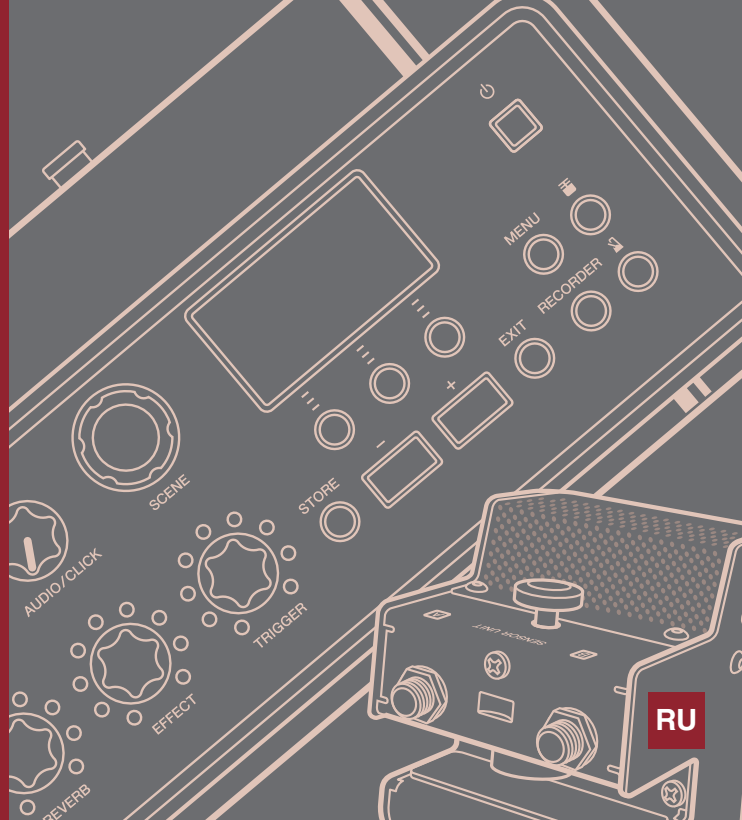




**ЭЛЕКТРОННЫЙ МОДУЛЬ ДЛЯ  
АКУСТИЧЕСКИХ УДАРНЫХ**

# EAD10

**Справочное руководство  
(расширенное)**



## Содержание

<b>Способ формирования сигнала триггера.....</b>	<b>2</b>	Описания параметров.....	11
О пэдах.....	2	Scene Edit.....	11
Взаимосвязь между входными разъемами		Trigger.....	25
триггера, триггерными входами,		Utility.....	32
источниками входных сигналов триггера ...	3	Job.....	39
Звук триггера (инструмент, тембр) .....	4	File.....	47
Внутренняя память EAD10.....	5	Factory Reset.....	57
<b>MENU.....</b>	<b>6</b>	<b>Подключение компьютера.....</b>	<b>59</b>
Основные операции на экране .....	6	Установка драйвера	
Выбор триггерного входа или источника		Yamaha Steinberg USB Driver .....	59
входного сигнала триггера .....	7	Использование программного	
Перечень функций меню .....	8	обеспечения DAW .....	60
		Драйвер Yamaha USB-MIDI .....	60

## Как пользоваться данным руководством

При просмотре расширенного справочного руководства по модулю EAD10 (данный документ) для отображения элемента можно щелкнуть элемент со ссылкой или воспользоваться функцией поиска терминов.

По щелчку любой вкладки в правой стороне страницы осуществляется переход на первую страницу соответствующего раздела.



# Способ формирования сигнала триггера



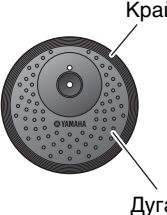
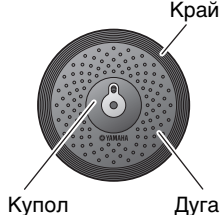
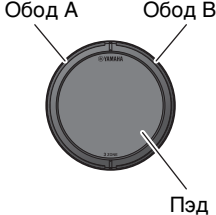
Способы, с помощью которых EAD10 производит звук, описываются в Руководстве пользователя. В настоящем документе предоставлена подробная информация о том, как триггерные сигналы генерируют звуки триггера.

## 0 пэдах

Перечень пэдов, которые можно использовать с EAD10, включает триггеры ударных и электронные пэды ударных.

Используются пэды с двойными и одинарными пьезоэлектрическими датчиками.

Определенные области пэдов называются «зонами».

Тип пэда	Двойной пьезоэлектрический	Одинарный пьезоэлектрический			
		1	2	3	
Количество источников входного сигнала	2	1	2	3	
Описание	Производит два разных триггерных сигнала.	Производит одинаковый триггерный сигнал независимо от того, в каком месте пэда наносится удар.	Производит разные триггерные сигналы в зависимости от того, в каком месте пэда наносится удар.		
	Воспроизводит два звука триггера.	Воспроизводит один звук триггера.	Производит два разных триггерных сигнала.	Производит три разных триггерных сигнала.	
Пример	Триггер барабана DT50S	Сенсорный блок Пэд барабана TP70 Триггер барабана DT50K	Тарелочный пэд PCY100 (При использовании двухзонной настройки)	Тарелочный пэд PCY135	Пэд малого барабана/пэд тома TP70S
Зона					

### ПРИМЕЧАНИЕ

EAD10 не совместим с контроллерами пэдов.

## Взаимосвязь между входными разъемами триггера, триггерными входами, источниками входных сигналов триггера

В настоящем разделе разъясняется взаимосвязь между входным разъемом триггера, триггерным входом и источником входных сигналов триггера.

### ● Входной разъем триггера (Триггерный вход)

Переключая режим входного сигнала на разъемах [1] KICK, [2], [3] SNARE, [4], можно изменить триггерный вход и источник входного сигнала триггера. Разъемы [5] и [6] совместимы с 3-зонными устройствами и не могут изменяться.

### ● Источник входного сигнала триггера

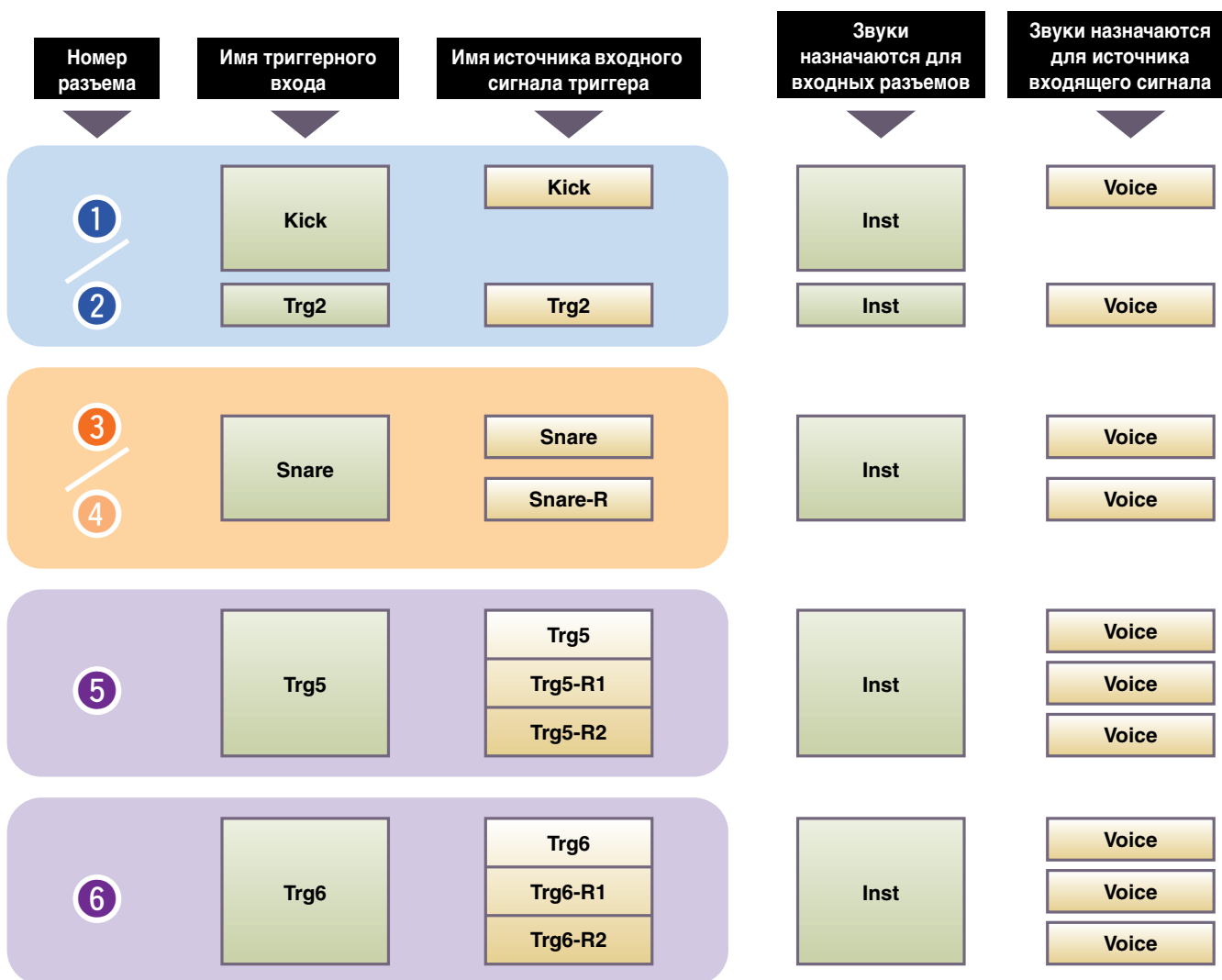
Каждая зона передает разный сигнал, который называется источником входного сигнала триггера.

При подаче на EAD10 триггерного сигнала с пэда основной блок воспроизводит источник входного сигнала триггера.

Источнику входного сигнала триггера присваивается звук триггера.

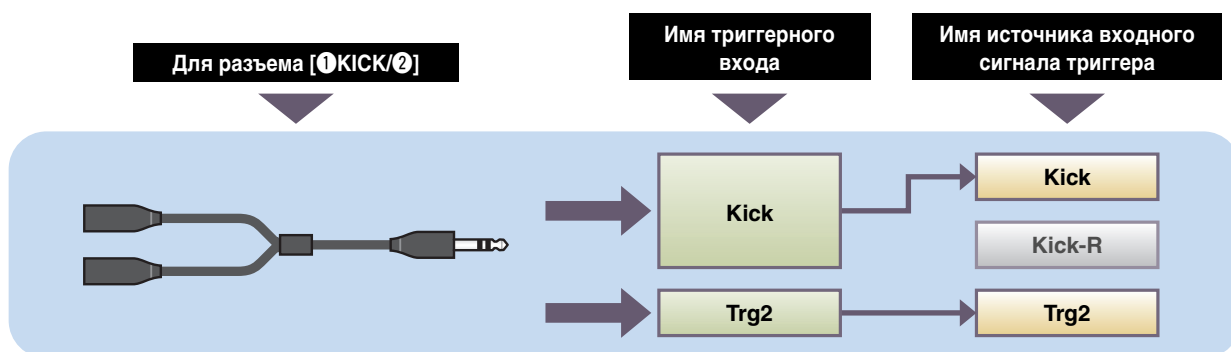
### ● Настройки режима входа по умолчанию

По умолчанию используется следующая настройка режима входа: разъем [1] KICK/[2] — separate (отдельный), разъем [3] SNARE/[4] — paired (спаренный).



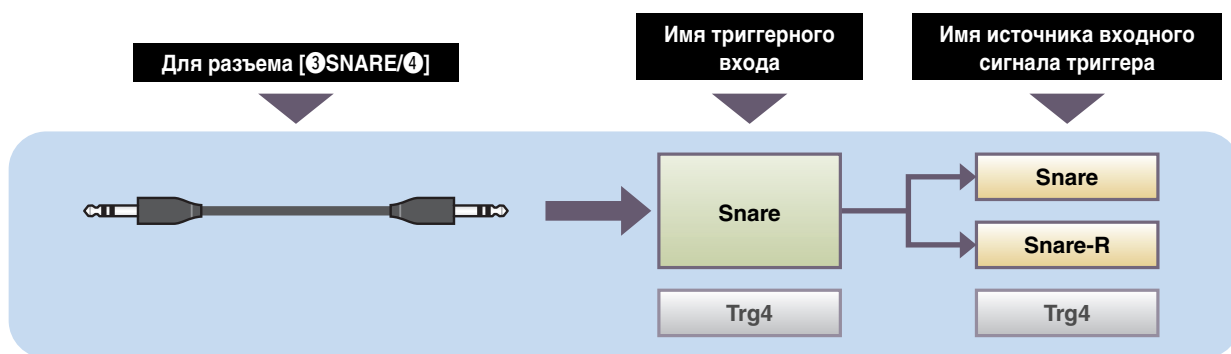
● **separate (отдельный)**

При использовании настройки «separate» разъем [1 KICK/2] (или [3 SNARE/4]) делится на разные отдельные входы, где для каждого разъема назначается один инструмент. Например, триггерный сигнал, полученный на разъем [2], подключается к источнику входного сигнала триггера «Trg2». Звук «Kick-R» не воспроизводится.



● **paired (спаренный)**

При использовании настройки «paired» разъему [1 KICK/2] (или [3 SNARE/4]) назначается один инструмент. Например, триггерный сигнал, полученный на разъем [4], подключается к источнику входного сигнала триггера «Snare-R». Сигнал «Trg4» не воспроизводится.



## Звук триггера (инструмент, тембр)

Звук триггера — это звук, который назначается для каждого триггерного входа или источника входного сигнала триггера и воспроизводится ими.

● **Инструмент**

Термин «инструмент» обозначает любой перкуссионный инструмент (малый барабан, том, тарелки и рабочий барабан) в составе набора ударных инструментов. При использовании EAD10 для каждого триггерного входа можно использовать разные инструменты. При добавлении электрического пэда барабана вы можете назначить звук малого барабана, например, для этого пэда.

● **Тембр**

«Тембр» означает звук инструмента. При использовании EAD10 для каждого источника входного сигнала триггера можно использовать разные тембры. Например, на одном и том же малом акустическом барабане вы можете сыграть звук удара по центральной части, звук удара по открытому ободу и звук удара по закрытому ободу. Каждый такой отдельный звук называется тембром, и в EAD10 есть внутренние тембры, в которые входят различные перкуссионные инструменты, звуковые эффекты, электронные звуки и многое другое. В дополнение к встроенным тембрам можно импортировать формы сигнала (аудиофайлы) и воспроизводить их в качестве пользовательских тембров.

Например, если вы назначите инструмент акустического барабана для 3-зонного пэда, звук удара по центральной части, звук удара по открытому ободу и звук удара по закрытому ободу будут генерироваться в соответствующих зонах. Если вы назначите тот же инструмент для 2-зонного пэда, будут генерироваться звук удара по центральной части и звук удара по открытому ободу. Рабочий барабан и электронные малые барабаны назначаются для одно-зонных пэдов, поэтому звук будет одинаковым, в каком бы месте пэда ни наносился удар.

**ПРИМЕЧАНИЕ**

Выбрав категорию тембра WAVE, можно использовать импортированные формы сигнала. Формы сигнала, которые импортируются в основной блок, называются «волна». До выполнения процедуры импорта формы сигнала называются «аудиофайлами (.wav)».



