



# Справочное руководство

## Содержание

|  |           |   |            |
|--|-----------|---|------------|
| <b>Использование руководств по MODX+ .....</b>             | <b>2</b>  | <b>Smart Morph (Умная трансформация) .....</b>            | <b>94</b>  |
| <b>Основная структура .....</b>                            | <b>3</b>  | <b>Функция DAW Remote .....</b>                           | <b>101</b> |
| <b>Функциональные блоки .....</b>                          | <b>3</b>  | Настройка функции DAW Remote .....                        | 101        |
| <b>Блок тон-генератора .....</b>                           | <b>4</b>  | Управление программным обеспечением DAW из MODX+ .....    | 102        |
| Блок тон-генератора .....                                  | 4         | <b>Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование</b>            |            |
| <b>Блок аналогово-цифрового входа .....</b>                | <b>10</b> | <b>обычной партии (AWM2)) .....</b>                       | <b>104</b> |
| <b>Блок секвенсора .....</b>                               | <b>10</b> | Element Common Edit (Common) (Редактирование общих        |            |
| <b>Блок арпеджио .....</b>                                 | <b>11</b> | параметров элемента) .....                                | 104        |
| Категории арпеджио .....                                   | 11        | Element Edit (Редактирование элементов) .....             | 145        |
| Подкатегории .....   | 11        | Element All (Все элементы) .....                          | 169        |
| Название типа арпеджио .....                               | 12        | <b>Редактирование партии ударных .....</b>                | <b>172</b> |
| Настройки, связанные с арпеджио .....                      | 13        | Экран Key Common Edit (Common) (Редактирование общих      |            |
| Типы воспроизведения арпеджио .....                        | 14        | параметров клавиши (общие)) .....                         | 172        |
| Создание арпеджио .....                                    | 16        | Key Edit (Редактирование клавиш) .....                    | 179        |
| <b>Блок секвенсора движения .....</b>                      | <b>17</b> | <b>Normal Part (FM-X) Edit (редактирование обычной</b>    |            |
| <b>Блок эффектов .....</b>                                 | <b>19</b> | <b>партии (FM-X)) .....</b>                               | <b>184</b> |
| Структура блока эффектов .....                             | 19        | Экран Operator Common Edit (Common) (Редактирование       |            |
| Подключение эффектов .....                                 | 20        | общих параметров оператора (общий)) .....                 | 184        |
| Об эффекте Vocoder (Вокодер) .....                         | 20        | Экран Operator Edit (Operator) (Редактирование            |            |
| <b>Блок повторителя огибающей .....</b>                    | <b>21</b> | оператора) .....  | 194        |
| <b>Блок контроллеров .....</b>                             | <b>22</b> | <b>Функция Common/Audio Edit (Общие /</b>                 |            |
| Клавиатура .....   | 22        | <b>редактирование аудио) (Common/Audio) .....</b>         | <b>198</b> |
| Регулятор высоты звука .....                               | 22        | <b>Category Search (Поиск категории) .....</b>            | <b>215</b> |
| Колесико модуляции .....                                   | 22        | Performance Category Search (Поиск категории              |            |
| Назначаемые переключатели .....                            | 22        | исполнения) .....   | 215        |
| Применение регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков ..... | 22        | Arpeggio Category Search (Поиск категории арпеджио) ..... | 219        |
| Мультирегулятор Super Knob .....                           | 22        | Waveform Category Search (Поиск категории                 |            |
| <b>Внутренняя память .....</b>                             | <b>23</b> | волновой формы) .....                                     | 221        |
| <b>Справочник .....</b>                                    | <b>25</b> | Rhythm Pattern (Ритмическая фраза) .....                  | 223        |
| <b>Настройка экрана (сенсорной панели) .....</b>           | <b>25</b> | <b>Экран Utility (Служебный) .....</b>                    | <b>226</b> |
| <b>Воспроизведение исполнения (Главный экран) .....</b>    | <b>27</b> | <b>Live Set (Живой набор) .....</b>                       | <b>255</b> |
| <b>Motion Control (Контроль движения) .....</b>            | <b>34</b> | Live Set (Живой набор) .....                              | 255        |
| <b>Микширование .....</b>                                  | <b>51</b> | Live Set Edit (Редактирование живого набора) .....        | 256        |
| <b>Сцена .....</b>   | <b>56</b> | Live Set Register (Регистрация живого набора) .....       | 260        |
| <b>Воспроизведение/запись .....</b>                        | <b>62</b> | <b>Подключение iPhone или iPad .....</b>                  | <b>261</b> |
|  |           | <b>Подключение внешних MIDI-инструментов .....</b>        | <b>261</b> |
|  |           | Управление MODX+ с внешней MIDI-клавиатуры или            |            |
|  |           | синтезатора .....   | 261        |
|  |           | Управление внешней MIDI-клавиатуры или синтезатора        |            |
|  |           | производится с инструмента MODX+ .....                    | 262        |
|  |           | Обращение с внешней клавиатурой MIDI как со встроенной    |            |
|  |           | клавиатурой с подключением через кабель USB .....         | 262        |

# Использование руководств по MODX+

В комплект поставки синтезатора MODX6+/MODX7+/MODX8+ входят четыре разных руководства: Руководство пользователя, Справочное руководство (данный документ), Руководство по параметрам синтезатора и Перечень данных. Руководство пользователя представляет собой печатный буклет, упакованный вместе с синтезатором, данное Справочное руководство, Руководство по параметрам синтезатора и Перечень данных доступны для загрузки на нашей веб-странице в виде документов формата PDF.



## Руководство пользователя (печатный буклет)

Содержит инструкции по установке MODX6+/MODX7+/MODX8+ и выполнению основных операций.

- В этом руководстве приведены описания следующих операций.
- Выбор исполнений
- Игра на клавиатуре
- Создание собственных живых наборов
- Редактирование настроек
- Запись и воспроизведение
- Использование в качестве основной клавиатуры
- Подключение микрофона или аудиоустройства
- Выполнение глобальных системных настроек
- Подключение внешних MIDI-инструментов
- Использование подключенного компьютера
- Сохранение и загрузка данных



## Справочное руководство (данный документ формата PDF)

Содержит описание внутренней конструкции инструмента MODX+ и описание различных параметров, для которых предусмотрена возможность регулировки и задания значений.



## Руководство по параметрам синтезатора (документ в формате PDF)

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



## Data List (Перечень данных) (документ в формате PDF)

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

## Использование Справочного руководства

- Использование вкладок с названиями экранов, расположенных вдоль верхнего края каждой страницы в разделе Reference (Справочник), позволяет перейти на страницу с описаниями параметров соответствующего экрана.
- Можно нажать любой номер страницы в содержании или описательном тексте, чтобы перейти на соответствующую страницу.
- Кроме того, можно щелкнуть нужные элементы и разделы, которые требуется просмотреть, в указателе Bookmarks (Закладки) слева от главного окна и перейти к соответствующей странице. (Если указатель не отображается, щелкните вкладку Bookmarks, чтобы его открыть.)
- Если нужно найти информацию о конкретной теме, функции или свойстве, выберите в меню Edit (Редактирование) программы Adobe Reader пункты Find (Найти) или Search (Поиск) и введите ключевое слово для поиска информации по всему документу.

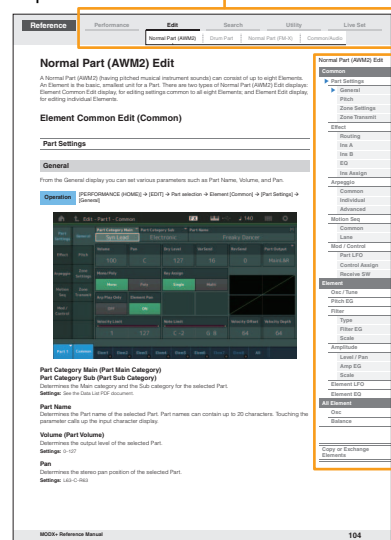
**ПРИМЕЧАНИЕ** Самую последнюю версию Adobe® Reader® можно загрузить со следующей веб-страницы.  
<http://www.adobe.com/products/reader/>

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

## Информация

- Иллюстрации и снимки ЖК-дисплеев приведены в данном руководстве только в качестве примеров. Действительные изображения на дисплее могут отличаться от иллюстраций в данном руководстве.
- Все остальные товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.
- iPhone, iPad и Lightning являются товарными знаками корпорации Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.

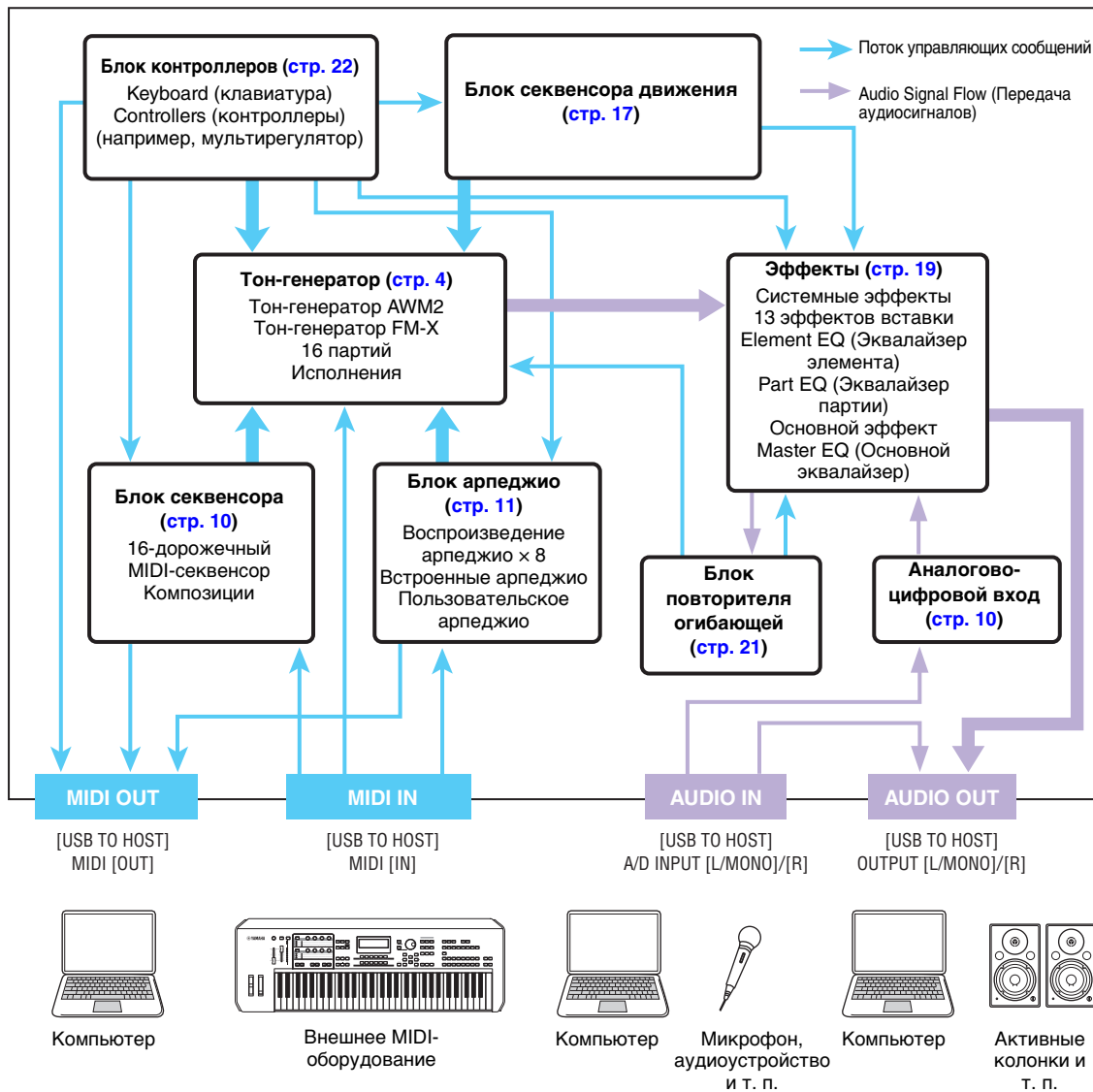
Выбор вкладки с названием      Выбор функции экрана



# Основная структура

## Функциональные блоки

Система MODX6+/MODX7+/MODX8+ состоит из восьми основных функциональных блоков: тон-генератор, аналогово-цифровой вход, секвенсор, секвенсор движения, арпеджи, контроллер, эффект и повторитель огибающей.



### Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| ▶ Functional blocks     |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

### Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

### AWM2 (Advanced Wave Memory (Расширенная волновая память) 2)

Этот инструмент оснащен блоком тон-генератора AWM2. AWM2 (Расширенная волновая память 2) — синтезирующая система, базирующаяся на сэмплованных волнах (звуковом материале) и используемая во многих синтезаторах Yamaha. Для большей реалистичности в каждом тембре AWM2 применяется несколько сэмплов форм сигнала реального инструмента. Более того, предусмотрена возможность применения различных параметров — генератор огибающих, фильтр, модуляция и др.

## FM-X

Помимо блока AWM2 этот синтезатор также оснащен тон-генератором FM-X. FM в FM-X означает Frequency modulation (частотная модуляция). Этот тип тонового генератора модулирует частоту базовой звуковой волновой формы с использованием другой волновой формы, в результате чего получается совершенно новая волновая форма. В этом синтезаторе есть восемь операторов FM и 88 полноценных различных типов алгоритмов. Комбинируя последовательности операторов и контролируя модуляцию с помощью других параметров, таких как уровни и огибающие, а также используя высококачественные фильтры, эффекты и настройки эквалайзера, свойственные AWM2, можно создавать звуки с богатой текстурой и сложным звучанием.

# Блок тон-генератора

Блок тон-генератора фактически генерирует звук, реагируя на MIDI-сообщения, поступающие от блока секвенсора, блока контроллера, блока арпеджио и от внешнего MIDI-инструмента. MIDI-сообщения назначаются для 16 независимых каналов, и этот инструмент способен одновременно воспроизводить 16 отдельных партий через 16 MIDI-каналов. Тем не менее 16-канальное ограничение можно преодолеть, используя отдельные «MIDI-порты», каждый из которых поддерживает 16 каналов. Блок тон-генератора этого инструмента позволяет обрабатывать сообщения MIDI по порту 1.

## Блок тон-генератора

### Исполнения

Исполнение — отдельный набор звуков, состоящий из нескольких партий. Можно менять звуки по своему усмотрению, выбрав подходящее исполнение. Любое исполнение имеет два типа параметров: уникальные для каждой партии и общие для всех партий. Можно изменить все исполнение на экране Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) ([стр. 198](#)).

### Структура партии в исполнении

Исполнение состоит из 16 партий, и можно создавать исполнения (в которых сочетаются несколько партий в слоях либо в других конфигурациях), используя клавиатуру.

### Партии

В инструменте существует три типа партии: обычные партии (AWM2), обычные партии (FM-X) и партии ударных. Обычные партии (AWM2) — это в основном звуки разных музыкальных инструментов, которые могут воспроизводиться в полном диапазоне клавиатуры. Кроме того, обычные партии (FM-X) — это в основном звуки разных музыкальных инструментов, созданные ЧМ-синтезом. Партии ударных в основном представляют собой звуки перкуссии/ударных, которые назначаются для отдельных нот. Обычная партия (AWM2) может состоять не более чем из восьми элементов, обычная партия (FM-X) может состоять не более чем из восьми операторов, а партия ударных может состоять не более чем из 73 клавиш ударных.

Элемент/оператор/клавиша ударных является наименьшим базовым компонентом партии. Комбинируя различные элементы/операторы/клавиши, можно создавать партии для формирования более реалистичного звучания или различных типов богатых текстурами звуков. Любая партия создается путем редактирования параметров, уникальных для каждого элемента (параметры Element Edit (Редактирование элемента), параметры Operator Edit (Редактирование оператора)/параметры Key Edit (Редактирование клавиши), и параметров, общих для всех элементов/операторов/клавиш (параметры Element Common Edit (Редактирование общих элементов), Operator Common Edit (Редактирование общих операторов) и Key Common Edit (Редактирование общих клавиш)).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Инструкции по редактированию обычной партии (AWM2) см. на [стр. 104](#). Инструкции по редактированию обычной партии (FM-X) см. на [стр. 184](#). Инструкции по редактированию партии ударных см. на [стр. 172](#).

## Основная структура

|   |                         |
|---|-------------------------|
| ▶ | Functional blocks       |
| ▶ | Tone Generator block    |
|   | A/D Input block         |
|   | Sequencer block         |
|   | Arpeggio block          |
|   | Motion Sequencer block  |
|   | Effect block            |
|   | Envelope Follower block |
|   | Controller block        |
|   | Internal Memory         |

## Справочник

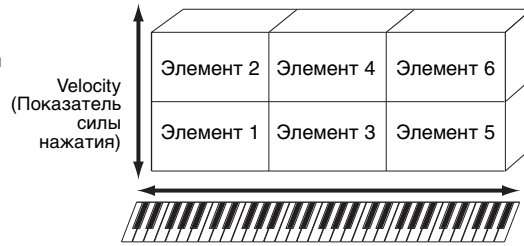
|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Обычные партии (AWM2), обычные партии (FM-X) и партии ударных

### Обычные партии (AWM2)

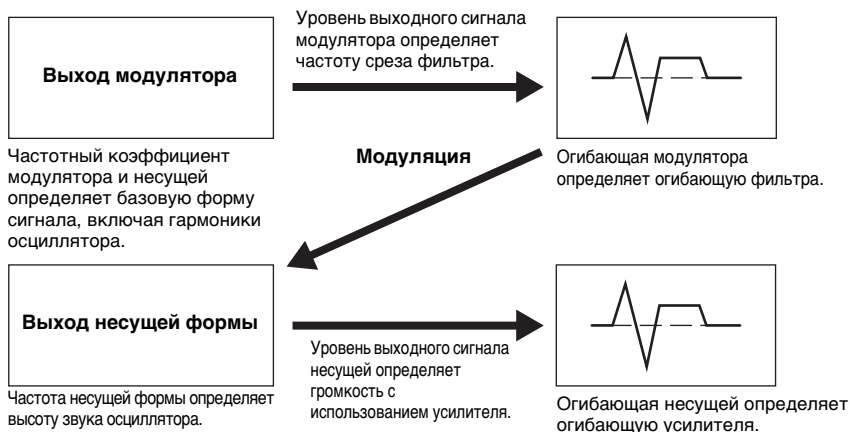
Эти партии играют обычным образом на клавиатуре, при этом стандартные высоты для каждой клавиши генерируются AWM2. Обычная партия содержит до восьми элементов. В зависимости от настроек в режиме редактирования партии эти элементы могут звучать одновременно, или разные элементы звучат в соответствии с нотным диапазоном, диапазоном силы нажатия и настройками XA (Expanded Articulation — расширенная артикуляция) (стр. 6).

На рисунке представлен пример обычной партии (AWM2). Поскольку шесть элементов в данном примере распределены и по нотному диапазону клавиатуры, и по диапазону силы нажатия, звучат разные элементы в зависимости от проигрываемой ноты и силы ее нажатия. В распределении по силе нажатия элементы 1, 3 и 5 звучат при мягком нажатии клавиш, в то время как элементы 2, 4 и 6 звучат при сильном нажатии. В нотном распределении элементы 1 и 2 звучат в нижнем диапазоне клавиатуры, элементы 3 и 4 звучат в среднем диапазоне, а элементы 5 и 6 — в верхнем диапазоне. В распределении по силе нажатия элементы 1, 3 и 5 звучат при мягком нажатии клавиш, в то время как элементы 2, 4 и 6 звучат при сильном нажатии. Примером практического использования такого распределения является партия фортепиано, которую можно составить из шести различных сэмплов. Элементы 1, 3 и 5 будут звучать при мягком нажатии клавиш в соответствующих нотных диапазонах, а элементы 2, 4 и 6 — при сильном нажатии клавиш в каждом соответствующем нотном диапазоне. Практически этот инструмент обеспечивает еще большую гибкость, позволяя использовать до восьми независимых элементов.



### Обычные партии (FM-X)

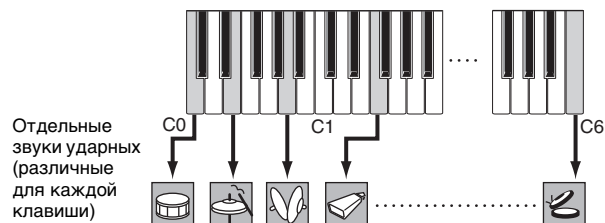
Эти партии также играют обычным образом на клавиатуре, при этом стандартные высоты для каждой клавиши генерируются с помощью ЧМ-синтеза. Звук обычной партии (FM-X) формируется за счет модуляции частоты или фундаментальной формы сигнала с другой формой сигнала. Оператор, который формирует базовую волновую форму, является «несущей формой», а оператор, модулирующий эти волновые формы, — «модулятором». Комбинация числа операторов называется «алгоритмом». Форма сигнала оператора — это простая синусоидальная волна, не содержащая гармоник, кроме базового тона. Однако вы можете создавать гармоник, модулируя форму сигнала с другими операторами. Способ создания гармоник зависит от выходных уровней модуляторов и частоты несущих и модуляторов. С другой стороны, базовая высота звука определяется частотой несущей, а уровень выходного сигнала — выходным уровнем несущей. На рисунке ниже показан базовый способ создания FM-звука с помощью аналогового синтезатора.



Хотя на представленном выше рисунке показаны формы сигнала, сгенерированные двумя операторами, MODX+ имеет восемь операторов. Комбинация ряда операторов называется «алгоритмом», и этот синтезатор поддерживает параметры для настройки алгоритма.

### Партии ударных

Партии ударных в основном представляют собой звуки перкуссии/ударных, которые назначаются для отдельных нот на клавиатуре (C0–C6). В отличие от элементов клавиша ударных эквивалентна соответствующей ноте, это означает, что изменить ее диапазон невозможно. Звуки ударных или перкуссии назначаются для каждой из клавиш ударных. Можно создать различные типы партий ударных, изменяя звук ударных и перкуссии для каждой клавиши и редактируя параметры, такие как высота тона и EG (Генератор огибающих).



## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| ▶ Tone Generator block  |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Расширенная артикуляция (XA)

Расширенная артикуляция (XA) — это система тон-генератора, обеспечивающая повышенную гибкость исполнения и естественность звучания. Эта функция позволяет пользователю более эффективно использовать технологии воссоздания естественного звучания и исполнения, такие как легато и стаккато, а также предоставляет другие уникальные режимы для случайного или альтернативного изменения звука во время игры.

