (Удаленные) будет действовать функция DAW Remote, а операции на панели будут изменены.

Путь

[PERFORMANCE] → [Remote]



Mode (Режим)

Выберите режим функции DAW Remote из трех вариантов.

Настройки: Track (Дорожка), Plugin (Дополнительный модуль), Transport (Перемещение)

Track (Дорожка): режим одновременного управления несколькими дорожками в программном обеспечении DAW.

Назначаемый регулятор	Сигнал Pan (Панорама) дорожки будет выводиться через порт 2. Экран будет меняться в соответствии с выбранным вариантом для кнопки выбора регулятора-ползунка.
Регулятор- ползунок	Сигнал Volume (Громкость) дорожки будет выводиться через порт 2. Экран будет меняться в соответствии с выбранным вариантом для кнопки выбора регулятора-ползунка.

Кнопка SCENE (Сцена)	Функции, назначенные для клавиш F1–F8, будут выводиться через порт 2.	
Другие контроллеры	Будут выводиться номера изменений элемента управления (номера СС), назначенные в дистанционном режиме.	
Select (Выбор)	Этот вариант отображается во всплывающем списке при нажатии кнопки [PART SELECT MUTE/SOLO]. Сигнал Select (Выбранный) дорожки будет выводиться через порт 2.	
Mute (Отключение звука)	Этот вариант отображается во всплывающем списке при нажатии кнопки [PART SELECT MUTE/SOLO]. Сигнал Mute (Отключение звука) будет выводиться через порт 2.	
Solo (Соло)	Этот вариант отображается во всплывающем списке при нажатии кнопки [PART SELECT MUTE/SOLO]. Сигнал Solo (Соло) будет выводиться через порт 2.	
Rec (Запись)	Этот вариант отображается во всплывающем списке при нажатии кнопки [PART SELECT MUTE/SOLO]. Сигнал Rec Enable (Включена запись) будет выводиться через порт 2.	
Track Group (Группа дорожек)	Этот вариант отображается во всплывающем списке при нажатии кнопки [PART SELECT MUTE/SOLO]. Сигнал Track Group (Группа дорожек) будет выводиться (по одной дорожке) через порт 2.	

Plugin (Дополнительный модуль): режим для детального управления конкретным дополнительным модулем в программном обеспечении DAW.

Регулятор,	Будут выводиться номера изменений элемента управления (номера СС), назначенные в дистанционном режиме.
регулятор-	
ползунок,	
кнопка SCENE	
(Сцена), другие	
контроллеры	

Transport (Перемещение): этот режим предназначен для исполнения на MODX во время воспроизведения программного обеспечения DAW и записи исполнения на клавиатуре MODX в программное обеспечение DAW. С помощью элементов управления панели Transport (Перемещение) можно управлять воспроизведением, остановкой и т. д. в программном обеспечении DAW. Действия, не имеющие отношения к элементам управления панели Transport, будут такими же, как обычно.

Local (Локальное)

Включение и выключение параметра Local Control (Локальное управление). Этот параметр также можно установить на экране MIDI I/O в разделе Utility (Служебные параметры).

Use for Remote (Использование для удаленного управления)

Определяет, используются ли элементы Dial (Диск) и Cursor (Кнопки перемещения курсора) на панели MODX для управления программным обеспечением DAW.

- Вкл.: использование для функционирования DAW.
- Выкл.: использование для функционирования экрана MODX.

Track (Дорожка)

Сигнал Track Group Select (Выбранная группа дорожек) будет выводиться (по восемь дорожек) через порт 2.

Edit (Редактирование)

Определяет номер элемента управления для выхода СС из порта 1 и режим работы контроллеров.

Кнопка [MS ON/OFF]

Сигнал Track Group Select (Выбранная группа дорожек) будет выводиться (обычно по восемь дорожек, при нажатии клавиши [SHIFT] — по одной дорожке) из порта 2.

Кнопка [ARP ON/OFF]

Сигнал Track Group Select (Выбранная группа дорожек) будет выводиться (обычно по восемь дорожек, при нажатии клавиши [SHIFT] — по одной дорожке) из порта 2.

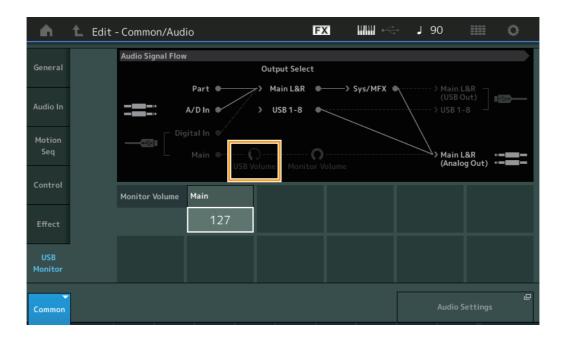
Улучшенные показатели управляемости

■ Ярлыки на экране Signal Flow (Поток сигналов)

Теперь экран Audio I/O (Ввод/вывод аудио) можно вызвать, нажав возле USB Volume (Громкость USB) в разделе Audio Signal Flow (Поток аудиосигнала). Курсор автоматически переместится на параметр USB Volume на экране Audio I/O.

Путь

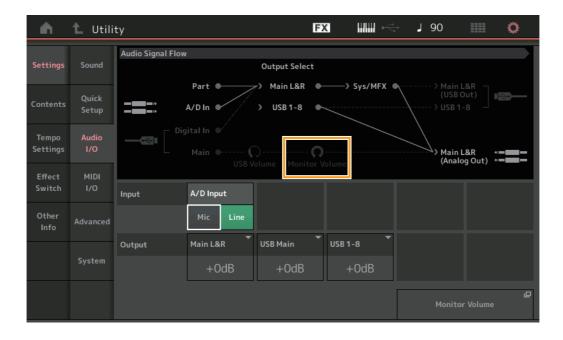
[PERFORMANCE] → [EDIT] → [COMMON] → [USB Monitor]



Теперь экран USB Monitor (Монитор USB) можно вызвать, нажав возле Monitor Volume (Громкость монитора) в разделе Audio Signal Flow (Поток аудиосигнала). Курсор автоматически переместится на параметр Main (Главный) на экране USB Monitor.

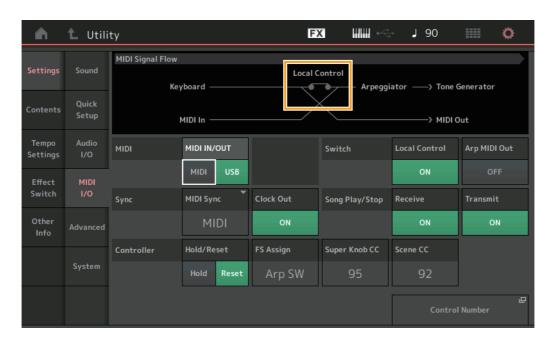
Путь

 $[Utility] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Audio I/O]$



Теперь включить и выключить функцию Local Control (Локальное управление) можно, нажав возле переключателя Local Control в разделе MIDI Signal Flow (Потоке MIDI-сигналов).

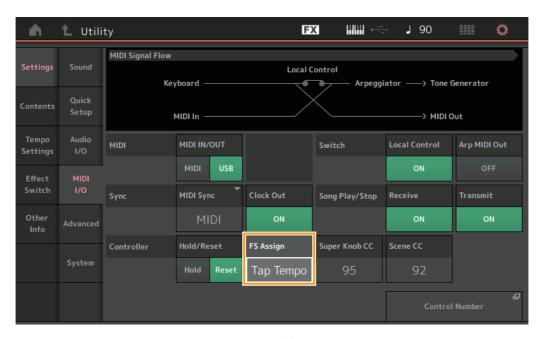
Путь [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



■ Использование педального переключателя для задания темпа

В раздел с номером элемента управления, назначенным для ножного переключателя, добавлен вариант Тар Тетро (Собственный темп), благодаря которому можно легко задавать темп с помощью ножного переключателя.

Путь [Utility] → [Settings] → [MIDI I/O]



FS Assign (Номер элемента управления, назначенный для ножного переключателя)

Определяет номер изменения элемента управления, используемый ножным переключателем, подключенным к разъему FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Даже в случае получения инструментом MIDI-сообщения с таким же номером изменения элемента управления, какой указан в этом разделе, от внешнего оборудования MIDI MODX считает, что оно было создано с помощью ножного переключателя.

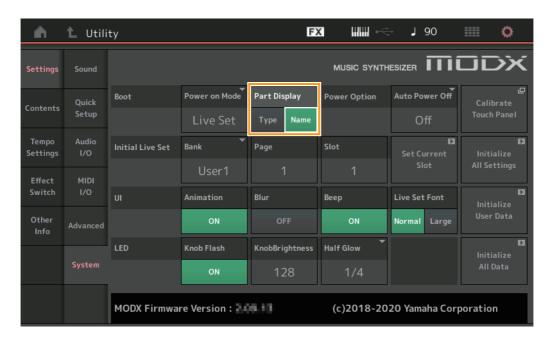
Настройки: Off (Выкл.), 1–95, Arp SW (Переключатель арпеджио), MS SW (Переключатель основного сигнала), Play/Stop (Воспроизведение/остановка), Live Set+, Live Set-, Oct Reset (Сброс октавы), Тар Тетро (Собственный темп)

■ Настройка экрана Part Name (Название партии) после запуска

Теперь можно настроить статус отображения переключателей Туре (Тип) и Name (Название), отображаемых после запуска MODX.

Путь

 $[Utility] \rightarrow [Settings] \rightarrow [System]$



Part Display (Отображение партии)

Определяет, что автоматически отображается в разделе Part Display (Отображение партии) при запуске MODX: категория и типы партий (вариант Туре) или названия партий (вариант Name).

Настройки: Туре (Тип), Name (Название)

■ Изменения характеристик для параметра Note Limit (Нотный предел) при загрузке файла WAVE или AIFF с назначением клавиши

Характеристики были изменены, и начальное значение для диапазона нотного предела составляет от C-2 до G8, если файл WAVE или AIFF загружается при установке для параметра Drum Part Key (Клавиша партии ударных) или AWM2 Part Element (Элемент партии AWM2) значения Key (Клавиша).