## Внутренняя память EAD10

---

Сохраняя созданные и отредактированные сцены во внутренней памяти, можно хранить данные даже после отключения питания инструмента.

Также есть возможность сохранять системные настройки, например настройки триггера (MENU/Trigger), и другие общие параметры, например служебные настройки (MENU/Utility).

### ● Данные, которые можно сохранить в EAD10

В основном блоке можно сохранять следующие типы данных.

- Сцены (200)
- Волны (до 100)
- Настройки триггеров
- Другие общие параметры

### ПРИМЕЧАНИЕ

- Записанные в основном блоке данные будут утеряны после выключения питания.
- При условии отсутствия превышения общего ограничения по емкости можно импортировать до 100 волн.

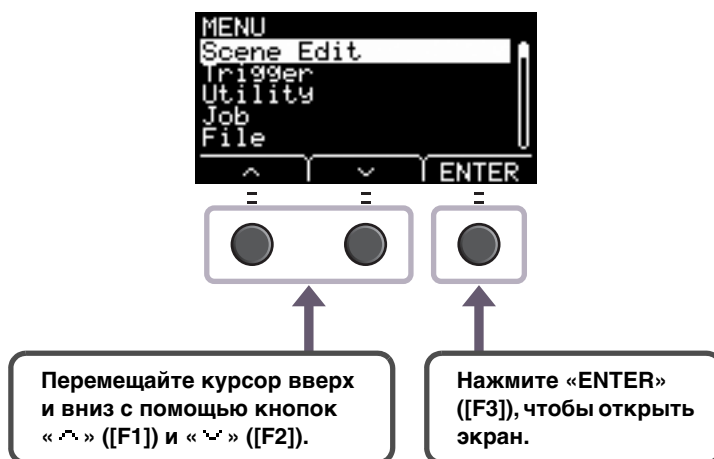
### ● Сохранение (Save) и загрузка (Load) файлов данных

Все данные, которые хранятся в EAD10, можно сохранить на USB-устройстве хранения данных. Файлы, сохраняемые на USB-устройстве хранения данных, можно также загрузить обратно в основной блок. Дополнительные сведения см. в MENU/File ([стр. 47](#)).

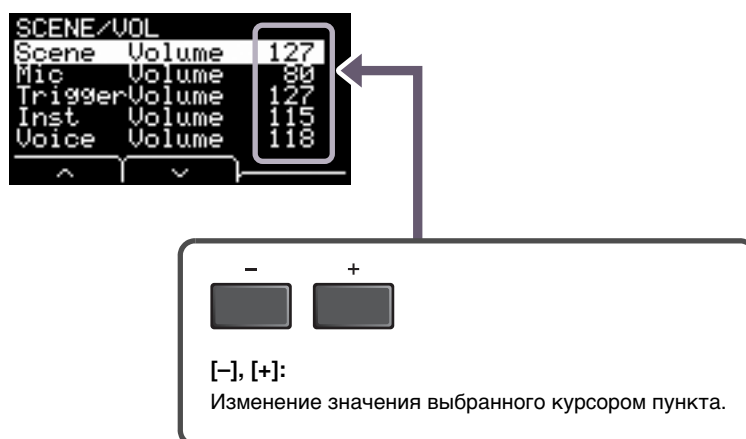
## Основные операции на экране

Данный экран появляется при нажатии кнопки [MENU].

### Перемещение по MENU




### Изменение установленных значений

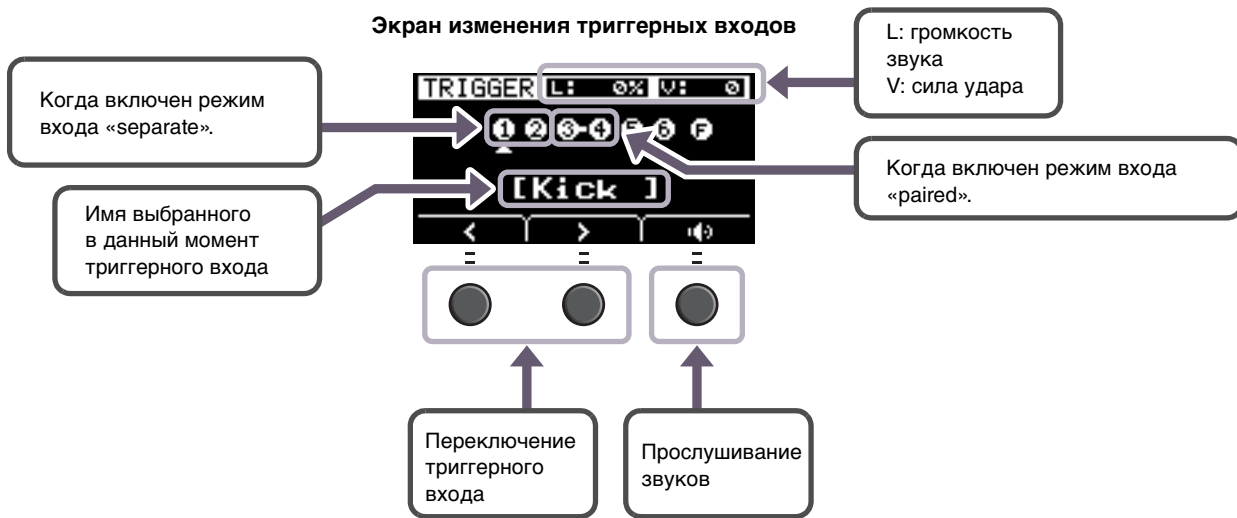


## Выбор триггерного входа или источника входного сигнала триггера


Имя триггера отображается в правом верхнем углу экрана для любых параметров, в которых требуется настройка триггерного входа или источника входного сигнала триггера.

### Настройки отдельных триггерных входов


Чтобы открыть экран изменения триггерных входов, нажмите кнопку TRG  ([F3]) на экране настроек конкретного триггерного входа, например, MENU/Scene Edit/Inst/InstNumber или MENU/Trigger/Pad Type.



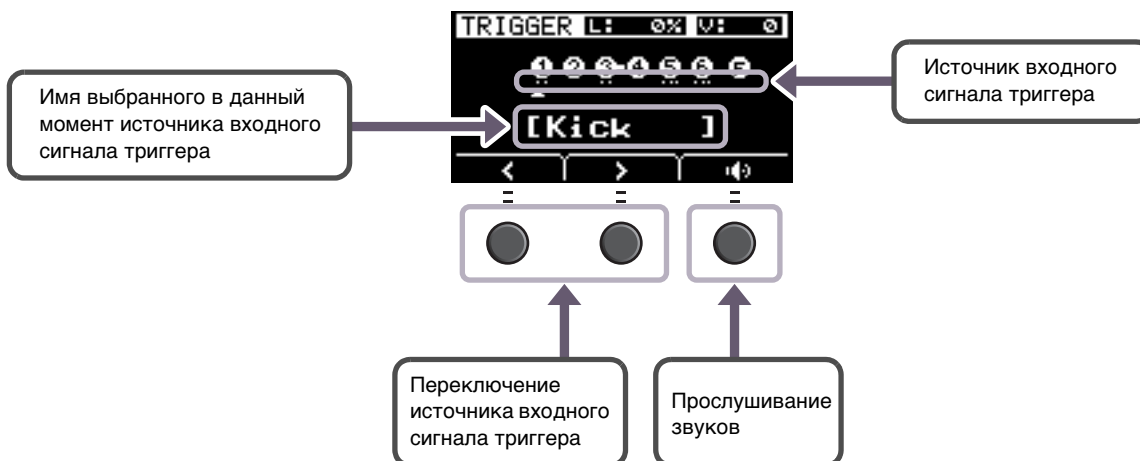
#### ПРИМЕЧАНИЕ

- В режиме входа «paired» при выборе «Trg2» или «Trg4» настройки не изменяются (и не создаются триггеры).
- В MENU/Trigger/Pad Type, «» (FootSW) не отображается.

### Настройки отдельных источников входного сигнала триггера

Чтобы открыть экран изменения источника входного сигнала триггера, нажмите кнопку TRG  ([F3]), например, в MENU/Utility/PadFunction или на любом экране настроек, где требуется задать настройку источника входного сигнала триггера.

**Экран изменения источника входного сигнала триггера**



#### ПРИМЕЧАНИЕ

В режиме входа «paired» при выборе «Trg2» или «Trg4» настройки не изменяются (и не создаются триггеры). В режиме входа «separate» при выборе «Kick-R» или «Snare-R» настройки не изменяются (и не создаются триггеры).

## Перечень функций меню

### MENU

#### Scene Edit

##### Inst Настройки инструмента

- Category . . . . . категория инструмента
- InstNumber . . . . . номер инструмента
- InstTune . . . . . настройка инструмента
- InstDecay . . . . . затухание инструмента
- InstPan . . . . . панорама инструмента

##### Voice Настройки тембра

- Category . . . . . категория тембра
- VoiceNumber . . . . . номер тембра
- VoiceTune . . . . . настройка тембра
- VoiceDecay . . . . . затухание тембра
- VoicePan . . . . . панорама тембра
- VoiceFilter . . . . . частота среза фильтра тембра
- VoiceQ . . . . . резонанс фильтра тембра (Q)
- VoiceAltGrp . . . . . альтернативная группа тембров
- VoiceHoldMode . . . . . режим удержания тембра

##### Message Type . . . . . выбор типа MIDI-сообщения

#### [Для note]

- Note . . . . . вывод MIDI-ноты
- MIDI Ch . . . . . MIDI-канал
- GateTime . . . . . время звучания
- TrgVel . . . . . триггерная скорость

#### [Для REVERB]

- MinValue . . . . . минимальное значение
- MaxValue . . . . . максимальное значение

#### [Для EFFECT]

- MinValue . . . . . минимальное значение
- MaxValue . . . . . максимальное значение

#### [Для CC01–CC95]

- MinValue . . . . . минимальное значение
- MaxValue . . . . . максимальное значение
- MIDI Ch . . . . . MIDI-канал

#### Effect Настройки эффектов

- ReverbType . . . . . тип реверберации
- ReverbSend . . . . . передача сигнала, обработанного реверберацией
- RevReturn . . . . . сигнал после применения реверберации
- Mic RevSend . . . . . передача сигнала микрофона, обработанного реверберацией
- TriggerRevSend . . . . . передача звука триггера, обработанного реверберацией
  - Voice RevSend . . . . . передача тембра звука триггера, обработанного реверберацией
- MicEffType . . . . . тип эффекта микрофона
- MicEffDepth . . . . . глубина эффекта микрофона
- TrgEffType . . . . . тип звукового эффекта триггера
- TrgEffSend . . . . . передача звукового эффекта триггера и баланс сухого сигнала
- TrgEffReturn . . . . . возврат звукового эффекта триггера
- TrgEffToRev . . . . . передача эффекта тембра триггера, обработанного реверберацией

#### Volume Настройки уровня громкости

- Scene Volume . . . . . общая громкость сцены
  - Mic Volume . . . . . громкость микрофона
  - TriggerVolume . . . . . общая громкость звука триггера
    - Inst Volume . . . . . громкость инструмента звука триггера
    - Voice Volume . . . . . громкость тембра звука триггера

#### Tempo Настройки темпа

- Tempo . . . . . темп выбранной сцены

**MENU**

Trigger

- Input Mode Настройки режима входа
  - Trg1/Trg2 . . . . . триггер 1/Триггер 2, режим входа
  - Trg3/Trg4 . . . . . триггер 3/Триггер 4, режим входа

Curve Настройки кривой

- Velocity Curve . . . . . кривая силы удара

Pad Type Настройки типа пэда

- PadType . . . . . выбор типа пэда
  - Gain . . . . . усиление
  - Sensitivity . . . . . чувствительность
  - RejectTime . . . . . время отклонения
  - MinLevel . . . . . минимальный уровень
  - MaxLevel . . . . . максимальный уровень
  - MinVelocity . . . . . минимальная сила удара
  - MaxVelocity . . . . . максимальная сила удара
  - WaitTime . . . . . время ожидания
  - RimGain . . . . . усиление обода
  - H/R Balance . . . . . баланс H/R

Crosstalk Настройки предотвращения перекрестных помех

- All Reject Lvl. . . . . уровень полного подавления
- Reject Lvl . . . . . уровень подавления (источник пэда)

FootSwSelect Настройки выбора педального переключателя

- FootSwSelect . . . . . выбор педального переключателя

Utility

General Общие служебные настройки

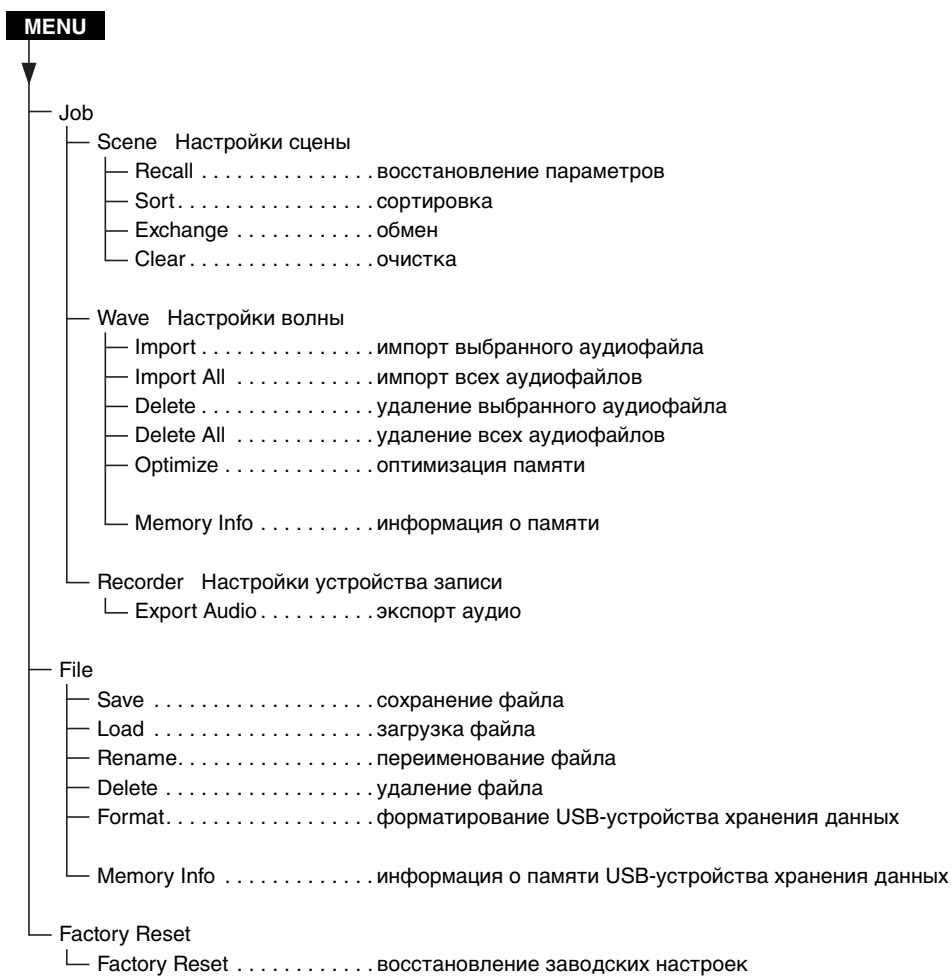
- SceneKnob . . . . . регулятор сцены
- AutoPowerOff . . . . . автоматическое отключение питания
- LCD Contrast . . . . . контрастность ЖК-дисплея
- ClickOutput . . . . . местовыхода сигнала метронома
- ClickCountOff . . . . . выключение подсчета щелчков
- L&R Volume . . . . . выходная громкость внешнего устройства
- MicNoiseGate . . . . . шумовой шлюз микрофона
- AudioOutGain . . . . . усиление выходного аудиосигнала
- AudioMix . . . . . объединение каналов аудио
- USB To Host . . . . . настройка разъема [USB TO HOST]
- MIDI LocalCtrl . . . . . локальное управление MIDI
- AuxInVolume . . . . . громкость [AUX IN]
- USB Volume . . . . . громкость воспроизведения USB-аудио или записывающего устройства
- ClickVolume . . . . . громкость метронома