### Реалистичное исполнение легато

Этот инструмент более точно воспроизводит эффект легато, обеспечивая звучание определенных элементов при игре легато и звучание других элементов при обычной игре (для параметра XA Control задается значение Normal (Обычный) или Legato (Легато)).

### Достоверное звучание при отпуске клавиши

Инструмент MODX+ воспроизводит эти специальные характерные звуки с помощью задания для параметра XA Control определенных элементов значения Key Off (Клавиша отпущена).

### Слабые звуковые вариации для каждой проигрываемой ноты

Инструмент MODX+ более точно воспроизводит слабые звуковые вариации при задании для параметра XA Control значений Cycle (Цикл) или Random (Случайный).

### Переключение между различными звуками для воссоздания естественного исполнения на акустическом инструменте

Акустические инструменты имеют уникальные характеристики и при исполнении воспроизводят специфичные, уникальные звуки в определенные моменты времени. Такие звуки воспроизводятся при атаке языка на флейте или при воспроизведении высоких гармоник на акустической гитаре. Инструмент MODX+ воссоздает эти специфические звуки, позволяя пользователю переключать звуки во время игры с помощью кнопок [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] и следующих настроек параметра XA Control: «A.SW1 On», «A.SW2 On» и «A.SW Off».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Включить и выключить кнопки [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] также можно, передавая с внешнего устройства номер Control Change (Изменение управления), определяемый на экране Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) ([Control] (Управление) → [Control Number]) (Номер управления) (стр. 206) с внешнего устройства.

### Новые звуки и новые стили игры

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

## Система контроля движения

Система контроля движения — это абсолютно новая функция для управления движениями (ритмическими, многомерными изменениями звука) в реальном времени. Эта невероятная, мощная функция динамически изменяет звучание инструмента на совершенно новом уровне, меняя текстуру и ритм, реализуя потрясающие эффекты освещения и экспрессивно реагируя на ваши творческие идеи. Система контроля движения обеспечивает три основных функции.

### Мультирегулятор Super Knob

Для создания многомерных звуковых изменений и их улучшения с помощью насыщенных, постоянно меняющихся эффектов. Можно одновременно управлять несколькими параметрами.

### Motion Sequencer (Секвенсор движения)

Для постоянно меняющихся изменений звука. Функция Motion Sequencer (Секвенсор движения) позволяет динамически менять звуки, используя параметры, в зависимости от последовательностей, созданных заранее. Она обеспечивает контроль в реальном времени над меняющимися звуками на основе различных последовательностей, таких как темп, арпеджио или ритм подключенных внешних устройств.

### Envelope Follower (Повторитель огибающей)

Повторитель огибающей — это функция обнаружения огибающей громкости входного сигнала и динамического изменения звука.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Повторитель огибающей можно контролировать не только аудиосигналом с внешнего устройства, но и выводом всех партий.

## Основная структура

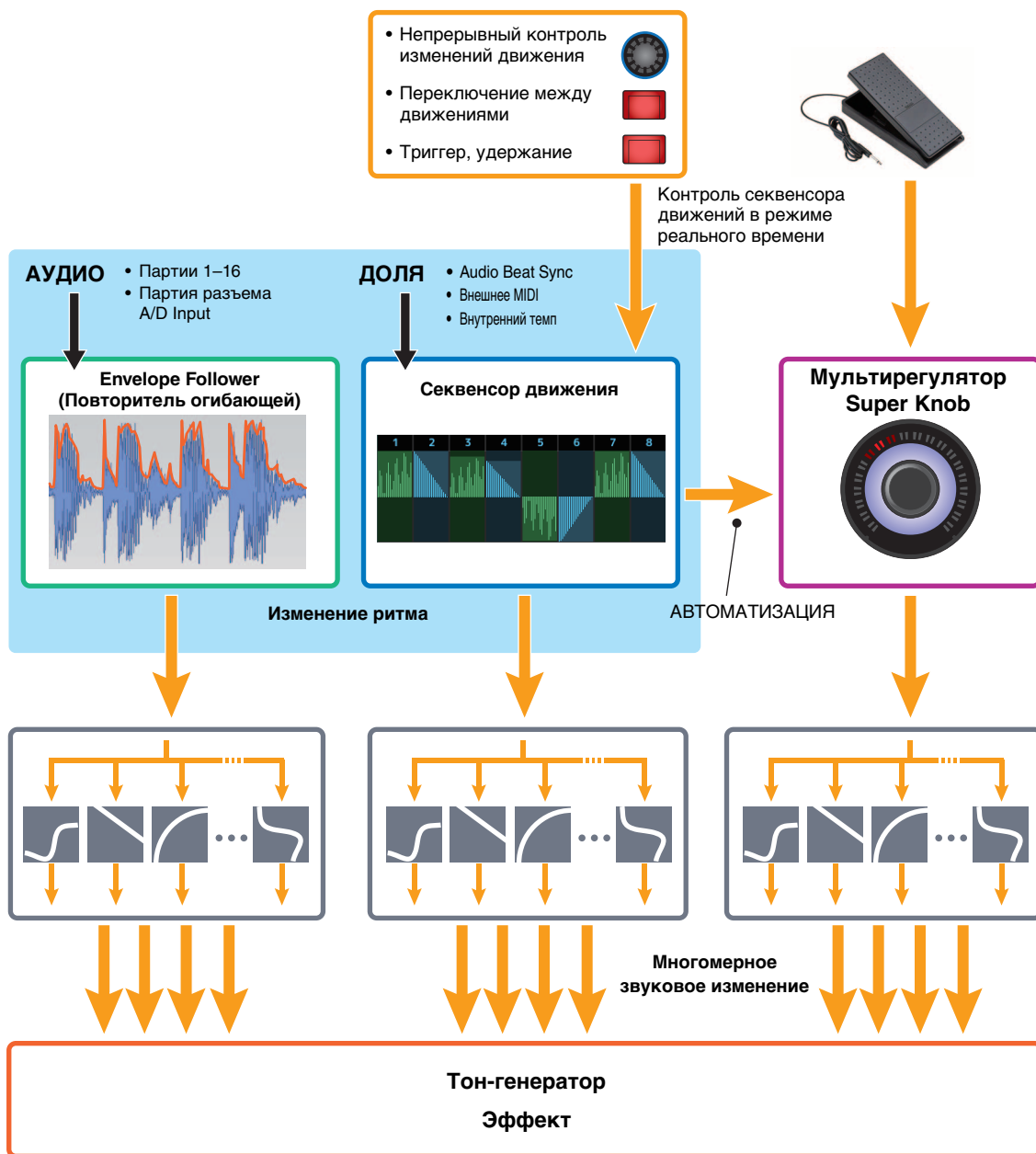
|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| ▶ Tone Generator block  |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |



## Структура системы контроля движения



## Основная структура

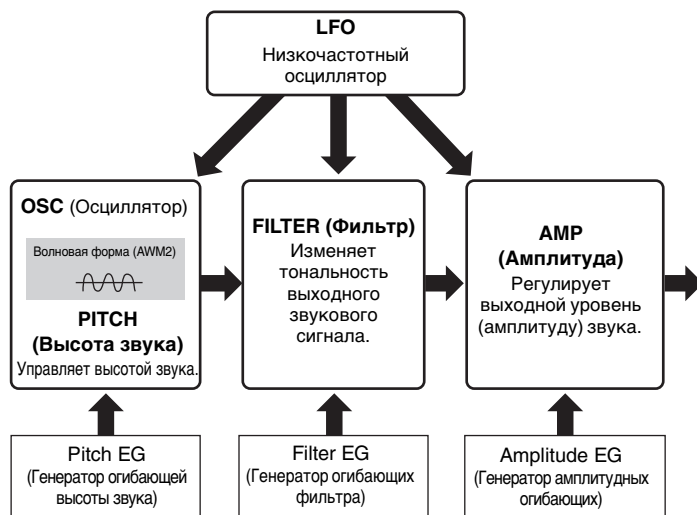
|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| ▶ Tone Generator block  |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Элементы, клавиши ударных и операторы

В инструменте MODX+ элементы / клавиши ударных / операторы представляют собой наименьшие «строительные блоки», составляющие партию. Эти небольшие звуковые компоненты можно построить, улучшить и обработать, используя разнообразные параметры традиционного синтезатора, такие как Pitch EG (Генератор огибающей высоты), Filter EG (Генератор огибающих фильтра), Amplitude EG (Генератор амплитудных огибающих) и LFO (Низкочастотный осциллятор).



### Oscillator (Осциллятор)

Этот блок позволяет назначить волновую форму (или базовый звуковой материал) каждому из элементов/операторов/клавиш. Параметры, связанные с осциллятором, могут быть заданы следующим образом.

- Для обычных партий (AWM2) и партий ударных  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Osc/Tune] (стр. 145, стр. 179)
- Для обычных партий (FM-X)  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Form/Freq] (стр. 194)

### Pitch (Высота звука)

Этот блок позволяет контролировать, как меняется высота звука в течение времени. Параметры, связанные с высотой звука, могут быть заданы следующим образом.

- Для обычных партий (AWM2) и партий ударных  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Osc/Tune] (стр. 145, стр. 179)
- Для обычных партий (FM-X)  
[EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Pitch/Filter] (стр. 187)

Параметры, связанные с генератором огибающих высоты, могут быть заданы следующим образом.

- Для обычных партий (AWM2)  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Pitch EG] (стр. 150)
- Для обычных партий (FM-X)  
[EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Pitch/Filter] (стр. 187)

### Filter (Фильтр)

Этот блок изменяет тон звукового сигнала, срезая определенные частоты выходного звукового сигнала. Кроме того, путем настройки FEG (Генератора огибающих фильтра) можно управлять изменением частоты среза фильтра с течением времени. Параметры, связанные с фильтром и генератором огибающих фильтра, могут быть заданы следующим образом.

- Для обычных партий (AWM2) и партий ударных  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] (стр. 152, стр. 181)
- Для обычных партий (FM-X)  
[EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Pitch/Filter] (стр. 187)

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| ▶ Tone Generator block  |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |



## Amplitude (Амплитуда)

Этот блок обеспечивает управление уровнем выходного сигнала (амплитуда) элемента / клавиши ударных / оператора. Параметры, связанные с амплитудой и амплитудой генератора огибающей, могут быть заданы следующим образом.

- Для обычных партий (AWM2)  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] (стр. 160)
- Для партий ударных  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Level/Pan] (стр. 182)
- Для обычных партий (FM-X)  
[EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Level] (стр. 196)

## LFO (Низкочастотный осциллятор)

В соответствии со своим названием LFO генерирует низкочастотный волновой сигнал.

Эти волны могут использоваться для изменения высоты звука, фильтра или амплитуды любого элемента/оператора с целью создания эффектов, таких как вибрато, вау и тремоло. Существует два типа низкочастотных осцилляторов: осциллятор партии, который является общим для всех элементов/операторов, а также осциллятор элемента, который является уникальным для каждого элемента.

Параметры, связанные с осциллятором партии, могут быть заданы следующим образом.

- Для обычных партий (AWM2)  
[EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] (стр. 134)
- Для обычных партий (FM-X)  
[EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO] или [2nd LFO] (стр. 191)

Параметры, связанные с осциллятором элемента, могут быть заданы следующим образом.

[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Element LFO] (стр. 165)

### Максимальная полифония

Максимальной полифонией называется максимальное количество нот от внутреннего тон-генератора инструмента, которые могут звучать одновременно.

Максимальная полифония этого синтезатора составляет 128 для AWM2 и 128 для FM-X. Когда внутренний блок тон-генератора принимает количество нот, превышающее максимальную полифонию, ранее проигрываемые ноты отсекаются. Учтите, что это может быть особенно заметно при использовании партий без затухания.

Более того, максимальная полифония применяется к количеству используемых элементов/клавиш ударных, а не к количеству партий. Когда используются обычные партии (AWM2), содержащие до восьми элементов, максимальное количество одновременно воспроизводимых нот может быть менее 128.

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| ▶ Tone Generator block  |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

# Блок аналогово-цифрового входа

Этот блок обрабатывает входные аудиосигналы из гнезд A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Для таких аудиосигналов могут быть заданы различные параметры, например громкость, панорама и эффект. Звук выводится вместе с другими партиями. К входному аудиосигналу, поступающему с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R], можно применить эффект Insertion (Вставка), системные эффекты, основные эффекты и основной эквалайзер.

Параметры, связанные с блоком аналогово-цифрового входа, могут быть заданы следующим образом.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing] (стр. 51)  
[EDIT] → Партия [Common] → [Audio In] → [Mixing] (стр. 200)

Эффект, который можно применить к входному аудиосигналу с разъемов A/D INPUT [L]/[R], можно определить следующим образом.

[EDIT] → Партия [Common] → [Audio In] → [Routing] (стр. 201)

Усиление аудиосигнала с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R] можно настроить, используя ручку-регулятор A/D INPUT [GAIN] на панели инструмента. Кроме того, можно включить/выключить аудиосигнал с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R], используя кнопку A/D INPUT [ON/OFF].

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → “A/D Input” (стр. 231)

# Блок секвенсора

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

## Композиции

Композиция создается путем записи своего исполнения на клавиатуре в виде последовательности MIDI-данных на отдельные дорожки. В MODX+ может храниться до 128 композиций.

## Дорожки

Это область памяти на секвенсоре, в которой хранятся музыкальные исполнения. Одна партия может быть записана на одну дорожку. Так как MODX+ поддерживает 16 дорожек для одной композиции, можно записывать и воспроизводить исполнение, состоящее из 16 партий.

## Запись MIDI

Вы можете записать свою игру на клавиатуре в композицию. Пользователь может записать операции с регуляторами, операции с контроллерами и воспроизведение арпеджио, а также игру на клавиатуре на определенную дорожку в виде MIDI-событий. Ваше исполнение на клавиатуре и операции с контроллером/регулятором будут записаны на дорожке, если включен соответствующий переключатель управления клавиатурой для этой партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Сообщения об изменении управления и сообщения об изменении параметров могут быть записаны путем управления регуляторами. Подробнее о сообщениях Control Change (Изменение управления) см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о выполнении этой операции см. в Руководстве пользователя.

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| ▶ A/D Input block       |
| ▶ Sequencer block       |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

# Блок арпеджио

Этот блок позволяет пользователю автоматически включать музыкальные и ритмические фразы, просто нажимая одну или несколько нот на клавиатуре. Последовательность арпеджио Yamaha также изменяется в ответ на проигрываемые ноты или аккорды, обеспечивая широкое разнообразие воспроизводимых фраз и воплощение идей как при сочинении музыки, так и при исполнении.

## Категории арпеджио

Типы арпеджио разделяются на 18 приведенных ниже категорий (включая No Assign и Control/Hybrid Seq). Эти категории базируются на типах музыкальных инструментов.

### Список категорий Arpeggio Type (Тип арпеджио)

|       |                               |
|-------|-------------------------------|
| Piano | Piano (Фортепиано)            |
| Keys  | Keyboard (Клавиатура)         |
| Organ | Organ (Орган)                 |
| Gtr   | Guitar (Гитара)               |
| Bass  | Bass (Бас)                    |
| Str   | String (Струнные)             |
| Brass | Brass (Медные духовые)        |
| WW    | Woodwind (Деревянные духовые) |
| SynLd | Syn Lead (Соло синтезатора)   |

|       |   |
|-------|---|
| Pad   | Pad/Choir (Пэд/хор)   |
| SynCp | Syn Comp (Синтезаторный компрессор)   |
| CPerc | Chromatic Perc (Хроматическая перкуссия)  |
| Dr/Pc | Drum/Perc (Ударные/перкуссия)   |
| S.FX  | Sound FX (Звук FX)  |
| M.FX  | Musical FX (Музыка FX)  |
| Ethnc | Ethnic (Этнические)   |
| ---   | No Assign (Не назначено)  |
| Ct/Hb | Control / Hybrid Seq (Последовательность управления / гибридная последовательность) |

## Подкатегории

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

### Список подкатегорий Arpeggio Type (Тип арпеджио)

|             |   |
|-------------|---|
| Rock        | Rock (Рок)  |
| Pop Rock    | Pop Rock (Популярный рок)                         |
| Ballad      | Ballad (Баллада)                                  |
| Chill       | Chillout / Ambient (Чилл-аут / эмбиент)           |
| Hip Hop     | Hip Hop (Хип-хоп)                                 |
| Funk        | Funk (Фанк)                                       |
| Modern R&B  | Modern R&B (Современный ритм-энд-блюз)            |
| Classic R&B | Classic R&B (Классический ритм-энд-блюз)          |
| House       | House / Dance Pop (Хаус / данс-поп)               |
| Techno      | Techno / Trance (Техно/транс)                     |
| Jazz        | Jazz / Swing (Джаз/свинг)                         |
| D&B         | D&B / Breakbeats (Дан-энд-брейтстрим / брейк-бит) |
| Latin       | Latin (Латина)                                    |

|           |   |
|-----------|---|
| World     | World (Музыка народов мира)                               |
| General   | General (Общие настройки)                                 |
| No Assign | No Assign (Не назначено)                                  |
| Filter    | Filter* (Фильтр)  |
| Exprs     | Expression* (Выразительность)                             |
| Pan       | Pan (Панорама)*   |
| Mod       | Modulation (Модуляция)*                                   |
| PBend     | Pitch Bend (Изменение высоты звука)*                      |
| Assign    | Assign 1/2 (Назначение 1/2)*                              |
| Comb      | Comb (Комб.)*   |
| Zone      | Zone Velocity (Показатель силы нажатия клавиши по зонам)* |
| Z.Pad     | Zone Vel for Pad (Показатель силы нажатия для пэда)*      |

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Category Search (Поиск категории) подкатегории, отмеченные звездочкой (\*), отображаются только при выборе Control/Hybrid Seq (Последовательность управления / гибридная последовательность) в качестве типа категории.

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| ▶ Arpeggio block        |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Название типа арпеджио

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

### Тип арпеджио с символами «\_N» в конце названия типа (например, HipHop1\_N)

Эти арпеджио предназначены для использования с обычной партией, а арпеджио со сложными нотами могут быть созданы даже при включении одной ноты (стр. 14).

### Тип арпеджио с символами «\_C» в конце названия типа (например, Rock1\_C)

Эти арпеджио предназначены для использования с обычной партией, а правильные арпеджио могут быть созданы в соответствии с аккордом, который играет (стр. 14).

### Типы арпеджио с обычным названием (например, UpOct1)

Кроме перечисленных выше типов имеются три следующих типа воспроизведения: арпеджио, созданные для использования обычных партий и воспроизводимые только при проигрывании нот и их октавных нот (стр. 14), арпеджио, созданные для использования партий ударных (стр. 15), и арпеджио, содержащие в основном ненотные события (стр. 15).

### Тип арпеджио с символами «\_AF1», «\_AF2» или «\_AF1&2» в конце названия типа (например, Electro Pop AF1)

Если проигрываются эти арпеджио, кнопки [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2] автоматически включаются и фраза начинает воспроизводиться.

### Типы арпеджио с символами [Mg] в начале названия типа (например: [Mg]HardRock1)

Эти арпеджио предназначены для использования с мегатембром.

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| ▶ Arpeggio block        |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

### Мегатембры и арпеджио мегатембров

Обычный звук использует показатель силы нажатия для изменения качества и/или уровня громкости звука тембра в соответствии с тем, насколько мягко или сильно нажимаются клавиши на клавиатуре. Таким образом для этих партий обеспечивается естественный отклик на нажатие клавиш. Однако мегатембры имеют чрезвычайно сложную структуру с множеством разных слоев и не подходят для ручного воспроизведения. Мегатембры созданы специально для воспроизведения арпеджио и получения невероятно реалистичного звучания. Мегатембры всегда следует использовать с арпеджио мегатембров.

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

| 1             | 2            | 3       | 4              | 5              | 6      | 7              | 8      | 9          | 10             |
|---------------|--------------|---------|----------------|----------------|--------|----------------|--------|------------|----------------|
| Main Category | Sub Category | ARP No. | ARP Name       | Time Signature | Length | Original Tempo | Accent | Random SFX | Sound Type     |
| ApKb          | Rock         | 1       | MA_70s Rock_ES | 4 / 4          | 2      | 130            |        |            | Acoustic Piano |
| ApKb          | Rock         | 2       | MB_70s Rock_ES | 4 / 4          | 1      | 130            |        |            | :              |
| ApKb          | Rock         | 3       | MC_70s Rock    | 4 / 4          | 2      | 130            |        |            |                |
| ApKb          | Rock         | 4       | MD_70s Rock    | 4 / 4          | 4      | 130            |        |            |                |
| ApKb          | Rock         | 5       | FA_70s Rock    | 4 / 4          | 1      | 130            |        |            |                |
| ApKb          | Rock         | 6       | FB_70s Rock_ES | 4 / 4          | 1      | 130            |        |            |                |
| ApKb          | Rock         | 7       | FC_70s Rock_ES | 4 / 4          | 2      | 130            |        |            |                |

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

#### 1 Main Category (Главная категория)

Указывает главную категорию арпеджио.

#### 2 Sub Category (Подкатегория)

Указывает подкатегорию арпеджио.

#### 3 ARP No (Номер арпеджио)

Номер типа арпеджио.

#### 4 ARP Name (Название арпеджио)

Указывает название арпеджио.

## 5 Time Signature (Тактовый размер)

Тактовый размер или частота сигналов метронома для типа арпеджио.

## 6 Length (Длина)

Длина данных (количество тактов) для типа арпеджио. Если для параметра Loop (Цикл)\*1 установлено значение Off (Выкл.), воспроизводится указанная длина арпеджио и воспроизведение останавливается.

## 7 Original Tempo (Исходный темп)

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

## 8 Accent (Акцент)

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

## 9 Random SFX (Случайный SFX)

Кружок указывает, что арпеджио использует функцию SFX (стр. 14).

## 10 Sound Type (Тип звука)

Подходящий тип звука для типа арпеджио.

\*1 Параметр Loop (Цикл) задается следующим образом.

[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Arpeggio] → [Common] (стр. 120)

# Настройки, связанные с арпеджио

Имеется несколько способов запуска и остановки воспроизведения арпеджио. Дополнительно можно задать, будут ли звуки SFX и специальные фразы акцентов включаться вместе с обычной последовательностью данных.