■ MODX Connect поддерживает образцы

MODX Connect теперь может обрабатывать образцы. Подробную информацию см. в руководстве пользователя по MODX Connect.

Другие усовершенствования

■ Повышение точности изменения высоты звука

Был улучшен показатель точности изменения высоты звука, то есть теперь можно контролировать высоту звука еще точнее.

Новые функции в MODX версии 2.00

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MODX, добавив в нее новые функции.

В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлены новые типы эффектов.
- Добавлены новые Performances (Исполнения).
- Добавлена функция Pattern Sequencer (Секвенсор образцов).
- Теперь вы можете воспроизводить композиции, образцы и аудиофайлы с экрана Live Set (Живой набор).
- К данным, записываемым в функции Scene (Сцена), добавлена функция Super Knob Link (Связь с суперрегулятором).
- К данным, записываемым в функции Scene (Сцена), добавлена функция Keyboard Control (Управление клавиатурой).
- Увеличен диапазон параметра LFO Speed (Скорость низкочастотного осциллятора).
- Теперь можно подключать оборудование MIDI к разъему USB TO DEVICE.
- Добавлен параметр Global Micro Tuning (Глобальная микронастройка).
- Добавлен параметр Audition Loop (Цикл прослушивания).
- Усовершенствован пользовательский интерфейс.
- Объем хранилища секвенсора (общая пользовательская память User Memory) увеличен с прибл. 130 000 до прибл. 520 000 (для композиций Songs) и прибл. 520 000 (для образцов Patterns).

Дополнительные новые типы Effects (Эффекты)

В категории Misc (Прочие) добавлены следующие новые типы Effects (Эффекты).

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
VCM Mini Filter Делает звук богаче и	Делает звук богаче и	Cutoff	Определяет частоту среза фильтра.
	звонче. Имитирует характеристики аналогового синтезатора.	Resonance	Определяет резонанс фильтра.
		Туре	Определяет тип фильтра.
		Texture	Добавляет различные изменения в текстуру звукового эффекта.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала из блока эффектов.

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
VCM Mini Booster	VCM Mini Booster Создает уникальную звуковую текстуру. Имитирует характеристики аналогового синтезатора.	EQ Frequency	Определяет частоту эквалайзера.
		Resonance	Определяет резонанс эквалайзера.
		EQ Gain	Определяет уровень усиления эквалайзера.
		Туре	Определяет тип эффекта бустера.
		Texture	Добавляет различные изменения в текстуру звукового эффекта.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала из блока эффектов.

Тип эффекта	Описание	Параметр	Описание
Wave Folder	изменения в звук на	Fold	Определяет степень эффекта искажения.
		Fold Type	Определяет звуковую текстуру искажения.
	протяжении определенного времени,	LFO Depth	Определяет глубину модуляции.
	изменяя гармоники и	LFO Speed	Определяет частоту модуляции.
	управляя ими.	LFO Shape	Изменяет форму волны для модуляции.
		Input Level	Определяет уровень входного сигнала.
		Dry/Wet	Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта.
		Output Level	Определяет уровень выходного сигнала из блока эффектов.
		SEQ Depth	Определяет глубину встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Clock	Определяет скорость встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Pattern	Выбирает образец встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Variation	Изменяет движение встроенного секвенсора в эффекте.
		SEQ Ph Reset	Устанавливает режим сброса образца встроенного секвенсора в эффекте.

Дополнительные новые Performances (Исполнения)

В MODX доступно 52 новых Performances (Исполнения). Сведения о добавленных Performances (Исполнения) см. в перечне данных.

Новая функция Pattern Sequencer (Секвенсор образцов)

Эта новая функция позволяет записывать последовательности образцов для каждой Scene (Сцена).

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

Pattern (Образец)

■ Воспроизведение / ожидание воспроизведения

Путь

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern]



Pattern Name (Название образца)

Отображается название выбранного образца. Нажатие данного параметра вызывает меню с действиями Load (Загрузка), Rename (Переименование) и New Pattern (Новый образец).

Link icon (Значок связи)

Показывает, что данные Pattern (Образец) и данные Performance (Исполнение), содержащиеся в данных Pattern (Образец), совпадают. Если данные Pattern (Образец) и данные Performance (Исполнение), содержащиеся в данных Pattern (Образец), не совпадают, отображается значок разорванной связи Link.

Performance Name (Название композиции)

Отображается название выбранного исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ При изменении параметров в разделе Performance (Исполнение) справа от Performance Name (Название исполнения) появляется отметка в виде голубого флажка.

Time Signature (Тактовый размер)

Отображается музыкальный размер Pattern (Образец).

Position (Позиция)

Отображается начальная позиция для Recording/Playback (Запись/воспроизведение). Кроме того, этот индикатор указывает текущую позицию во время воспроизведения.

Номер такта отображается в левой ячейке, а номер доли и значение импульса синхронизации — в правой.

Тетро (Темп)

Определяет темп воспроизведения Pattern (Образец).

Диапазон: 5-300

Click Settings (Настройки метронома)

Отображение экрана Tempo Settings (Настройки темпа).

Scene (Сцена)

Показывает номер выбранной сцены.

Length (Длина)

Определяет длину всей последовательности в выбранной Scene (Сцена).

Диапазон: 1-256

Key On Start (Запуск по нажатию клавиш)

Определяет, начинается ли запись или воспроизведение Pattern (Образец) при игре на клавиатуре.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Store Pattern & Perf Settings (Сохранение параметров образца и исполнения)

Сохраняет отредактированные данные образца и ссылку на выбранное Performance (Исполнение).

ПРИМЕЧАНИЕ После изменения параметров в разделе Performance (Исполнение) необходимо сохранить данные Performance (Исполнение).

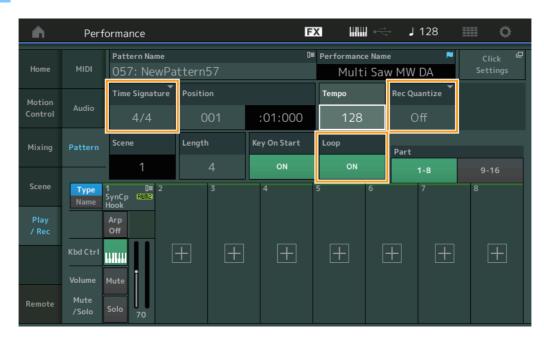
Edit/Job (Редактирование/задание)

Открывает дисплей для редактирования образца и связанных заданий.

Ожидание новой записи

Путь

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → кнопка [●] (Запись)



Time Signature (Тактовый размер)

Определяет размер (тактовый размер) Scene (Сцена).

Настройки: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4–8/4

Rec Quantize (Выравнивание записи)

Выравнивание — это процесс коррекции тайминга нотных событий путем их перемещения по направлению к ближайшей точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения тайминга исполнения, записанного в режиме реального времени. Функция выравнивания записи автоматически выравнивает размер нот, выполняя синхронизацию во время записи.

Настройки: Off (Выкл.), 60 (триодыть вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Loop (Цикл)

Если для параметра Loop (Цикл) задано значение On (Вкл.), запись не останавливается автоматически по достижении конца Pattern (Образец), а продолжается «циклически», возвращаясь к началу образца.

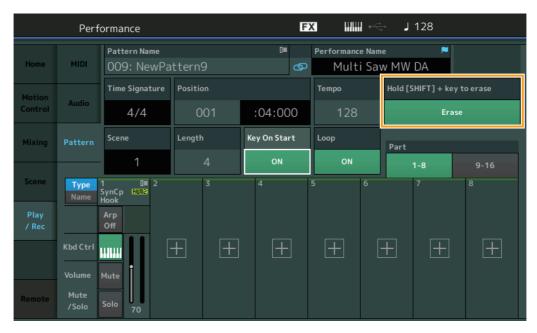
Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Для временной отмены режима записи и перехода в режим Rehearsal (Репетиция) просто нажмите кнопку [●] (Запись) при выполнении записи в реальном времени. Индикатор [•] (Запись) начинает мигать, и воспроизведение продолжается без прерывания, но запись данных не производится. Этот удобный режим Rehearsal (Репетиция) позволяет временно отключить запись для разучивания Part (Партия) или попытки воплощения различных идей (при прослушивании других дорожек) без фактической записи. Для возврата в режим записи снова нажмите кнопку [●] (Запись), чтобы индикатор [●] (Запись) горел постоянно.

■ Запись

Путь

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → кнопка [lacktriangle] (Запись) → кнопка [lacktriangle] (Воспроизведение)



Hold [SHIFT] + key to erase (Удерживайте кнопку [SHIFT] + клавишу, чтобы стереть)

Вы можете удалить определенные нотные события, зажав кнопку [SHIFT] и нажимая клавиши, соответствующие нотам, которые необходимо удалить.

Перезапись

Путь

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (уже записанный указанный образец) → кнопка [lacktriangle] (Запись) → кнопка [lacktriangle] (Воспроизведение)



Record Type (Тип записи)

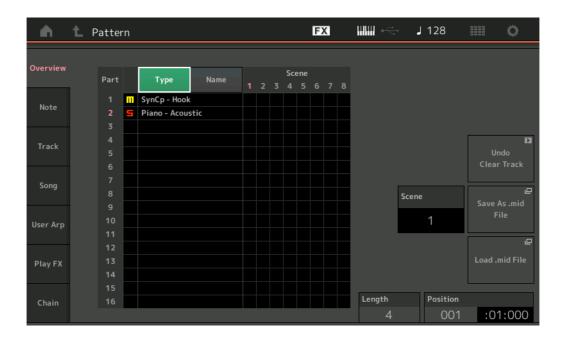
Определяет, будет ли образец заменен при записи, или же будет выполнена запись с наложением.

Настройки: Replace (Замена), Overdub (Запись с наложением)

Обзор

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job]



Туре (Тип)

Нажав эту кнопку, можно изменить отображаемый тип Part (Партия): Main Category (Главная категория) (М) или Sub Category (Подкатегория) (S).