PadFunction Настройка функций пэда

- PadFunction . . . . . функция пэда
- BypassSw . . . . . переключатель обхода

Phones EQ Настройки эквалайзера наушников

- EQ LowGain . . . . . усиление полосы низких частот эквалайзера
- EQ HighGain . . . . . усиление полосы высоких частот эквалайзера



## Описания параметров

### Scene Edit



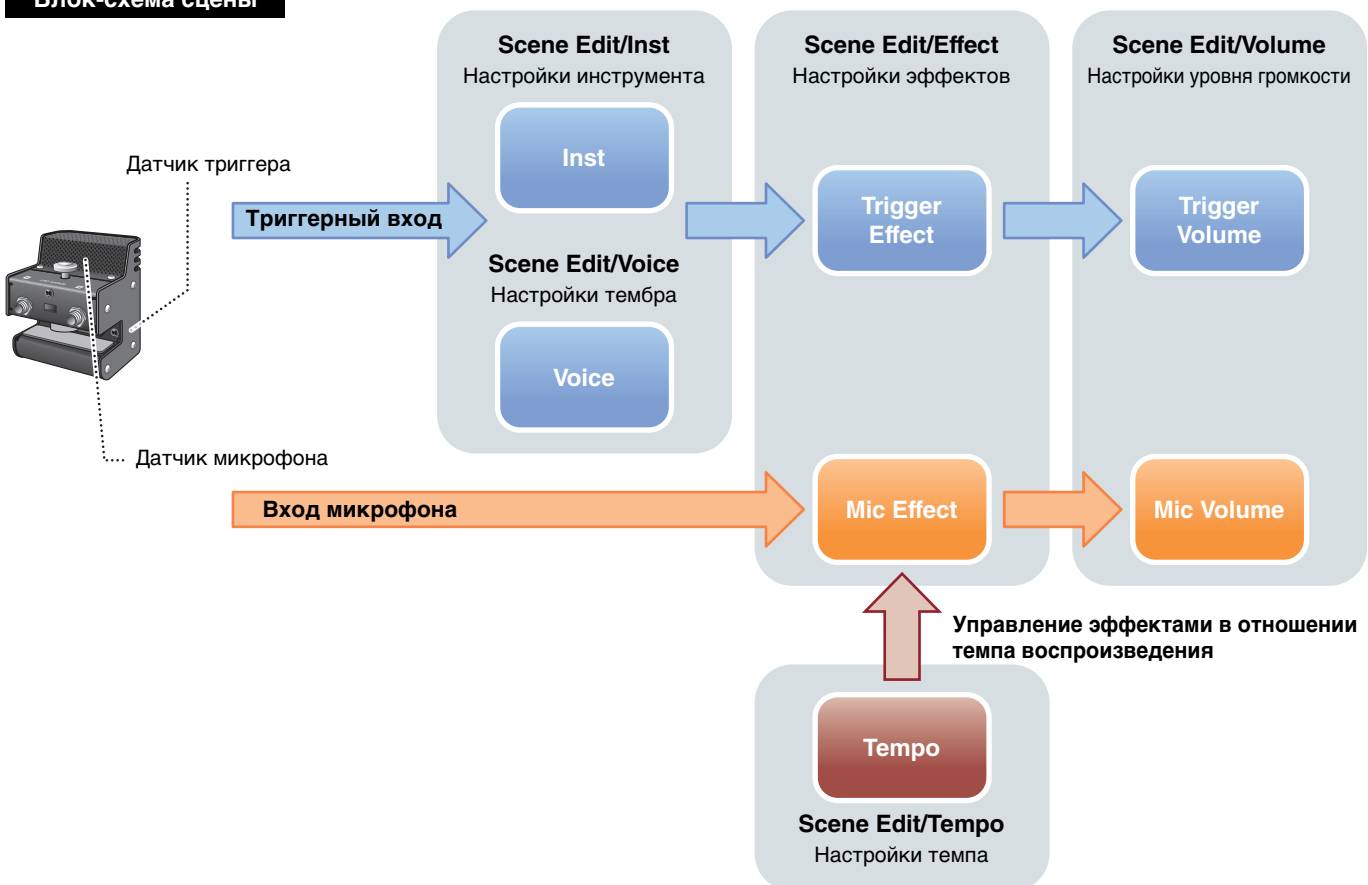
В данном разделе описываются настройки меню Scene Edit (Редактирование сцены).

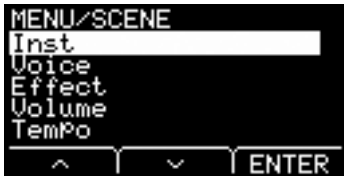
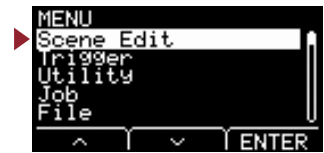
Реверберацию, эффекты (звук микрофона) и звуки триггера для сцен можно подстраивать по своему желанию. Для звуков триггера доступна для использования собственная функция Effects (Эффекты). Также присутствуют различные настройки для каждого триггерного входа или источника входного сигнала триггера.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Завершив настройки сцены, сохраните (Store) ее как пользовательскую сцену (см. Руководство пользователя EAD10). При выборе другой сцены измененные данные сцены будут утеряны, если перед этим не сохранить их.

#### Блок-схема сцены





### Структура экрана настроек

#### Scene Edit

Inst	Настройки инструмента
Voice	Настройки тембра
Effect	Настройки эффектов
Volume	Настройки уровня
Tempo	Настройки темпа

## Scene Edit/Inst Настройки инструмента

### Структура экрана настроек

#### Scene Edit

##### Inst

1/2

Category категория инструмента

InstNumber номер инструмента

2/2

InstTune настройка инструмента

InstDecay затухание инструмента

InstPan панорама инструмента

## Scene Edit/Inst 1/2



### Category: категория инструмента

Задаёт категорию инструмента для каждого триггерного входа.

Инструмент можно также выбрать нажатием кнопки «TRG» (F3) на экране сцены.

**Настройки** См. Перечень данных.

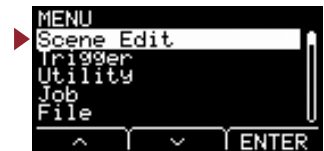
### InstNumber: номер инструмента

Задаёт номер инструмента для каждого триггерного входа.

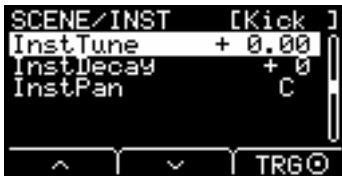
Инструмент можно также выбрать нажатием кнопки «TRG» (F3) на экране сцены.

**Настройки** См. Перечень данных.





## Scene Edit/Inst 2/2



### InstTune: настройка инструмента

Параметр регулирует высоту звука каждого триггерного входа с шагом в 25 центов. 0,01 соответствует 1 центу.

**Настройки** от -12,00 до +0,00 до +12,00

#### ПРИМЕЧАНИЕ

«Цент» является единицей высоты звука, определяемой как одна сотая полутона. (100 центов = 1 полутон)

### InstDecay: затухание инструмента

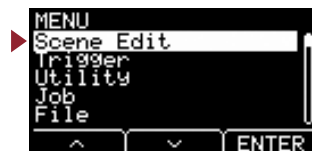
Настройка затухания (времени до полного затухания звука) для инструмента, назначенного для каждого триггерного входа. При положительных значениях генерируется более четкий звук.

**Настройки** от -10 до +0 до +10

### InstPan: панорама инструмента

Задаёт позицию в стереополе (панораму) для каждого триггерного входа.

**Настройки** от L64 до C до R63



## Scene Edit/Voice Настройки тембра

### Структура экрана настроек

#### Scene Edit

#### Voice

1/4

Category категория тембра

VoiceNumber номер тембра

2/4

VoiceTune настройка тембра

VoiceDecay затухание тембра

VoicePan панорама тембра

3/4

VoiceFilter частота среза фильтра тембра

VoiceQ резонанс фильтра тембра (Q)

VoiceAltGrp альтернативная группа тембров

VoiceHoldMode режим удержания тембра

4/4

MessageType выбор типа MIDI-сообщения

#### [Для note]

Note вывод MIDI-ноты

MIDI Ch MIDI-канал

GateTime время звучания

TrgVel триггерная скорость

#### [Для REVERB]

MinValue минимальное значение

MaxValue максимальное значение

#### [Для EFFECT]

MinValue минимальное значение

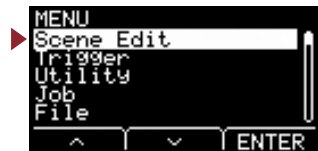
MaxValue максимальное значение

#### [Для CC01–CC95]

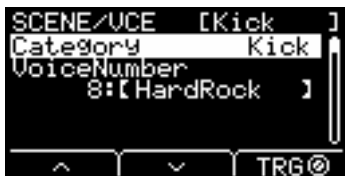
MinValue минимальное значение

MaxValue максимальное значение

MIDI Ch MIDI-канал



## Scene Edit/Voice 1/4



### Category: категория тембра

Задаёт категорию тембра для каждого источника входного сигнала триггера.

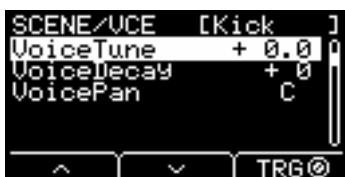
**Настройки** См. Перечень данных.

### VoiceNumber: номер тембра

Задаёт номер тембра для каждого источника входного сигнала триггера.

**Настройки** См. Перечень данных.

## Scene Edit/Voice 2/4



### VoiceTune: настройка тембра

Задаёт настройку тембра, назначенного для каждого источника входного сигнала триггера. 0,1 соответствует 10 центам.

**Настройки** от -24,0 до +0,0 до +24,0

#### ПРИМЕЧАНИЕ

«Цент» является единицей высоты звука, определяемой как одна сотая полутона. (100 центов = 1 полутона)

### VoiceDecay: затухание тембра

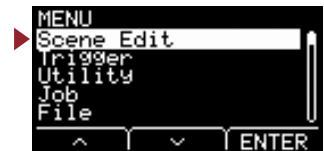
Настройка затухания (времени до полного затухания тембра) для тембра, назначенного для каждого источника входного сигнала триггера. При положительных значениях генерируется более четкий звук.

**Настройки** от -64 до +0 до +63

### VoicePan: панорама тембра

Задаёт стереофоническую панораму для каждого источника входного сигнала триггера.

**Настройки** от L64 до C до R63



## Scene Edit/Voice 3/4



### VoiceFilter: частота среза фильтра тембра

Задаёт частоту среза фильтра тембра, назначенного для каждого источника входного сигнала триггера. Отрицательные значения обеспечивают более тусклый звук, тогда как положительные — более яркий.

**Настройки** от -64 до +0 до +63

### VoiceQ: резонанс фильтра тембра (Q)

Задаёт Q (резонанс фильтра) для тембра, назначенного для каждого источника входного сигнала триггера. Усиливает сигнал в области частоты среза фильтра, чтобы сделать звук более темпераментным.

**Настройки** от -64 до +0 до +63

### VoiceAltGrp: альтернативная группа тембров

Задаёт альтернативную группу звуков, которая будет воспроизводиться для каждого источника входного сигнала триггера. Альтернативная группа — набор тембров, которые не должны звучать одновременно, например открытые и закрытые хай-хэты. Если сигнал о воспроизведении тембра поступает в то время, когда уже воспроизводится другой тембр из той же альтернативной группы, первый тембр будет приглушен перед воспроизведением второго тембра.

<b>Off</b>	Тембр не назначен альтернативной группе
<b>HHOpen</b>	Группа открытых хай-хэтов
<b>HHClose</b>	Группа закрытых хай-хэтов
<b>1–9</b>	Номер альтернативной группы. Используйте одинаковый номер группы для тембров, которые не должны воспроизводиться одновременно.

**Настройки** Off, HHOpen, HHClose, 1–9

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Группы HHOpen и HHClose работают в соответствии со следующими правилами.

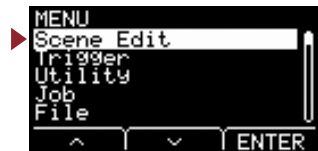
- При срабатывании тембра из группы HHOpen по триггеру другие тембры из групп HHOpen и HHClose не приглушаются.
- При срабатывании тембра из группы HHClose по триггеру все тембры из группы HHOpen приглушаются.

### VoiceHoldMode: режим удержания тембра

Задаёт режим удержания для тембра, воспроизводимого каждым источником входного сигнала триггера.

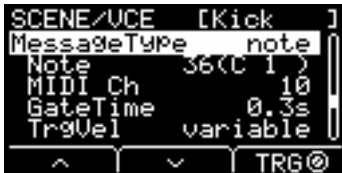
<b>on</b>	Если для категории тембра выбрана волна, при ударе по пэду начинается воспроизведение с повтором, а ещё один удар по пэду останавливает воспроизведение. При каждом ударе по пэду поочередно передаются сообщения включения клавиши Key On и выключения клавиши Key Off.
<b>off</b>	Эта настройка соответствует обычной работе. Сообщение MIDI Key On выводится при ударе по пэду, а соответствующее сообщение MIDI Key Off автоматически выводится по истечении времени звучания.

**Настройки** on (вкл.), off (выкл.)

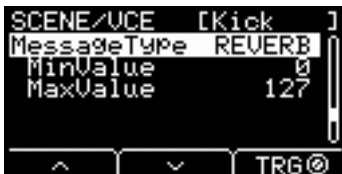


## Scene Edit/Voice 4/4

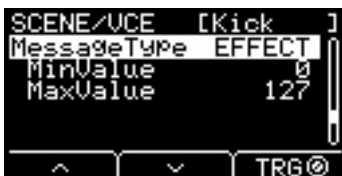
Когда для Message Type выбрано значение note



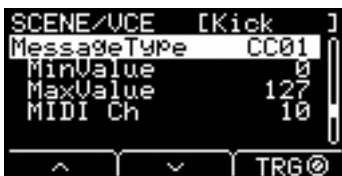
Когда для Message Type выбрано значение REVERB

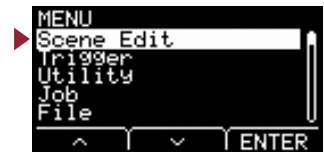


Когда для Message Type выбрано значение EFFECT



Когда для Message Type выбрано значение от CC01 до CC95





## MessageType: выбор типа MIDI-сообщения

Задает тип MIDI-сообщения, которое будет передаваться при ударе по пэду.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Если задано какое-либо значение кроме ноты, при ударе по пэду звук не воспроизводится.

#### note

Передаёт MIDI-ноту. Этот параметр служит для установки звука, который будет воспроизводиться при ударе по пэду.