## Включение/выключение воспроизведения арпеджио

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

|   |   |
|---|---|
| Воспроизведение арпеджио только при нажатии ноты                      | Задайте для параметра Hold (Удержание) значение Off (Выкл.), для Trigger Mode (Режим триггера) — Gate (Шлюз).   |
| Продолжение арпеджио даже после отпускания ноты                       | Задайте для параметра Hold (Удержание) значение On (Вкл.), для Trigger Mode (Режим триггера) — Gate (Шлюз).   |
| Включение/выключение воспроизведения арпеджио при каждом нажатии ноты | Задайте для параметра Trigger Mode (Режим триггера) значение Toggle (Переключение), для Hold (Удержание) можно задать любое значение — On (Вкл.) или Off (Выкл.). |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Hold (Удержание) задается следующим образом.  
[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Arpeggio] → [Common] (стр. 120)

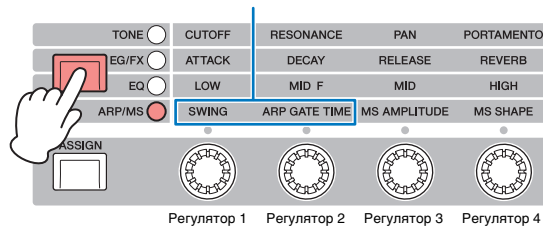
**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно получить такой же результат, как при приеме MIDI-сообщения сустейн (изменение управления № 64) с установленным для параметров Arp Master (главный переключатель арпеджио) и Arp Part (Переключатель арпеджио партии) значением On (Вкл.), задав для параметра Hold (Удержание) значение On (Вкл.).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Режим Trigger (Триггер) задается следующим образом.  
[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (стр. 125)

## Применение регуляторов для управления арпеджио

Выбрав нажатием кнопки функций регулятора [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] параметр ARP/MS, можно использовать регуляторы 1–2 для управления воспроизведением арпеджио. Попробуйте это сделать и услышите изменения звучания. Подробные сведения о работе регуляторов 1–2 см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 38).

Функции арпеджио, которые могут управляться регуляторами



## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| ▶ Arpeggio block        |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Accent Phrases (Фразы акцента)

Фразы акцентов созданы из последовательных данных, содержащихся в некоторых типах арпеджио, и звучат только при более высоком показателе силы нажатия нот, чем значение, определенное параметром Accent Velocity Threshold (Порог показателя силы нажатия для акцента).

Если тяжело играть, нажимая клавиши с силой, достаточной для запуска фразы акцента, установите для параметра Vel Threshold (Порог быстроедействия акцента) более низкое значение.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметр Vel Threshold (Порог быстроедействия акцента) определяется следующим образом.

[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (стр. 125)

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

## Random SFX

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

|  |  |
|--|--|
| Включение и выключение функции Random SFX  | Параметр Random SFX  |
| Задание громкости звука спецэффекта  | Параметр Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия Random SFX) |
| Определение того, управляется ли громкость звука спецэффекта силой нажатия клавиши | Параметр Key On Ctrl (Управление Random SFX при нажатии клавиши)       |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Random SFX (Случайный SFX), Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия) и Key On Ctrl (Управление Random SFX при нажатии клавиши) определяются следующим образом.

[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Arpeggio] → [Advanced] (стр. 125)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функция Random SFX недоступна для арпеджио, которое останавливается при отпускании ноты.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о типах арпеджио, использующих функцию Random SFX (Случайный SFX), см. в разделе Arpeggio Type List (Список типов арпеджио) в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

## Типы воспроизведения арпеджио

Ниже описаны три основных типа воспроизведения арпеджио.

### Арпеджио для обычных партий

Типы арпеджио (не принадлежащие к категории Drum/Perc (Ударные/перкуссии) и не являющиеся партией Control/HybridSeq (Контроль / гибридная последовательность), созданные для использования с обычными партиями, имеют три следующих типа воспроизведения.

#### Воспроизведение только проигрываемых нот

Воспроизведение арпеджио только с использованием проигрываемых нот и октавных нот.

#### Воспроизведение запрограммированной последовательности в соответствии с проигрываемыми нотами

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

#### Воспроизведение запрограммированной последовательности в соответствии с проигрываемым аккордом

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для параметра Key Mode (Режим клавиш) задано значение Sort (Сортировка) или Sort + Drct (Сортировка + Прямой), воспроизводится одинаковая последовательность независимо от порядка, в котором проигрываются ноты. Если для параметра Key Mode задано значение Thru (Сквозной) или Thru + Drct (Сквозной + Прямой), воспроизводятся разные последовательности в зависимости от порядка, в котором проигрываются ноты.

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

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| ▶ Arpeggio block        |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Арпеджио для партий ударных

Такие типы арпеджио в категориях ударных/перкуссии запрограммированы специально для применения с партиями ударных и обеспечивают мгновенный доступ к разным ритмическим образцам. Предусмотрено три разных типа воспроизведения.

### Воспроизведение образца ударных

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

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

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

### Воспроизведение только проигрываемых нот (назначенных ударным инструментам)

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Три приведенных выше типа воспроизведения не различаются по названию категории или имени типа. Вам придется на самом деле играть типы и услышать разницу.

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

## Арпеджио, в основном содержащие нотные события

Типы арпеджио (в основных категориях Control/HybridSeq (Контроль / гибридная последовательность) с подкатегориями Filter (Фильтр), Expression (Выразительность), Pan (Панорама), Modulation (Модуляция), Pitch Bend (Изменение высоты звука) и Assign 1/2 (Назначение 1/2)) запрограммированы в основном с помощью данных Control Change (Изменение управления) и Pitch Bend (Изменение высоты звука). Они предпочтительно используются для изменения тона или высоты звука, а не воспроизведения определенных нот.

Фактически некоторые типы совсем не содержат нотных данных. При использовании типа этой категории установите для параметра Key Mode (Режим клавиш) значение Direct (Прямой), Thru + Drct (Сквозной + Прямой) или Sort + Drct (Сортировка + Прямой).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки, связанные с режимом клавиш, определяются следующим образом.  
[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Arpeggio] → [Common] (стр. 120)

### Советы относительно воспроизведения арпеджио

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

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| ▶ Arpeggio block        |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

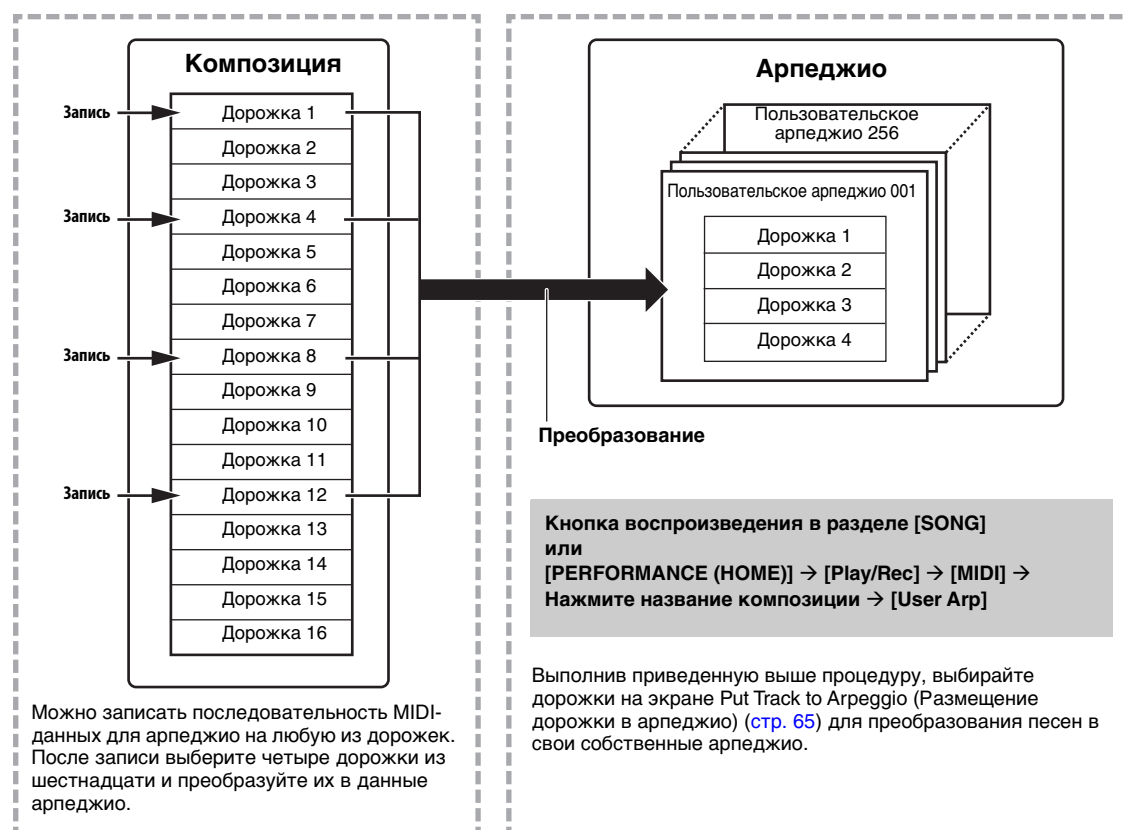
|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |



## Создание арпеджио

Кроме использования встроенных арпеджио можно создать собственные оригинальные данные арпеджио. Сначала запишите фразу на дорожку композиции (максимум четыре). Затем преобразуйте данные композиции (или последовательность MIDI-данных) в данные арпеджио на экране Put Track to Arpeggio (Размещение дорожки в арпеджио).

- 1 Запишите последовательность MIDI-данных в композицию.
- 2 Преобразуйте последовательность MIDI-данных (записанных в композицию) в данные арпеджио.



### Определение способа преобразования данных композиции/образца в арпеджио — Convert Type (Тип преобразования)

Последовательность MIDI-данных (дорожек композиции) можно преобразовать в данные арпеджио одним из трех способов, в соответствии с описанными ниже типами преобразования. Эти типы могут быть выбраны независимо для каждой из дорожек назначения, что обеспечивает необычную гибкость и контроль исполнения.

|                           |  |
|---------------------------|--|
| Normal (Обычное арпеджио) | Арпеджио воспроизводится с использованием только проигрываемой ноты и ее октавных нот.   |
| Fixed (Фиксированная)     | Проигрывание любой ноты или нот запускает одну и ту же последовательность MIDI-данных.   |
| OrgNotes (Исходные ноты)  | В основном такой же, как Fixed, за исключением того, что воспроизводятся разные ноты арпеджио в соответствии с проигрываемым аккордом. |

Запишите последовательность MIDI-данных на дорожку композиции (см. предыдущие инструкции в данной главе). Приведенные ниже примеры используются в качестве справочной информации.

#### Создание ритмического образца (с использованием тембра ударных)

|             |  |                                |
|-------------|--|--------------------------------|
| Дорожка 1   | Запишите основной ритмический образец, используя разные ударные инструменты.                     | Конвертируйте способом Fixed.  |
| Дорожка 2–4 | Запишите другой ритмический образец, используя конкретный ударный инструмент для каждой дорожки. | Конвертируйте способом Normal. |

#### Создание басовой линии (с использованием обычного тембра)

|             |   |  |
|-------------|---|--|
| Дорожка 1   | Запишите басовую линию, используя конкретную нужную клавишу (основную). | Преобразуйте способом OrgNote после задания OrgNotes Root (Основной тон исходных нот). |
| Дорожка 2–4 |   | off (Выкл.)  |

### Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| ▶ Arpeggio block        |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

### Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

# Блок секвенсора движения

Функция Motion Sequencer (Секвенсор движения) позволяет динамически менять звуки, используя параметры, в зависимости от последовательностей, созданных заранее.

Она обеспечивает контроль в реальном времени над меняющимися звуками на основе различных последовательностей, таких как темп, арпеджио или ритм подключенных внешних устройств.

Для одной дорожки можно назначить до восьми типов последовательностей.

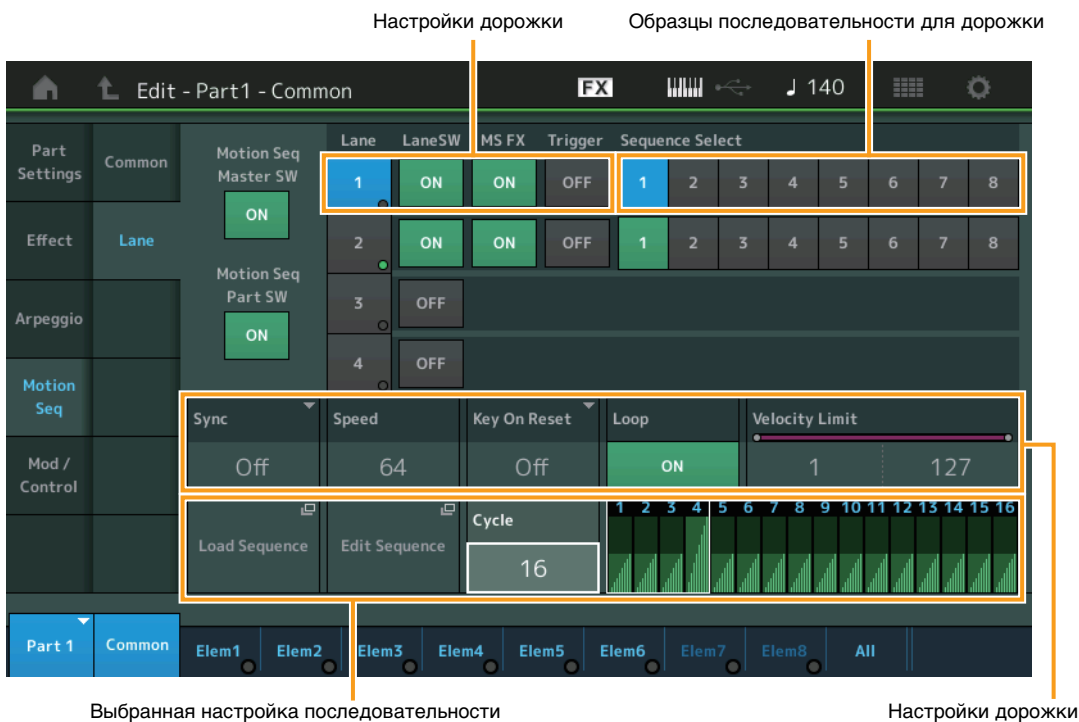
Также для одной партии можно настроить до четырех дорожек, соответствующих функции Motion Sequencer (Секвенсор движения). Для исполнения можно использовать одновременно до восьми дорожек.

Состояние настройки (On (Вкл.) или Off (Выкл.)) дорожек во всем исполнении будет отображаться следующим образом.

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] (стр. 45)

Кроме того, параметры для каждой дорожки определяются следующим образом.

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Motion Seq] → [Lane] (стр. 129)



## Основная структура

|                          |
|--------------------------|
| Functional blocks        |
| Tone Generator block     |
| A/D Input block          |
| Sequencer block          |
| Arpeggio block           |
| ▶ Motion Sequencer block |
| Effect block             |
| Envelope Follower block  |
| Controller block         |
| Internal Memory          |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Включение и выключение функции Motion Sequencer (Секвенсор движения)

Предусмотрены три приведенные ниже настройки для включения/выключения секвенсора движения.

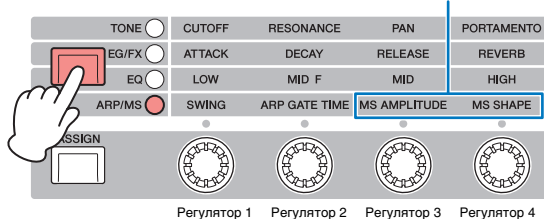
|   |  |
|---|--|
| Воспроизведение последовательности движения при нажатии ноты                        | Задайте для параметра LaneSW (Переключение дорожки) значение On (Вкл.), для параметра Trigger (Триггер) — значение Off (Выкл.), а для параметра Sync (Синхронизация) — значение Off (Выкл.). |
| Воспроизведение последовательности движения при нажатии кнопки [MOTION SEQ TRIGGER] | Задайте для параметра LaneSW (Переключение дорожки) значение On (Вкл.), для параметра Trigger (Триггер) — значение On (Вкл.), а для параметра Sync (Синхронизация) — значение Off (Выкл.).   |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры LaneSW (Переключение дорожки) и Trigger (Триггер) настраиваются следующим образом.  
[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [MOTION Seq] → [Lane] (стр. 129)

## Применение регуляторов для управления секвенсором движения

Выбрав нажатием кнопки функций регулятора [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] параметр ARP/MS, можно использовать регуляторы 3–4 для управления секвенсором движения. Попробуйте это сделать и услышите изменения звучания. Подробные сведения о работе регуляторов 3–4 см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 38).

Функции секвенсора движения, которые могут управляться регуляторами



## Редактирование последовательностей движения

Можно создать пользовательские последовательности движения, содержащие до 16 шагов. Подробнее о редактировании см. на стр. 131.

## Параметры, относящиеся к секвенсору движения

В этом инструменте секвенсор движения считается виртуальным контролером и может быть выбран в параметре Source (Источник). Целевой параметр, которым следует управлять с помощью секвенсора движения, определяется в параметре Destination (Пункт назначения). Дополнительную информацию см. на стр. 138.

## Основная структура

|                          |
|--------------------------|
| Functional blocks        |
| Tone Generator block     |
| A/D Input block          |
| Sequencer block          |
| Arpeggio block           |
| ▶ Motion Sequencer block |
| Effect block             |
| Envelope Follower block  |
| Controller block         |
| Internal Memory          |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

# Блок эффектов

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

## Структура блока эффектов

### System Effects (Системные эффекты) — Variation (Вариация) и Reverb (Реверберация)

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

### Insertion Effects (Эффекты вставки)

Эффекты вставки могут применяться отдельно к каждой из указанных партий перед объединением сигналов всех партий. Они могут использоваться для звуков, характер которых требуется кардинально изменить. Можно задать различные типы эффектов для эффектов Insertion A и B для каждой партии. Эти настройки могут быть заданы в меню Part Edit (Редактирование партии) → [Effect] (стр. 113, стр. 175, стр. 189).

Данный синтезатор поддерживает 13 наборов эффектов вставки. Они могут быть применены к партиям 1–8 и к четырем из партий 9–16 и партии аналогово-цифрового входа.

### Master Effect (Основной эффект)

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

### Element EQ (Эквалайзер элемента)

Эквалайзер элемента применяется к любому элементу обычной партии (AWM2) и любой клавише партии ударных. Пользователь может указать одну из трех разных форм эквалайзера, включая ступенчатую и пиковую.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Эквалайзер элемента не воздействует на входные сигналы с разъемов A/D INPUT [L MONO]/[R].

### Part EQ (Эквалайзер партии)

Этот эквалайзер применяется к партии до и после эффекта вставки.



### Master EQ (Основной эквалайзер)

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

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| ▶ Effect block          |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Подключение эффектов

**1** Каждый эквалайзер и эффект вставки, примененный к каждой партии

**2** Параметры, связанные с вариацией и реверберацией

**Допустимые значения:** Part Edit (Редактирование партии) → [Effect] → [Routing] (стр. 113, стр. 175, стр. 189)  
Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [Effect] → [Routing] (стр. 208)

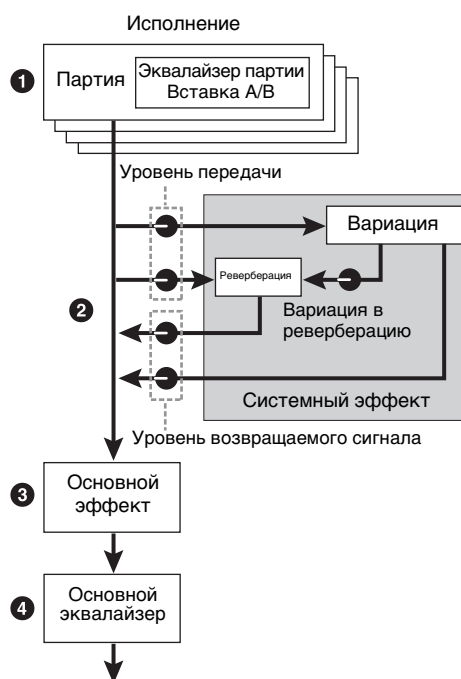
**3** Параметры, имеющие отношение к Master Effect (Основной эффект)

**Допустимые значения:** Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [Effect] → [Master FX] (стр. 211)

**4** Параметры, имеющие отношение к Master EQ (Основной эквалайзер)

**Допустимые значения:** Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [Effect] → [Master EQ] (стр. 212)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Что касается входного аудиосигнала с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R], эффект задается на экране Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [Audio In].



## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| ▶ Effect block          |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Об эффекте Vocoder (Вокодер)

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



### О категориях, типах и параметрах эффектов

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

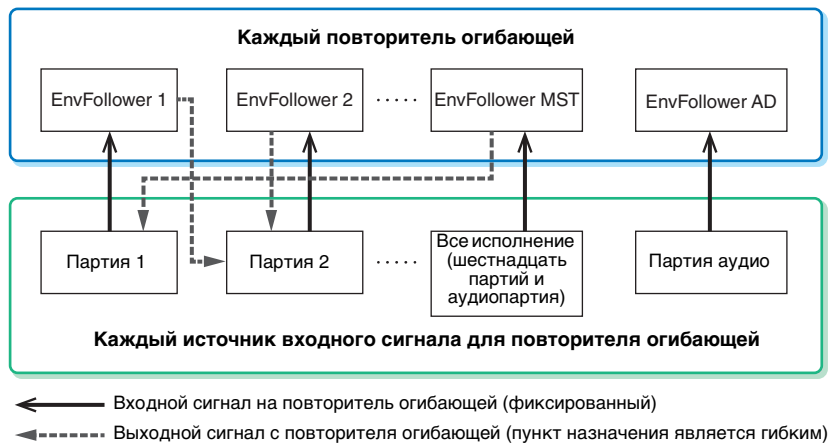
### О встроенных настройках

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

# Блок повторителя огибающей

Повторитель огибающей — это функция обнаружения огибающей входного сигнала и динамического изменения звука. Эта функция позволяет контролировать не только вывод партий, но и входные сигналы с внешних устройств, подключенных к разъемам A/D INPUT [L/MONO]/[R].

Источник входных сигналов каждого повторителя огибающей фиксируется, поэтому партия 1 для EnvFollower 1, партия 2 для EnvFollower 2 и аудиопартия для EnvFollower AD. Однако выход сигнала с каждого повторителя огибающей может стать очередным «источником входного сигнала» для любой нужной цели, например каждой партии или даже всего исполнения. Например, можно изменить звук партии 2 с помощью повторителя огибающей для партии 1 (EnvFollower 1) в качестве источника. Повторитель огибающей в качестве источника и целевой параметр, управляемые повторителем огибающей (который называется «пунктом назначения»), устанавливаются на экране Control Assign (Назначение элементов управления) (стр. 138).