Эта кнопка синхронизирована с соответствующей кнопкой на экране Play/Rec (Воспроизведение/запись). Изменение одной из них влечет за собой изменение другой.

Name (Название)

Нажав эту кнопку, можно изменить отображаемое Part Name (Название партии).

Эта кнопка синхронизирована с соответствующей кнопкой на экране Play/Rec (Воспроизведение/запись). Изменение одной из них влечет за собой изменение другой.

Scene (Сцена)

Показывает номер выбранной сцены.

Undo (Отмена)

Отмена последних внесенных изменений и восстановление состояния до последних изменений. Это задание доступно только при наличии записанной последовательности, с которой были произведены какие-либо действия.

Redo (Восстановление)

Восстановление изменений, отмененных с помощью функции Undo (Отмена). Функция Redo (Восстановление) доступна только после использования функции Undo (Отмена).

Save As .mid File (Сохранить как файл .mid)

Открытие экрана Store/Save (Сохранение). Вы можете сохранить последовательность выбранной Scene (Сцена) в виде файла MIDI.

Load .mid File (Загрузить файл .mid)

Открытие экрана Load (Загрузка) для загрузки файлов MIDI. После выбора файла MIDI можно выбрать Pattern (Образец) и Scene (Сцена) для загрузки.

Length (Длина)

Показывает длину всей последовательности в выбранной Scene (Сцена).

Position (Позиция)

Показывает текущую позицию во время воспроизведения Scene (Сцена) и позволяет установить начальную позицию воспроизведения.

Диапазон: 001-256

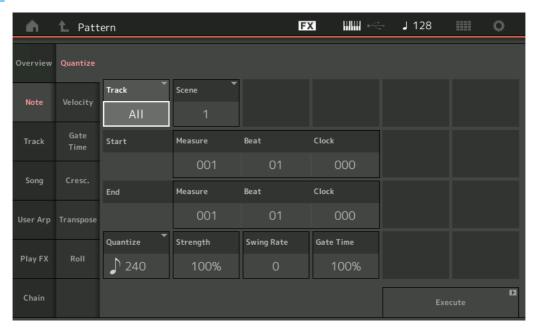
Note (Нота)

Quantize (Выравнивание)

Выравнивание — это процесс коррекции тайминга нотных событий путем их перемещения по направлению к ближайшей точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения тайминга исполнения, записанного в режиме реального времени.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Quantize]



Track (Дорожка)

Определяет дорожку, к которой применяется это Job (Задание).

Scene (Сцена)

Определяет сцену, к которой применяется это Job (Задание).

Start Measure (Первый такт)

Определяет начальную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001-257

Start Beat (Первая тактовая доля)

Определяет начальную позицию тактовой доли, в которой применяется Job (Задание).

Настройки: зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

Start Clock (Начало синхронизации)

Определяет начальную позицию Clock (Синхронизация), в которой применяется Job (Задание).

Настройки: зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

End Measure (Последний такт)

Определяет конечную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001-257

End Beat (Последняя тактовая доля)

Определяет конечную позицию тактовой доли, в которой применяется Job (Задание).

Настройки: зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

End Clock (Конец синхронизации)

Определяет конечную позицию синхронизации, в которой применяется Job (Задание).

Настройки: зависит от выбранного Time Signature (Тактовый размер).

Quantize (Resolution) (Разрешение при выравнивании)

Определяет, по каким долям будут выравниваться нотные данные в указанной дорожке.

Настройки: тридцать вторая нота, триоль из шестнадцатых, шестнадцатая нота, триоль из восьмых, восьмая нота, триоль из четвертей, четверть, шестнадцатая нота + триоль из шестнадцатых, восьмая нота + триоль из восьмых

Strength (Сила воздействия)

Устанавливает степень или «напряженность магнитного поля» для Quantize (Выравнивание). При значении 100 % выполняется точное выравнивание. При значении 0 % выравнивание не выполняется.

Диапазон: 0-100 %

Swing Rate (Коэффициент для свинга)

Служит для выборочной задержки нот на четных долях (бэк-бит) с целью придания мелодии стиля свинга. Например, при размере 4/4 и значении Quantize (Выравнивание), равном четверти, вторая и четвертая доли такта воспроизводятся с задержкой.

Настройки: зависит от указанного значения Quantize (Выравнивание)

При значении Quantize (Выравнивание), равном четверти, восьмой, шестнадцатой, тридцать второй: 0 — половина триольной сетки

При значении Quantize (Выравнивание), равном триоли из четвертей, триоли из восьмых, триоли из

шестнадцатых: 0 — половина триольной сетки

При значении Quantize (Выравнивание), равном восьмой ноте + триоль из восьмых, шестнадцатой ноте + триоль из шестнадцатых: 0 — половина триольной сетки

Gate Time (Время звучания)

Определяет время звучания (продолжительность времени звучания ноты) для нот с четными номерами (бэк-бит) для усиления эффекта стиля свинга.

Диапазон: 0-200 %

Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

Velocity (Показатель силы нажатия)

Это Job (Задание) изменяет значения показателя силы нажатия для нот указанного диапазона, позволяя пользователю увеличить или уменьшить их громкость.

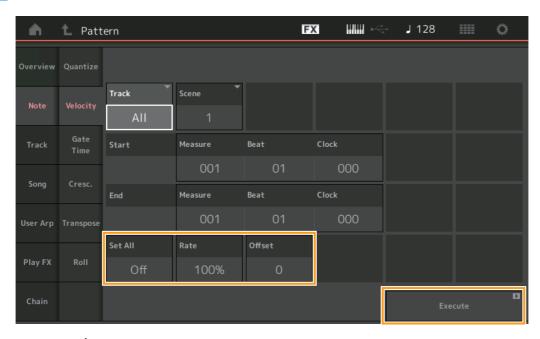
ПРИМЕЧАНИЕ Изменения показателя силы нажатия рассчитываются следующим образом.

Скорректированный показатель силы нажатия = (исходный показатель силы нажатия х коэффициент) + смещение

Если результирующее значение будет равно 0 или меньше 0, устанавливается значение 1. Если результирующее значение будет больше 127, устанавливается значение 127.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Velocity]



Set All (Установить все)

Задает одинаковое фиксированное значение показателей силы нажатия для всех целевых нот. При значении Off (Выкл.) параметр Set All (Установить все) не имеет влияния. При значении, отличном от Off, параметры Rate (Коэффициент) и Offset (Смещение) недоступны.

Диапазон: Off (Выкл.), 001–127

Rate (Коэффициент)

Определяет величину коррекции (в процентах) показателей силы нажатия для целевых нот относительно исходных значений. Выбор значений ниже 100 % — к их увеличению. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: 0-200 %

Offset (Смещение)

Добавляет фиксированное значение к показателям силы нажатия после применения параметра Rate (Коэффициент). При значении 0 изменения не вносятся. Значения ниже 0 уменьшают показатели силы нажатия, а выше 0 — увеличивают. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: от -127 до +127

Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

Gate Time (Время звучания)

Это Job (Задание) служит для изменения времени звучания нот указанного диапазона.

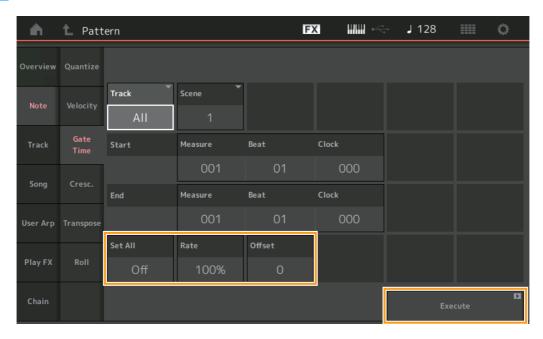
ПРИМЕЧАНИЕ Изменения времени звучания рассчитываются следующим образом.

Скорректированное значение времени звучания = (исходное значение времени звучания х коэффициент) + смещение

Если результат равен 0 или меньше 0, значение округляется до 1.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Gate Time]



Set All (Установить все)

Задает одинаковое фиксированное значение времени звучания для всех целевых нот. При значении Off (Выкл.) параметр Set All (Установить все) не имеет влияния. При значении, отличном от Off, параметры Rate (Коэффициент) и Offset (Смещение) недоступны.

Диапазон: Off (Выкл.) (0), 001-9999

Rate (Коэффициент)

Определяет величину коррекции (в процентах) времени звучания для целевых нот. Значения ниже 100 % пропорционально укорачивают ноты, значения выше 100 % — удлиняют. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: 0-200 %

Offset (Смещение)

Добавляет фиксированное значение к значениям времени звучания после применения параметра Rate (Коэффициент). При значении 0 изменения не вносятся. Значения ниже 0 уменьшают время звучания, значения выше 0 % — увеличивают. При значении параметра Set All (Установить все), отличном от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

Диапазон: от -9999 до +9999

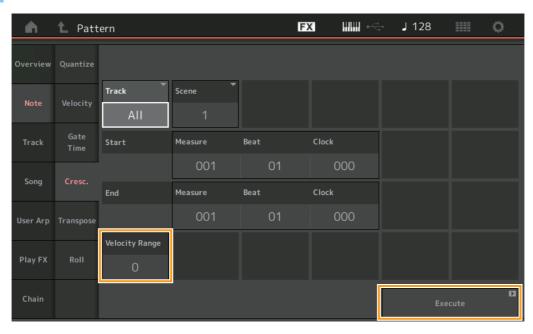
Execute (Выполнение)

Cresc. (Crescendo, Крещендо)

Это Job (Задание) позволяет создать крещендо или декрещендо для нот указанного диапазона. (Крещендо — постепенное увеличение громкости, декрещендо — постепенное снижение.)

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Cresc.]