## Note: вывод MIDI-ноты

Задаёт MIDI-ноту, которая передается каждым источником входного сигнала триггера. Задаёт номер MIDI-ноты, которая передается при получении триггерного сигнала от выбранного источника входных сигналов триггера. Настройки отображаются как «Номер ноты/название ноты».

## MIDI Ch: MIDI-канал

Задаёт, какой MIDI-канал будет использоваться для передачи MIDI-сообщений для воспроизведения источника входного сигнала триггера.

## GateTime: время звучания

Задаёт время звучания (интервал времени между выводом сообщения о включении ноты и о выключении ноты MIDI) для триггерного входа по каждому источнику входного сигнала триггера.

## TrgVel: триггерная скорость

Задаёт значение скорости MIDI-сигнала, который передается при получении триггерного сигнала от выбранного источника входных сигналов триггера.

variable	Значение скорости отражает силу удара по пэду.
1–127	MIDI-ноты передаются с фиксированным значением скорости независимо от того, насколько сильным или слабым был удар по пэду.

## REVERB

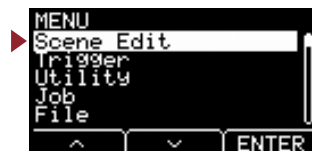
Контролирует уровень Reverb (реверберация) (регулятор) в зависимости от того, как была нажата педаль или насколько сильно ударили по пэду. Звук не воспроизводится даже после удара по пэду.

## MinValue: минимальное значение

Задаёт (минимальный) уровень реверберации, применяемый при отпускании педали или при слабом ударе по пэду.

## MaxValue: максимальное значение

Задаёт (максимальный) уровень реверберации, применяемый при полном выжимании педали или при сильном ударе по пэду.



## EFFECT

Контролирует уровень эффекта (регулятор) в зависимости от того, как была нажата педаль или насколько сильно ударили по пэду. Звук не воспроизводится даже после удара по пэду.

### MinValue: минимальное значение

Задаёт (минимальный) уровень эффекта, применяемый при отпускании педали или при слабом ударе по пэду.

### MaxValue: максимальное значение

Задаёт (максимальный) уровень эффекта, применяемый при полном выжимании педали или при сильном ударе по пэду.

## CC01–CC95

Передаёт сообщение об изменении управления в зависимости от того, как была нажата педаль или насколько сильно ударили по пэду. Звук не воспроизводится даже после удара по пэду.

### MinValue: минимальное значение

Задаёт минимальное значение, применяемое при отпускании педали или при слабом ударе по пэду.

### MaxValue: максимальное значение

Задаёт максимальный уровень, применяемый при полном выжимании педали или при сильном ударе по пэду.

### MIDI Ch: MIDI-канал

Задаёт MIDI-канал для передачи указанных MIDI-сообщений.

#### Настройки

Note (Вывод MIDI-ноты): 0–127/C-2–G8 (номер ноты/название ноты)

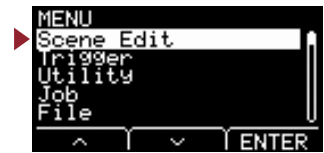
MIDI Ch (MIDI-канал) 1–16

GateTime (Время звучания): 0,0–9,9 сек.

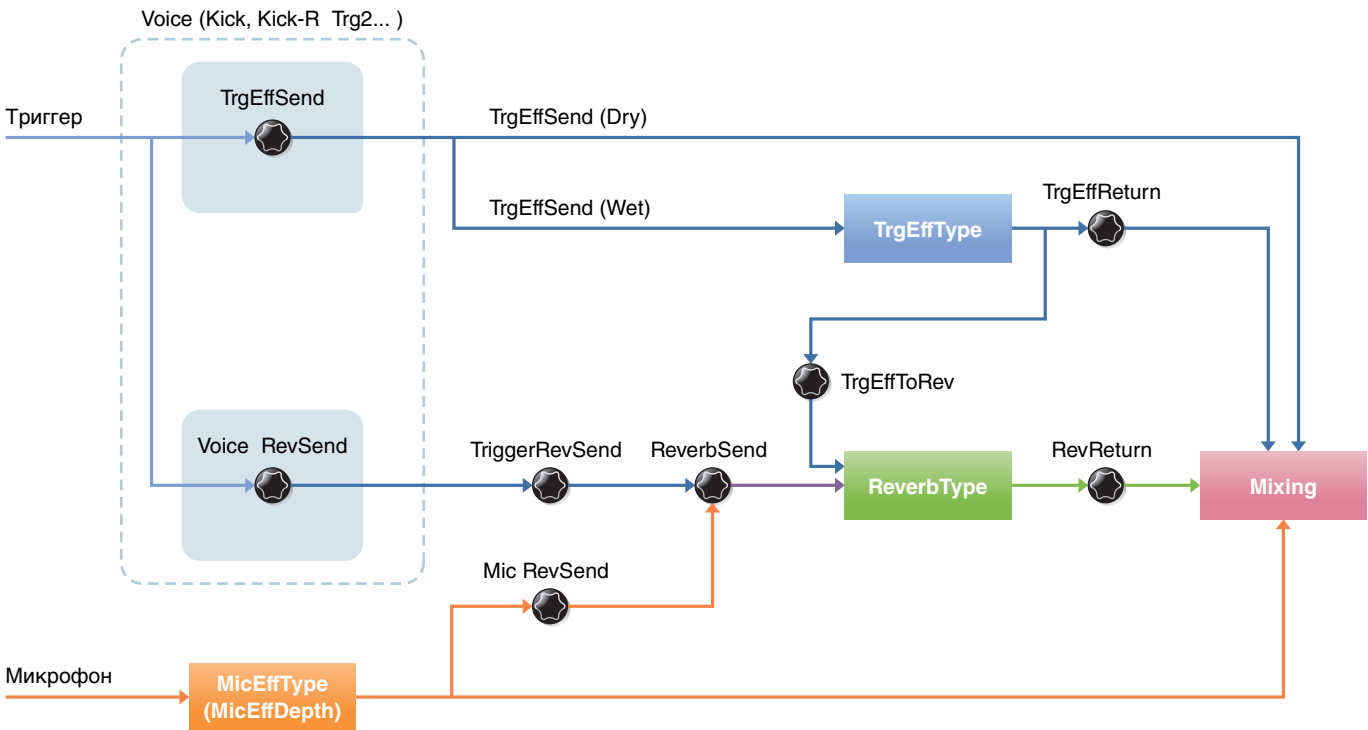
TrgVel (Триггерная скорость): variable (переменная), 1–127

MinValue (Минимальное значение): 0–127

MaxValue (Максимальное значение): 0–127



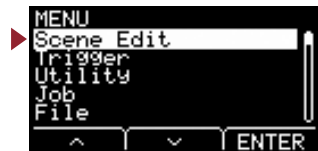
## Scene Edit/Effect Настройки эффектов



### Структура экрана настроек

Scene Edit	
Effect	
1/4	ReverbType      тип реверберации
	ReverbSend      передача сигнала, обработанного реверберацией
	RevReturn      сигнал после применения реверберации
2/4	Mic RevSend      передача сигнала микрофона, обработанного реверберацией
	TriggerRevSend      передача звука триггера, обработанного реверберацией
	Voice RevSend      передача тембра звука триггера, обработанного реверберацией
3/4	MicEffType      тип эффекта микрофона
	MicEffDepth      глубина эффекта микрофона
4/4	TrgEffType      тип звукового эффекта триггера
	TrgEffSend      передача звукового эффекта триггера и баланс сухого сигнала
	TrgEffReturn      возврат звукового эффекта триггера
	TrgEffToRev      передача эффекта тембра триггера, обработанного реверберацией





## Scene Edit/Effect 1/4



### ReverbType: тип реверберации

Выбор типа реверберации.

Тип реверберации также можно выбрать нажатием кнопки «REV» ([F1]) на экране сцены.

**Настройки** См. Перечень данных.

### ReverbSend: передача сигнала, обработанного реверберацией

Задаёт, какой уровень звукового сигнала будет обработан эффектом Reverb (уровень передачи). Изменяет уровни передачи реверберации как для звука микрофона, так и для звука триггера (встроенный тембр). Для более точной настройки значений можно использовать регулятор [REVERB].

### RevReturn: сигнал после применения реверберации

Задаёт, какой уровень звукового сигнала будет возвращен эффектом Reverb (уровень возвращенного сигнала).

**Настройки** 0–127

## Scene Edit/Effect 2/4



### Mic RevSend: передача сигнала микрофона, обработанного реверберацией

Задаёт, какой уровень звукового сигнала передается с микрофона (после применения эффекта в отношении звука микрофона) на обработку эффектом Reverb.

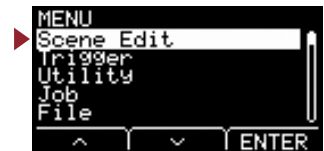
### TriggerRevSend: передача звука триггера, обработанного реверберацией

Задаёт, какой уровень звукового сигнала будет передан после полной обработки звука триггера эффектом Reverb (уровень передачи).

### Voice RevSend: передача тембра звука триггера, обработанного реверберацией

Задаёт, какой уровень сигнала тембра для каждого источника входного сигнала триггера будет передан на обработку эффектом Reverb (уровень передачи).

**Настройки** 0–127



## Scene Edit/Effect 3/4



### MicEffType: тип эффекта микрофона

Выбор типа эффекта, который применяется к звуку микрофона.

Тип эффекта микрофона также можно выбрать нажатием кнопки «EFF» ([F2]) на экране сцены.

**Настройки** См. Перечень данных.

### MicEffDepth: глубина эффекта микрофона

Задаёт глубину эффекта, применяемого к звуку микрофона.

Для более точной настройки значений можно использовать регулятор [EFFECT].

**Настройки** 0–127

## Scene Edit/Effect 4/4



### TrgEffType: тип звукового эффекта триггера

Задаёт тип эффекта, применяемого к звуку триггера.

**Настройки** См. Перечень данных.

### TrgEffSend: передача звукового эффекта триггера и баланс сухого сигнала

Задаёт баланс между звуком триггера, передаваемым на обработку эффектом (уровень передачи), и звуком триггера, который не передается на обработку эффектом (уровень сухого сигнала).

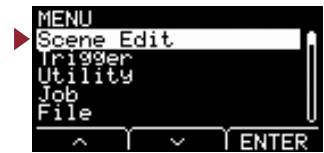
### TrgEffReturn: возврат звукового эффекта триггера

Задаёт уровень эффекта, применяемого к звуку триггера, который возвращается на обработку эффектом реверберации.

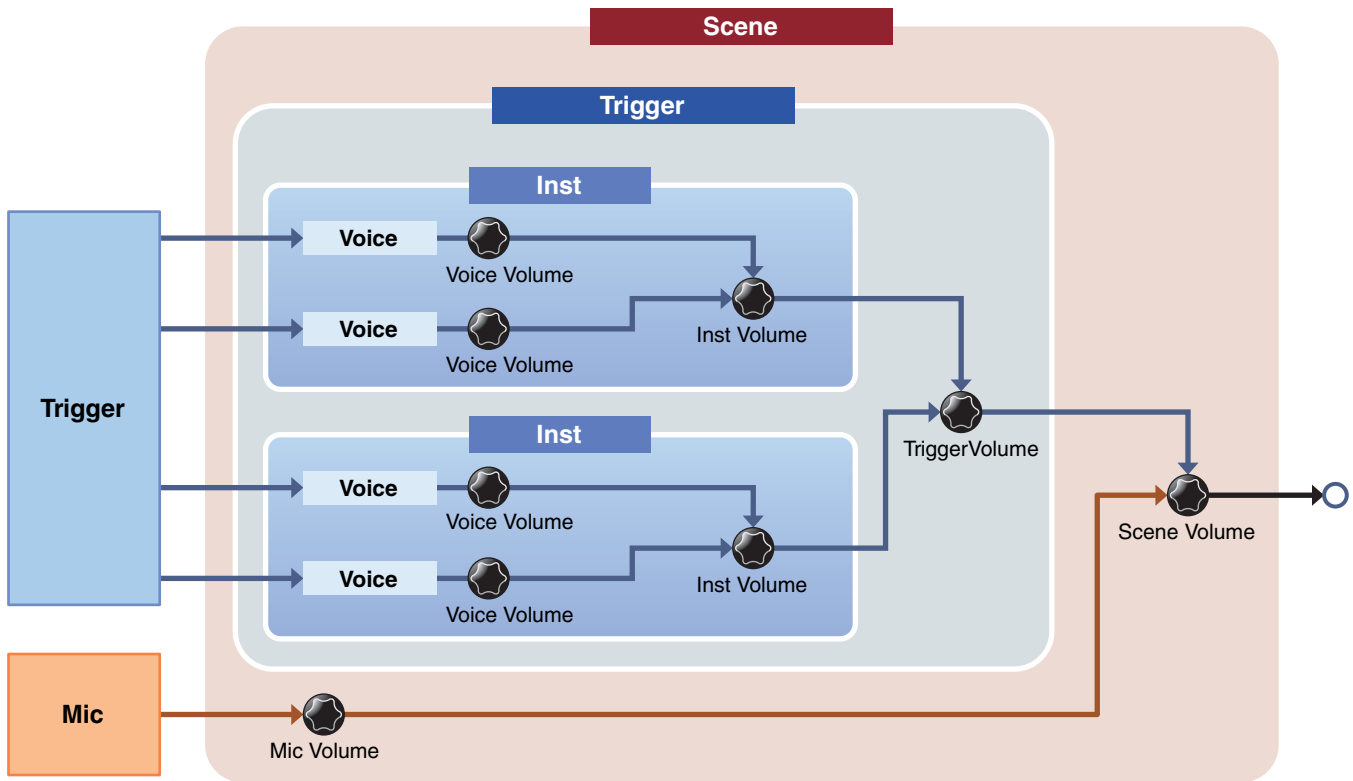
### TrgEffToRev: передача эффекта тембра триггера, обработанного реверберацией

Задаёт уровень передачи эффекта, применяемого к звуку триггера, который возвращается на обработку эффектом реверберации.

**Настройки** 0–127



# Scene Edit/Volume Настройки уровня громкости



- Scene Edit
- Inst
- Voice
- Effect
- Volume
- Tempo

## Структура экрана настроек



Scene Edit	
Volume	
Scene Volume	общая громкость сцены
Mic Volume	громкость микрофона
TriggerVolume	общая громкость звука триггера
Inst Volume	громкость инструмента звука триггера
Voice Volume	громкость тембра звука триггера

### Scene Volume: общая громкость сцены

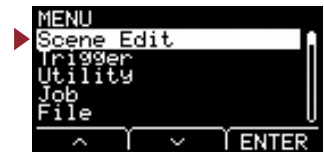
Задаёт общий уровень громкости сцены. Регулировка баланса между сценами.

**Настройки** 0–127

### Mic Volume: громкость микрофона

Задаёт уровень громкости микрофона (после применения эффектов в отношении звука микрофона). Регулировка баланса между звуком микрофона и звуком триггера внутри одной и той же сцены.

**Настройки** 0–127



## TriggerVolume: общая громкость звука триггера

Задаёт общий уровень громкости звука триггера (встроенный тембр). Используйте данный параметр для регулировки баланса между звуком микрофона и звуком триггера внутри одной и той же сцены.

**Настройки** 0–127

## Inst Volume: громкость инструмента звука триггера

Задаёт уровень громкости инструмента для каждого триггерного входа. Используйте данный параметр для регулировки баланса между инструментами внутри одной и той же сцены.