Выбранный повторитель огибающей



Поток сигнала повторителя огибающей

Источники входных сигналов для повторителя огибающей

[EDIT] → Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [Audio In] → [Routing] → Envelope Follower (Повторитель огибающей) (EnvFollower AD)

[EDIT] → Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower (Повторитель огибающей) (EnvFollower MST)

[EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Effect] → [Routing] → Envelope Follower (Повторитель огибающей) (EnvFollower 1–16)

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

# Блок контроллеров

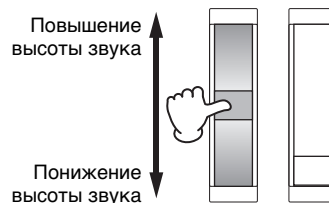
В состав блока контроллеров входят: клавиатура, регуляторы изменения высоты звука, регулятор модуляции, назначаемые переключатели, регуляторы, регуляторы-ползунки и мультирегулятор. С помощью этих контроллеров можно передавать MIDI-сообщения на блок тон-генератора для воспроизведения и изменения звуков либо в программное обеспечение DAW для дальнейшего управления звучанием.

## Клавиатура

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

## Регулятор высоты звука

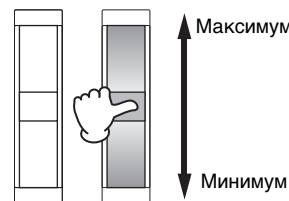
Регулятор изменения высоты звука позволяет повысить (при повороте от себя) или понизить (при повороте к себе) высоту звука во время игры на клавиатуре. Поверните регулятор вверх или вниз для повышения или понижения высоты звука. Этот регулятор центрируется автоматически. Это значит, что при отпускании колесика автоматически устанавливается обычная высота звука. Настройку Pitch Bend Range (Диапазон изменения высоты звука) можно изменить в меню Part Edit (Редактирование партии) → [Part Settings] → [Pitch] (стр. 106). Для регулятора изменения высоты тона можно назначить другую функцию (не изменение высоты звука) в меню Part Edit (Редактирование партии) → [Mod/Control] → [Control Assign] (стр. 138, стр. 192).



## Колесико модуляции

Хотя обычно регулятор модуляции используется для применения к звуку эффекта вибрато, множество встроенных исполнений имеют другие функции и эффекты, назначенные для этого регулятора.

Чем больше повернуть регулятор вверх, тем в большей степени эффект применяется к звуку. Во избежание случайного применения эффектов к текущему исполнению не забудьте повернуть регулятор модуляции в положение минимума перед началом игры. Для регулятора модуляции можно назначить различные функции в меню Part Edit (Редактирование партии) → [Mod/Control] → [Control Assign] (стр. 138, стр. 192).



## Назначаемые переключатели

В соответствии с параметрами XA (Expanded Articulation) Control (Управление расширенной артикуляцией) (стр. 6) на экране Element Edit (Редактирование элементов) → [Osc/Tune] (стр. 145) пользователь может вызвать конкретные элементы текущего тембра, нажав любую из этих кнопок во время игры на клавиатуре. Можно выбрать, как меняется состояние включения/выключения этих кнопок в Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) → [General] (стр. 198). Более того, пользователь может назначить для этих кнопок разные функции (не являющиеся функциями вызова определенных элементов) на экране Part Edit (Редактирование партии) → [Mod/Control] → [Control Assign] (стр. 138, стр. 192).

## Применение регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков

Эти регуляторы являются ползунками, которые позволяют пользователю изменять различные характеристики звука партии в режиме реального времени — во время игры на клавиатуре. Инструкции по использованию регуляторов и ползунков см. в Руководстве пользователя. Инструкции по использованию регуляторов 1–4 (5–8) см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 36).

## Мультирегулятор Super Knob

Суперрегулятор позволяет одновременно управлять параметрами, общими для всех партий (назначение 1–8), которые назначены восьми регуляторам. Инструкции по использованию мультирегулятора см. в Руководстве пользователя. Изменяемые значения параметров для мультирегулятора см. на экране мультирегулятора Super Knob (стр. 46). Кроме того, см. инструкции по настройке назначенных элементов управления 1–8 см. на экране Control Assign (Назначение элементов управления) (стр. 205) для Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио).

### Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| ▶ Controller block      |
| Internal Memory         |

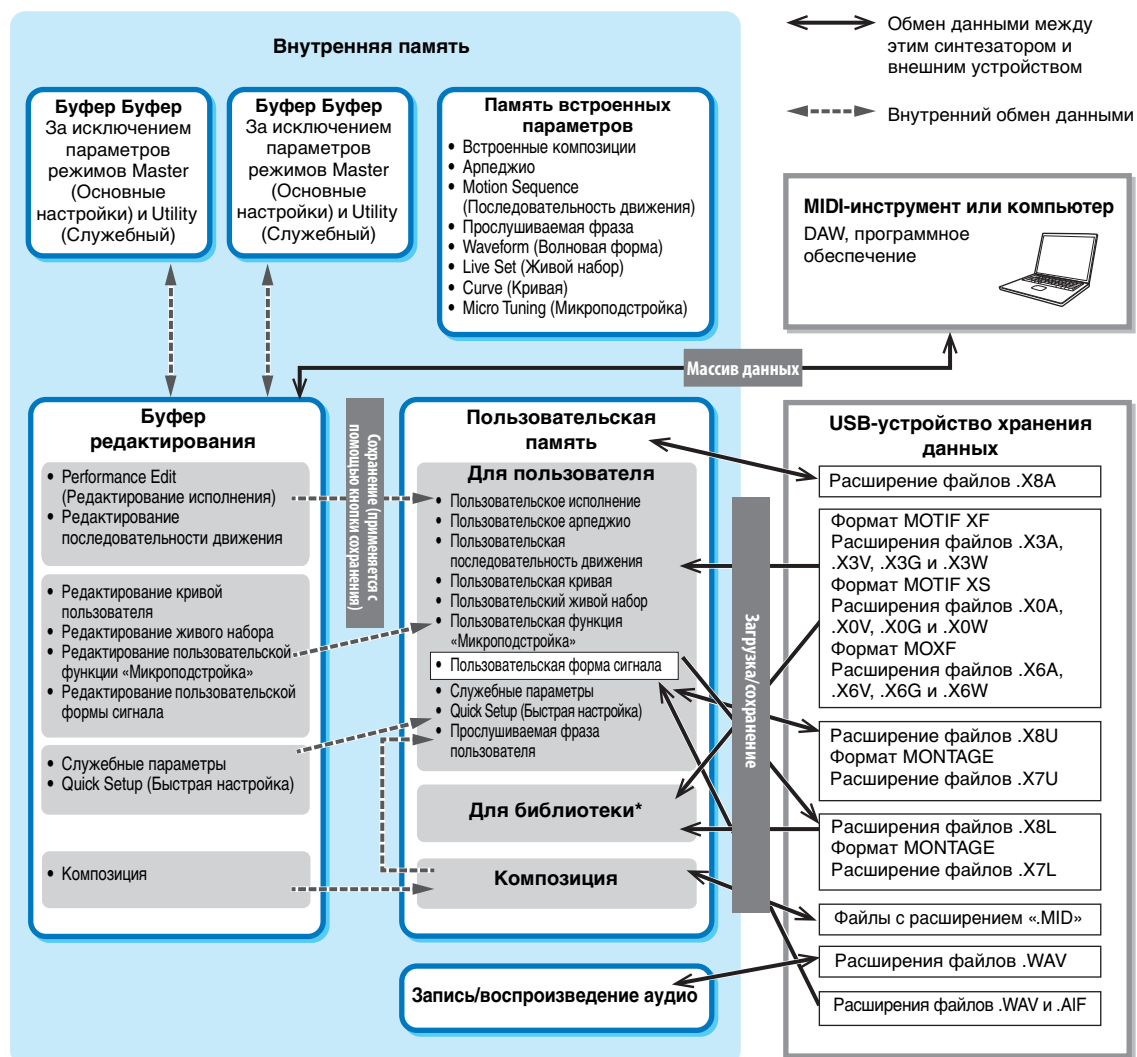
### Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |



# Внутренняя память

Инструмент MODX+ создает множество различных видов данных, включая исполнения, композиции, живые наборы и композиции. В данном разделе описано, как управлять разными типами данных и использовать запоминающие устройства / накопители для хранения этих данных.



\* То же, что область «Для пользователя», за исключением следующего: она не включает настройки Utility (Служебные) и Quick Setup (Быстрая настройка). Кроме того, набор Live Set (Живой набор), входящий в комплект, содержит только один Bank (Банк) для каждого импортируемого файла.

## Память встроенных параметров

Память встроенных параметров — это память, предназначенная специально для чтения данных, таких как встроенное исполнение, арпеджио и прослушиваемая фраза. Невозможно переопределить данные в памяти встроенных параметров.

## Буфер редактирования

Буфер редактирования представляет собой область памяти для редактирования данных следующих типов: исполнение, живой набор и композиция. Хотя буфер редактирования предназначен для записи и чтения данных, данные, хранящиеся в этом буфере, теряются при выключении питания. Отредактированные данные всегда следует сохранять в пользовательской памяти перед редактированием нового исполнения или перед выключением питания. Данные, отличные от исполнения и последовательности движения, сохраняются автоматически.

## Пользовательская память

Пользовательские данные, измененные в буфере редактирования, а также служебные параметры для всей системы, хранятся в специальной области пользовательской памяти. До восьми файлов библиотек (.X8L), считанных с USB-устройства хранения данных, загружаются в специальную область пользовательской памяти.

Эта память доступна для чтения и записи, а данные будут сохраняться даже после отключения электропитания.

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| Internal Memory         |

## Справочник

|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

## Буфер загрузки и буфер сравнения

Если выбрать другое исполнение, не сохранив отредактированное, в дальнейшем можно загрузить свои оригинальные изменения, поскольку данные из буфера редактирования сохраняются в резервной памяти, которая называется буфером загрузки. Кроме того, инструмент имеет буфер сравнения, в котором звуковые настройки перед редактированием будут временно проинициализированы для сравнения. Вы можете переключаться между редактируемым звуком и его исходным, неотредактированным состоянием, и определить на слух, как влияют на звук внесенные исправления. Эти типы памяти доступны для чтения и записи. Однако перед отключением электропитания следует убедиться, что последовательность данных сохранена, так как любая созданная последовательность данных будет утрачена при отключении электропитания. Инструкции по использованию функции сравнения см. в Руководстве пользователя.

## Основная структура

|                         |
|-------------------------|
| Functional blocks       |
| Tone Generator block    |
| A/D Input block         |
| Sequencer block         |
| Arpeggio block          |
| Motion Sequencer block  |
| Effect block            |
| Envelope Follower block |
| Controller block        |
| ▶ Internal Memory       |

## Справочник

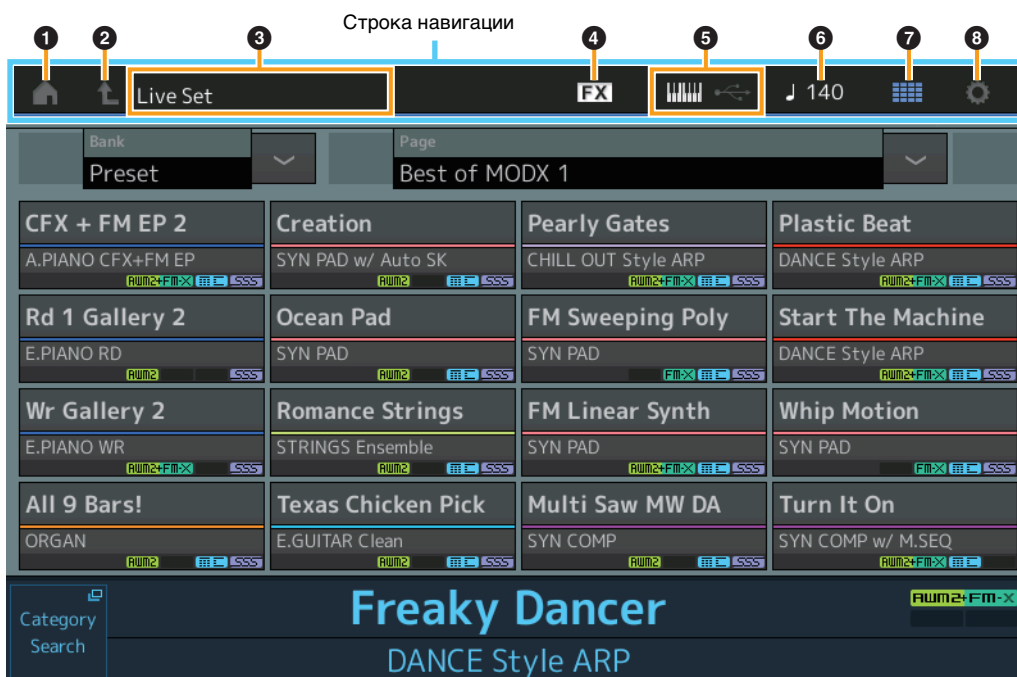
|                               |
|-------------------------------|
| Display (touch panel) config. |
| Performance Play (Home)       |
| Motion Control                |
| Mixing                        |
| Scene                         |
| Play/Rec                      |
| Smart Morph                   |
| DAW Remote                    |
| Normal Part (AWM) Edit        |
| Drum Part Edit                |
| Normal Part (FM-X) Edit       |
| Common/Audio Edit             |
| Category Search               |
| Utility                       |
| Live Set                      |
| iPhone/iPad connection        |
| External MIDI connection      |

# Справочник

Display (touch panel)

## Настройка экрана (сенсорной панели)

В этом разделе описывается строка навигации, доступная на всех экранах.



### 1 Значок HOME (Главный экран)

Переход на экран Performance Play (Воспроизведение исполнения) (стр. 27).

### 2 Значок EXIT (Выход)

Действует так же, как кнопка [EXIT] на панели. Нажмите этот значок на текущем экране, чтобы закрыть его и вернуться на предыдущий уровень в иерархии.

### 3 Область [INFORMATION] (Информация)

Здесь отображается полезная информация, например имя выбранного в текущий момент экрана.

### 4 Значок EFFECT (Эффект)

Коснитесь этого значка, чтобы открыть экран Effect Switch (Переключатель эффектов) (стр. 252). Значок отключается, если любой из блоков эффектов (вставки, системный или основной) выключен.

### 5 Значок QUICK SETUP (Быстрая настройка)

Отображение настроек локального управления (вкл./выкл.) и MIDI IN/OUT.

Значок в форме клавиатуры горит, если локальное управление включено, и не горит, если оно выключено.

Если для параметра MIDI IN/OUT выбрано значение MIDI, появляется значок в форме MIDI-разъема. Если для параметра MIDI IN/OUT выбрано значение USB, появляется значок в форме USB-разъема. Коснитесь нужного значка, чтобы открыть соответствующий экран быстрой настройки (стр. 229).

### 6 Значок TEMPO SETTINGS (Настройки темпа)

Отображает темп выбранного исполнения. Коснитесь этого значка, чтобы открыть экран Tempo Settings (Настройки темпа) (стр. 250).

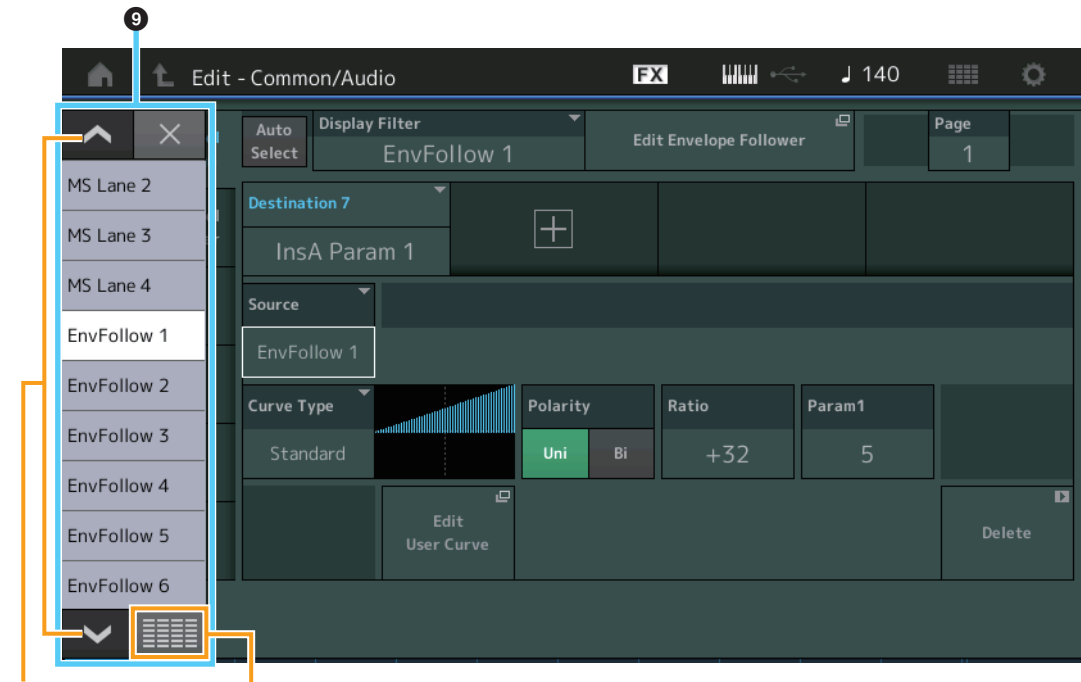
### 7 Значок LIVE SET (Живой набор)

Коснитесь этого значка, чтобы открыть экран Live Set (Живой набор) (стр. 255).

### 8 Значок UTILITY (Службные программы)

Коснитесь этого значка, чтобы открыть последний из использованных экранов Utility (Службный).

## Display (touch panel)



Кнопки прокрутки    Кнопка «Отобразить все»    Отобразить все



### 9 Всплывающий список

Отображает текущие значения настроек параметров. Когда значения настроек отображаются на нескольких страницах, вам понадобится воспользоваться кнопками прокрутки для просмотра страниц или кнопкой Display All (Отобразить все) для отображения всех значений параметров.

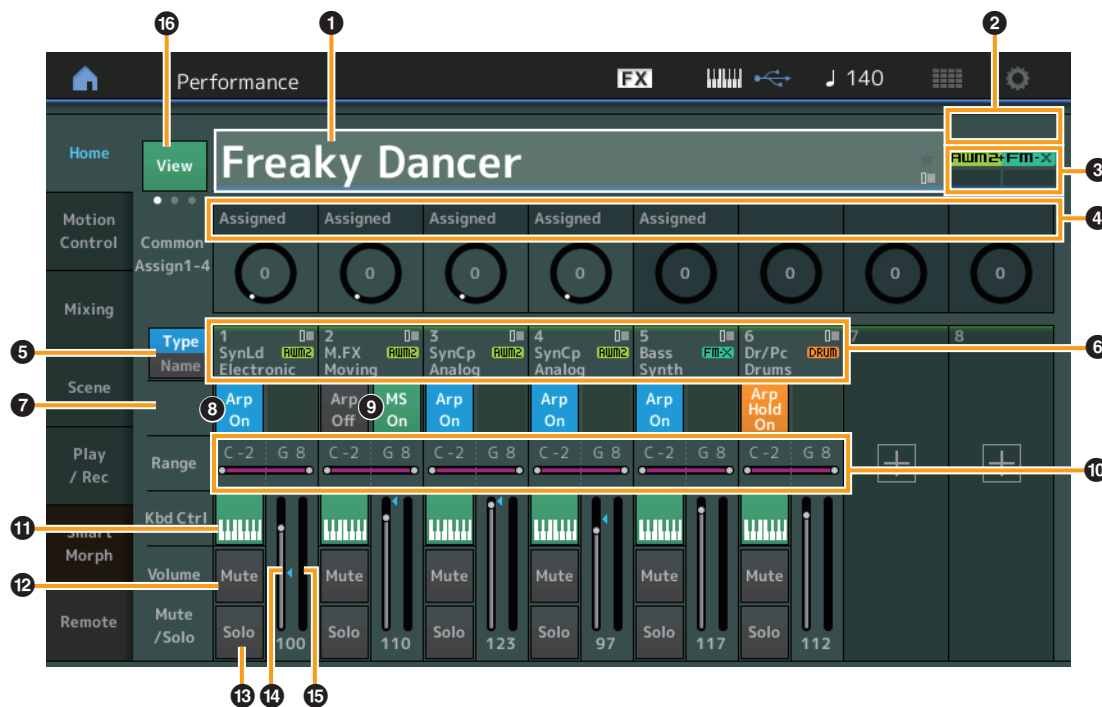
# Воспроизведение исполнения (Главный экран)

На экране Performance Play (Воспроизведение исполнения) можно воспроизвести выбранное исполнение и отредактировать некоторые относящиеся к нему параметры.

## Home (Главный экран)

### Последовательность действий

Нажмите кнопку [PERFORMANCE (HOME)] или  
Нажмите значок [HOME]



### 1 Название исполнения

Отображает название выбранного в данный момент исполнения. Нажатие данного параметра вызывает меню Category Search (Поиск категории), Edit (Редактирование) и Recall (Загрузка).

**ПРИМЕЧАНИЕ** После редактирования любого параметра в выбранном исполнении справа от названия исполнения появится значок в виде синего флажка.

### 2 Индикатор партии

Когда курсор находится на названии исполнения или партии 1–8, данный индикатор показывает, используются ли партии 9–16. Когда курсор находится на партии 9–16, данный индикатор показывает, используются ли партии 1–8. Если партии 9–16 не используются, данный индикатор не отображается.

### 3 Метка

Индикация атрибутов тон-генератора выбранного в настоящий момент исполнения. (См. таблицу ниже.)

| Метка     | Определение   |
|-----------|---|
| AWM2      | Исполнение состоит только из частей AWM2  |
| FM-X      | Исполнение состоит только из частей FM-X (Двухцветный экран указывает на то, что Performance (Исполнение) содержит данные Smart Morph (Умная трансформация).) |
| AWM2+FM-X | Исполнение состоит из частей AWM2 и FM-X  |
| MC        | Исполнение с контролем движения   |
| SSS       | Исполнение с функцией Seamless Sound Switching  |

### 4 Функции регуляторов-ручек

Индикация функций, назначенных для регуляторов 1–4 (5–8) в настоящий момент.

## Performance (Исполнение)

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

#### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

#### Remote

**5 Переключатель тип/название**

Переключение между отображением типа/категории партии и названия партии.

**Настройки:** Type (Тип), Name (Название)

**6 Типы партий / названия партий**

Отображает типы и категории партий или их названия.

Нажатие данного параметра вызывает меню Category Search (Поиск категории), Edit (Редактирование) и Copy (Копирование).

Чтобы добавить другую партию, нажмите значок «+».