Velocity Range (Диапазон показателя силы нажатия)

Задает интенсивность крещендо или декрещендо. Значения показателя силы нажатия для нот в указанном диапазоне постепенно увеличиваются или снижаются, начиная с первой ноты диапазона. Показатель силы нажатия последней ноты диапазона равен сумме исходного показателя силы нажатия и значения параметра Velocity Range (Диапазон показателей силы нажатия). Если результирующий показатель силы нажатия находится вне диапазона 1–127, устанавливается значение 1 или 127 соответственно. Значения больше 0 производят крещендо, значения меньше 0 — декрещендо. Значение 0 не оказывает никакого влияния.

Диапазон: от -127 до +127

Execute (Выполнение)

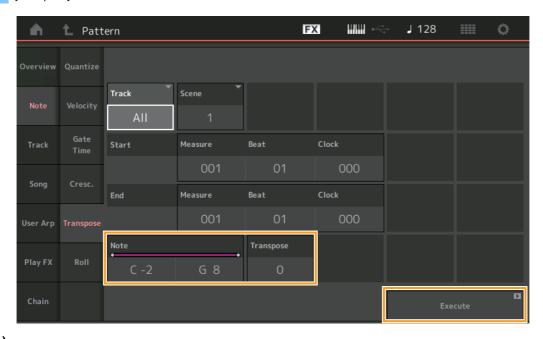
Transpose (Транспонирование)

Это Job (Задание) позволяет изменить ключ или высоту звука нот в указанном диапазоне.

ПРИМЕЧАНИЕ Если при выполнении этого задания устанавливается высота звука, выходящая за пределы допустимого диапазона C-2–G8, она автоматически изменяется на октаву ниже (или выше).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Note] \rightarrow [Transpose]



Note (Нота)

Определяет диапазон нот, к которому применяется это Job (Задание). Можно задать Note (Нота) непосредственно с клавиатуры, нажав кнопку [Keyboard] (Клавиатура).

Диапазон: C-2 – G8

Transpose (Транспонирование)

Транспонирование нот в указанном диапазоне (в полутонах). При значении +12 выполняется транспонирование вверх на одну октаву, при значении -12 – транспонирование вниз на октаву. При значении 0 изменения не вносятся.

Диапазон: от -127 до +127

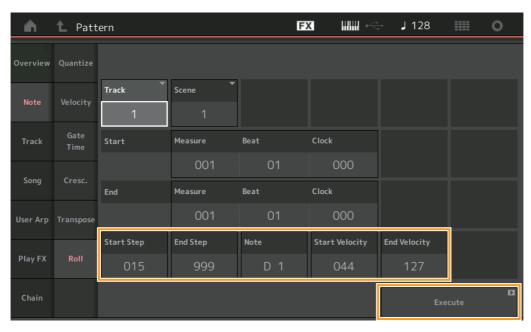
Execute (Выполнение)

Roll (Дробь)

Это Job (Задание) создает серию повторяющихся нот (например, барабанную дробь) в указанном диапазоне.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Note] → [Roll]



Start Step (Начальный шаг)

Определяет размер шага (т. е. число импульсов синхронизации) между нотами дроби. Вы можете создавать разделенные серии дроби, задавая небольшие значения между Start Step (Начальный шаг) и End Step (Конечный шаг). Соответствует значению первого импульса синхронизации в указанном вами диапазоне.

Диапазон: 015-999

End Step (Конечный шаг)

Определяет размер шага (т. е. число импульсов синхронизации) между нотами в дроби. Вы можете создавать разделенные серии дроби, задавая небольшие значения между Start Step (Начальный шаг) и End Step (Конечный шаг). Соответствует значению последнего импульса синхронизации в указанном вами диапазоне.

Диапазон: 015-999

Note (Нота)

Определяет ноты, к которым применяется это Job (Задание). Можно задать Note (Нота) непосредственно с клавиатуры, нажав кнопку [Keyboard] (Клавиатура).

Диапазон: C-2-G8

Start Velocity (Начальный показатель силы нажатия)

Определяет показатель силы нажатия для нот в дроби. Соответствует значению первого Velocity (Показатель силы нажатия) в указанном вами диапазоне.

Диапазон: 001-127

End Velocity (Конечный показатель силы нажатия)

Определяет показатель силы нажатия для нот в дроби. Соответствует значению последнего Velocity (Показатель силы нажатия) в указанном вами диапазоне.

Настройки: 001-127

ПРИМЕЧАНИЕ Определение начального и конечного показателей силы нажатия (Start Velocity и End Velocity) позволяет создавать постепенно делающиеся громче или тише дроби (крещендо/декрещендо).

Execute (Выполнение)

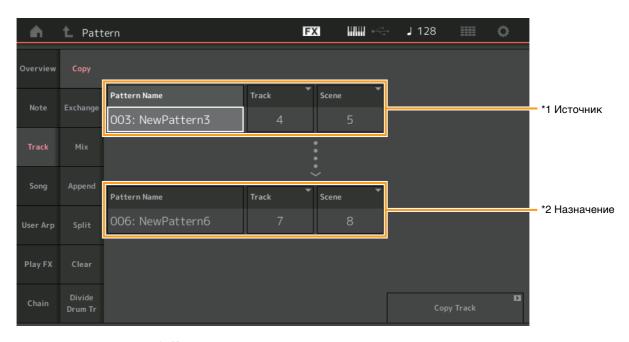
Track (Дорожка)

Сору (Копирование)

Это Job (Задание) копирует все данные из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Copy]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена) *1 Источник

Определяет исходную сцену.

Pattern Name (Название образца) *2 Назначение

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена) *2 Назначение

Определяет сцену назначения.

Copy Track (Копирование дорожки)

Выполнение копирования.

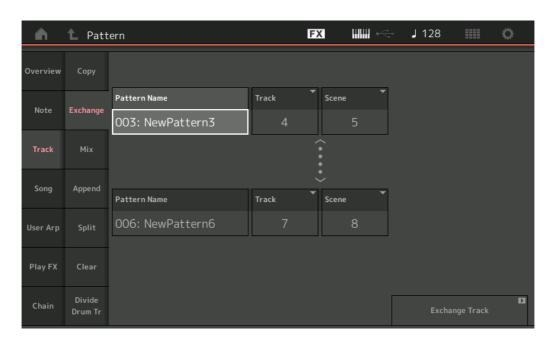
ПРИМЕЧАНИЕ Если при копировании дорожки параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочка) (стр. 49) копируются автоматически.

Exchange (Обмен)

Это Job (Задание) перемещает все данные с указанной на другую дорожку.

Путь

Кнопка [\blacktriangleright] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Exchange]



Pattern Name (Название образца)

Определяет один из образцов для обмена данными.

Track (Дорожка)

Определяет дорожку для обмена.

Scene (Сцена)

Определяет сцену для обмена.

Pattern Name (Название образца)

Определяет другой образец для обмена данными.

Track (Дорожка)

Определяет дорожку для обмена.

Scene (Сцена)

Определяет сцену для обмена.

Exchange Track (Обмен данными дорожек)

Выполнение обмена данных.

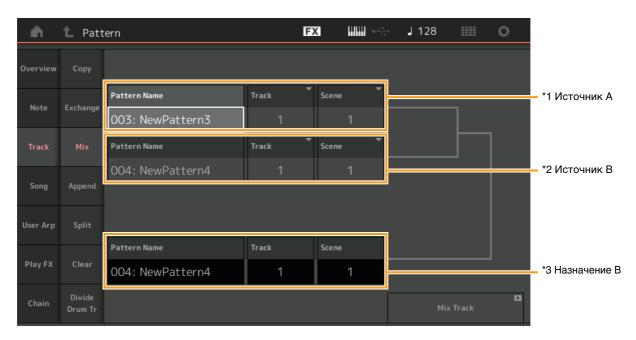
ПРИМЕЧАНИЕ Если при обмене данными дорожек параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочка) (стр. 49) копируются автоматически.

Міх (Микширование)

Это Job (Задание) микширует все данные из двух выбранных дорожек (А и В) и помещает результат на дорожку В.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Mix]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник А

Определяет источник для образца А.

Track (Дорожка) *1 Источник A

Определяет дорожку для микширования.

Scene (Сцена) *1 Источник А

Определяет сцену для микширования.

Pattern Name (Название образца) *2 Источник В

Определяет источник для образца В.

Track (Дорожка) *2 Источник В

Определяет дорожку для микширования.

Scene (Сцена) *2 Источник В

Определяет сцену для микширования.

Pattern Name (Название образца) *3 Назначение В

Отображает место назначения образца.

Track (Дорожка) *3 Назначение В

Отображает место назначения дорожки.

Scene (Сцена) *3 Назначение В

Отображает место сохранения сцены.

Mix Track (Микширование дорожек)

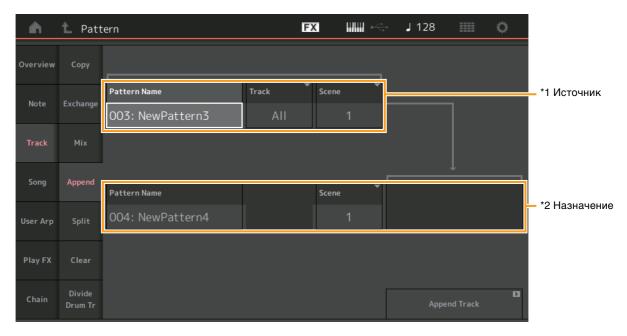
Выполняет микширование дорожек.

Append (Добавление)

Это Job (Задание) добавляет все данные из указанной исходной дорожки в конец указанной дорожки назначения.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Append]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена) *1 Источник

Определяет исходную сцену.

Pattern Name (Название образца) *2 Назначение

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена) *2 Назначение

Определяет сцену назначения.

Append Track (Добавить дорожку)

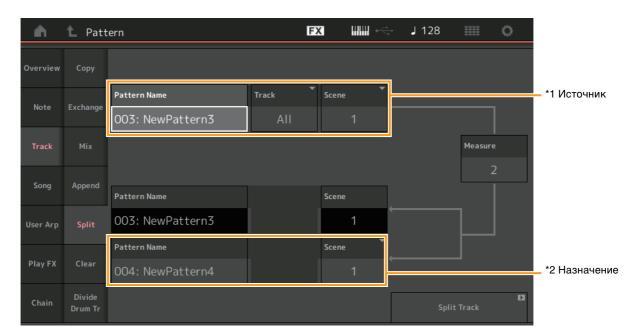
Выполнение добавления данных.