Для более точной настройки значений можно использовать регулятор [TRIGGER].

**Настройки** 0–127

## Voice Volume: громкость тембра звука триггера

Задаёт уровень громкости тембра для каждого источника входного сигнала триггера. Используйте данный параметр для регулировки баланса между зонами в одном и том же инструменте.

**Настройки** 0–127

## Scene Edit/Tempo Настройки темпа

### Структура экрана настроек



Scene Edit

Tempo

Tempo темп выбранной сцены

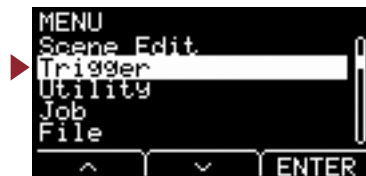
## Tempo: темп выбранной сцены

Задаёт темп метронома для выбранной сцены. Если выбрано «off» (выкл.), темп остается неизменным даже после переключения сцен. Если выбрано любое другое значение помимо «выкл.», темп отображается в верхней части экрана сцены.

Настройка темпа сцены позволяет удобно использовать метроном для проверки темпа во время живого выступления или при использовании эффектов синхронизации темпа.

**Настройки** off (выкл.), 30–300

# Trigger



В данном разделе описываются настройки меню Trigger (Триггер). В зависимости от подключенного пэда, при ударе по пэду в ходе исполнения генерируются различные триггерные сигналы. Настройки Trigger (Триггер) позволяют пользователю оптимизировать сигналы триггеров каждого из пэдов для их обработки в основном блоке. Настройки сохраняются при отключении питания.

Выберите соответствующий тип пэда при его подключении.

Не забудьте переключить режим входа при подключении пэда к разъемам [1]KICK/[2] и [3]SNARE/[4].



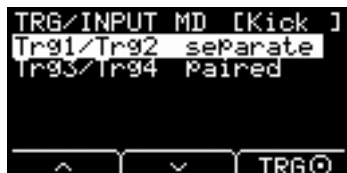
## Структура экрана настроек

### Trigger

Input Mode	Настройки режима входа
Curve	Настройки кривой
Pad Type	Настройки типа пэда
Crosstalk	Настройки предотвращения перекрестных помех
FootSwSelect	Настройки выбора педального переключателя

## Trigger/Input Mode Настройки режима входа

## Структура экрана настроек



### Trigger

Input Mode	
Trg1/Trg2	триггер 1/Триггер 2, режим входа
Trg3/Trg4	триггер 3/Триггер 4, режим входа

Задаст режим использования входного разъема моно × 2.

Выберите «paired» (спаренный) при использовании триггера ударных (DT50S) или аналогичного устройства.

### Trg1/Trg2: триггер 1/Триггер 2, режим входа

Задаст параметры разъема [1]KICK/[2] для использования триггерных входов [1]KICK и [2] совместно или по отдельности.

### Trg3/Trg4: триггер 3/Триггер 4, режим входа

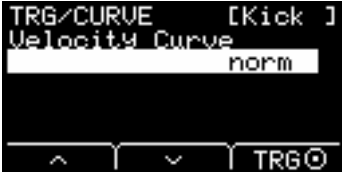
Задаст, будут ли входы [3]SNARE и [4] (триггерный вход) разъема [3]SNARE/[4] использоваться совместно или отдельно.

Настройки paired, separate



## Trigger/Curve Настройки кривой

### Структура экрана настроек



#### Trigger

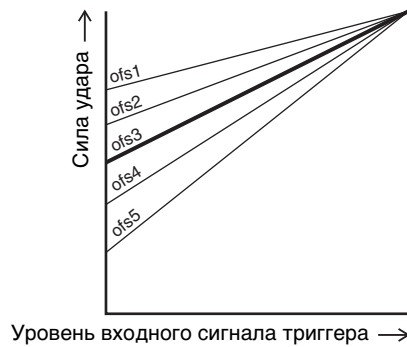
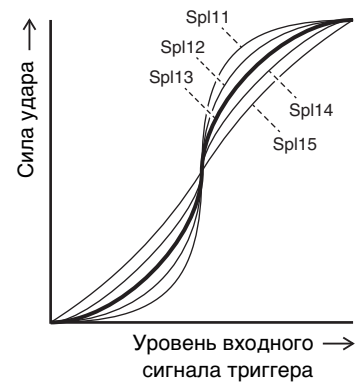
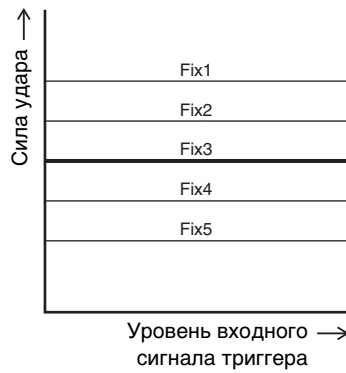
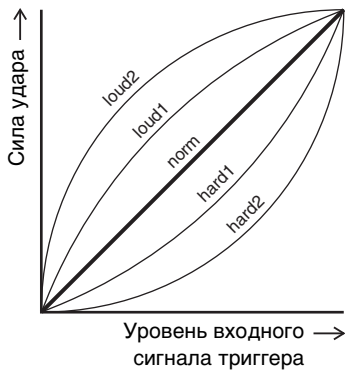
#### Curve

Velocity Curve кривая силы удара

## Velocity Curve: кривая силы удара

Выбор кривой силы удара для выбранного пэда. Кривая силы удара определяет, как скорость (или сила) звука изменяется в зависимости от силы удара по пэду.

**Настройки** loud2, loud1, norm, hard1, hard2, Fix1–Fix5, Spl11–Spl15, Spl21–Spl25 и ofs–ofs5





## Trigger/Pad Type Настройки типа пэда

### Структура экрана настроек

#### Trigger

#### Pad Type

1/4

PadType      выбор типа пэда

2/4

Gain      усиление

Sensitivity      чувствительность

RejectTime      время отклонения

3/4

MinLevel      минимальный уровень

MaxLevel      максимальный уровень

MinVelocity      минимальная сила удара

MaxVelocity      максимальная сила удара

4/4

WaitTime      время ожидания

RimGain      усиление обода

H/R Balance      баланс H/R

Выбор типа пэда приводит к изменению настроек от Gain до H/R Balance.



## Trigger/Pad Type 1/4



### PadType: выбор типа пэда

Задаёт тип пэда.

#### [Советы] Что такое тип пэда?

Для того, чтобы пользователи могли получить наилучшее звучание от каждого из пэдов, заранее подготовлен полный диапазон оптимизированных параметров триггеров (т. е. разных значений, связанных с входными сигналами пэдов, и тому подобных), снабженных соответствующими названиями. Такие сгруппированные параметры называются «типами пэдов». В связи с многообразием поставляемых пэдов, таких как рабочие и малые барабаны, томы, тарелки и триггеры ударных, характеристики пэдов очень разнообразны. Модуль EAD10 поставляется с предустановленными типами пэдов для каждого из разных наборов характеристик, что позволяет пользователю максимально использовать потенциальные возможности пэдов.

**Настройки** OFF: --

KK: SENSOR, KP125W/125, KP100, KP65, KU100

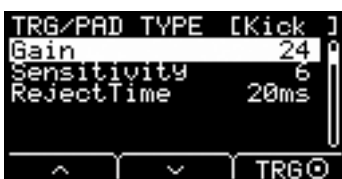
SN: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

TM: XP120/100, XP80, XP70, TP120SD/100, TP70S/70, TP65S/65

CY: PCY155, PCY135, PCY100, PCY90, PCY65S/65

DT: 50S SN, 50S tomH, 50S tomL, 50K, 10/20SN, 10/20tomH, 10/20tomL, 10/20kick

## Trigger/Pad Type 2/4



### Gain: усиление

Задаёт значение усиления входного сигнала в случае удара по пэду, выбранному в настройке Pad Type (Тип пэда).

**Настройки** 1–127

#### ПРИМЕЧАНИЕ

При высоком значении все входные сигналы выше определенного уровня будут усиливаться до одинакового (т. е. максимального) уровня. Это означает, что различия в силе ударов по пэду могут быть сглажены. При низком значении сила ударов влияет в гораздо большей степени на выходной сигнал триггера, обеспечивая большую выразительность исполнения.





## Sensitivity: чувствительность

Задаёт чувствительность при легком ударе по пэду.

**Настройки** 1–13

### ПРИМЕЧАНИЕ

Использование слишком низкого значения может привести к отсутствию звука при слишком слабом ударе или при исполнении быстрой дроби. Использование слишком большого значения может вызвать появление перекрестных помех. При необходимости такой коррекции попытайтесь выполнить ее так, чтобы она не затрудняла исполнения.

## RejectTime: время отклонения

Триггерные сигналы, которые возникают в пределах установленного интервала времени, учитываются как двойные триггеры и не выдают каких-либо звуков. Увеличение значений продлит интервал, в ходе которого не будут воспроизводиться звуки.

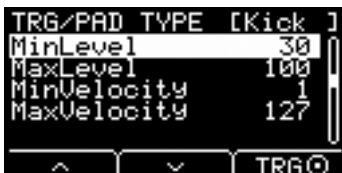
**Настройки** 4–500 мс

### ПРИМЕЧАНИЕ

В приведенном ниже случае звук будет выводиться со вторым входом, даже если он возникает в течение времени отклонения.

- Если уровень триггера второго удара в течение интервала RejectTime как минимум вдвое сильнее, чем у первого.

## Trigger/Pad Type 3/4



## MinLevel: минимальный уровень

## MaxLevel: максимальный уровень

Эти параметры задают диапазон сигналов триггерного входа, преобразуемых в значения силы нажатия (от мин. (%) до макс. (%)). Триггерные сигналы ниже установленного здесь минимального уровня не вызывают воспроизведение звуков. В то же время триггерные сигналы выше максимального уровня получают значение максимальной силы нажатия, как разъясняется в разделе MinVelocity/MaxVelocity ниже.

**Настройки** Minimum level (Мин. уровень): 0–99  
Maximum level (Макс. уровень): 1–100

## MinVelocity: минимальная сила удара

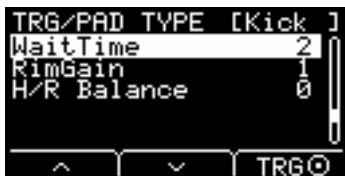
## MaxVelocity: максимальная сила удара

Эти параметры задают максимальный и минимальный уровень силы, соответствующие параметрам MinLevel/MaxLevel выше. Звук воспроизводится в пределах указанного диапазона силы удара.

**Настройки** Minimum velocity (Мин. сила удара): 0–126  
Maximum velocity (Макс. сила удара): 1–127



## Trigger/Pad Type 4/4



### WaitTime: время ожидания

Этот параметр служит для задания времени, в течение которого целевой пэд обнаруживает сигнал триггера. Используйте этот параметр для корректировки времени, чтобы триггерный сигнал обнаруживался в пиковый момент и чтобы сила удара по пэду соответствовала громкости воспроизводимого звука.

**Настройки** 1–64 (мс)

### RimGain: усиление обода

Задаёт уровень усиления обода для пэда с двойными пьезодатчиками, такого как DT50S, подключенного ко входному разъёму моно × 2. Этот параметр действует только тогда, когда для режима входа установлено значение paired (спаренный).

**Настройки** 1–127

### H/R Balance: баланс H/R

Задаёт баланс между ободом и центральной частью пэда с двойным пьезодатчиком (H49–H1, 0 или R1–R49). Если при ударе по ободу воспроизводится звук удара по центру пэда, увеличьте значение R, чтобы увеличить уровень громкости звука обода. Если при ударе по центру пэда воспроизводится звук удара по ободу, нажмите кнопку [–], чтобы увеличить значение H, что увеличит уровень громкости звука удара по центральной части пэда.

Этот параметр действует только тогда, когда для режима входа установлено значение paired (спаренный).

**Настройки** H49–H1, 0, R1–R49



## Trigger/Crosstalk Настройки предотвращения перекрестных помех

### Структура экрана настроек



#### Trigger

##### Crosstalk

- All Reject Lvl уровень полного подавления
- Reject Lvl уровень подавления (источник пэда)

Термином «перекрестные помехи» обозначаются выходные сигналы триггеров от пэда электрических ударных (включая акустические ударные с установленным триггером ударных), по которому не нанесен удар, возникающие в результате вибрации или интерференции между пэдами. Перекрестные помехи устраняются посредством подавления любого звука триггерного сигнала, уровень которого ниже установленного значения.

### All Reject Lvl: уровень полного подавления

Устраняет перекрестные помехи между пэдом, который отображается в правом верхнем углу экрана, и другими пэдами. Хотя высокие значения более эффективны для предотвращения перекрестных помех, они могут затруднить одновременное воспроизведения других звуков.

**Настройки** Level (Уровень): 0–99

### Reject Lvl: уровень подавления (источник пэда)

Устраняет перекрестные помехи между пэдом, который отображается в правом верхнем углу экрана, и другими отдельными пэдами. Например, в случае, если Trg2 ошибочно воспроизводит звук при ударе по Trg1, задайте, чтобы Trg2 отображался в правом верхнем углу экрана, пометьте Trg1 галочкой, а затем повысьте уровень Reject Lvl.

Хотя высокие значения более эффективны для предотвращения перекрестных помех, они могут затруднить одновременное воспроизведения других звуков.

**Настройки** Level (Уровень): 0–99  
Source Pad (Источник пэда): Trg 1, Trg 2, Trg 3, Trg 4, Trg 5, Trg 6

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Если для режима входа установлено значение paired (спаренный), Trg2 и Trg4 не будут выбираться в качестве источника подавления, даже если они оба отмечены галочками.

## Trigger/FootSwSelect Настройки выбора педального переключателя

### Структура экрана настроек



#### Trigger

##### FootSwSelect

- FootSwSelect выбор педального переключателя

### FootSwSelect: выбор педального переключателя

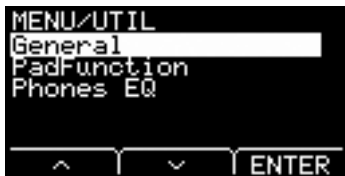
Выберите HH65 (контроллер хай-хэта), FC3 (ножной переключатель), FC4/5 (ножная педаль или ножной переключатель) или FC7 (ножной контроллер), если контроллер подключен к разъему [FOOT SW].

**Настройки** HH65, FC3, FC4/5, FC7

# Utility



В данном разделе описываются настройки меню Utility (Служебные).  
Здесь задаются общие настройки, параметры функций пэдов и эквалайзера наушников.



## Структура экрана настроек

### Utility

General	Общие служебные настройки
PadFunction	Настройка функций пэда
Phones EQ	Настройки эквалайзера

## Utility/General Общие служебные настройки

### Структура экрана настроек

#### Utility

##### General

1/4

SceneKnob	регулятор сцены
AutoPowerOff	автоматическое отключение питания
LCD Contrast	контрастность ЖК-дисплея

2/4

ClickOutput	местовыхода сигнала метронома
ClickCountOff	выключение подсчета щелчков
L&R Volume	выходная громкость внешнего устройства
MicNoiseGate	шумовойшлюз микрофона

3/4

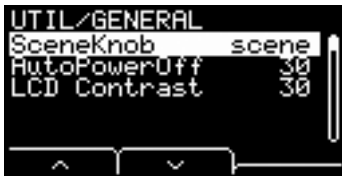
AudioOutGain	усиление выходного аудиосигнала
AudioMix	объединение каналов аудио
USB To Host	настройка разъема [USB TO HOST]
MIDI LocalCtrl	локальное управление MIDI

4/4

AuxInVolume	громкость [AUX IN]
USB Volume	громкость воспроизведения USB-аудио или записывающего устройства
ClickVolume	громкость метронома



## Utility/General 1/4



### SceneKnob: регулятор сцены

Регулятор [SCENE] можно использовать только для сцен или для ввода данных (вместо кнопок [-] и [+]).