**7 Переключатель общего секвенсора движения**

Определяет, включен ли секвенсор движений общей партии или партии аналого-цифрового разъема или нет (режим Common/AD). Если все переключатели дорожек режима Common/AD (Общие / партии A/C) отключены, данный переключатель не отображается.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**8 Переключатель включения и выключения партии арпеджио**

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии. Если для параметров Arpeggio (Арпеджио) и Arpeggio Hold (Удержание арпеджио) установлено значение On (Вкл.), отображается надпись Arp Hold On (Удержание арпеджио включено).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно включить функцию Arpeggio Hold (Удержание арпеджио) для партии, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав этот переключатель.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**9 Переключатель секвенсора движения партии**

Определяет, включен или выключен секвенсор движения для каждой партии. Если все переключатели дорожек партии отключены, данный переключатель не отображается.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**10 Нотный диапазон**

Задаёт границы нотного диапазона партии путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Например, установка для параметра Note Limit (Нотный диапазон) значения C5–C4 позволяет включить арпеджио при проигрывании нот в двух диапазонах: от C-2 до C4 и от C5 до G8; ноты, проигрываемые в диапазоне от C4 до C5, не воздействуют на арпеджио. Подробнее о настройке параметра Note Limit (Нотный диапазон) см. в документе «Руководство пользователя» в формате PDF.

**Настройки:** C -2 – G8

**11 Переключатель управления клавиатурой**

Определяет, включено или выключено управление клавиатурой для каждой партии. Если данный переключатель выключен, звук партии будет отсутствовать даже при игре на клавиатуре (если партия не выбрана).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**12 Включение/выключение приглушения для партий**

Определяет, включено или выключено приглушение для каждой партии.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**13 Включение/выключение соло для партий**

Определяет, включено или выключено приглушение для каждой партии.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**14 Громкость партий**

Определяет громкость партии.

**Настройки:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда треугольные значки громкости отображаются синим цветом, изменение громкости регуляторами-ползунками не отражается в общем звучании. Когда изменение громкости регулятором-ползунком достигает значения, отображаемого синими треугольными значками, эти значки меняют свой цвет на белый и изменение громкости регуляторами-ползунками начинает отражаться в общем звучании.

**15 Индикатор**

Указывает уровень выходного сигнала для партии.

**Performance (Исполнение)**

## ▶ Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

## Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

## Remote

**16 Просмотр**

Переключение между следующими тремя различными параметрами View (Вид) информации о партии: 1 (восемь партий), 2 (четыре партии и различные сведения), 3 (четыре партии и схема Smart Morph). При параметре View 2 (Вид 2) отображаемая информация меняется в зависимости от положения курсора или настроек функции управления.

**Настройки:** 1–3

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда курсор находится на названии исполнения на экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный)), можно также переключать отображение информации нажатием кнопки [PERFORMANCE (HOME)].

В этом разделе рассказывается о различных экранах, когда для параметра View (Вид) установлено значение 2 (четыре партии и различные сведения).

**■ Element View (Просмотр элемента)**

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является обычной партией (AWM2), а кнопка Motion Control → Overview → Slider Function [Elem/Op Control] включена.

**Element SW (Переключатель элементов)**

Определяет, активен ли каждый элемент.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Element Level (Уровень элемента)**

Определяет уровень выходного сигнала для элемента.

**Настройки:** 0–127

**Performance (Исполнение)**

## ▶ Home

**Motion Control**

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

**Mixing****Scene****Play / Rec**

MIDI

Audio

Pattern

**Smart Morph**

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

**Remote**



## ■ Drum Key (Клавиша ударных)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является партией ударных, а кнопка Motion Control → Overview → Slider Function [Elem/Op Control] включена.



Drum Key Level (Уровень клавиши ударных)

### Drum Key Level (Уровень клавиши ударных)

Определяет уровень выходного сигнала для клавиши ударных.

**Настройки:** 0–127

## Performance (Исполнение)

### Home

#### Motion Control

- Overview
- Quick Edit
- Arpeggio
- Motion Seq
- Super Knob
- Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

- MIDI
- Audio
- Pattern

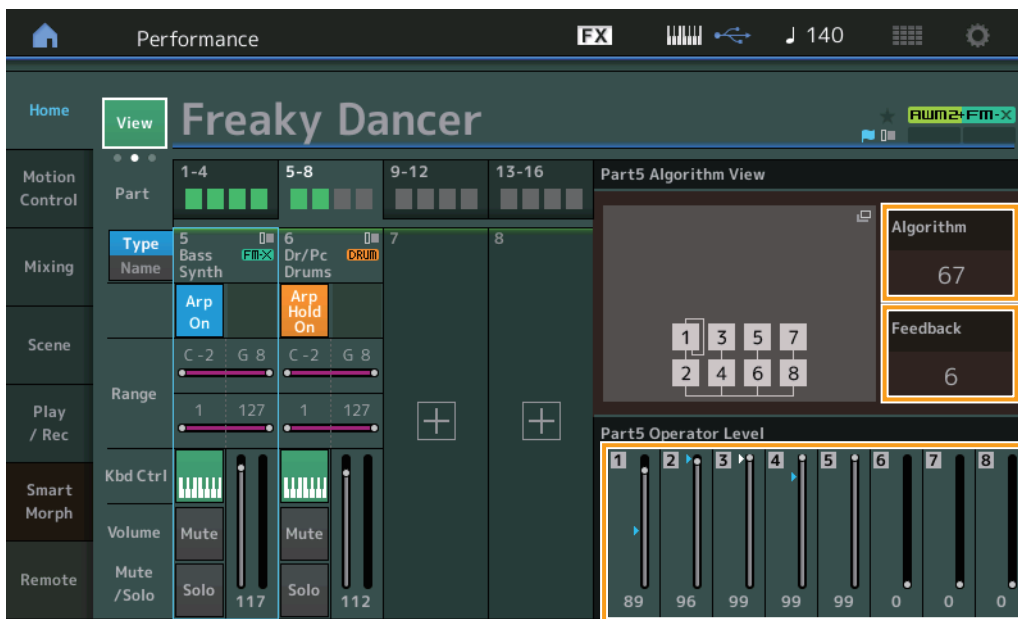
#### Smart Morph

- Play
- Edit
- Analyze
- Super Knob
- Job

#### Remote

## ■ Algorithm View (Просмотр алгоритма)

Отображается, только если выбранная в данный момент партия является обычной партией (FM-X), а кнопка Motion Control → Overview → Slider Function [Elem/Op Control] включена.



Operator Level (Уровень оператора)

### Algorithm (Номер алгоритма)

Изменяет алгоритмы.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При нажатии изображения алгоритма отображается экран Algorithm Search (Поиск алгоритма).

### Feedback (Уровень обратной связи)

Волновые формы могут быть изменены путем передачи некоторых сигналов, сгенерированных оператором, обратно через этот оператор. Это позволяет задать уровень обратной связи.

**Настройки:** 0–7

### Operator Level (Уровень оператора)

Определяет уровень выходного сигнала оператора.

**Настройки:** 0–99

## Performance (Исполнение)

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

#### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

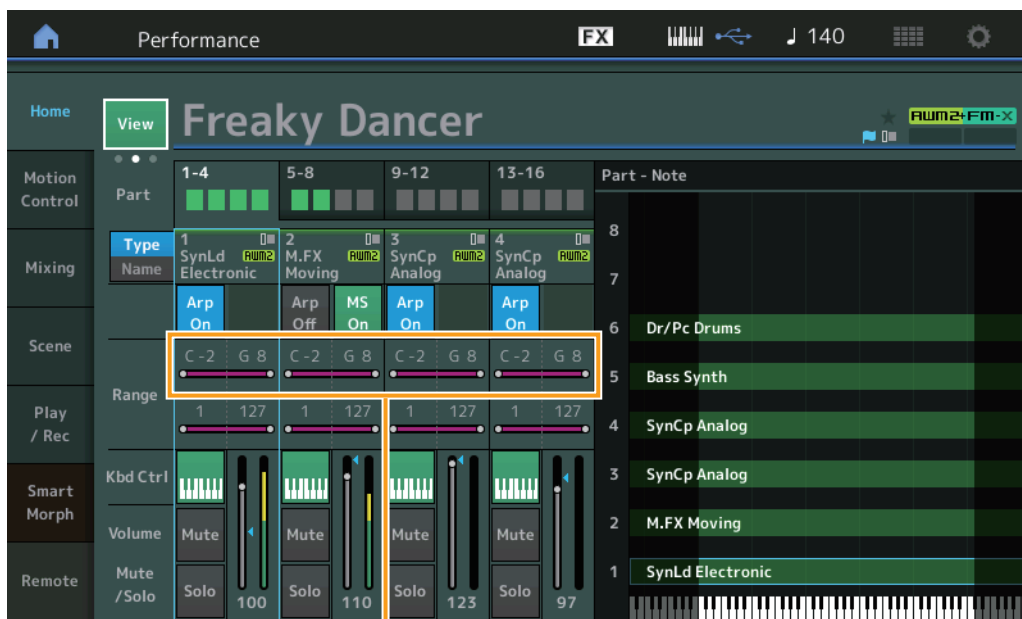
Super Knob

Job

#### Remote

## ■ Part — Note View (Партия — просмотр нот)

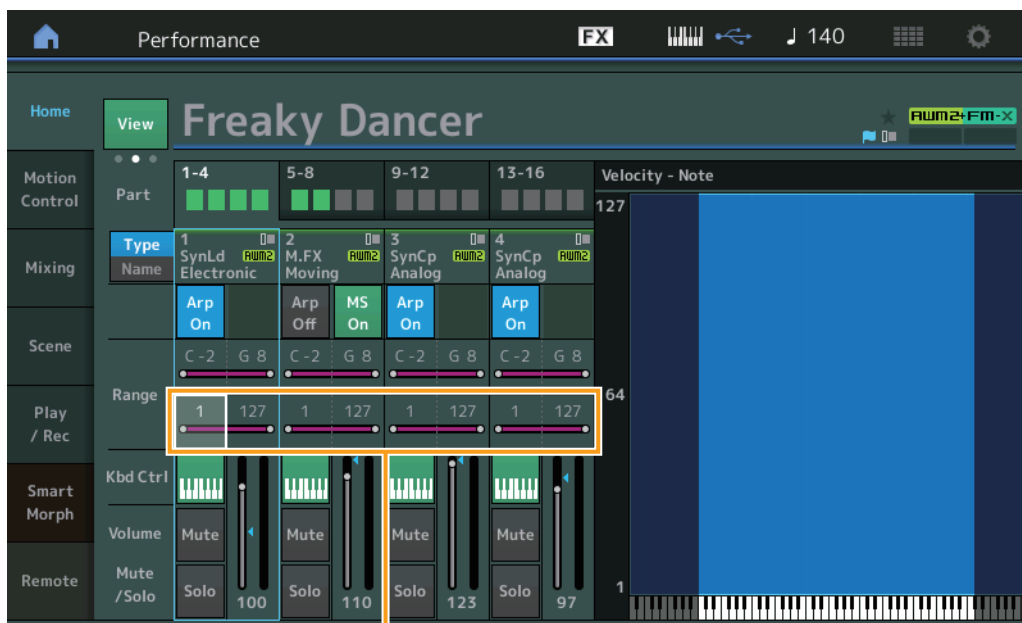
Отображается, только если включена кнопка [PART CONTROL] или если курсор находится в области Note Limit (Нотный диапазон). Это полезно для проверки параметров Layer/Split (Слой/разделение) у партий.



Note Limit (Нотный диапазон)

## ■ Velocity — Note view (Сила нажатия — просмотр нот)

Отображается, только если курсор находится в одной из областей пределов силы нажатия для партий. Это удобно для настройки параметров разделения силы нажатия для партий.



Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия)

## Performance (Исполнение)

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

#### Smart Morph

Play

Edit

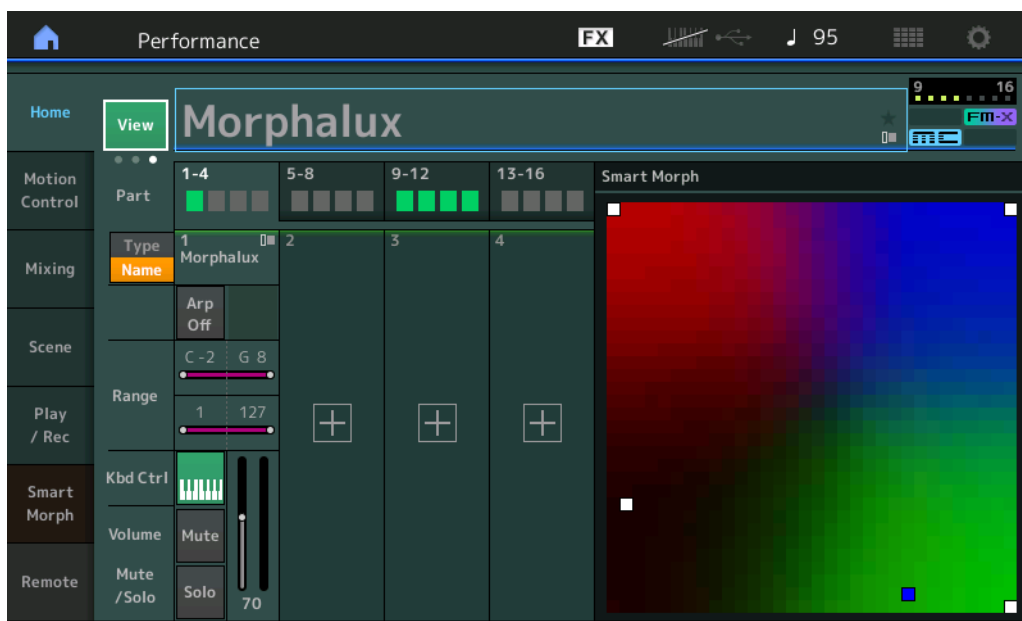
Analyze

Super Knob

Job

#### Remote

Когда View установлен на 3 (четыре партии и карта Smart Morph) и текущее исполнение содержит информацию Smart Morph, вызывается следующий экран.



Чтобы назначить звук для партии 1, коснитесь точки на схеме.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если в текущем исполнении еще нет данных Smart Morph, экран будет таким же, как при параметре View 2 (Вид 2).

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Live Set (Живой набор) специальный значок FM-X показывает, имеются ли для назначенного исполнения данные Smart Morph или нет.

 : отображается, если исполнение имеет партию FM-X.

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

## Performance (Исполнение)

### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

#### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

#### Remote



# Motion Control (Контроль движения)

На экране Motion Control (Контроль движения) можно редактировать настройки управления движением, например общие настройки звука, арпеджио и секвенсора движения текущего выбранного исполнения. Раздел Motion Control (Контроль движения) включает следующие экраны.

- Overview (Обзор)
- Quick Edit (Быстрое редактирование)
- Arpeggio (Арпеджио)
- Motion Sequencer (Секвенсор движения)
- Мультирегулятор Super Knob
- Knob Auto (Регулятор авто)

## Motion Control (Контроль движения)

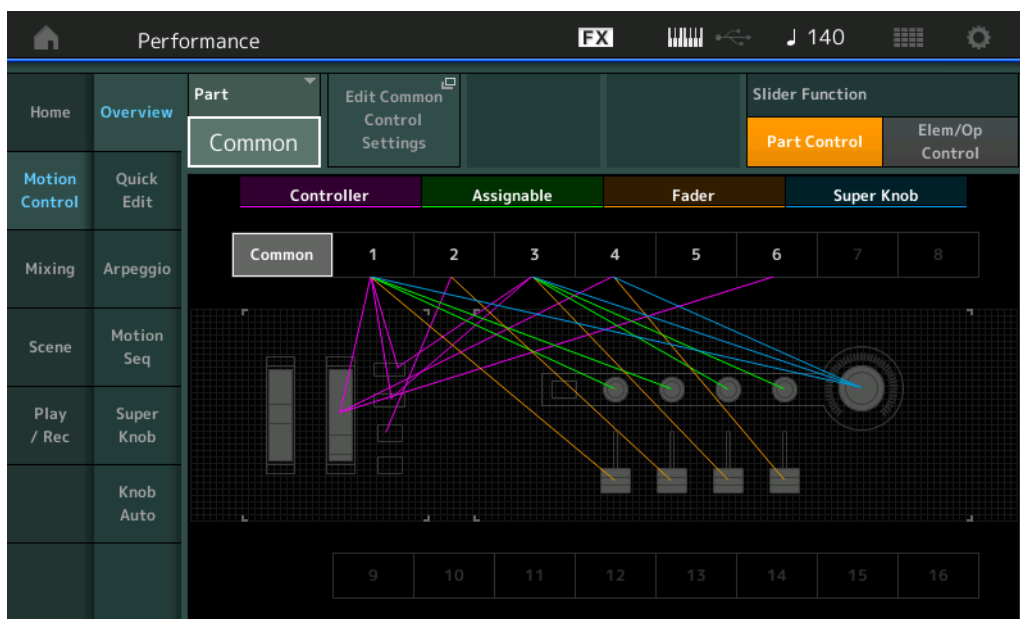
### Overview (Обзор)

Экран Overview (Обзор) отображает связи между контроллерами и партиями. Текущие настройки можно подтвердить здесь.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Линии между последним использовавшимся контроллером и партией отображаются жирными.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Overview]  
или  
[SHIFT] + [PERFORMANCE (HOME)]



### Part (Партия)

Индикация выбранной в настоящий момент партии. Чтобы подтвердить связи партии, выберите партию здесь.

**Настройки:** Common, Part 1–16

### Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings (Редактирование общих настроек управления / редактирование настроек управления партией)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для выбранной партии. Инструкции для общих настроек см. на [стр. 205](#). Инструкции для настроек партии 1–16 см. на [стр. 138](#).

### Slider Function (Функция регулятора)

Переключение между функциями Performance Control (Управление исполнением), Part Control (Управление партией) и Element/Operator Control (Управление элементом/оператором).

**Настройки:** Part Control (Управление партией), Elem/Op Control (Управление элементом/оператором)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки регулятора можно сохранять в качестве данных исполнения.

## Performance (Исполнение)

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Controller (Контроллер)

Определяет, будет ли отображаться иллюстрация связи между Controller (Контроллер) и Part (Партия). Под термином Controller (Контроллер) в данном случае понимается следующее:

- Регулятор высоты звука
- Колесико модуляции
- Кнопки [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2] (Назначаемые переключатели 1 и 2)
- Кнопка [MOTION SEQ HOLD] (Удержание секвенсора движения)
- Кнопка [MOTION SEQ TRIGGER] (Триггер секвенсора движения)

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Assignable (Назначаемые)

Определяет, будет ли отображаться иллюстрация связей между Assignable (Назначаемые) и Part (Партия). Под термином Assignable (Назначаемые) в данном случае понимается следующее:

- Назначаемые регуляторы 1–4 (5–8)

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Fader (Фейдер)

Определяет, будет ли отображаться иллюстрация связей между Fader (Фейдер) и Part (Партия). Под термином Fader (Фейдер) в данном случае понимается следующее:

- Регуляторы-ползунки 1–4 (5–8/9–12/13–16)

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Мультирегулятор Super Knob

Определяет, будет ли отображаться иллюстрация связей между мультирегулятором Super Knob и Part (Партия). Под термином «мультирегулятор Super Knob» в данном случае понимается следующее:

- Мультирегулятор Super Knob

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Quick Edit (Быстрое редактирование)

На этом экране можно выполнить общие настройки звука. Можно выбрать, будут ли применяться настройки ко всем партиям или только к выбранной партии.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Quick Edit]



## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Part (Партия)

Индикация выбранной в настоящий момент партии. Выберите партию, с которой вы планируете использовать быстрое редактирование здесь.

**Настройки:** Common, Part 1–16

### ■ Если для параметра Part (Партия) установлено значение Common (Общие)

Позволяет редактировать параметры, общие для всех партий.

## Performance Name (Название исполнения)

Служит для ввода нужного названия исполнения. Название исполнения может содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического ввода.

## FEG Atk (Время атаки генератора огибающих фильтра)

Определяет скорость изменения фильтра со времени проигрывания ноты до времени достижения максимального начального уровня частоты среза. Данный параметр определяет значение смещения генератора огибающих фильтра (стр. 157) для режима Element/Operator Common (Элемент/оператор — Общие).

**Настройки:** -64 – +63

## FEG Decay (Время затухания генератора огибающих фильтра)

Определяет, насколько быстро понижается частота среза с максимального уровня атаки до уровня сустейна. Данный параметр определяет значение смещения генератора огибающих фильтра (стр. 157) для режима «Element/Operator Common» (Элемент/оператор — Общие).

**Настройки:** -64 – +63

## FEG Rel (Время конечного затухания генератора огибающих фильтра)

Определяет, насколько быстро понижается частота среза с уровня сустейна до нуля при отпуске клавиши. Данный параметр определяет значение смещения генератора огибающих фильтра (стр. 157) для режима «Element/Operator Common» (Элемент/оператор — Общие).

**Настройки:** -64 – +63

## Edit Master EQ (Редактирование основного эквалайзера)

Вызывает экран основного эквалайзера (стр. 212) для режима Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио).



**Edit All Arp (Редактирование всех арпеджио)**

Вызывает экран Arpeggio (Арпеджио) (стр. 42) для Motion Control (Контроля движения).

**Edit Common MS (Редактирование общего секвенсора движения)**

Вызывает экран Motion Sequencer Lane (Экран дорожки секвенсора движения) (стр. 204) для режима Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио).

**Cutoff (Частота среза)**

Определяет частоту среза фильтра. Например, при выборе фильтра низких частот, чем больше значение, тем более яркий звук при затухании. Данный параметр определяет значение частоты среза фильтра (стр. 154) для режима Element/Drum Key/Operator Common (Элемент / Клавиша ударных / Оператор — Общие).

**Настройки:** -64 – +63

**Resonance (Резонанс)**

Определяет акцент на частоте среза. Данный параметр определяет значение резонанса фильтра (стр. 155) для режима Element/Drum Key/Operator Common (Элемент / Клавиша ударных / Оператор — Общие).

**Настройки:** -64 – +63

**FEG Depth (Глубина генератора огибающей фильтра)**

Диапазон, в котором изменяется частота среза генератора огибающей фильтра. Данный параметр определяет значение смещения глубины генератора огибающих фильтра (стр. 157) для режима Element/Operator Common (Элемент/оператор — Общие).

**Настройки:** -64 – +63

**Portamento (Время портаменто)**

Определяет продолжительность переходного процесса изменения высоты звука при применении портаменто. Этот параметр синхронизирован с таким же параметром для режима Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио).

**Настройки:** -64 – +63

**Attack (Время атаки генератора амплитудной огибающей)**

Определяет скорость атаки от времени проигрывания ноты до достижения генератором амплитудной огибающей максимального начального уровня. Данный параметр определяет значение смещения генератора амплитудной огибающей (стр. 162, стр. 182, стр. 196) для режима Element/Drum Key/Operator (Элемент / Клавиша ударных / Оператор).