Split (Разделение)

Это Job (Задание) перемещает вторую половину данных, разделенных в указанном такте, из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Split]



Pattern Name (Название образца) *1 Источник

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена) *1 Источник

Определяет исходную сцену.

Measure (Такт) *1 Источник

Определяет такт, в котором выполняется разделение данных.

Pattern Name (Название образца)

Отображает место назначения образца.

Track (Дорожка)

Отображает место назначения дорожки.

Scene (Сцена)

Отображает место сохранения сцены.

Pattern Name (Название образца) *2 Назначение

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена) *2 Назначение

Определяет сцену назначения.

Spilt Track (Разделить дорожку)

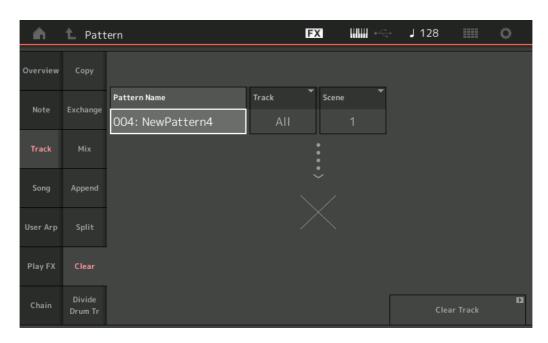
Выполнение разделения.

Clear (Удаление)

Это Job (Задание) удаляет все данные с указанной дорожки.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Clear]



Pattern Name (Название образца)

Указывает удаляемый образец.

Track (Дорожка)

Указывает удаляемую дорожку.

Scene (Сцена)

Указывает удаляемую сцену.

Clear Track (Очистка дорожки)

Выполнение удаления.

ПРИМЕЧАНИЕ Если при очищении дорожки параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочки) (стр. 49) также удаляются.

Divide Drum Tr (Разделение дорожки ударных)

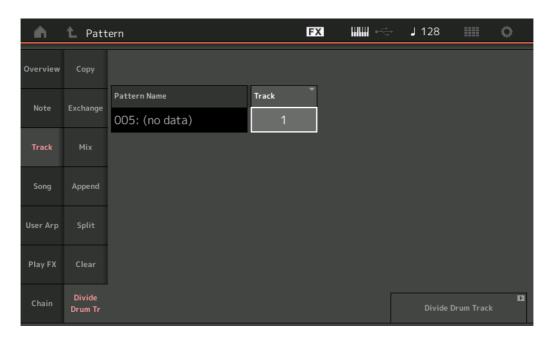
Это задание позволяет отделить данные нот ударных от указанной дорожки.

Разделение нотных событий в дорожке ударных, назначенной для конкретной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в разных дорожках (с 9 по 16).

ПРИМЕЧАНИЕ Данные, ранее находившиеся на дорожках 9–16 и в партиях 9–16, заменяются при выполнении команды Divide Drum Tr. После выполнения данное изменение отменить невозможно.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Track] \rightarrow [Divide Drum Tr]



Pattern Name (Название образца)

Определяет образец, содержащий дорожку ударных, которую нужно разделить.

Track (Дорожка)

Определяет дорожку, от которой будут отделены данные нот ударных.

Divide Drum Track (Разделение дорожки ударных)

Выполнение разделения.

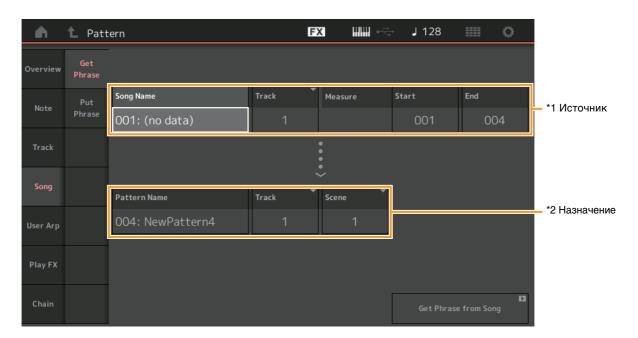
Song (Композиция)

Get Phrase (Получение фразы)

Это Job (Задание) копирует указанные данные из указанной исходной Song (Композиция) в указанную дорожку назначения. **ПРИМЕЧАНИЕ** Данные, ранее находившиеся на указанной дорожке назначения, заменяются при выполнении команды Get Phrase (Получить фразу).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Song] \rightarrow [Get Phrase]



Song Name (Название композиции)

Определяет исходную композицию.

Track (Дорожка) *1 Источник

Определяет исходную дорожку.

Start Measure (Первый такт)

Определяет начальную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001-998

End Measure (Последний такт)

Определяет конечную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 002-999

Pattern Name (Название образца)

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) *2 Назначение

Определяет дорожку назначения.

Scene (Сцена)

Определяет сцену назначения.

Get Phrase from Song (Получить фразу из композиции)

Выполнение копирования.

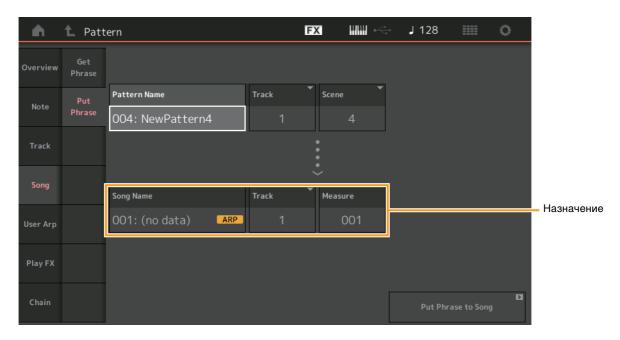
Put Phrase (Вставка фразы)

Это Job (Задание) копирует все данные из указанного исходного Pattern (Образец) в указанный такт в Song (Композиция) назначения.

ПРИМЕЧАНИЕ Указанный исходный Pattern (Образец) объединяется с ранее имевшимися данными в указанной Song (Композиции) назначения при выполнении команды Put Phrase (Вставка фразы).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Song] \rightarrow [Put Phrase]



Pattern Name (Название образца)

Определяет исходный образец.

Track (Дорожка)

Определяет исходную дорожку.

Scene (Сцена)

Определяет исходную сцену.

Song Name (Название композиции)

Определяет образец назначения.

Track (Дорожка) * Назначение

Определяет дорожку назначения.

Measure (Такт)

Определяет позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 001-999

Put Phrase To Song (Вставка фразы в композицию)

Выполнение копирования.

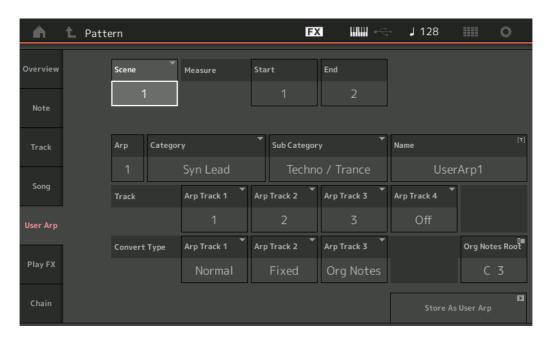
User Arp (Пользовательское арпеджио)

Копирование данных из указанных тактов дорожки для создания данных Arpeggio (Арпеджио).

ПРИМЕЧАНИЕ Данные, ранее находившиеся на указанной дорожке назначения, заменяются при выполнении команды User Arp (Пользовательское арпеджио).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [User Arp]



Scene (Сцена)

Определяет исходную сцену.

Диапазон: 1-8

Start Measure (Первый такт)

Определяет начальную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 1-256

End Measure (Последний такт)

Определяет конечную позицию такта, в которой применяется Job (Задание).

Диапазон: 2-257

Агр (Номер арпеджио)

Указывает номер Arpeggio Type (Тип арпеджио).

Category (Категория)

Указывает Main Category (Основная категория), которой будет назначен выбранный Arpeggio Туре (Тип арпеджио).

Настройки: список Arpeggio Туре Category (Категории типов арпеджио) см. в документе «Справочное руководство».

Sub Category (Подкатегория)

Указывает Sub Category (Подкатегория), которой будет назначен выбранный Arpeggio Туре (Тип арпеджио).

Настройки: список Arpeggio Туре Sub Category (Подкатегории типов арпеджио) см. в документе «Справочное руководство».

Name (Название)

Определяет название Arpeggio Type (Тип арпеджио).

Track (Дорожка)

Определяет номер исходной дорожки для каждой из Arpeggio Track (Дорожка арпеджио).

Convert Type (Тип преобразования)

Один из трех указанных ниже способов преобразования последовательности MIDI-данных в данные Arpeggio (Арпеджио). Этот параметр можно задать для каждой дорожки.

Настройки: Normal (Обычный), Fixed (Фиксированный), Org Notes (Исходные ноты)

Normal (Обычный): арпеджио воспроизводится с использованием только проигрываемой ноты и ее октавных нот.

Fixed (Фиксированный): проигрывание любой ноты или нот запускает одну и ту же последовательность MIDI-данных.

Org Notes (Исходные ноты): в основном такой же, как Fixed, за исключением того, что воспроизводятся разные ноты Arpeggio (Арпеджио) в соответствии с проигрываемым аккордом.

Store As User Arp (Сохранить как пользовательское арпеджио)

Выполнение сохранения.

Play FX (Эффект воспроизведения)

Это Job (Задание) добавляет эффекты к последовательности MIDI-данных в Pattern (Образец) при его воспроизведении. Вы можете установить диапазон и величину для каждого параметра на указанной вами Track (Дорожка).

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → [Edit/Job] → [Play FX]



Play FX1 (Эффект воспроизведения 1)

Определяет параметры Qntz Value (Значение выравнивания), Qntz Str (Точность выравнивания), Swing Vel (Показатель силы нажатия для свинга), Swing Gate (Время звучания для свинга) и Swing Rate (Коэффициент для свинга).