**Настройки** scene, data

### AutoPowerOff: автоматическое отключение питания

Задайте интервал времени до активизации функции автоматического отключения питания или установите off для отключения функции автоматического отключения питания.

**Настройки** off, 5, 10, 15, 30, 60, 120 (мин)

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Для интервала времени до автоматического отключения питания задается приблизительное значение.
- Основной блок автоматически сохраняет все настройки при отключении питания устройства.

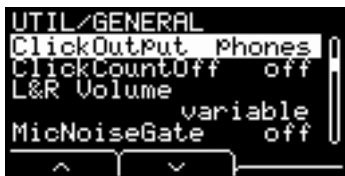
### LCD Contrast: контрастность ЖК-дисплея

Регулировка контрастности изображения на экране.

**Настройки** 0–63



## Utility/General 2/4



### ClickOutput: местовыхода сигнала метронома

Задайте место назначения для звука щелчков метронома.

<b>L&amp;R+ph</b>	Передается как на разъем OUTPUT [R]/[L/MONO], так и на разъем [PHONES].
<b>phones</b>	Передается только на разъем [PHONES].

**Настройки** L&R+ph, phones

### ClickCountOff: выключение подсчета щелчков

Задайте остановку звука щелчка после проигрывания одного или двух тактов. Если установить значение off (выкл.), звук щелчка продолжит проигрываться.

**Настройки** off, 1, 2

### L&R Volume: выходная громкость внешнего устройства

Задает уровень выходной громкости внешнего устройства.

В ходе живых выступлений, например, можно задать фиксированное значение выходной громкости внешнего устройства, чтобы с помощью регулятора [MASTER VOLUME] можно было регулировать только уровень громкости наушников. Если установить значение variable (переменная), вы можете регулировать громкость звука наушников и звука, подаваемого на внешнее устройство, с помощью регулятора [MASTER VOLUME].

**Настройки** variable (работает с регулятором [MASTER VOLUME]), 1–127 (фиксированное значение)

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Уровень громкости AUX IN можно регулировать с помощью регулятора [MASTER VOLUME], даже если для этого параметра установлено фиксированное значение.

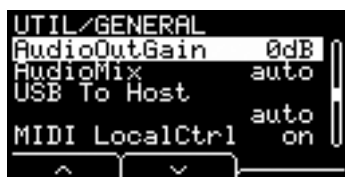
### MicNoiseGate: шумовой шлюз микрофона

Настройка шумового шлюза микрофона.

**Настройки** off (выкл.), on (вкл.)



## Utility/General 3/4



### AudioOutGain: усиление выходного аудиосигнала

Для USB-аудио следует установить усиление выходного сигнала USB.

При использовании записывающего устройства следует установить усиление входного сигнала для записи.

**Настройки** -12 дБ, -6 дБ, +0 дБ, +6 дБ, +12 дБ

### AudioMix: объединение каналов аудио

Для USB-аудио следует выбрать, будет ли входной сигнал USB передаваться на USB OUT или нет.

При использовании записывающего устройства можно установить, будет ли воспроизведение с записывающего устройства записываться вместе с вашим исполнением или нет.

Если выбрать значение «auto», входной сигнал USB передается на USB OUT для USB-аудио, а при использовании записывающего устройства воспроизведение записывается совместно.

**Настройки** auto, off, on

### USB To Host: настройка разъема [USB TO HOST]

Выбор типа данных, передаваемых или получаемых посредством разъема [USB TO HOST].

Значение параметра Audio+MIDI означает обработку как аудио, так и MIDI-данных, тогда как при выборе значения MIDI обрабатываются только MIDI-данные.

Автоматическая настройка переключает настройки автоматически, чтобы при использовании записывающего устройства осуществлялся обмен только MIDI-данными, а в любое другое время осуществлялся обмен аудио и MIDI-данными.

При выборе значения параметра Audio+MIDI записывающее устройство отключается.

**Настройки** auto, Audio+MIDI, MIDI

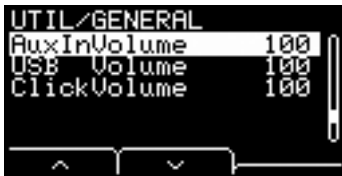
### MIDI LocalCtrl: локальное управление MIDI

Включает (on) или отключает (off) внутренний тон-генератор в ходе исполнения с использованием пэдов. Обычно для этого параметра задается значение on. Если установлено значение off, секции входного сигнала триггера и тон-генератора отключаются в основном блоке, и после ударов по пэдам звук не воспроизводится. Однако, вне зависимости от этого значения параметра, информация об исполнении из основного блока передается в виде MIDI-данных, а MIDI-сообщения, полученные от других устройств, обрабатываются основным блоком. Значение off может быть полезно, если требуется записать ваше исполнение на ударных в виде MIDI-данных на секвенсор или в программное обеспечение DAW.

**Настройки** off (выкл.), on (вкл.)



## Utility/General 4/4



Данные три параметра используются для предварительной регулировки баланса между уровнями громкости для сохранения баланса при использовании регулятора [AUDIO/CLICK VOLUME].

### AuxInVolume: громкость [AUX IN]

Задает уровень громкости сигнала, полученного через разъем [AUX IN].

### USB Volume: громкость воспроизведения USB-аудио или записывающего устройства

Задает уровень громкости входного сигнала USB-аудио или записывающего устройства.

### ClickVolume: громкость метронома

Задает громкость метронома.

**Настройки** 0–127

## Utility/PadFunction Настройка функций пэда

### Структура экрана настроек



#### Utility

#### PadFunction

1/2

PadFunction функция пэда

2/2

ByPassSw переключатель обхода





## Utility/PadFunction 1/2



### PadFunction: функция пэда

С помощью ударов по пэду вместо проигрывания звуков вы можете выполнять различные функции, такие как изменение номера или темпа сцены. Ударив по пэду, который вы хотите настроить, или нажав кнопку TRG ([F3]) для выбора пэда, можно выбрать назначаемую вами функцию.

<b>off</b>	Пэд воспроизводит звуки в обычном режиме.
<b>inc scene</b>	Увеличивает номер сцены на единицу.
<b>dec scene</b>	Уменьшает номер сцены на единицу.
<b>select scene</b>	Служит для выбора сцены. Номер сцены
<b>toggle scene</b>	Служит для выбора сцены. При каждом ударе по пэду сцены переключаются между собой. Сцена номер 1 Сцена номер 2
<b>inc tempo</b>	Увеличение значения темпа на единицу.
<b>dec tempo</b>	Уменьшение значения темпа на единицу.
<b>tap tempo</b>	Задаёт собственный темп.
<b>clickOn/Off</b>	Используется для включения и выключения метронома.
<b>bypassOn/Off</b>	Используется для включения и выключения обхода. Это полезно, если надо включать и выключать эффекты или триггерные эффекты в ходе воспроизведения. Для использования обхода используйте BypassSW (Переключатель обхода).
<b>REVERB</b>	Контролирует уровень значения реверберации регулятора ([REVERB] в зависимости от того, насколько далеко была нажата педаль или насколько сильно ударили по пэду. MinValue: (Минимальный) уровень реверберации, применяемый при отпускании педали или при слабом ударе по пэду. MaxValue: (Максимальный) уровень реверберации, применяемый при полном выжимании педали или при сильном ударе по пэду.
<b>EFFECT</b>	Контролирует уровень значения эффекта регулятора ([EFFECT] в зависимости от того, насколько далеко была нажата педаль или насколько сильно ударили по пэду. MinValue: (Минимальный) уровень эффекта, применяемый при отпускании педали или при слабом ударе по пэду. MaxValue: (Максимальный) уровень эффекта, применяемый при полном выжимании педали или при сильном ударе по пэду.
<b>CC01–CC95</b>	Передаёт сообщение об изменении управления в зависимости от того, как насколько далеко была нажата педаль или насколько сильно ударили по пэду. MinValue: минимальное значение, применяемое при отпускании педали или при слабом ударе по пэду. MaxValue: максимальный уровень, применяемый при полном выжимании педали или при сильном ударе по пэду. MIDI Ch: MIDI-канал

#### Настройки

off, inc scene, dec scene, select scene, toggle scene, inc tempo, dec tempo, tap tempo, clickOn/Off, bypassOn/Off, RevKnob, EffKnob, CC01–CC95

select scene: номер сцены

toggle scene: сцена номер1, номер2

REVERB, EFFECT: variable (перем.), Min (Мин.), Max (Макс.)

CC: номер CC, MIDI-канал, значение (variable (перем.), Min (Мин.), Max (Макс.))



## Utility/PadFunction 2/2



### ByrassSw: переключатель обхода

Позволяет выбирать целевое значение параметра bypassOn/Off в PadFunction. Это общая настройка, а не параметр для отдельных пэдов.

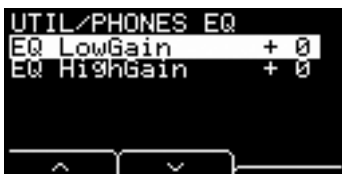
Если отметить галочками все поля, чтобы установить значение обхода on, реверберация и эффекты не будут применяться по отношению к звуку, который проходит через EAD, и не будут воспроизводиться звуки триггера. Звук акустических ударных, поступающий с микрофона, не изменяется и звучит как есть.

<b>Rev</b>	Позволяет выбрать, будет ли применяться реверберация или нет
<b>Eff</b>	Позволяет выбрать, будет ли применяться эффект или нет
<b>Trg1–Trg6</b>	Позволяет выбрать, будет ли проигрываться звук триггера или нет

**Настройки** on (вкл.), off (выкл.)

## Utility/Phones EQ Настройки эквалайзера наушников

### Структура экрана настроек



#### Utility

#### Phones EQ

- EQ LowGain усиление полосы низких частот эквалайзера
- EQ HighGain усиление полосы высоких частот эквалайзера

### ПРИМЕЧАНИЕ

Эквалайзер наушников не применяется к аудиосигналу, получаемому с разъема [AUX IN].

### EQ LowGain: усиление полосы низких частот эквалайзера

### EQ HighGain: усиление полосы высоких частот эквалайзера

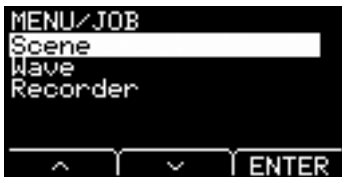
<b>EQ LowGain</b>	Задаёт усиление полосы низких частот (дБ) для эквалайзера наушников (двухполосный, ступенчатого типа). Чем выше значение, тем больше усиливается полоса низких частот.
<b>EQ HighGain</b>	Задаёт усиление полосы высоких частот (дБ) для эквалайзера наушников (двухполосный, ступенчатого типа). Чем выше значение, тем больше усиливается полоса высоких частот.

**Настройки** от -12 до +0 до +12

# Job



Меню заданий содержит задание, связанных со сценой, волнами и записывающим устройством.



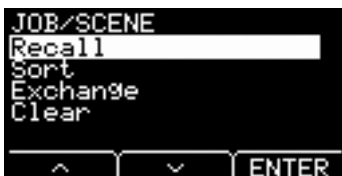
## Структура экрана настроек

### Job

Scene	Настройки сцены
Wave	Настройки волны
Recorder	Настройки устройства записи

## Job/Scene Настройки сцены

В настройках сцены (Job/Scene) можно изменять только настройки пользовательских сцен. Во встроенные сцены вносить изменения нельзя.



## Структура экрана настроек

### Job

Scene	
Recall	восстановление параметров
Sort	сортировка
Exchange	обмен
Clear	очистка

## Recall: восстановление параметров

Если выбрать другую сцену без сохранения настроек, изменения, внесенные в сцены, будут утеряны. Однако изменения сохраняются в памяти восстановления параметров, что позволяет восстанавливать изменения с помощью функции восстановления параметров.



### ПРИМЕЧАНИЕ

На экране отображаются номер и название редактируемой сцены. Если данные для восстановления параметров отсутствуют, в поле названия сцены отображается надпись No data (Нет данных).

### Процедура

1. Нажмите кнопку RECALL ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.

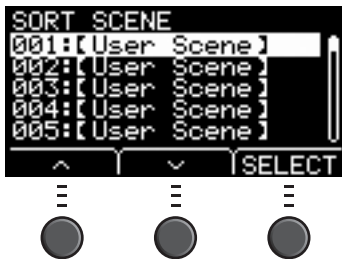
2. Для восстановления параметров нажмите кнопку «YES» ([F1]).

После завершения восстановления параметров появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану восстановления параметров.



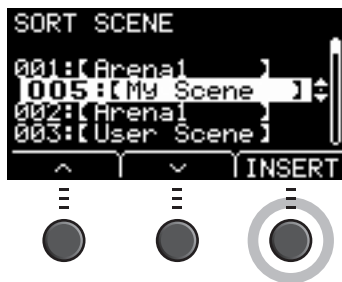
## Sort: сортировка

Изменяет порядок сцен, вызываемых при вращении регулятора [SCENE].



### Процедура

1. Для перемещения курсора нажмите кнопки « $\wedge$ » и « $\vee$ » ([F1] и [F2]).
2. Нажмите кнопку SELECT [F3] для выбора сцены, которую требуется переместить.
3. Для перемещения выбранной сцены воспользуйтесь кнопками « $\wedge$ » и « $\vee$ » ([F1] и [F2]), или кнопками [-] и [+].
4. После перемещения сцены в нужное место нажмите кнопку INSERT ([F3]).



### ПРИМЕЧАНИЕ

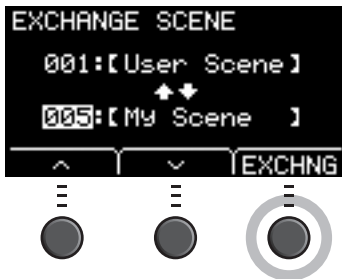
Чтобы отменить сортировку по порядку, нажмите кнопку [EXIT].

Чтобы сохранить новый порядок сцен и соответствующие изменения нумерации сцен, нажмите кнопку INSERT ([F3]).



## Exchange: обмен

Взаимный обмен позициями двух сцен в списке.



### Процедура

1. Выберите две сцены, которые вы хотите поменять местами.
2. Нажмите кнопку EXCHNG ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.
3. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы поменять обе сцены местами.

После завершения обмена появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану обмена.

## Clear: очистка

Инициализация сцены.



### Процедура

1. Выберите сцену, которую нужно инициализировать, с помощью кнопок [-] и [+].
2. Нажмите кнопку CLEAR ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.
3. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы инициализировать выбранную сцену.

После завершения инициализации появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану очистки.

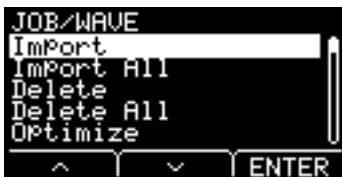


## Job/Wave Настройки волны

### Структура экрана настроек



## Job/Wave 1/2



### Import: импорт выбранного аудиофайла

Выбор аудиофайла (.WAV), сохраненного на USB-устройстве хранения данных, который требуется импортировать в EAD10.