**Настройки:** -64 – +63

**Decay (Время затухания генератора амплитудной огибающей)**

Определяет, насколько быстро понижается громкость звука с максимального уровня атаки до уровня сустейна. Данный параметр определяет значение смещения генератора амплитудной огибающей (стр. 162, стр. 182, стр. 196) для режима Element/Drum Key/Operator (Элемент / Клавиша ударных / Оператор).

**Настройки:** -64 – +63

**Sustain (Уровень сустейна генератора амплитудной огибающей)**

Уровень сустейна, определяющий громкость звука при удерживании нажатой ноты после начальной атаки и затухания. Данный параметр определяет значение смещения генератора амплитудной огибающей (стр. 162, стр. 182, стр. 196) для режима Element/Drum Key/Operator (Элемент / Клавиша ударных / Оператор).

**Настройки:** -64 – +63

**Release (Время конечного затухания генератора амплитудной огибающей)**

Определяет, насколько быстро снижается громкость с уровня сустейна до нуля при отпускании ноты. Данный параметр определяет значение смещения генератора амплитудной огибающей (стр. 162, стр. 182, стр. 196) для режима Element/Drum Key/Operator (Элемент / Клавиша ударных / Оператор).

**Настройки:** -64 – +63

**Low Gain (Усиление низкочастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления низкочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

**Lo Mid Gain (Усиление низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

**Mid Gain (Усиление среднечастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

**Performance (Исполнение)**

## Home

## Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

## Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

## Remote

**Hi Mid Gain (Усиление высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

**High Gain (Усиление высокочастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления высокочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

**Rap (Панорама исполнения)**

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного исполнения. Этот параметр применяется как коррекция для значения такого же параметра на экране Part Edit (Редактирование партии).

**Настройки:** L63 – C (центр) – R63

**Var Return (Сигнал после применения вариации)**

Определяет уровень сигнала после эффекта вариации.

**Настройки:** 0–127

**Rev Return (Сигнал после применения реверберации)**

Определяет уровень сигнала после эффекта реверберации.

**Настройки:** 0–127

**Common Clock Swing (Общий свинг импульсов синхронизации)**

Определяет значение свинга арпеджио / секвенсора движения для всего исполнения. Определяет значение смещения для свинга арпеджио / секвенсора движения для каждой партии.

**Настройки:** -120 – +120

**Common Clock Unit (Общий множитель синхронизации)**

Регулирует время воспроизведения арпеджио / секвенсора движения для всего исполнения.

Данный параметр применяется к партии, когда для параметра Unit Multiply (Множитель) для арпеджио / секвенсора движения партии установлено значение Common (Общие).

Используя этот параметр, можно создать тип арпеджио / секвенсора движения, отличающийся от исходного.

**Настройки:** 50%–400%

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common Arp Gate Time (Общее время звучания арпеджио)**

Определяет величину времени звучания (длительность) арпеджио для всего исполнения. Определяет значение величины времени звучания арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** -100 – +100

**Common Arp Velocity (Общий коэффициент показателя силы нажатия арпеджио)**

Определяет величину коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для всего исполнения. Определяет значение величины коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** -100 – +100

**Common Motion Seq Amplitude (Амплитуда общего секвенсора движений)**

Определяет амплитуду секвенсора движения для всего исполнения. Параметр Amplitude определяет изменение амплитуды для всей последовательности (движения).

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Amplitude (Амплитуда секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Amplitude (Амплитуда дорожки). В результате оба параметра — и общее значение амплитуды, и значение амплитуды параметра MS для партии, — создают смещение значения настройки амплитуды дорожки (только когда параметр MS FX для данной дорожки включен).

**Настройки:** -64 – +63

**Common Motion Seq Shape (Форма импульса общего секвенсора движений)**

Определяет форму импульса секвенсора движения для всего исполнения. Данный параметр изменяет форму ступенчатой кривой последовательности.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Pulse Shape (Форма импульса секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Pulse Shape (Форма импульса дорожки). В результате оба параметра — и общее значение формы импульса параметра MS, и значение формы импульса параметра MS для партии, — создают смещение значения формы импульса дорожки (только когда параметр MS FX дорожки и параметр Control (Управление) включены).

**Настройки:** -100 – +100

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

### Common Motion Seq Smooth (Плавность общего секвенсора движения)

Определяет параметр Smoothness (Плавность) секвенсора движения для всего исполнения. Smoothness (Плавность) — это рамки, в которых плавно изменяется смещение времени для последовательности движения.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Smoothness (Плавность секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Smoothness (Плавность дорожки). В результате оба параметра — и общее значение плавности, и значение плавности параметра MS для партии, — создают смещение значения настройки плавности дорожки (только когда параметр MS FX для данной дорожки включен).

**Настройки:** -64 – +63

### Common Motion Seq Random (Случайный общий секвенсор движений)

Определяет случайный порядок секвенсора движения для всего исполнения. Случайный порядок («Random») — это рамки, в которых случайно изменяется значение шага для последовательности движения.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Random (Случайный секвенсор движений партии), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

## ■ Если для параметра Part (Партия) установлено значение Part 1–16 (партии 1–16)

Здесь можно отредактировать параметры для выбранной партии.



### Part Category Main (Главная категория партии)

### Part Category Sub (Подкатегория партии)

Определяют главную категорию и подкатеорию партии.

Категории являются ключевыми словами, представляющими основные характеристики партий. После выбора подходящей категории становится проще найти нужную партию среди широкого разнообразия имеющихся партий.

Имеется 17 главных категорий, указывающих типы инструментов. В каждой главной категории содержится до девяти подкатегорий, указывающих более детальную информацию об инструментах.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Part Name (Название партии)

Служит для ввода нужного названия партии. Названия партий могут содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического ввода.

Эти параметры идентичны параметрам, доступным, когда для параметра Part (Партия) установлено значение Common (Общие) (стр. 36).

- FEG Atk (Время атаки генератора огибающих фильтра)
- FEG Decay (Время затухания генератора огибающих фильтра)
- FEG Rel (Время конечного затухания генератора огибающих фильтра)
- Cutoff (Частота среза)
- Resonance (Резонанс)
- FEG Depth (Глубина генератора огибающей фильтра)
- Portamento (Время портаменто)  
Настраиваемые значения отличаются от значений, доступных, когда для параметра Part (Партия) установлено значение Common (Общие).

**Настройки:** 0–127

- Attack (Время атаки генератора амплитудной огибающей)
- Decay (Время затухания генератора амплитудной огибающей)
- Sustain (Уровень сустейна генератора амплитудной огибающей)
- Release (Время конечного затухания генератора амплитудной огибающей)

## FEG Sus (Уровень сустейна генератора огибающих фильтра)

Определяет уровень сустейна генератора огибающих фильтра для партии. Данный параметр определяет значение смещения для уровня затухания 2 генератора огибающих фильтра для режима Element/Operator Common (Элемент/оператор — Общие) (стр. 157).

**Настройки:** -64 – +63

## Edit Part EQ (Редактирование эквалайзера партии)

Вызывает экран эквалайзера партии (стр. 116) для редактирования партии.

## Edit Part Arp (Редактирование арпеджио партии)

Вызывает экран арпеджио партии (стр. 120) для редактирования партии.

## Edit Part MS (Редактирование секвенсора движения партии)

Вызывает экран Motion Sequencer Lane (Экран дорожки секвенсора движения) (стр. 129) для редактирования партии.

## EQ Low Gain (Усиление низкочастотной полосы трехполосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для низких частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

## EQ Mid Freq (Средняя частота трехполосного эквалайзера)

Определяет частоту для средних частот.

**Настройки:** 139,7 Гц – 10,1 кГц

## EQ Mid Gain (Усиление полосы средних частот трехполосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для средних частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

## EQ Mid Q (Ширина полосы средних частот трехполосного эквалайзера)

Определяет частотный диапазон эквалайзера для средних частот.

**Настройки:** 0,7–10,3

## EQ High Gain (Усиление полосы высоких частот трехполосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для высоких частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

## Pan (Панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии.

**Настройки:** L63 – C (центр) – R63

## Var Send (Передача вариации)

Определяет уровень передачи сигнала в эффект Variation (Вариация).

**Настройки:** 0–127

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

### Rev Send (Передача реверберации)

Определяет уровень передачи для сигнала, передаваемого в эффект Reverb (Реверберация).

**Настройки:** 0–127

### Part Clock Swing (Свинг импульсов синхронизации партии)

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

- +1 и выше: задержка нот арпеджио.
- -1 и ниже: продвижение нот арпеджио.
- 0: точное распределение во времени, как установлено значением арпеджио / секвенсора движения, дает результат без свинга.

Разумное применение этого параметра позволяет создать ритмы свинга и триоли, такие как «перебор» и «баунс».

**Настройки:** -120 – +120

### Part Clock Unit (Множитель синхронизации партии)

Регулирует время воспроизведения арпеджио / секвенсора движения для выбранной партии.

**Настройки:** 50–400 %, Common

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common (Общий):** применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

### Part Arp Gate Time (Время звучания арпеджио партии)

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

Параметр определяет значение смещения величины времени звучания арпеджио для каждой настройки выбора арпеджио (стр. 124).

**Настройки:** 0%–200%

### Part Arp Velocity (Коэффициент показателя силы нажатия арпеджио партии)

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

Параметр определяет значение смещения коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для каждой настройки выбора арпеджио (стр. 123).

**Настройки:** 0%–200%

### Part Motion Seq Amplitude (Амплитуда секвенсора движений партии)

Определяет амплитуду (стр. 131) секвенсора движения для выбранной партии.

Этот параметр — величина смещения для настроек Lane Motion Seq Amplitude (амплитуды секвенсора движений дорожки), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

### Part Motion Seq Shape (Форма импульса секвенсора движений партии)

Определяет форму импульса секвенсора движения для выбранной партии.

Данный параметр — величина смещения для параметра Step Curve Parameter секвенсора движений дорожки (стр. 132), когда параметр MS FX дорожки и настройка Control параметра включены.

**Настройки:** -100 – +100

### Part Motion Seq Smooth (Плавность секвенсора движений партии)

Определяет плавность секвенсора движения для выбранной партии.

Этот параметр — величина смещения для настроек Lane Motion Seq Smoothness (Плавность секвенсора движений дорожки) (стр. 131), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

### Part Motion Seq Random (Случайный секвенсор движений партии)

Определяет случайный характер секвенсора движений для выбранной партии. Случайный порядок («Random») — это рамки, в которых случайно изменяется значение шага для последовательности движения.

**Настройки:** 0–127

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

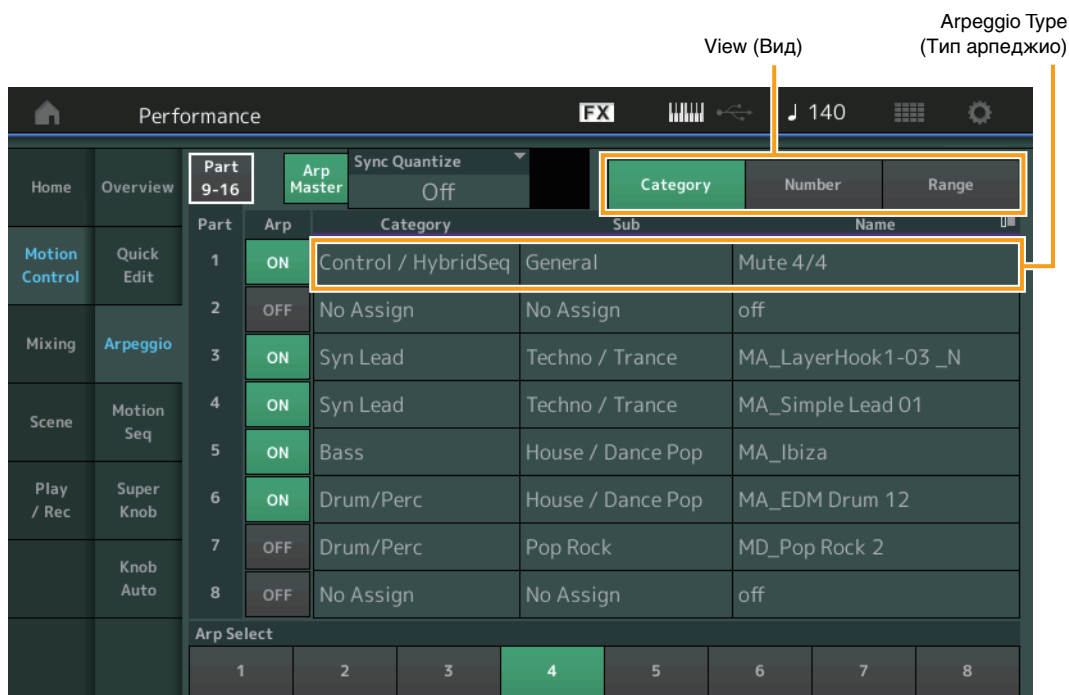
## Arpeggio (Арпеджио)

На этом экране можно настроить разные параметры, связанные с арпеджио, сразу для нескольких партий.

Нажмите название типа арпеджио (Arpeggio Type) на этом экране либо нажмите кнопку [CATEGORY] на панели, чтобы вызвать меню. В отображаемом меню нажмите [Search] (Поиск) для вызова экрана поиска категории арпеджио. Нажмите [Number] (Номер) для определения типа арпеджио путем указания номера арпеджио.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio]



### Part 9–16 / Part 1–8 (партии 9–16 / партии 1–8)

Переключает между отображением партий 9–16 или партий 1–8. Для ситуации, приведенной на изображении выше: коснитесь Part 9–16 (Партии 9–16), чтобы отобразить типы арпеджио для партий 9–16.

**Настройки:** Part 9–16 / Part 1–8 (партии 9–16 / партии 1–8)

### Arp Master (Главный переключатель арпеджио)

Включение и выключение арпеджио для всего исполнения. Эта настройка применяется к кнопке ARP [ON/OFF] на панели инструмента.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Sync Quantize (Значение квантования для синхронизации)

Определяет фактическое согласование во времени для следующего запуска воспроизведения арпеджио, если пользователь запускает его в то время, когда воспроизводится арпеджио нескольких партий. При значении Off (Выкл.) следующее арпеджио запускается сразу после его запуска пользователем. Число обозначает размер.

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

### Arp (Переключатель арпеджио партии)

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Arp Select (Выбор арпеджио)

Определяет типы арпеджио.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять арпеджио. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена арпеджио» (стр. 124).

**Настройки:** 1–8

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### ▶ Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

#### Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### Remote

**View (Вид)**

Определяет отображаемую информацию о типе арпеджио.

**Настройки:** Category, Number, Range (Категория, Номер, Диапазон)

■ Если для параметра View (Вид) установлено значение Category (Категория)

**Category (Категория арпеджио)**

**Настройки:** см. «Список категорий арпеджио» (стр. 11).

**Sub (Подкатегория арпеджио)**

**Настройки:** см. «Список подкатегорий арпеджио» (стр. 11).

**Name (Название арпеджио)**

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

■ Если для параметра View (Вид) установлено значение Number (Номер)

| Part | Arp | Bank   | Number | Name               |
|------|-----|--------|--------|--------------------|
| 1    | ON  | Preset | 10221  | Mute 4/4           |
| 2    | OFF | Preset | 0      | off                |
| 3    | ON  | Preset | 4999   | MA_LayerHook1-03_N |
| 4    | ON  | Preset | 5016   | MA_Simple Lead 01  |
| 5    | ON  | Preset | 3673   | MA_Ibiza           |
| 6    | ON  | Preset | 8321   | MA_EDM Drum 12     |
| 7    | OFF | Preset | 6576   | MD_Pop Rock 2      |
| 8    | OFF | Preset | 0      | off                |

**Bank (Банк арпеджио)**

**Настройки:** Preset, User, Library 1–8 (предустановленные, пользовательские, библиотека 1–8)

**Number (Номер арпеджио)**

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**Name (Название арпеджио)**

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



## ■ Если для параметра View (Вид) установлено значение Range (Диапазон)

| Part | Arp | Name               | Velocity Limit | Note Limit |
|------|-----|--------------------|----------------|------------|
| 1    | ON  | Mute 4/4           | 1 127          | C -2 G 8   |
| 2    | OFF | off                | 1 127          | C -2 G 8   |
| 3    | ON  | MA_LayerHook1-03_N | 1 127          | C -2 G 8   |
| 4    | ON  | MA_Simple Lead 01  | 1 127          | C -2 G 8   |
| 5    | ON  | MA_Ibiza           | 1 127          | C -2 G 8   |
| 6    | ON  | MA_EDM Drum 12     | 1 127          | C -2 G 8   |
| 7    | OFF | MD_Pop Rock 2      | 1 127          | C -2 G 8   |
| 8    | OFF | off                | 1 127          | C -2 G 8   |

Arp Select: 1 2 3 **4** 5 6 7 8

### Name (Название арпеджио)

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия арпеджио)

Задаёт самую низкую и самую высокую силу нажатия, при которых может запускаться воспроизведение арпеджио. Подробнее о функции Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия арпеджио) см. в документе «Руководство пользователя» в формате PDF.

**Настройки:** 1–127

### Note Limit (Нотный диапазон арпеджио)

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне арпеджио. Подробнее о функции Note Limit (Нотный диапазон) см. в документе «Руководство пользователя» в формате PDF.

**Настройки:** C -2 – G8

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Motion Seq (Секвенсор движения)

На этом экране можно настроить разные параметры, связанные с секвенсором движений, сразу для нескольких партий.

**Последовательность действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq]



## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

### MS Master (Главный переключатель секвенсора движений)

Определяет, будет ли секвенсор движений применяться ко всему исполнению или нет. Эта настройка применяется к кнопке [MS ON/OFF] на панели инструмента.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Active (Число активных секвенсоров движений)

Указывает число включенных дорожек. Число после косой черты означает максимальное число дорожек, которые могут быть одновременно активны.

### PartSW (Переключатель секвенсора движения партии)

Определяет, включен или выключен секвенсор движения для каждой партии / для всех партий.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Lane Switch (Переключатель дорожек)

Включает или выключает каждую дорожку. Для одной партии можно настроить до четырех дорожек, соответствующих функции Motion Sequencer (Секвенсор движения). Для исполнения можно использовать одновременно до восьми дорожек.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Motion Seq Select (Выбор секвенсора движения)

Определяет тип секвенсора движения.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять последовательности движения. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена последовательностей движения» (стр. 133).

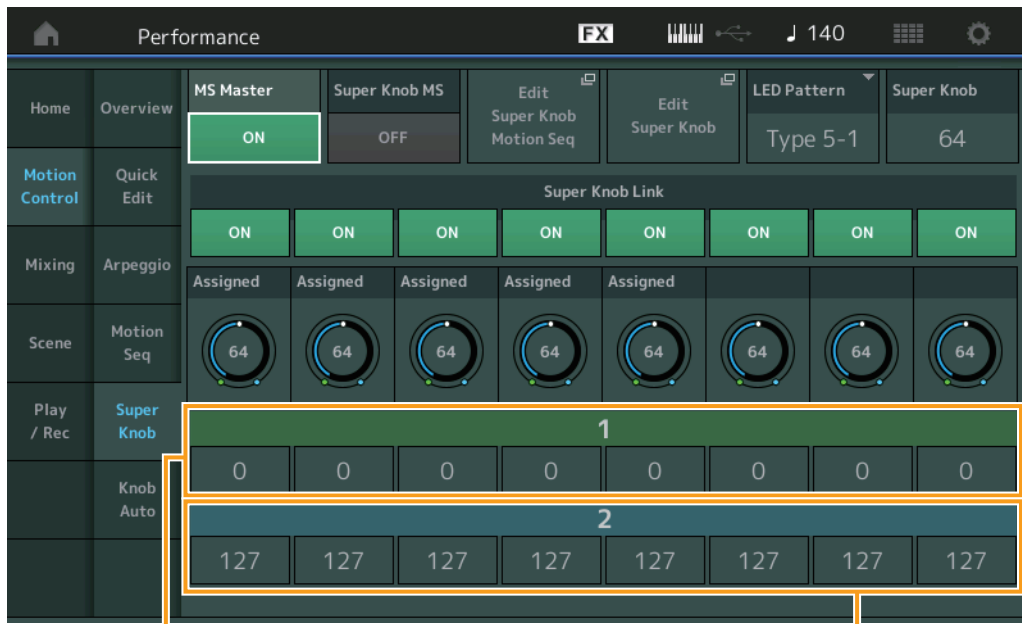
**Настройки:** 1–8

## Мультирегулятор Super Knob

На данном экране можно настроить параметры, управляемые мультирегулятором.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Super Knob]



Целевое значение 1 назначаемого регулятора 1–8

Целевое значение 2 назначаемого регулятора 1–8

### MS Master (Главный переключатель секвенсора движений)

Включает или выключает секвенсор движения для всего исполнения. Эта настройка применяется к кнопке [MS ON/OFF] на панели инструмента.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Super Knob MS (Главный переключатель секвенсора движения мультирегулятора)

Включает или выключает секвенсор движения, который был применен к мультирегулятору.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Edit Super Knob Motion Seq (Изменить секвенсор движения мультирегулятора)

Вызывает экран Knob Auto (Регулятор Auto (Автоматически)), на котором можно настроить секвенсор движения мультирегулятора Super Knob.

### Edit Super Knob (Изменение мультирегулятора Super Knob)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) в меню Common (Общие) / Audio Edit (Редактирование аудио), на котором можно настроить параметры, контролируемые с помощью мультирегулятора Super Knob.

### LED Pattern (Образец светодиодного индикатора мультирегулятора)

Определяет образец подсветки мультирегулятора.

**Настройки:** Type 1, Type 2-1, Type 2-2, Type 3-1, Type 3-2, Type 4-1, Type 4-2, Type 5-1, Type 5-2, Type 6, Type 7-1, Type 7-2, Type 8-1, Type 8-2, Type 9, Type 10, Type 11, Off (Тип 1, Тип 2-1, Тип 2-2, Тип 3-1, Тип 3-2, Тип 4-1, Тип 4-2, Тип 5-1, Тип 5-2, Тип 6, Тип 7-1, Тип 7-2, Тип 8-1, Тип 8-2, Тип 9, Тип 10, Тип 11, Выкл.)

### Super Knob (Значение мультирегулятора)

Устанавливает значения мультирегулятора.

**Настройки:** 0–127

### Super Knob Link (Связь с мультирегулятором)

Включение и выключение связи между настраиваемым регулятором и мультирегулятором. Если данный параметр выключен, значение функции, назначаемое соответствующему регулятору, не меняется даже в случае управления мультирегулятором.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Значение назначаемого регулятора 1–8

Устанавливает значения назначаемых регуляторов 1–4 (5–8).

**Настройки:** 0–127

## Целевое значение 1 назначаемого регулятора 1–8

## Целевое значение 2 назначаемого регулятора 1–8

Устанавливает нижнее значение (назначаемое значение 1) и высшее значение (назначаемое значение 2) для соответствующего регулятора.