Qntz Value (Значение выравнивания)

Определяет, какие доли и нотные данные в данных последовательности требуется выравнивать.

Настройки: Off (Выкл.), 60 (триодь вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Qntz Str (Точность выравнивания)

Устанавливает степень или «напряженность магнитного поля» для Quantize (Выравнивание). При значении 100 % выполняется точное выравнивание. При значении 0 % выравнивание не выполняется.

Диапазон: 0-100 %

Swing Vel (Показатель силы нажатия для свинга)

Регулирует показатель силы нажатия соответствующих нот для подчеркивания ритмического рисунка свинга.

Диапазон: 0-200 %

Swing Gate (Время звучания для свинга)

Регулирует время звучания соответствующих нот для подчеркивания ритмического рисунка свинга.

Диапазон: 0-200 %

Swing Rate (Коэффициент для свинга)

Служит для выборочной задержки нот на четных долях (бэк-бит) с целью придания мелодии стиля свинга.

Настройки: Зависит от указанного Qntz Value (Значение выравнивания).

При значении Quantize (Выравнивание), равном четверти, восьмой, шестнадцатой, тридцать второй: 0 – половина сетки При значении Quantize (Выравнивание), равном триоли из четвертей, триоли из восьмых, триоли из шестнадцатых:

0 – половина сетки



Play FX2 (Эффект воспроизведения 2)

Определяет параметры Note Shift (Сдвиг нот), Clock Shift (Сдвиг импульсов синхронизации), Gate Time (Время звучания), Velocity Rate (Коэффициент показателя силы нажатия) и Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия).

Note Shift (Сдвиг нот)

Повышает или понижает высоту звука всех нот в выбранной дорожке (в полутонах).

Диапазон: от -99 до +99

Clock Shift (Сдвиг импульсов синхронизации)

Сдвигает ритм всех нот в выбранной дорожке вперед или назад (в импульсах синхронизации).

Диапазон: от -120 до +120

Gate Time (Время звучания)

Увеличивает время звучания всех нот в выбранной дорожке.

Диапазон: 0-200 %

Velocity Rate (Коэффициент показателя силы нажатия)

Изменяет показатель силы нажатия в указанном процентном отношении.

Диапазон: 0-200 %

Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия)

Увеличивает или уменьшает показатель силы нажатия на указанное значение смещения.

Диапазон: от -99 до +99

Part (Партия)

Определяет партию, которую необходимо нормализировать.

Диапазон: All (Bce), 1–16

Normalize Play FX (Нормализовать эффект воспроизведения)

Применяет эффекты, установленные в Play FX, к MIDI-данным.

Length (Длина)

Показывает длину всей последовательности в выбранной Scene (Сцена).

Position (Позиция)

Показывает текущую позицию во время воспроизведения Scene (Сцена) и позволяет установить начальную позицию воспроизведения.

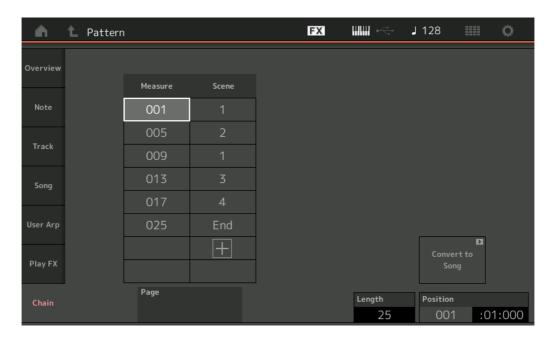
Диапазон: 001-256

Chain (Цепочка)

Это Job (Задание) объединяет Scenes (Сцены) в цепочки и воспроизводит полученные цепочки сцен.

Путь

Кнопка $[\blacktriangleright]$ (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [Pattern] \rightarrow [Edit/Job] \rightarrow [Chain]



Measure (Такт)

Определяет позицию такта, с которой воспроизводится Scene (Сцена).

Диапазон: 001-999

Scene (Сцена)

Определяет сцену, воспроизводимую с указанной позиции такта.

Диапазон: 1–8, End (Точка окончания)

Page (Страница)

Указывается с помощью кнопок «Вверх» и «Вниз», если количество параметров в столбцах Measure (Такт) и Scene (Сцена) превышает 8. Нажатие этой кнопки открывает следующую (предыдущую) страницу.

Convert to Song (Преобразование в композицию)

Сохранение Chain (Цепочка) как Song (Композиция).

Length (Длина)

Показывает длину всей последовательности.

Position (Позиция)

Показывает текущую позицию во время воспроизведения Chain (Цепочка) и позволяет установить начальную позицию воспроизведения.

Диапазон: 001-999

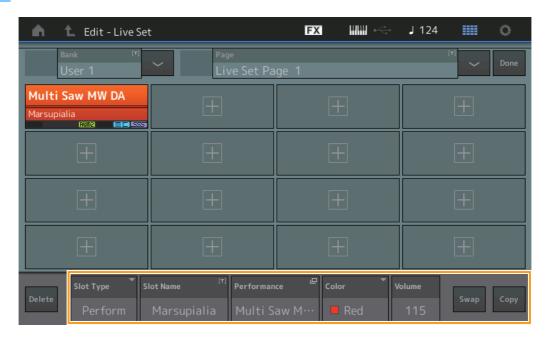
Live Set (Живой набор)

Функция Live Set теперь позволяет комбинировать Songs (Композиции), Patterns (Образцы) и Audio files (Аудиофайлы) и воспроизводить их с экрана Live Set (Живой набор).

■ Объединение композиций, образцов и аудиофайлов на экране Live Set (Живой набор)

Путь

Нажмите кнопку [LIVE SET] или коснитесь значка LIVE SET \rightarrow Выберите User Bank (Пользовательский банк) \rightarrow [EDIT]



Slot Type (Тип слота)

Индикация типа выбранного слота.

Настройки: Perform (Исполнение), Song (Композиция), Audio (Аудио), Pattern (Образец)

ПРИМЕЧАНИЕ Функция Audition (Прослушивание аудио) доступна только если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано Perform (Исполнение).

Slot Name (Название слота)

Индикация названия выбранного слота. Прикосновение к Slot Name (Название слота) (когда оно доступно и указано) вызывает экран ввода символов. Если для Slot Type (Тип слота) установлено значение Song (Композиция), Audio (Аудио) или Pattern (Образец), указывается Song Name (Название композиции), Audio Name (Название аудио), Pattern Name (Название образца), и касание этого поля вызывает экран Load (Загрузка).

ПРИМЕЧАНИЕ Изменить Slot Nam (Название слота) можно только если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано Perform (Исполнение).

Performance (Исполнение)

Индикация Performance Name (Название исполнения), указанного в выбранном Slot (Слот). Касание поля Performance (Исполнение) вызывает экран Category Search (Поиск категории).

Color (Цвет)

Определяет цвет выбранного Slot (Слот).

Настройки: Black (черный), Red (красный), Yellow (желтый), Green (зеленый), Blue (голубой), Azure (лазурный), Pink (розовый), Orange (оранжевый), Purple (пурпурный), Sakura (сакура), Cream (кремовый), Lime (салатный), Aqua (цвет морской волны), Beige (бежевый), Mint (мятный), Lilac (лиловый)

Volume (Громкость)

Определяет громкость выбранного Slot (Слот).

Swap (Замена)

Если выбрать один Slot (Слот) и коснуться Swap (Замена), а затем коснуться другого слота, содержимое этих слотов будет взаимозаменено.

Сору (Копирование)

Если выбрать один исходный Slot (Слот) и коснуться Сору (Копирование), а затем коснуться слота назначения, содержимое исходного слота будет скопировано в слот назначения.

■ Воспроизведение композиций, образцов и аудиофайлов с экрана Live Set (Живой набор)

Путь

Нажмите кнопку [LIVE SET] или коснитесь значка LIVE SET → Выберите User Bank (Пользовательский банк) → Кнопка [▶] (Воспроизведение)



ПРИМЕЧАНИЕ Во время воспроизведения Song (Композиция) или Pattern (Образец) изменить Performance (Исполнение) или Slot (Слот) невозможно. При попытке сделать это отображается сообщение об ошибке.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда воспроизводится Song (Композиция), Pattern (Образец) или Audio (Аудиофайл), вы можете открыть соответствующий экран воспроизведения в Performance (Исполнение), нажав кнопку [▶] (Воспроизведение).

Scene (Сцена)

К данным, записываемым в функции Scene (Сцена), добавлены функции Super Knob Link (Связь с суперрегулятором) и Keyboard Control (Управление клавиатурой).

Scene (Сцена)

Путь

[PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



Super Knob (Переключатель сохранения состояний суперрегулятора)

Определяет, запоминаются ли состояния Super Knob (Суперрегулятор) в Scene (Сцена) или нет.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Link (Переключатель сохранения связи)

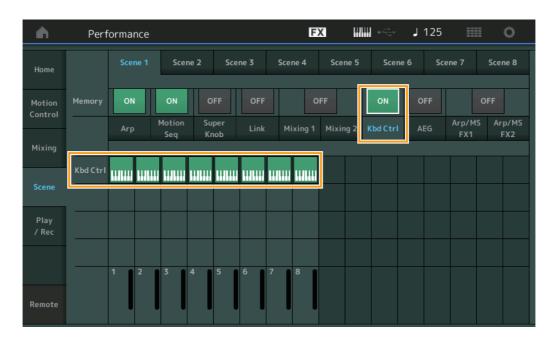
Определяет, запоминаются ли состояния Super Knob Link (Связь с суперрегулятором) в Scene (Сцена) или нет.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Super Knob Link (Связь с суперрегулятором)

Определяет, влияют ли действия Super Knob (Суперрегулятор) на Assignable Knobs (Настраиваемые регуляторы) 1-8 в выбранной Scene (Сцене) или нет. Assignable Knobs (Настраиваемые регуляторы), для которых установлено значение Off (Выкл.), не затрагиваются действиями Super Knob (Суперрегулятор).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)



Kbd Ctrl (Переключатель сохранения действий управления с клавиатуры)

Определяет, сохраняются ли операции Keyboard Control (Управление с клавиатуры) в Scene (Сцена) или нет.