VoiceAssign: назначение триггера

File: импортируемый файл

Служит для назначения выбранной волны для источника входного сигнала триггера после выполнения импорта выбранной волны в EAD. Если выбрано значение off, назначение не производится. После назначения импортированной волны для источника входного сигнала триггера выполните операцию сохранения сцены.



### Процедура

**1. Нажмите кнопку IMPORT ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.**

**2. Для выполнения импорта нажмите кнопку YES ([F1]).**

Чтобы отменить операцию импорта и перейти обратно к Шагу 1, нажмите кнопку NO ([F3]).

Чтобы остановить импорт и перейти обратно к Шагу 1 в ходе выполнения операции импорта, нажмите кнопку CANCEL ([F3]).

После завершения импорта появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану импорта.

**Настройки** off, Kick, Kick-R, Trg2, Snare, Snare-R, Trg4, Trg5, Trg5-R1, Trg5-R2, Trg6, Trg6-R1, Trg6-R2, FootSW

### ПРИМЕЧАНИЕ

- EAD10 поддерживает работу только с 16-битными аудиофайлами (.WAV).
- Допускается импорт одиночных файлов длиной не более 20 секунд (в случае 16-битного аудиосигнала с частотой 44,1 кГц).
- Некоторые аудиофайлы не удастся импортировать даже при соблюдении всех вышеуказанных требований.
- Импортированные волны можно позднее использовать в других сценах, выбирая волны в категории инструментов или тембров.

## Import All: импорт всех аудиофайлов

Позволяет импортировать все аудиофайлы (.WAV), сохраненные в корневом каталоге USB-устройства хранения данных, в волновую память модуля EAD10.



### Процедура

**1. Нажмите кнопку IMPORT ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.**

**2. Для выполнения импорта нажмите кнопку YES ([F1]).**

Чтобы отменить операцию импорта и перейти обратно к Шагу 1, нажмите кнопку NO ([F3]).

Чтобы остановить импорт и перейти обратно к Шагу 1 в ходе выполнения операции импорта, нажмите кнопку CANCEL ([F3]).

После завершения импорта появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану импорта всех аудиофайлов.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые файлы могут не импортироваться в зависимости от типа или количества импортируемых аудиофайлов.



## Delete: удаление выбранного аудиофайла

Удаляет выбранную волну с модуля EAD10.




### Процедура

1. Воспользуйтесь кнопками [+] и [-], чтобы выбрать волну, которую требуется удалить.
2. Нажмите кнопку DELETE ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.
3. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы удалить выбранную волну.

Чтобы отменить операцию удаления и перейти обратно к Шагу 1, нажмите кнопку NO ([F3]).

После завершения импорта появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану удаления.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Чтобы прослушать файл, нажмите кнопку «» ([F2]).

## Delete All: удаление всех аудиофайлов

Позволяет удалить все волны из встроенной волновой памяти модуля EAD10.



### Процедура

1. Нажмите кнопку DELETE ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.
2. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы удалить все волны.

Чтобы отменить операцию удаления и перейти обратно к Шагу 1, нажмите кнопку NO ([F3]).

После завершения импорта появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану Delete All (Удалить все).





## Optimize: оптимизация памяти

Позволяет оптимизировать волновую память модуля EAD10. Процедура оптимизации позволяет реорганизовать содержимое памяти, чтобы повысить эффективность использования места в памяти. Оптимизация памяти может повысить объем свободного непрерывного пространства в памяти.



### Процедура

1. Нажмите кнопку OPTIMIZ ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.
2. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы оптимизировать память.

Чтобы отменить операцию оптимизации и перейти обратно к Шагу 1, нажмите кнопку NO ([F3]).

После завершения оптимизации появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану оптимизации.

## Job/Wave 2/2



## Memory Info: информация о памяти

Отображает информацию об использовании памяти модуля EAD10, выделенную для волн.



**Total: общий объем памяти (МБ)**

Отображение общего объема памяти в мегабайтах (МБ).

**Free: свободное пространство в памяти (МБ) (свободное пространство в памяти (%))**

Свободное пространство в памяти отображается в мегабайтах (МБ). Также отображается доля свободного места во всей памяти в %.

Фрагментирование памяти может помешать в процессе импорта аудиофайлов, даже если пространства в памяти достаточно.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Единицы, используемые для отображения объема, изменяются в соответствии с размером памяти (КБ: килобайты, МБ: мегабайты).



## Job/Recorder Настройки устройства записи

### Структура экрана настроек



#### Job

#### Recorder

Export Audio экспорт аудио

## Export Audio: экспорт аудио

Позволяет сохранить аудиофайл, записанный на встроенное записывающее устройство, на USB-устройство хранения данных.

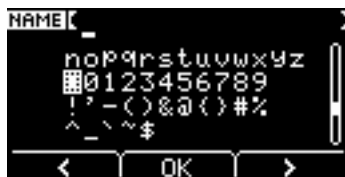


### Процедура

#### 1. Нажмите кнопку NAME ([F2]) и введите имя, чтобы добавить имя файла.

##### ● Ввод имени файла

- Используйте кнопки [-] и [+], чтобы выбрать символ, а затем используйте кнопки «<>» ([F1] и [F3]), чтобы переместить курсор на позицию следующего символа. Можно назначать имена файлов длиной до 16 символов.



- После завершения ввода всех символов нажмите кнопку OK ([F2]).

#### 2. Нажмите кнопку EXPORT ([F3]), чтобы перейти к экрану подтверждения.

#### 3. Для выполнения экспорта нажмите кнопку YES ([F1]).

Чтобы отменить операцию экспорта и перейти обратно к Шагу 1, нажмите кнопку NO ([F3]).

После завершения экспорта появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану экспорта.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Записанные данные будут утеряны после выключения питания или после восстановления заводских настроек.
- Резервная копия аудиоданных в файлах папки All (Все) не создается.



Для понимания функций и операций раздела MENU/File требуется знание терминов. В данном разделе разъясняется терминология, используемая в разделе MENU/File.

## ● Файл

Термин «file» (файл) используется для определения набора данных, сохраненных на USB-устройстве хранения данных. Обмен данными между модулем EAD10 и USB-устройством хранения данных осуществляется в виде обмена файлами.

## ● Имя файла

Имя, присваиваемое файлу, называется имя файла. Имена файлов используются для того, чтобы различать файлы; два файла в одном каталоге не могут иметь одинаковые имена. Хотя компьютеры поддерживают длинные имена файлов и даже такие, которые содержат неанглийские символы, модуль EAD10 поддерживает использование только алфавитно-цифровых символов.

## ● Расширения

«Точка + три буквы», следующие за именем файла, такие как «.wav», называются «расширением файла». Расширение указывает тип файла. Файлы, используемые модулем EAD10, имеют расширение «.bin», которое не отображается на экране EAD10.

## ● Размер файла

Обозначает размер файла. Размер файла определяется объемом данных, сохраненным в этом файле. Размер файла измеряется в байтах (Б). Большие файлы, а также емкость устройств памяти, представляются в следующих единицах: КБ (килобайты), МБ (мегабайты) и ГБ (гигабайты). 1 КБ = 1024 Б, 1 МБ = 1024 КБ и 1 ГБ = 1024 МБ.

## ● Формат

Инициализация USB-устройства хранения данных называется «форматированием». В ходе форматирования USB-устройства хранения данных с помощью модуля EAD10 удаляются все файлы и каталоги (или папки).

## ● Сохранение, загрузка

«Сохранение» означает запись данных на USB-устройство хранения данных, а «загрузка» означает считывание файлов с USB-устройства хранения данных.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Модуль EAD10 поддерживает работу с не более чем 100 файлами в формате «.wav» и 100 файлами в формате «.bin».

### Структура экрана настроек



#### File

1/2

Save	сохранение файла
Load	загрузка файла
Rename	переименование файла
Delete	удаление файла
Format	форматирование USB-устройства хранения данных

2/2

Memory Info	информация о памяти USB-устройства хранения данных
-------------	--

### ПРИМЕЧАНИЕ

Дополнительные сведения об операциях с курсором см. в [стр. 6](#).



## File 1/2

### Save: сохранение файла

Позволяет сохранить файл на USB-устройстве хранения данных.



#### Процедура

1. Подключите USB-устройство хранения данных к разъему [USB TO DEVICE].
2. Перейдите в раздел MENU/File/Save.

Отобразится следующий экран:



### 3. Выберите Type (тип файла).

- 3-1.** Чтобы выбрать тип файла, который необходимо сохранить, используйте кнопки [+] и [-].

All	Все данные (все сцены, все волны, служебные данные и настройки триггеров)
AllScene	Данные сцен для всех сцен
OneScene	Данные сцены Scene: выберите сцену, которую хотите сохранить.
Trigger	Настройки триггеров

**Настройки** All, AllScene, OneScene, Trigger

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Композиции, записанные на записывающем устройстве (встроенная память), не сохраняются в файлах «All». Используйте раздел JOB/RECORDER/EXPORT, чтобы сохранить данные, записанные на записывающем устройстве, в виде файла.

#### УВЕДОМЛЕНИЕ

Так как все четыре типа файлов сохраняются с одинаковым расширением (.bin), не следует использовать при сохранении одинаковое имя файла, даже если вы смените тип файла. Использование одинакового имени файла может привести к перезаписи одного файла другим.

- 3-2.** При использовании типа OneScene выберите сцену, которую хотите сохранить. Нажмите кнопку «~» ([F1]), чтобы переместить курсор на номер сцены, а затем используйте кнопки [-] и [+], чтобы выбрать сцену, которую хотите сохранить. Если сцена содержит волны пользователя, они тоже сохраняются.



#### 4. Введите имя файла для сохранения.

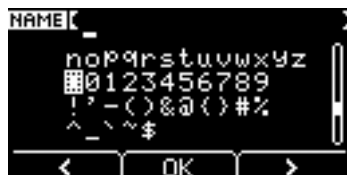
**4-1.** Нажмите кнопку NAME ([F2]).



Отобразится экран редактирования имени.

##### ● Ввод имени файла

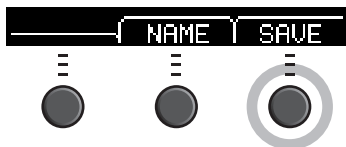
1. Используйте кнопки [-] и [+], чтобы выбрать символ, а затем используйте кнопки «<>» и «>» ([F1] и [F3]), чтобы переместить курсор на позицию следующего символа. Можно назначать имена файлов длиной до 16 символов.



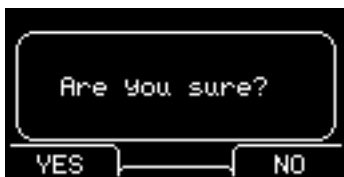
2. После завершения ввода всех символов нажмите кнопку OK ([F2]).

#### 5. Сохраните файл.

**5-1.** Нажмите кнопку SAVE ([F3]).

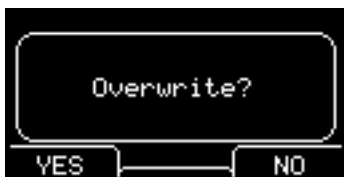


Появится экран подтверждения сохранения файла.



**5-2.** Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы сохранить файл. Если вы не хотите сохранять файл, нажмите кнопку NO ([F3]), чтобы вернуться к Шагу 2.

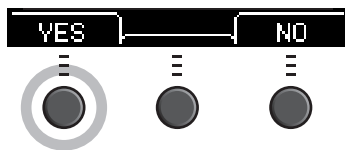
Если файл с таким именем уже существует, выводится запрос на подтверждение перезаписи файла, приведенный ниже.



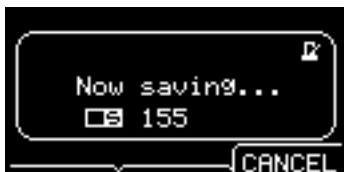
Чтобы сохранить файл под другим именем, нажмите кнопку NO ([F3]), чтобы вернуться к Шагу 2.



## 6. Для сохранения нажмите кнопку YES ([F1]).



В процессе сохранения отображается сообщение о ходе сохранения.



Чтобы остановить процесс и вернуться к Шагу 2 в ходе выполнения операции сохранения, нажмите кнопку CANCEL ([F3]).

### УВЕДОМЛЕНИЕ

Нельзя отсоединять USB-устройство хранения данных от разъема [USB TO DEVICE] или выключать питание модуля EAD10 в ходе выполнения операции сохранения данных. Это может привести к неисправности модуля EAD10 или повреждению памяти на USB-устройстве хранения данных.

После завершения процесса сохранения появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к Шагу 2.

## Load: загрузка файла

Позволяет загружать ранее сохраненные на USB-устройстве хранения данных файлы в модуль EAD10.

Если вы переместили файлы на компьютер для работы с файлами, не забудьте вернуть файлы обратно в корневой каталог на USB-устройстве хранения данных.

### ПРИМЕЧАНИЕ

Модуль EAD10 не может загружать файлы, которые находятся в подкаталоге (папке).



### Процедура

1. Подключите USB-устройство хранения данных, содержащее файлы, сохраненные с помощью модуля EAD10, к разъему [USB TO DEVICE].
2. Перейдите в раздел MENU/File/Load.

Отобразится следующий экран:





### 3. Выберите Type (тип файла).

**3-1.** Чтобы выбрать тип файла, который необходимо загрузить, используйте кнопки [+] и [-].

All	Все данные (все сцены, все волны, служебные данные и настройки триггеров)
AllScene	Данные сцен для всех сцен
OneScene	Данные сцены
Trigger	Настройки триггеров

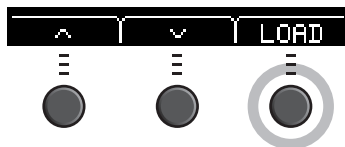
**Настройки** All, AllScene, OneScene, Trigger

### 4. Выберите файл, который необходимо загрузить.

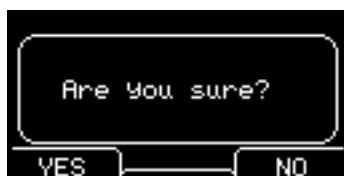
**4-1.** Используйте кнопки «↶» и «↷» ([F1] and [F2]), чтобы переместить курсор в пункт File, а затем используйте кнопки [-] и [+], чтобы выбрать файл для загрузки. Для загрузки будут представлены только файлы, соответствующие выбранному типу файлов.

**4-2.** При использовании типа OneScene выберите сцену, в которую вы хотите загрузить файл типа OneScene. Используйте кнопки «↶» и «↷» ([F1] and [F2]), чтобы переместить курсор на номер сцены, а затем используйте кнопки [-] и [+], чтобы выбрать сцену, в которую следует загрузить файл типа OneScene. Если сцена содержит волны пользователя, они тоже загружаются.

### 5. Нажмите кнопку LOAD ([F3]).

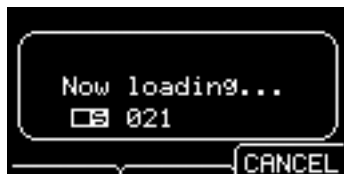


Появится экран подтверждения загрузки файла.



### 6. Для выполнения загрузки нажмите кнопку YES ([F1]).

В процессе сохранения отображается сообщение о ходе загрузки.