При работе с мультирегулятором значение назначаемого регулятора изменяется в указанном диапазоне.

**Настройки:** 0–127

## Knob Auto (Регулятор авто)

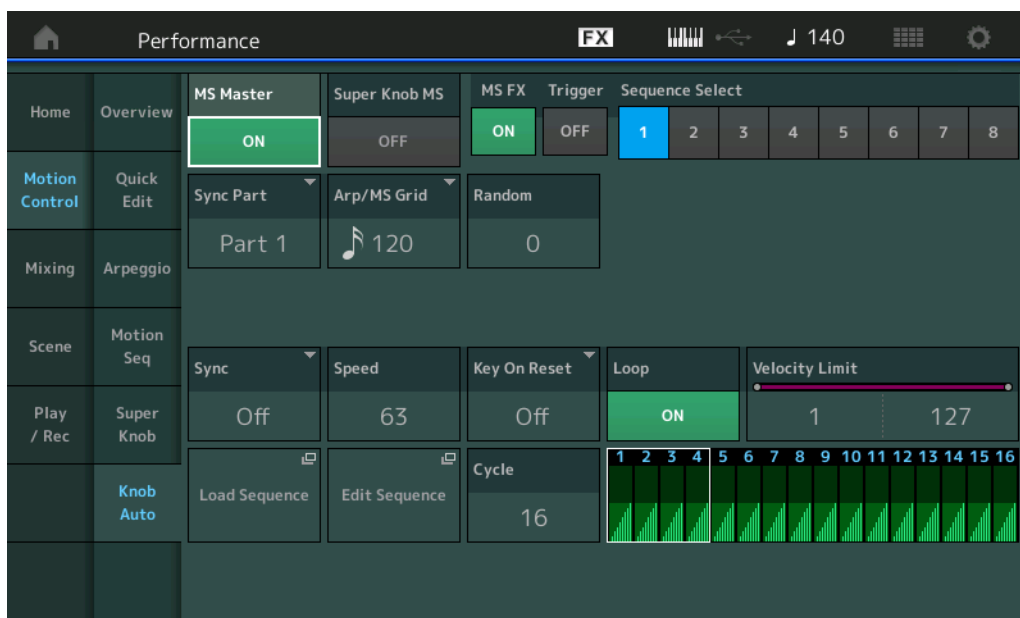
На экране регулятора авто можно настроить параметры, связанные с секвенсором движений, которые были применены к мультирегулятору — сразу для нескольких партий. Значение параметра мультирегулятора может автоматически контролироваться секвенсором движения.

Для секвенсора движения мультирегулятора можно установить только одну дорожку.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для исполнения можно использовать одновременно до восьми дорожек. Однако дорожка, установленная для мультирегулятора, не включена в число восьми дорожек, о которых идет речь в данном разделе.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Knob Auto]



## MS Master (Главный переключатель секвенсора движений)

Включает или выключает секвенсор движения для всего исполнения. Эта настройка применяется к кнопке [MS ON/OFF] на панели инструмента.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Super Knob MS (Главный переключатель секвенсора движения мультирегулятора)

Включает или выключает секвенсор движения, который был применен к мультирегулятору.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## MS FX (Прием эффекта секвенсора движения для мультирегулятора)

Определяет, воздействует ли на секвенсор движения смена положения регулятора, когда с помощью кнопки функций регулятора [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] выбран режим ARP/MS.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Trigger (Прием триггера секвенсора движений мультирегулятора)

Определяет, принимается ли сигнал от кнопки [MOTION SEQ TRIGGER] или нет. Когда данная настройка включена, секвенсор движения начнет действовать сразу после нажатия кнопки [MOTION SEQ TRIGGER].

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Sequence Select (Выбор последовательности движения мультирегулятора)

Определяет тип секвенсора движения.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять последовательности движения. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена последовательностей движения» (стр. 133).

**Настройки:** 1–8

## Sync Part (Партия синхронизации секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет, какая партия будет синхронизирована с секвенсором движения мультирегулятора. Данная настройка применяется к настройкам Note On (Нота включена) и Arp/Motion Seq Grid (Сетка арпеджио / секвенсора движений) выбранной партии.

**Настройки:** Part 1–Part 16 (Партии 1–16)

## Arp/MS Grid (Сетка арпеджио / секвенсора движений)

Определяет тип нот, используемый в качестве основы для параметра Quantize (Выравнивание) и Swing (Свинг). Значение параметра отображается в тактовых интервалах.

Для секвенсора движений этот параметр задается как длина одного шага. Данная настройка применяется к партии, которая выбрана в качестве синхронизируемой (см. выше).

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

## Random (Случайный порядок секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет рамки, в которых случайно изменяется значение шага для последовательности движения.

**Настройки:** 0–127

## Sync (Синхронизация секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет, синхронизируется ли воспроизведение последовательности движения, которая применена к мультирегулятору, с темпом исполнения, ритмом или арпеджио исполнения.

**Настройки:** Off, Tempo, Beat, Arp

**Off (Выкл.):** секвенсор движения мультирегулятора осуществляет воспроизведение в соответствии с собственными тактовыми интервалами и не синхронизируется с внешними сигналами.

**Tempo (Темп):** секвенсор движения мультирегулятора синхронизирован с темпом исполнения.

**Beat (Доля):** секвенсор движения мультирегулятора синхронизирован с долей.

**Arp (Арпеджио):** секвенсор движения мультирегулятора синхронизирован с первой долей такта проигрываемого в данный момент арпеджио.

## Speed (Скорость секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет скорость воспроизведения последовательности движений.

Этот параметр активен, если для параметра Super Knob Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения мультирегулятора) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 0–127

## Unit Multiply (Множитель секвенсора движений мультирегулятора)

Регулировка времени воспроизведения секвенсора движений.

Этот параметр активен, если для параметра Super Knob Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения мультирегулятора) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 50–6400 %, Common

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common (Общий):** применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

## Key On Reset (Перезагрузка нажатия клавиши секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет, будет ли воспроизведение последовательности остановлено при игре на клавиатуре.

Этот параметр активен, если для параметра Super Knob Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения мультирегулятора) установлено значение, отличное от Arp (Арпеджио).

Также этот параметр недоступен, если для параметра Trigger (Триггер) установлено значение On (Вкл.).

**Настройки:** Off (Выкл.), Each-On (При каждом нажатии), 1st-On (При первом нажатии)

**Each-On:** последовательность выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает последовательность с начала.

**1st-On:** последовательность выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает секвенсор с начала. Если нажать вторую ноту, удерживая нажатой первую, последовательность продолжает работать в той же фазе, которая была запущена первой нотой; другими словами, последовательность перезагружается только в случае, если первая нота отпущена перед нажатием второй.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote

**Loop (Повтор последовательности секвенсора движения мультireгулятора)**

Определяет, воспроизводится ли последовательность движений один раз или повторяется.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия секвенсора движения мультireгулятора)**

Определяет минимальное и максимальное значение силы нажатия, на которые реагирует последовательность движений.

**Настройки:** 1–127

**Cycle (Цикл секвенсора движения мультireгулятора)**

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

**Настройки:** 1–16

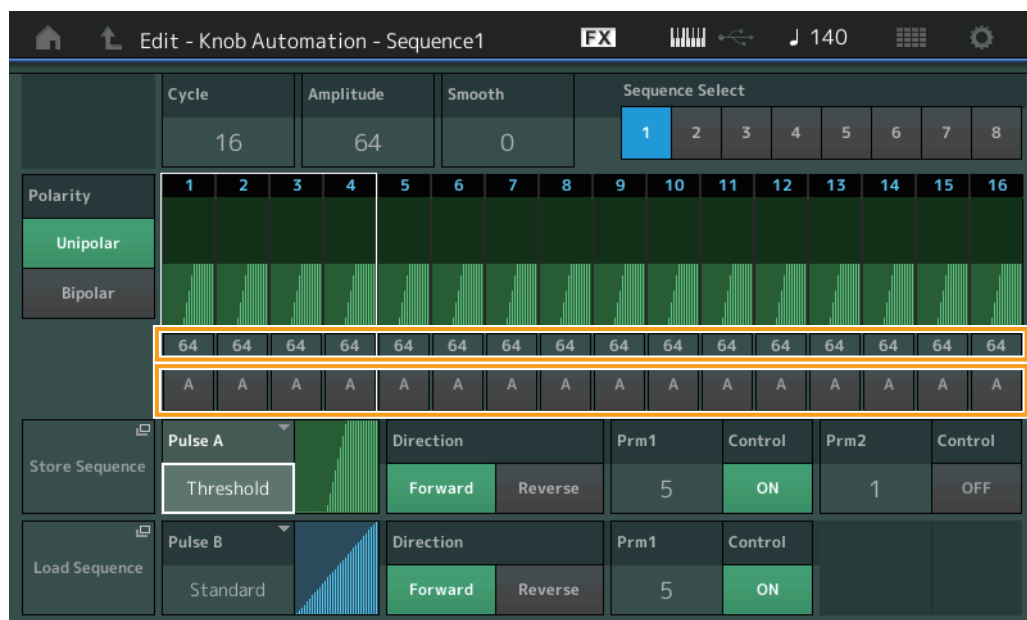
**Load Sequence (Загрузка последовательности)**

Загружает данные последовательности в пользовательскую память. Дополнительные сведения о загрузке (стр. 240).

**Edit Sequence (Редактирование последовательности)**

Отображение экрана Motion Sequence Setting (Настройки последовательности движения). Можно создать пользовательские последовательности, содержащие до 16 шагов.

Motion Seq Step Value (Значение шага секвенсора движения)



Motion Seq Step Type (Тип шага секвенсора движения)

**Cycle (Цикл секвенсора движения мультireгулятора)**

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

**Настройки:** 1–16

**Amplitude (Амплитуда секвенсора движения мультireгулятора)**

Определяет изменение амплитуды для всей последовательности.

**Настройки:** 0–127

**Smooth (Плавность секвенсора движения мультireгулятора)**

Определяет плавность изменения времени последовательности движения.

**Настройки:** 0–127

**Sequence Select (Выбор последовательности движения мультireгулятора)**

Определяет тип секвенсора движения.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять последовательности движения. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена последовательностей движения» (стр. 133).

**Настройки:** 1–8

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Polarity (Полярность секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет полярность последовательности.

**Настройки:** Unipolar, Bipolar (Однополярная, Биполярная)

**Unipolar:** однополярная кривая меняется только в положительном направлении от базового значения параметра в соответствии с формой последовательности.

**Bipolar:** биполярная кривая меняется в обоих направлениях от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

## Motion Seq Step Value (Значение шага секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет желаемое значение шага последовательности движения. Можно управлять значениями шага 1–4, 5–8, 9–12 или 13–16, используя регуляторы-ползунки 1–4, в зависимости от положения курсора на экране.

**Настройки:** 0–127

## Motion Seq Step Type (Тип шага секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет каждый тип шага последовательности движения. Можно переключаться между типами шага А и В для шагов 1–4, 5–8, 9–12 или 13–16, используя кнопки SCENE [1/5]–[4/8], в зависимости от положения курсора на экране.

**Настройки:** А, В

## Pulse A / Pulse B (тип ступенчатой кривой секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет тип кривой параметра для Pulse A (импульс А) и Pulse B (импульс В). Параметр Motion Seq Step Type, описанный выше, определяет, какая указанная здесь кривая используется для каждого шага. Вертикальная ось указывает значение шага, а горизонтальная ось — время. Для получения более подробной информации о формах кривой см. [стр. 140](#).

**Настройки:** Встроенный банк предустановок: Standard (Стандарт), Sigmoid (Сигмоида), Threshold (Порог), Bell (Колокол), Dogleg (Резкий изгиб), FM (Частотная модуляция), AM (Амплитудная модуляция), M (M), Discrete Saw (Дискретная пила), Smooth Saw (Плавная пила), Triangle (Треугольник), Square (Прямоугольник), Trapezoid (Трапеция), Tilt Sine (Наклонный синус), Bounce (Одиночное отражение), Resonance (Резонанс), Sequence (Последовательность), Hold (Удержание)

Пользовательский банк: User 1–32 (Пользователь 1–32)

Чтение файла библиотеки: кривые в библиотеках 1–8

## Direction (Направление ступенчатой кривой секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет направление ступенчатой кривой последовательности движения.

**Настройки:** Forward, Reverse (Прямое, Обратное)

## Prm1 / Prm2 (параметры ступенчатой кривой секвенсора движения мультирегулятора)

Регулирует форму ступенчатой кривой последовательности движения.

При выборе некоторых типов кривой этот параметр может быть недоступен. В зависимости от выбранного типа кривой доступен ряд параметров и значений.

## Control (Переключатель формы ступенчатой кривой секвенсора движения мультирегулятора)

Определяет, будет ли форма ступенчатой кривой последовательности движения реагировать на сигналы регуляторов. Этот параметр отображается, только если для параметра MS FX установлено значение On (Вкл.). Также при выборе некоторых типов кривой этот параметр может быть недоступен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Store Sequence (Сохранение последовательности)

Сохраняет отредактированные данные последовательности движения. Подробнее о хранении данных см. раздел «Сохранить» ([стр. 244](#)).

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



# Микширование

На экране Mixing (Микширование) можно настроить громкость и настройки эффектов для каждой партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки на экране микширования сохраняются как партия данных композиции.

## Микширование

**Последовательность действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [Mixing]



Партии 1–16 / переключатель аудио

### Part 1-16 (Партии 1–16) / переключатель Audio (Аудио)

Переключает между экранами, отображающими настройки микширования для партий 1–16 либо настройки микширования для партий 1–8, аудиопартии, цифровой партии и мастер-канала.

**Настройки:** Part 1–16, Audio (Партии 1–16, аудио)

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

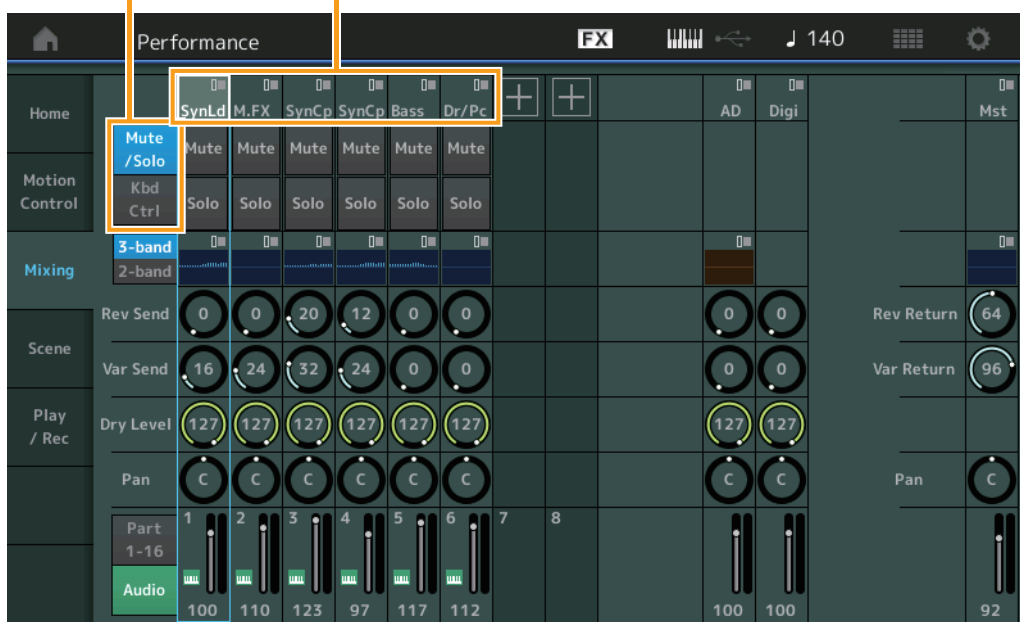
Remote

## ■ При выборе одной из партий 1–16

Определяет параметры микширования для каждой партии (1–16).

Переключатель функции

Категория партии



### Категория партии

Обозначает основную категорию партии.

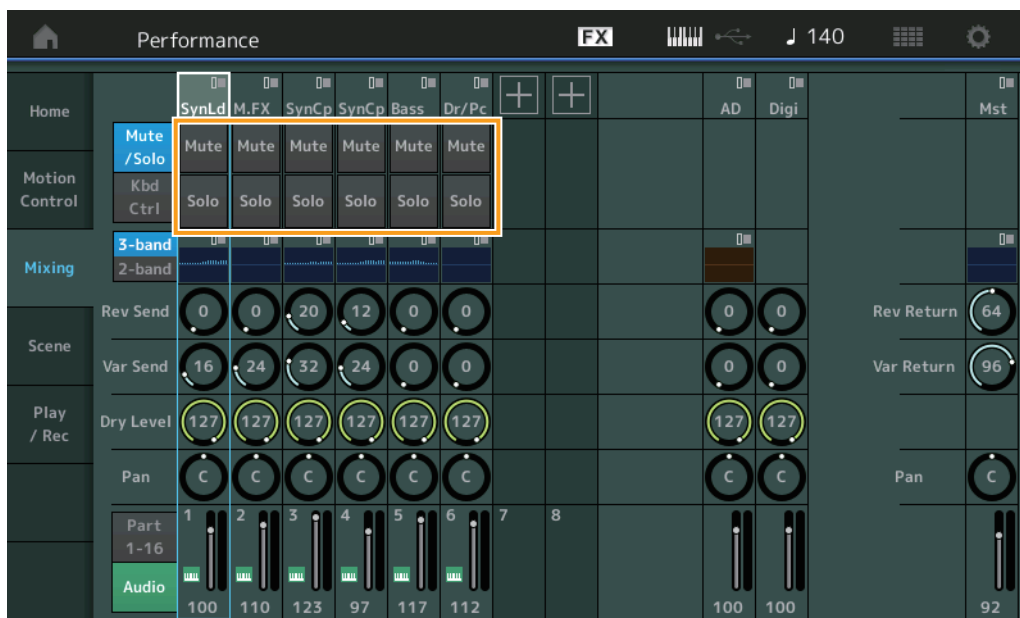
**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Переключатель функции

Определяет настройку Mute/Solo (отключение звука/соло) и настройки Keyboard Control (Управление клавиатурой) для выбранной партии 1–16.

**Настройки:** Mute/Solo, Kbd Ctrl (отключение звука/соло, управление клавиатурой)

## • При выборе Mute/Solo



### Mute/Solo (отключение звука / соло партии)

Включает или отключает функцию отключения звука/соло для выбранной партии 1–16. Когда функция активирована, эта кнопка загорается.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

- При выборе Kbd Ctrl



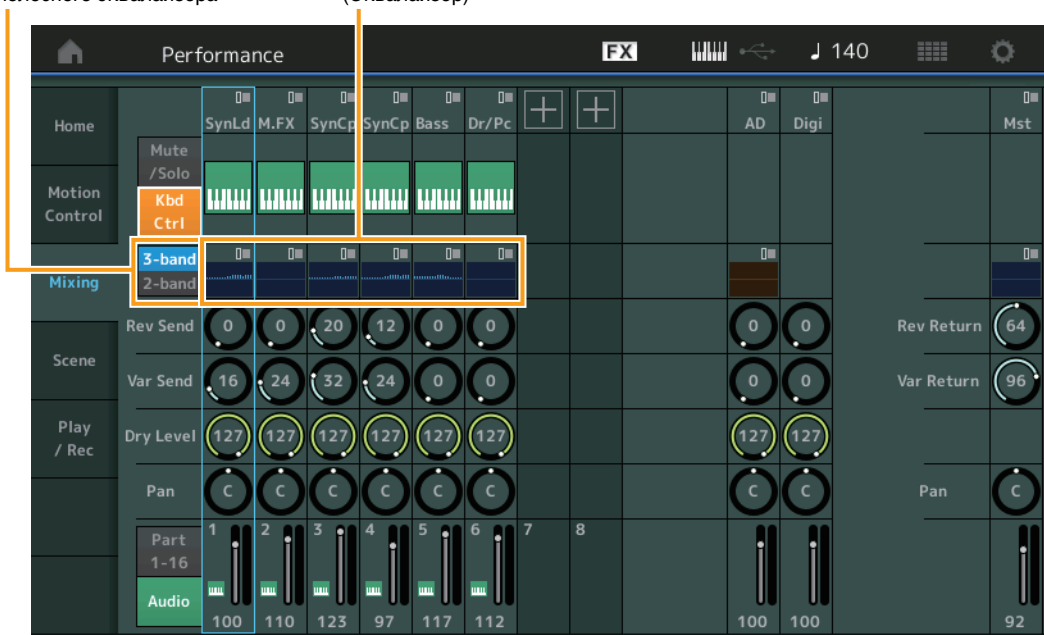
### Kbd Ctrl (Управление клавиатурой)

Включает или отключает функцию управления клавиатурой для выбранной партии 1-8. Когда функция активирована, эта кнопка загорается.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Переключатель 3-полосного/  
2-полосного эквалайзера

EQ  
(Эквалайзер)



### 3-band/2-band Switch (Переключатель между 3- и 2-полосным эквалайзером)

Переключает между отображением 3-полосного или 2-полосного эквалайзера для партий 1–16.

**Настройки:** 3-band, 2-band (3-полосный, 2-полосный)

### EQ (Эквалайзер)

Отображает 3-полосный эквалайзер, в зависимости от настройки 3-band/2-band (3-полосный, 2-полосный).

Нажмите эту кнопку для отображения меню редактирования эквалайзера партии.

### Rev Send (Передача реверберации)

Настройка уровня передачи реверберации для выбранной партии 1–16.

**Настройки:** 0–127

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

**Var Send (Передача вариации)**

Настройка уровня передачи эффекта вариации для выбранной партии 1–16.

**Настройки:** 0–127

**Dry Level (Уровень необработанного сигнала)**

Определяет уровень необработанного (сухого) звука выбранной партии 1–16.

**Настройки:** 0–127

**Pan (Панорама)**

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии 1–16.