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Kbd Ctrl (Управление с клавиатуры)

Определяет состояние Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) для каждой Part (Партия) в выбранной Scene (Сцене). На партии, для которых установлено значение Off (Выкл.), игра на клавиатуре не оказывает влияния.

Настройки: Off (Выкл.) (серый), On (Вкл.) (зеленый)

Edit (Редактирование)

Увеличение диапазона параметра LFO Speed (Скорость низкочастотного осциллятора) партии.

■ Normal Part (Обычные партии) (AWM2)

Element LFO (Низкочастотный осциллятор элемента)

Путь

[EDIT] → [Common] → выберите элемент → [Element LFO]



Speed (Скорость)

Регулирует скорость колебаний низкочастотного осциллятора. Диапазон этого параметра был увеличен с 0-63 до 0-415.

Диапазон: 0-415

Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора)

Позволяет выбирать между прежним диапазоном параметра (Off (Выкл.): 0–63) и новым диапазоном параметра (On (Вкл.): 0–415). Если вы хотите сохранить совместимость с настройками прежнего параметра, установите значение Off (Выкл.).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

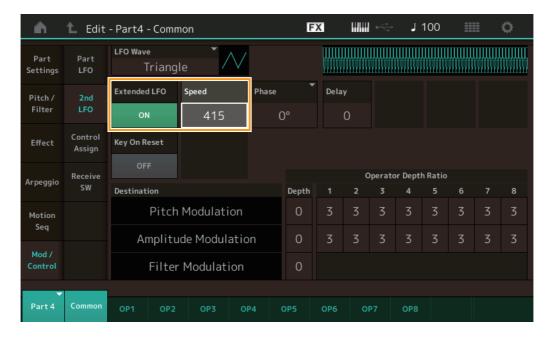
■ Normal Part (Обычные партии) (FM-X)

Mod/Control (Модуляция/управление)

2nd LFO (2-й низкочастотный осциллятор)

Путь

[EDIT] → выберите партию из [Common] → [Common] для оператора → [Mod/Control] → [2nd LFO]



Speed (Скорость 2-го низкочастотного осциллятора)

Регулирует скорость колебаний низкочастотного осциллятора. Диапазон этого параметра был увеличен с 0-99 до 0-415.

Диапазон: 0-415

Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора)

Позволяет выбирать между прежним диапазоном параметра (Off (Выкл.): 0–99) и новым диапазоном параметра (On (Вкл.): 0–415). Если вы хотите сохранить совместимость с настройками прежнего параметра, установите значение Off (Выкл.).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

Utility (Служебные параметры)

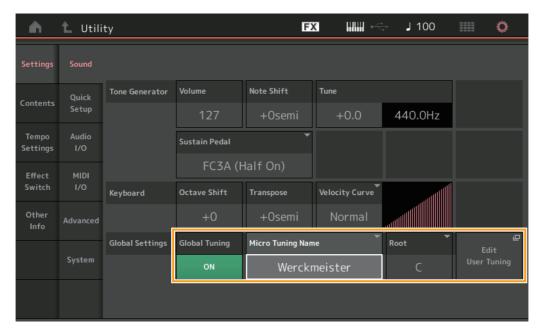
Settings (Настройки)

Sound (Звук)

Добавлен параметр Global Micro Tuning (Глобальная микронастройка).

Путь

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Global Tuning (Глобальная настройка)

Когда эта функция включена, параметр Micro Tuning (Микронастройка) в разделе Global Settings (Глобальные настройки) имеет приоритет над параметром Micro Tuning (Микронастройка), установленным для каждой Part (Партия) в разделе Performance (Исполнение). Эта функция применяется ко всем партиям, кроме Drum Part (Партия ударных).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Значения Global Tuning (Глобальная настройка) автоматически сбрасываются при каждой перезагрузке инструмента.

Micro Tuning Name (Название микронастройки)

Указывает название выбранной микронастройки. Нажатие этой кнопки вызывает меню выбора Preset (Предустановка) или User (Пользователь).

Настройки: Preset (Предустановка) → Equal Temperament (Равномерно темперированный строй), Pure Major (Чистый мажор), Pure Minor (Чистый минор), Weckmeister (Строй Веркмейстера), Kirnberger (Строй Кирнбергера), Valloti & Young (Строй Валлотти и Юнга), 1/4 Shift (Сдвиг на 1/4), 1/4 tone (1/4 тона), 1/8 tone (1/8 тона), Indian (Индийский строй), Arabic1 (Арабский строй 1), Arabic2 (Арабский строй 2), Arabic3 (Арабский строй 3) User (Пользователь) → User1 – 8 (Пользователь 1–8)

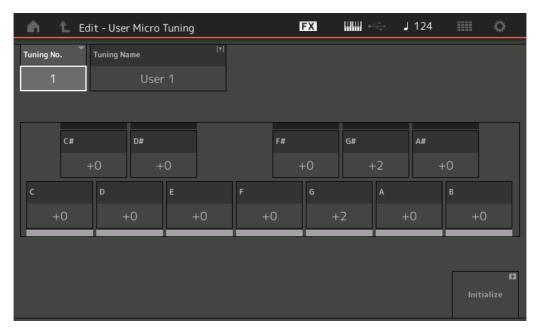
Micro Tuning Root (Основной тон микронастройки)

Задает основной тон для функции Micro Tuning (Микронастройка). Для некоторых видов микронастройки установка этого параметра не требуется и поэтому не будет отображаться.

Диапазон: С-В

Edit User Tuning (Редактирование пользовательской настройки)

Вызывается экран User Micro Tuning Settings (Параметры пользовательской микронастройки).



Tuning No. (№ настройки)

Указывает выбранный User Micro Tuning Number (Номер пользовательской микронастройки).

Диапазон: 1-8

Tuning Name (Название настройки)

Определяет имя выбранной User Micro Tuning (Пользовательская микронастройка). Нажатие этого параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B

Позволяют регулировать высоту каждой ноты с шагом в 1 цент для определения желаемой микронастройки.

Диапазон: от -99 до +99

Initialize (Инициализация)

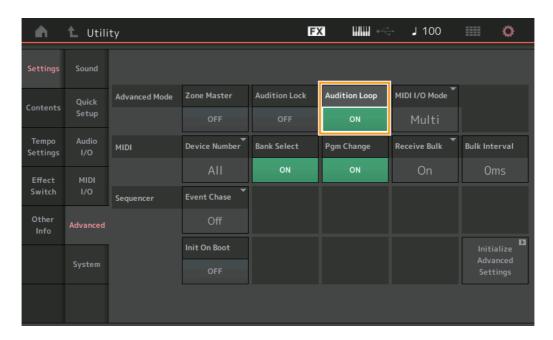
Инициализирует выбранную User Micro Tuning (Пользовательская микронастройка).

Advanced (Дополнительно)

Вы можете отменить Audition Loop (Цикл прослушивания).

Путь

 $[UTILITY] \rightarrow [Settings] \rightarrow [Advanced]$



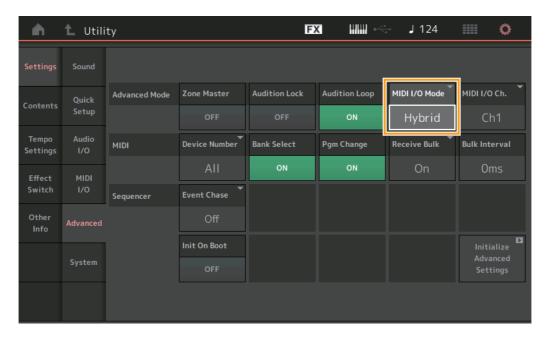
Audition Loop (Цикл прослушивания)

Если для этой функции установлено значение On (Вкл.), то после окончания прослушиваемой фразы Audition Phrase она снова воспроизводится с начала. Если для этой функции установлено значение Off (Выкл.), то после окончания прослушиваемой фразы ее воспроизведение прекращается. Включить или выключить эту функцию можно во время воспроизведения Audition Phrase (Прослушиваемая фраза).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

■ В режиме MIDI I/O к параметрам был добавлен Hybrid (Гибридный).

Путь [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



■ Если для режима MIDI I/O установлен параметр Hybrid (Гибридный):

Прием MIDI-данных

- MIDI-данные, получаемые по каналу, заданному в параметре MIDI I/O Channel (Канал входа/выхода MIDI), принимаются в Parts (Партии), для которых Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение ON (Вкл.).
- MIDI-данные, получаемые по каналу, отличному от заданного в параметре MIDI I/O Channel (Канал входа/выхода MIDI), или в Parts (Партии), для которых Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение Off (Выкл.), принимаются через соответствующую партию.

Sending MIDI Data (Отправка MIDI-данных)

- Если выбраны параметр Common/Audio (Общий/Аудио) и Part (Партия), для которых Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение ON (Вкл.), MIDI-данные отправляются из канала, заданного в параметре MIDI I/O Channel (Канал входа/выхода MIDI).
- Если выбрана Part (Партия), для которой Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры) установлен в положение Off (Выкл.), MIDI-данные отправляются из канала, соответствующего этой партии.

Прием MIDI-данных через разъем USB TO DEVICE

Эта новая функция позволяет данному инструменту получать MIDI-данные с внешней клавиатуры или контроллера MIDI, подключенных к разъему [USB TO DEVICE].

Поддерживаемое оборудование MIDI: MIDI-устройства, которые соответствуют классу USB MIDI, и устройства, протестированные Yamaha

* Список устройств, протестированных Yamaha, можно найти по ссылке ниже. https://www.yamaha.com/2/modx

ПРИМЕЧАНИЕ Максимальные номинальные значения напряжения и силы тока для разъема [USB TO DEVICE] составляют 5 В и 500 мА. Не подключайте инструмент к USB-устройствам с характеристиками, превышающими указанные номинальные значения, так как это может повредить

ПРИМЕЧАНИЕ Эта функция в данном инструменте не поддерживает передачу MIDI-данных на устройство, подключенное к разъему [USB TO DEVICE].