Чтобы остановить процесс и вернуться к Шагу 2 в ходе выполнения операции загрузки, нажмите кнопку CANCEL ([F3]).

#### УВЕДОМЛЕНИЕ

Нельзя отсоединять USB-устройство хранения данных от разъема [USB TO DEVICE] или выключать питание модуля EAD10 в ходе выполнения операции загрузки данных. Это может привести к неисправности модуля EAD10 или повреждению памяти на USB-устройстве хранения данных.

После завершения процесса загрузки появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к Шагу 2.



## Rename: переименование файла

Позволяет переименовать файл, сохраненный на USB-устройстве хранения данных.



### Процедура

1. Подключите USB-устройство хранения данных к разъему [USB TO DEVICE].
2. Перейдите в раздел MENU/File/Rename.

Отобразится следующий экран:



3. Выберите тип файла, который требуется переименовать.

**3-1.** Чтобы выбрать тип файла, который необходимо переименовать, используйте кнопки [+] и [-].

All	Все данные (все сцены, все волны, служебные данные и настройки триггеров)
AllScene	Данные сцен для всех сцен
OneScene	Данные сцены
Trigger	Настройки триггеров
Wav	Звуковой файл

**Настройки** All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

4. Выберите файл, который требуется переименовать.

**4-1.** Нажмите кнопку «↵» ([F2]), чтобы переместить курсор в пункт File.

**4-2.** Используйте кнопки [+] и [-], чтобы выбрать файл, который требуется переименовать.

5. Задайте новое имя для файла.

Нажмите кнопку «↵» ([F2]), чтобы переместить курсор вниз экрана.

Нажмите кнопку Name ([F2]), чтобы перейти на экран ввода имени файла.

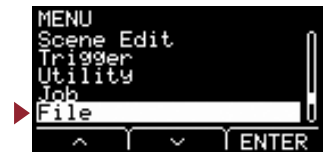
#### ● Ввод имени файла

1. Используйте кнопки [-] и [+], чтобы выбрать символ, а затем используйте кнопки «<<» и «>>» ([F1] и [F3]), чтобы переместить курсор на позицию следующего символа. Можно назначать имена файлов длиной до 16 символов.

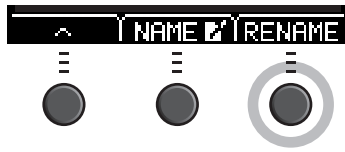


2. После ввода всех символов нажмите кнопку OK ([F2]).

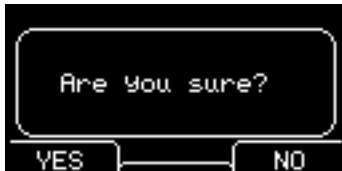




## 6. Нажмите кнопку RENAME ([F3]).



Появится экран подтверждения.



## 7. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы изменить имя.

### УВЕДОМЛЕНИЕ

Нельзя отсоединять USB-устройство хранения данных от разъема [USB TO DEVICE] или выключать питание модуля EAD10 в ходе выполнения операции переименования файла. Это может привести к неисправности модуля EAD10 или повреждению памяти на USB-устройстве хранения данных.

После завершения процесса переименования появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к Шагу 2.

## Delete: удаление файла

Данная операция удаляет файл на USB-устройстве хранения данных.



### Процедура

1. Подключите USB-устройство хранения данных с сохраненным файлом, который требуется удалить с помощью модуля EAD10, к разъему [USB TO DEVICE].
2. Перейдите в раздел MENU/File/Delete.

Отобразится следующий экран:





### 3. Выберите тип файла, который требуется удалить.

**3-1.** Используйте кнопки « $\wedge$ » и « $\vee$ » ([F1] и [F2]), чтобы переместить курсор в пункт Type.

**3-2.** Используйте кнопки [+] и [-], чтобы выбрать тип файла.

All	Все данные (все сцены, все волны, служебные данные и настройки триггеров)
AllScene	Данные сцен для всех сцен
OneScene	Данные сцены
Trigger	Настройки триггеров
Wav	Звуковой файл

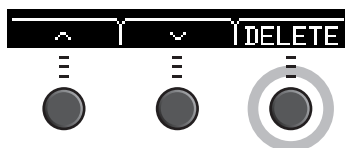
**Настройки** All, AllScene, OneScene, Trigger, Wav

### 4. Используйте кнопки « $\wedge$ » и « $\vee$ » ([F1] и [F2]), чтобы переместить курсор в пункт File.

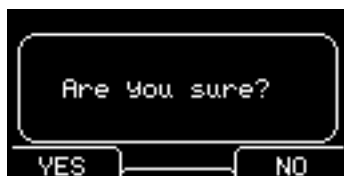
### 5. Чтобы выбрать имя файла, который необходимо удалить, используйте кнопки [+] и [-].

В зависимости от файлов, выбранных в Шаге 3, будут представлены только те файлы, которые можно удалить.

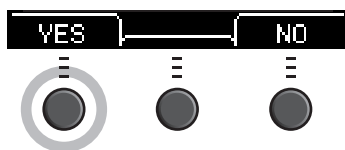
### 6. Нажмите кнопку DELETE ([F3]).



Появится экран подтверждения удаления.



### 7. Для удаления файла нажмите кнопку YES ([F1]).



#### УВЕДОМЛЕНИЕ

Нельзя отсоединять USB-устройство хранения данных от разъема [USB TO DEVICE] или выключать питание модуля EAD10 в ходе выполнения операции удаления файла. Это может привести к неисправности модуля EAD10 или повреждению памяти на USB-устройстве хранения данных.

После завершения процесса удаления появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к Шагу 2.



## Format: форматирование USB-устройства хранения данных

Иногда USB-устройства хранения данных невозможно использовать в их текущем состоянии. В таких случаях следует отформатировать USB-устройство хранения данных, следуя процедурам, указанным ниже.



### УВЕДОМЛЕНИЕ

При форматировании все данные на USB-устройстве хранения данных стираются. Прежде чем начинать форматирование, убедитесь, что на форматлируемом USB-устройстве хранения данных не осталось каких-либо важных данных.

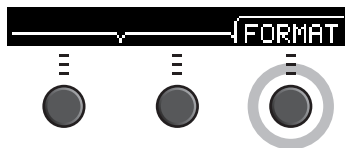
### Процедура

1. Подключите USB-устройство хранения данных к разъему [USB TO DEVICE].
2. Перейдите в раздел MENU/File/Format.

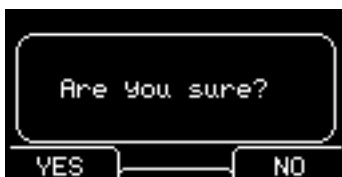
Отобразится следующий экран:



3. Нажмите кнопку FORMAT ([F3]).

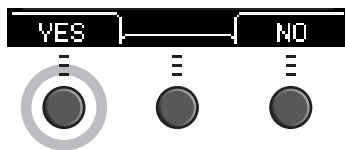


Появится экран подтверждения форматирования USB-устройства хранения данных.





#### 4. Для начала операции форматирования нажмите кнопку YES ([F1]).



#### УВЕДОМЛЕНИЕ

Нельзя отсоединять USB-устройство хранения данных от разъема [USB TO DEVICE] или выключать питание модуля EAD10 в ходе выполнения операции форматирования USB-устройства хранения данных. Это может привести к неисправности модуля EAD10 или повреждению памяти на USB-устройстве хранения данных.

После завершения форматирования появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к Шагу 2.

## File 2/2

### Memory Info: информация о памяти USB-устройства хранения данных

Отображает объем доступной памяти на USB-устройстве хранения данных.



**Total:** общий объем памяти (МБ)

Отображение общего объема памяти в мегабайтах (МБ).

**Free:** свободное пространство в памяти (МБ) (свободное пространство в памяти (%))

Свободное пространство в памяти отображается в мегабайтах (МБ). Также отображается доля свободного места во всей памяти в %.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

Единицы, используемые для отображения объема, изменяются в соответствии с размером памяти (КБ: килобайты, МБ: мегабайты, ГБ: гигабайты).

# Factory Reset



Позволяет восстановить заводские настройки по умолчанию для всех данных пользователя (сцены пользователя, настройки триггеров, волны, служебные программы, встроенная память записывающего устройства).



## Структура экрана настроек

### Factory Reset

Factory Reset восстановление заводских настроек

## Factory Reset: восстановление заводских настроек

### УВЕДОМЛЕНИЕ

При восстановлении заводских настроек по умолчанию удаляются все данные настроек пользователя. Обязательно предварительно сохраните все важные данные на USB-устройстве хранения данных (стр. 48).

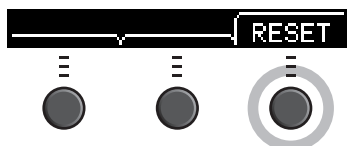
### Восстановление настроек по умолчанию

#### 1. Перейдите в раздел MENU/Factory Reset.

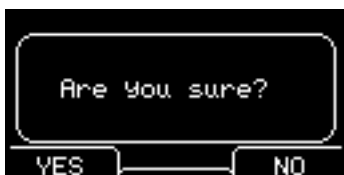
Отобразится следующий экран:



#### 2. Нажмите кнопку RESET ([F3]).

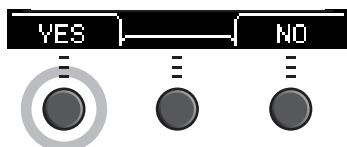


Появится экран подтверждения восстановления заводских настроек.



#### 3. Нажмите кнопку YES ([F1]), чтобы выполнить операцию восстановления заводских параметров.

Если вы не хотите выполнять восстановление заводских настроек, нажмите кнопку NO ([F3]).





Во время восстановления отображается следующее сообщение.

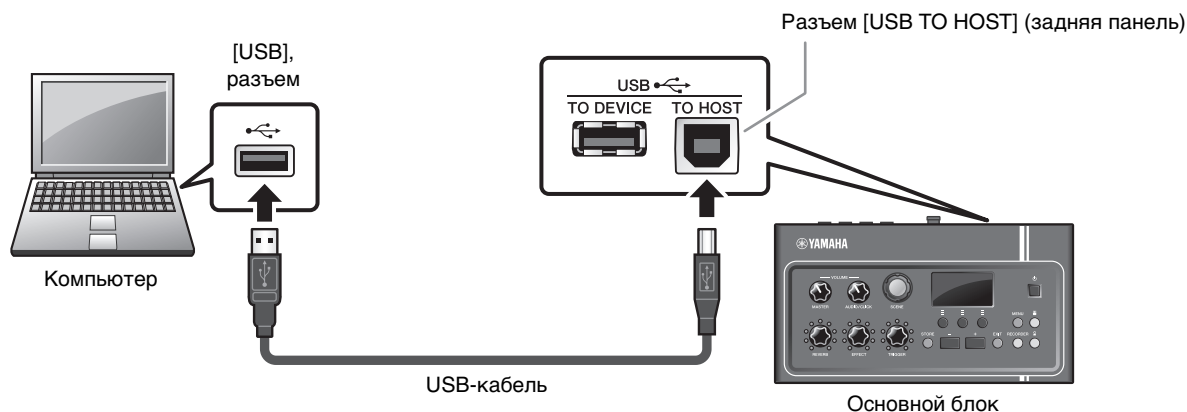


После завершения восстановления заводских настроек появляется сообщение Completed (Выполнено), и вы перейдете назад к экрану сцены.

# Подключение компьютера

Подключение основного блока к компьютеру с помощью кабеля USB позволяет передавать и получать аудио- или MIDI-данные.

В данном разделе описано, как подключать основной блок к компьютеру.



## ПРИМЕЧАНИЕ

USB-кабель не входит в комплект поставки. Для подключения основного блока к компьютеру используйте кабель типа USB A-B длиной не более 3 метров.

### ■ Техника безопасности при подключении к разъему [USB TO HOST]

Подключая компьютер к разъему [USB TO HOST], следуйте перечисленным ниже правилам. Их несоблюдение может привести к зависанию компьютера и повреждению или потере данных.

Если компьютер или модуль EAD10 зависли, перезапустите прикладное программное обеспечение или операционную систему компьютера или выключите питание модуля EAD10 и снова включите.

### УВЕДОМЛЕНИЕ

- Используйте кабель USB типа A-B. Также убедитесь, что длина кабеля составляет не более 3 метров. Не используйте кабели USB 3.0.
- Прежде чем подключать компьютер к разъему [USB TO HOST], отключите энергосберегающие режимы компьютера (режим приостановки, режим ожидания или спящий режим).
- Выполните следующие действия, прежде чем включать или выключать модуль EAD10, подсоединять USB-кабель к разъему [USB TO USB] или отсоединять USB-кабель от разъема [USB TO HOST].
  - Закройте все открытые программные приложения на компьютере.
- Подождите хотя бы шесть секунд после включения или выключения питания основного блока, подсоединения или отсоединения USB-кабеля.

## Установка драйвера Yamaha Steinberg USB Driver

Чтобы использовать аудиоданные на компьютере под управлением Windows, потребуется установить драйвер Yamaha Steinberg USB Driver.

### ПРИМЕЧАНИЕ

При использовании компьютера под управлением macOS или при использовании компьютера под управлением Windows только для работы с MIDI-данными установка драйвера Yamaha Steinberg USB Driver не требуется.

1. Загрузите самую последнюю версию драйвера Yamaha Steinberg USB Driver со следующего URL-адреса.  
<http://download.yamaha.com>.

Нажмите кнопку [↓ (имя драйвера)], загрузите и откройте файл.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- Информация о требованиях к системе представлена на указанной выше веб-странице.
- В целях улучшения продукта возможен выпуск обновлений драйвера Yamaha Steinberg USB Driver без предварительного уведомления. Подробные сведения и самую свежую информацию см. на указанном выше веб-сайте.

## 2. Установите драйвер Yamaha Steinberg USB Driver на своем компьютере.

Дополнительную информацию см. в Руководстве по установке драйвера Yamaha Steinberg USB Driver.

## Использование программного обеспечения DAW

Дополнительную информацию о записи и воспроизведении аудио см. в Руководстве пользователя программного обеспечения DAW.

В модуле EAD10 функции USB-аудио и записывающего устройства нельзя использовать одновременно.

Заводские настройки по умолчанию предусматривают автоматическое переключение на обработку по USB только MIDI-данных, когда используется записывающее устройство.

#### ● Справочник по MIDI-интерфейсу

Информация в отношении формата MIDI и создания музыки на компьютере предоставлена в Перечне данных (PDF).

Перечень данных (PDF) можно загрузить со следующей веб-страницы:

<http://download.yamaha.com>.

\* Корпорация Yamaha сохраняет за собой право на изменение данного URL-адреса в любой момент без предварительного уведомления.

## Драйвер Yamaha USB-MIDI

Обычно установка драйвера не требуется. Однако если вы столкнулись с нестабильной работой или другими сложностями, загрузите с указанной ниже веб-страницы драйвер USB-MIDI и установите его на компьютере.

Сайт Yamaha Downloads: <http://download.yamaha.com>.

Введите номер модели, а затем выберите драйвер USB-MIDI, соответствующий вашей операционной системе.

Инструкции по установке драйвера см. в Руководстве по установке, которое включено в загружаемый файл.

#### ПРИМЕЧАНИЕ

- В зависимости от используемой операционной системы драйвер Yamaha USB-MIDI может быть несовместим с данным модулем.
- Для компьютеров под управлением MacOS установка драйверов не требуется, так как используются стандартные драйверы этой операционной системы.