■ Если для режима MIDI I/O установлен параметр Multi (Мульти)

- События, получаемые по каналам, соответствующим Parts (Партии) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положении On (Вкл.), принимаются всеми такими Parts (Партии) параллельно. Если после получения этот инструмент передает MIDI-данные, то передаются все данные нот канала, соответствующего партиям, для которых переключатель управления с клавиатуры установлен в положение On (Вкл.).
- События канала, полученные через канал, который соответствует Part (Партия) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положение Off (Выкл.), влияют на соответствующую партию. Когда после получения этот инструмент передает MIDI-данные, для их передачи используются те же каналы, что использовались для получения.

■ Если для режима MIDI I/O установлен параметр Single (Одиночный) или Hybrid (Гибридный)

- События, получаемые по каналам, соответствующим Parts (Партии) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положении On (Вкл.), принимаются всеми такими партиями параллельно. Однако, если инструмент получает сообщения об изменении элементов управления Control Change, рассматриваемые как общие параметры Common, и для режима MIDI I/O установлен параметр Single (Одиночный), то этот инструмент не отправляет сообщения об изменении элементов управления в Part (Партия), а вместо этого обрабатывает их как общие параметры Common, После получения сообщений об изменении элементов управления их отправка выполняется в соответствии с настройкой MIDI I/O Channel (Канал ввода-вывода MIDI).
- События, получаемые по каналу, соответствующему Part (Партия) с Keyboard Control Switch (Переключатель управления с клавиатуры), установленным в положение Off (Выкл.), принимаются соответствующими партиями. Полученные MIDI-данные не передаются повторно, если для режима MIDI I/O установлено значение Single (Одиночный).

Усовершенствования пользовательского интерфейса

■ Выбор Songs (Композиции) с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]

Теперь можно выбирать Songs (Композиции) с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO], когда курсор находится на Song Name (Название композиции) на дисплее MIDI. Song Number (Номер композиции) теперь отображается перед названием композиции.

Путь

Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [Play/Rec] \rightarrow [MIDI]



■ Запоминание Bank (Банк) и Attribute (Атрибут), выбранных в Performance Category Search (Поиск по категории исполнения)

Теперь инструмент может запоминать последние настройки Bank (Банк) и Attribute (Атрибут) на экране Performance Category Search (Поиск по категории исполнения) даже после перехода на другой экран.

Путь

[PERFORMANCE (HOME)] \rightarrow [CATEGORY], либо нажмите [Haзвание исполнения] \rightarrow Выбор пункта [Category Search] в меню



■ Category Search (Поиск категории) с помощью кнопок на передней панели

Путь [PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] либо нажмите [Название исполнения] → Выбор пункта [Category Search] в меню

- Изменяет Main Category (Главная категория) нажатием кнопки [SHIFT] + кнопок перемещения курсора вправо и влево.
- Изменяет Sub Category (Подкатегория) нажатием кнопки [SHIFT] + кнопок перемещения курсора вверх и вниз.
- Задает для Main Category (Главная категория) и Sub Category (Подкатегория) значение ALL (Все) одновременным нажатием кнопки [SHIFT] + кнопок перемещения курсора вверх и вниз (влево и вправо).

■ Открытие экрана Home (Главный) с помощью кнопки [EXIT]

Вы можете быстро вернуться с открытого экрана Performance (Исполнение) на экран Home (Главный) с помощью кнопки [EXIT] (за исключением главного экрана).

■ Простой способ выбора целевого слота на экране Register (Регистрация)

Путь

[SHIFT] + [LIVE SET] (кроме случаев, когда выбран экран Live Set (Живой набор))





Если в Bank (Банк) выбран параметр Preset (Предустановка) или Library (Библиотека)

Из User Bank 1 (Ппользовательский банк 1) автоматически выбирается пустой Slot (Слот) с наименьшим номером в сетке. Если в User Bank (Пользовательский банк) нет пустого банка, при открытии экрана User Bank 1 (Пользовательский банк 1) слот не выбирается.

Если в Bank (Банк) выбран параметр User (Пользователь)

Автоматически выбирается пустой Slot (Слот) с наименьшим номером в сетке на текущей странице или после нее. Если User Bank (Пользовательский банк) не пуст, выбирается пустой Slot (Слот) с наименьшим номером на доступной странице с наименьшим номером. Если в User Bank (Пользовательский банк) нет пустого Bank (Банк), слот не выбирается.

Sequencer Block (Блок секвенсора)

Объем хранилища секвенсора (общая пользовательская память User Memory) увеличен с прибл. 130 000 до прибл. 520 000 (для композиций Songs) и прибл. 520 000 (для образцов Patterns).

Новые функции в MODX версии 1.10

Корпорация Yamaha обновила микропрограмму MODX, добавив в нее новые функции. В данном руководстве описаны дополнения и изменения, внесенные в справочное руководство, поставляемое с инструментом.

- Добавлена новая функция, которая позволяет выборочно включать (или отключать) запись данных арпеджио при записи MIDI-композиций.
- Теперь вы можете задать Center Note (Центральная нота) на экране Edit Waveform (Изменение волновой формы).
- Теперь вы можете задать ключ для назначения при загрузке файлов WAV или AIFF в качестве волновых форм.
- Вы можете выбрать Assignable Knob (Настраиваемый регулятор) для Common Parts (Общие партии), нажав [PART SELECT MUTE/SOLO] в диалоговом окне, отображаемом при выборе параметра Part (Партия), и нажав кнопку [CONTROL ASSIGN].
- Была добавлена функция Panel Lock (Блокировка панели) для предотвращения выполнения случайных операций во время исполнения.

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

Play/Rec (Воспроизведение/запись)

MIDI

При записи композиций можно выбрать запись только игры на клавиатуре или запись вывода с арпеджиатора.



Кнопка [▶] (Воспроизведение) или [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Arp Rec

Если этот параметр включен, можно записывать вывод арпеджиатора. Если этот параметр выключен, записывается только игра на клавиатуре. Этот параметр может быть задан только при записи новой композиции. Настройка не может быть изменена после записи. Кроме того, при записи дополнительных партий в ранее записанные композиции, когда данный параметр отключен, для параметра Record Type (Тип записи) может быть задано только значение Replace (Заменить).

Настройки: Off (Выкл.), On (Вкл.)

ПРИМЕЧАНИЕ Композиции, записанные при отключенном параметре, могут воспроизводиться с другим арпеджио из записанных путем перехода на другое арпеджио, заданное в исполнении.

Part Edit (Edit) (Редактирование партии)

Element Edit (Element) (Редактирование элементов)

Osc/Tune (Осциллятор/настройка)

Edit Waveform (Изменение волновой формы)

Добавлена настройка Center Note (Центральная нота).

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента или клавиши → [Osc/Tune] → [Edit Waveform]



Center Note (Центральная нота)

Определяет клавишу для сопоставления воспроизведения с высотой звука исходных данных волновой формы.

Настройки: C-2 – G8

Utility (Служебный)

Contents (Содержание)

Load (Загрузка)

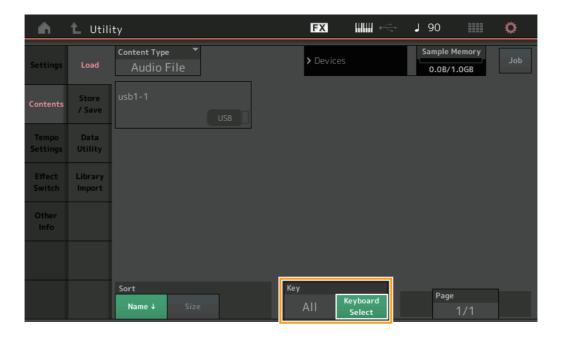
Добавлена функция настройки клавиши при загрузке файлов WAV и AIFF в качестве волновых форм.

Действие

[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Выбор партии (только обычные партии) \rightarrow Выбор элемента \rightarrow [Osc/Tune] \rightarrow [New Waveform]

или

 $[PERFORMANCE] \rightarrow [EDIT] \rightarrow Выбор партии (только обычные партии) \rightarrow Выбор элемента \rightarrow [Osc/Tune] \rightarrow [Edit Waveform] \rightarrow [Add Keybank]$



Кеу (Клавиша)

Выберите клавишу, которой будет назначен загруженный файл WAV или AIFF.

Настройки: Выбор клавиатуры (C-2–G8), All (Bce)

Диалоговое окно Control Assign (Назначение элементов управления)

В диалоговом окне, которое отображается при выборе параметра Part (Партия) и нажатии кнопки [CONTROL ASSIGN], можно выбрать Assignable Knob (Настраиваемый регулятор) общего параметра, нажав кнопку [PART SELECT MUTE/SOLO].

Действие

Наведите курсор на параметр адресата элементов управления партии → Нажмите кнопку [CONTROL ASSIGN].



При нажатии кнопки [PART SELECT MUTE/SOLO] используйте нужный регулятор для управления целевым параметром.

ПРИМЕЧАНИЕ Если вы поворачиваете мультирегулятор Super Knob, а доступных настраиваемых регуляторов или назначений элементов управления для назначения источника больше нет, появляется сообщение об ошибке.

Функция Panel Lock (Блокировка панели)

Была добавлена функция Panel Lock (Блокировка панели) для предотвращения выполнения случайных операций во время исполнения.

Действие

[SHIFT] + [AUDITION] на главном экране или экране Live Set (Живой набор).



Чтобы разблокировать панель, снова нажмите клавиши [SHIFT] + [AUDITION]. При включении функции блокировки панели все операции будут недоступны, кроме клавиатуры, педалей, Master Volume (общая громкость), регулятора Super Knob, регулятора высоты звука, колеса модуляции и операции разблокировки. Эта блокировка также применяется к операциям на сенсорной панели.