**Настройки:** L63–C–R63

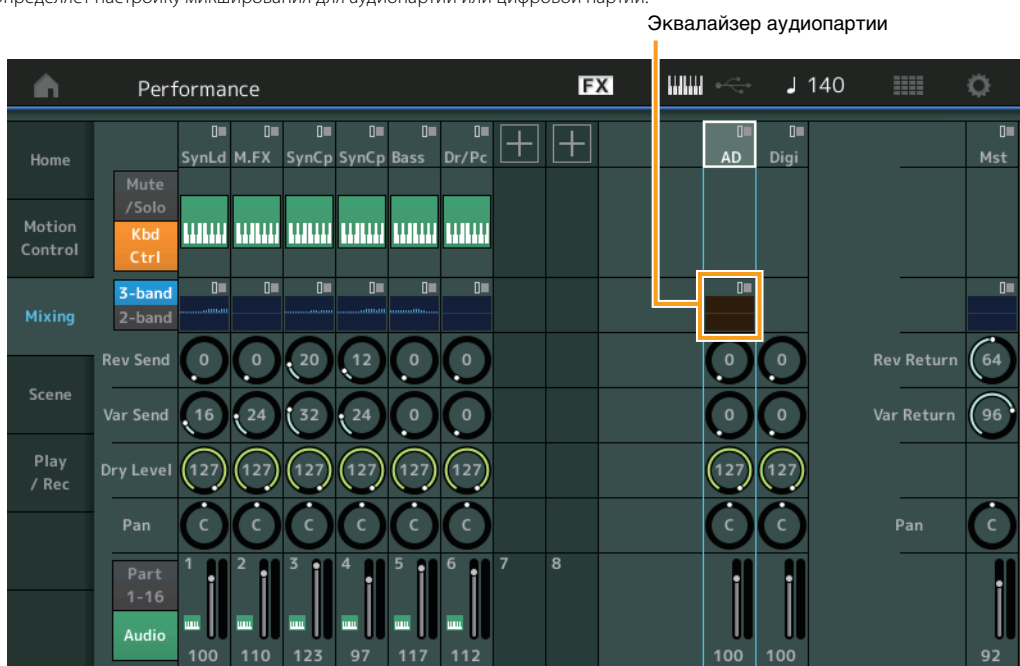
**Volume (Громкость партии)**

Определяет уровень выходного сигнала для выбранной партии 1–16.

**Настройки:** 0–127

■ **Если выбрано AD (аудиопартия аналого-цифрового разъема) или Digi (цифровая партия)**

Определяет настройку микширования для аудиопартии или цифровой партии.

**A/D Part EQ (Эквалайзер аудиопартии)**

Отображает 2-полосный параметрический эквалайзер.

Нажмите эту кнопку для отображения меню редактирования эквалайзера для режима Common/Audio Part EQ Edit (Общие/Редактирование эквалайзера аудиопартии)

**A/D Part Rev Send (Передача реверберации на аудиопартию)****Digital Part Rev Send (Передача реверберации на цифровую партию)**

Настройка уровня передачи реверберации на аудиопартию/цифровую партию.

**Настройки:** 0–127

**A/D Part Var Send (Передача эффекта вариации на аудиопартию)****Digital Part Var Send (Передача эффекта вариации на цифровую партию)**

Настройка уровня передачи эффекта вариации на аудиопартию/цифровую партию.

**Настройки:** 0–127

**A/D Part Dry Level (Уровень необработанного сигнала аудио партии)****Digital Part Dry Level (Уровень необработанного сигнала цифровой партии)**

Определяет уровень необработанного (сухого) звука аудиопартии / цифровой партии.

**Настройки:** 0–127

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

**A/D Part Pan (Панорама аудиопартии)****Digital Part Pan (Панорама цифровой партии)**

Определяет стереопозицию панорамирования аудиопартии / цифровой партии.

**Настройки:** L63–C–R63

**A/D Volume (Громкость аудиопартии)****Digital Part Volume (Громкость цифровой партии)**

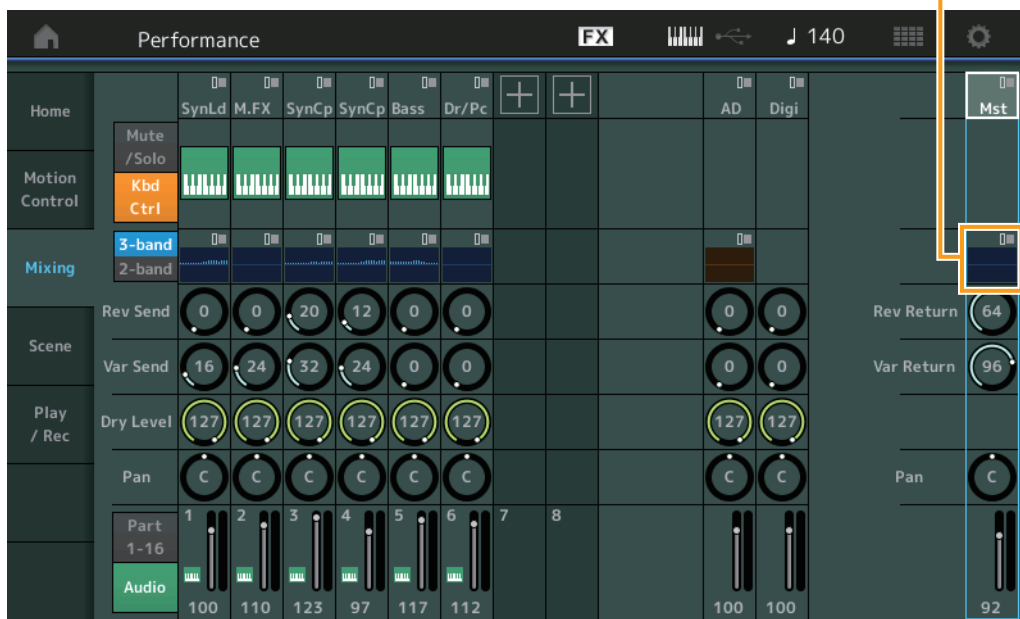
Определяет уровень выходного сигнала для аудиопартии / цифровой партии.

**Настройки:** 0–127

■ **Если выбрано Mst (Основная партия)**

Определяет настройки микширования мастер-канала.

Master EQ (Основной эквалайзер)

**Master EQ (Основной эквалайзер)**

Отображает 5-полосный параметрический эквалайзер.

Нажмите эту кнопку для отображения меню редактирования основного эквалайзера.

**Rev Return (Сигнал после применения реверберации)****Var Return (Сигнал после применения вариации)**

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта вариации/реверберации.

**Настройки:** 0–127

**Pan (Панорама исполнения)**

Определяет стереопозицию панорамирования всего исполнения. Этот параметр применяется как коррекция для значения такого же параметра на экране Part Edit (Редактирование партии).

**Настройки:** L63–C–R63

**Performance Volume (Громкость исполнения)**

Уровень выходного сигнала для исполнения в целом.

**Настройки:** 0–127

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

# Сцена

Благодаря функции Scene (Сцена) все параметры, такие как тип арпеджио, тип секвенсора движения и значения параметров партий, можно сохранить вместе как «сцену». Всего существует восемь сцен, которые можно выбирать кнопкой [SCENE]. На экране сцены можно редактировать параметры, относящиеся к функции Scene.

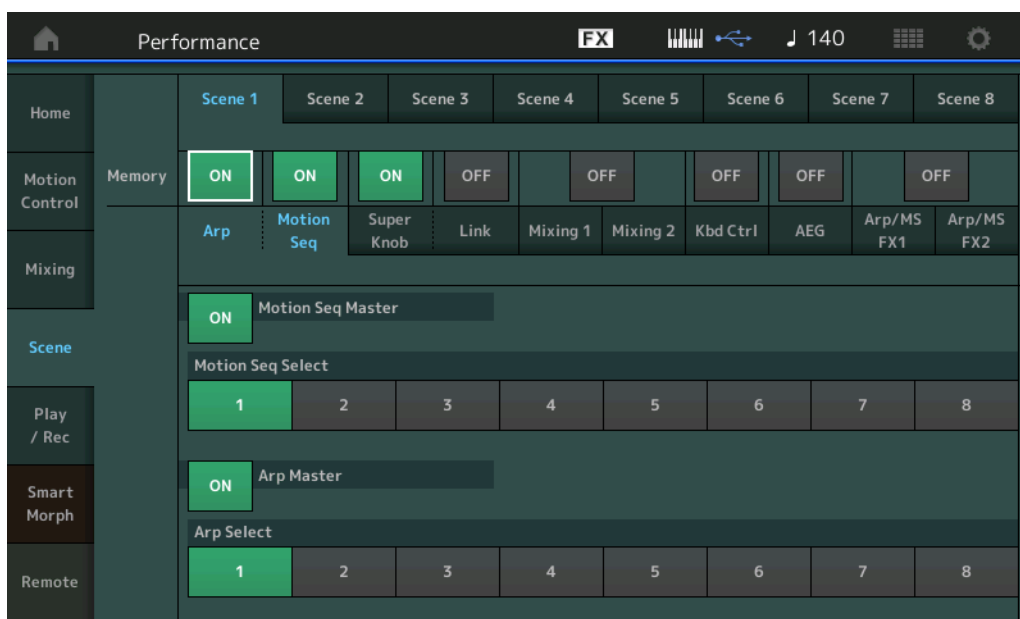
Если параметр [Memory] (Память) включен для функции, типа секвенсора движения или типа арпеджио, сведения о соответствующей функции автоматически сохраняются для выбранной кнопки [SCENE]. Информацию об использовании функции Scene (Сцена) см. в Руководстве пользователя.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки сцены можно также изменить на всех других экранах. Для этого установите значение параметра, доступное для сцены путем регулирования соответствующего регулятора или ползунка, и нажмите одну из кнопок SCENE [1/5]–[4/8], удерживая кнопку [SHIFT]. Сцены 1–8 назначаются каждой кнопке.

## Scene (Сцена)

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Scene]



### Scene Select (Выбор сцены)

Переключает сцены в зависимости от выбранной вкладки. Эта настройка применяется к кнопкам SCENE [1/5]–[4/8] на панели инструмента.

**Настройки:** 1–8

### Memory (Memorize Switch (Переключатель сохранения))

Определяет, следует ли сохранять каждый параметр (например, арпеджио, секвенсора движения, мультирегулятора, связи с мультирегулятором, микширования, генератора амплитудной огибающих и эффектов арпеджио / секвенсора движения) как сцену. Когда эта кнопка отключена, параметр не отображается даже, когда выбрана соответствующая вкладка.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

- Если выбрана вкладка Arp/Motion Seq (Арпеджио / Секвенсор движения) и Memorize Switches (Переключатели сохранения) для Arp (Арпеджио) и Motion Seq (Секвенсора движения) установлены в значение On (Вкл.)

### Motion Seq Master (Главный переключатель секвенсора движений)

Определяет, будет ли секвенсор движений применяться ко всему исполнению в выбранной сцене или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Motion Seq Select (Выбор секвенсора движения)

Определяет тип последовательности движения для выбранной сцены.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять последовательности движения. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена последовательностей движения» (стр. 133).

**Настройки:** 1–8

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### ▶ Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

#### Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### Remote

**Arp Master (Главный переключатель арпеджио)**

Определяет, будет ли арпеджио применяться ко всему исполнению в выбранной сцене или нет.

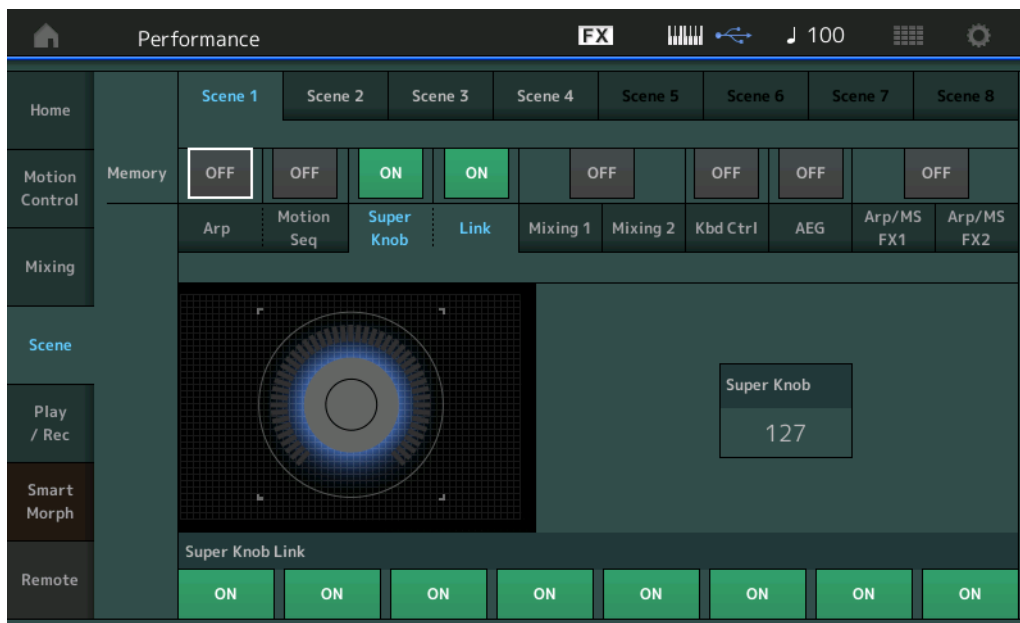
**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Arp Select (Выбор арпеджио)**

Определяет тип арпеджио для выбранной сцены.

**Настройки:** 1–8

- Если выбрана вкладка Super Knob/Link (Суперрегулятор/связь) и для параметра Memorize Switches (Переключатели сохранения) для мультирегулятора Super Knob и Link (Связь) установлено значение On (Вкл.)

**Super Knob (Значение мультирегулятора)**

Определяет значение мультирегулятора для выбранной сцены.

**Настройки:** 0–127

**Super Knob Link (Связь с мультирегулятором)**

Определяет, влияют ли действия мультирегулятора Super Knob 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 мультирегулятора Super Knob.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

- Если выбрана вкладка Mixing 1 (Микширование 1) и соответствующий Memorize Switch (Переключатель сохранения) установлен в положение On (Вкл.)

**Performance (Исполнение)**

## Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## ▶ Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

## Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

## Remote



**Rev Send (Передача реверберации)**

Настройка уровня передачи реверберации для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 0–127

**Var Send (Передача вариации)**

Настройка уровня передачи вариации для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 0–127

**Dry Level (Уровень необработанного сигнала)**

Определяет уровень необработанного (сухого) звука для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 0–127

**Pan (Панорама)**

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для каждой партии в выбранной сцене.

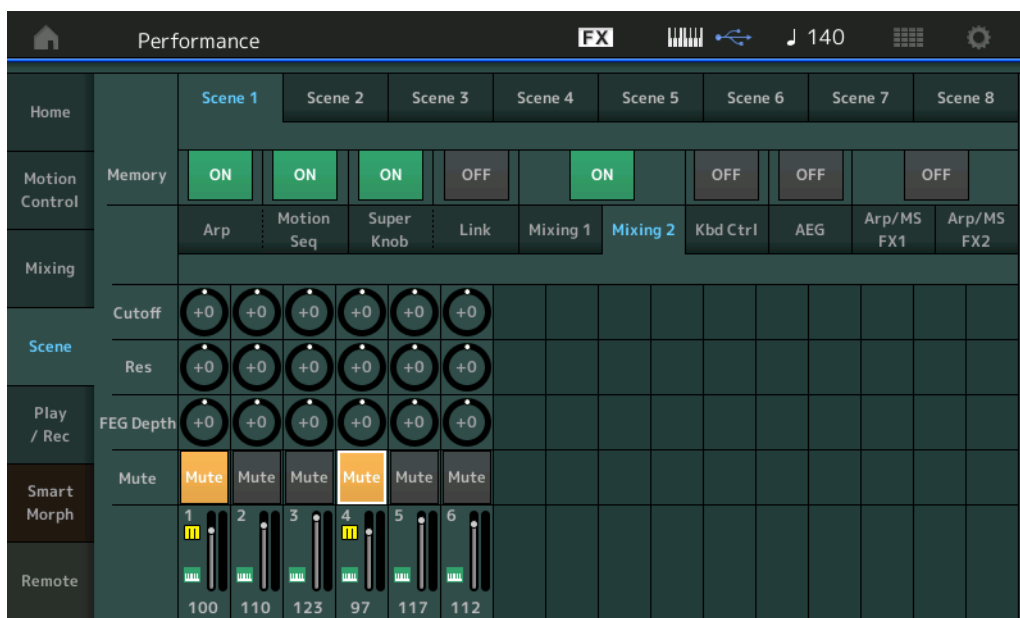
**Настройки:** L63 – C – R63

**Volume (Громкость партии)**

Определяет настройки громкости для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 0–127

- Если выбрана вкладка **Mixing 2 (Микширование 2)** и соответствующий **Memorize Switch (Переключатель сохранения)** установлен в положение **On (Вкл.)**

**Cutoff (Частота среза)**

Определяет частоту среза фильтра для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** -64 – +63

**Res (Резонанс)**

Определяет настройки резонанса для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** -64 – +63

**FEG Depth (Глубина генератора огибающей фильтра)**

Определяет глубину генератора огибающих фильтра (величину для частоты среза) для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** -64 – +63

**Mute (Приглушение партии)**

Определяет настройки приглушения для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

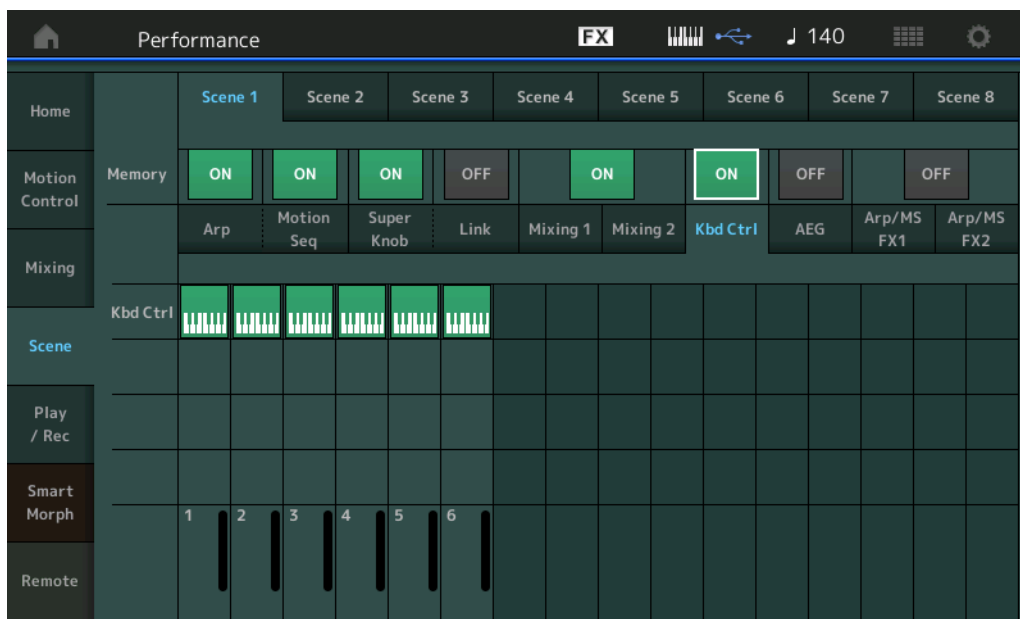
Analyze

Super Knob

Job

Remote

- Если выбрана вкладка Kbd Ctrl (Управление клавиатурой) и соответствующий Memorize Switch (Переключатель сохранения) установлен в положение On (Вкл.)



### Kbd Ctrl (Keyboard Control Memorize Switch — 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 клавиатурой)

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

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

- Если выбрана вкладка AEG (Генератор амплитудных огибающих) и соответствующий Memorize Switch (Переключатель сохранения) установлен в положение On (Вкл.)



### Attack (Время атаки генератора амплитудной огибающей)

Определяет время атаки генератора амплитудных огибающих для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** -64 – +63

### Decay (Время затухания генератора амплитудной огибающей)

Определяет время затухания генератора амплитудных огибающих для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** -64 – +63

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

**Sustain (Уровень сусейна генератора амплитудной огибающей)**

Определяет уровень сусейна генератора амплитудных огибающих для каждой партии в выбранной сцене.

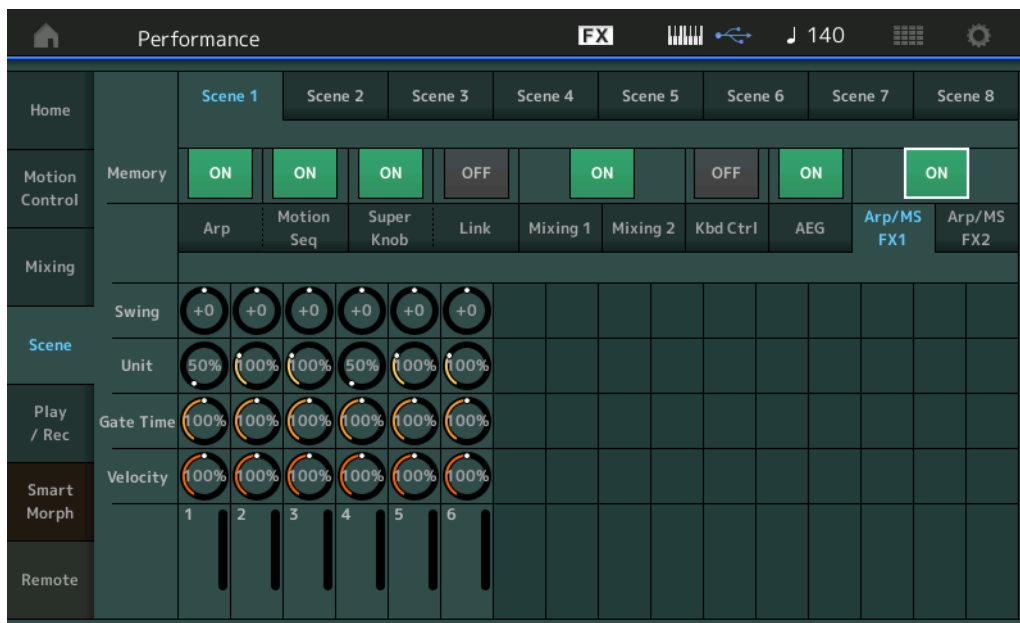
**Настройки:** -64 – +63

**Release (Время конечного затухания генератора амплитудной огибающей)**

Определяет время конечного затухания генератора амплитудных огибающих для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** -64 – +63

- Если выбрана вкладка **Arp/MS FX 1 (Арпеджио / Эффект секвенсора движения)** и соответствующий **Memorize Switch (Переключатель сохранения)** установлен в положение **On (Вкл.)**

**Swing (Свинг)**

Определяет значение свинга арпеджио / секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене. Подробнее о функции Swing см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 41).

**Настройки:** -120 – +120

**Unit (Множитель партии)**

Определяет значение множителя арпеджио / секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 50–400 %, Common

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common (Общий):** применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

**Gate Time (Величина времени звучания)**

Определяет значение величины времени звучания арпеджио для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 0%–200%

**Velocity (Коэффициент показателя силы нажатия)**

Определяет значение коэффициент показателя силы нажатия арпеджио для каждой партии в выбранной сцене.

**Настройки:** 0%–200%

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

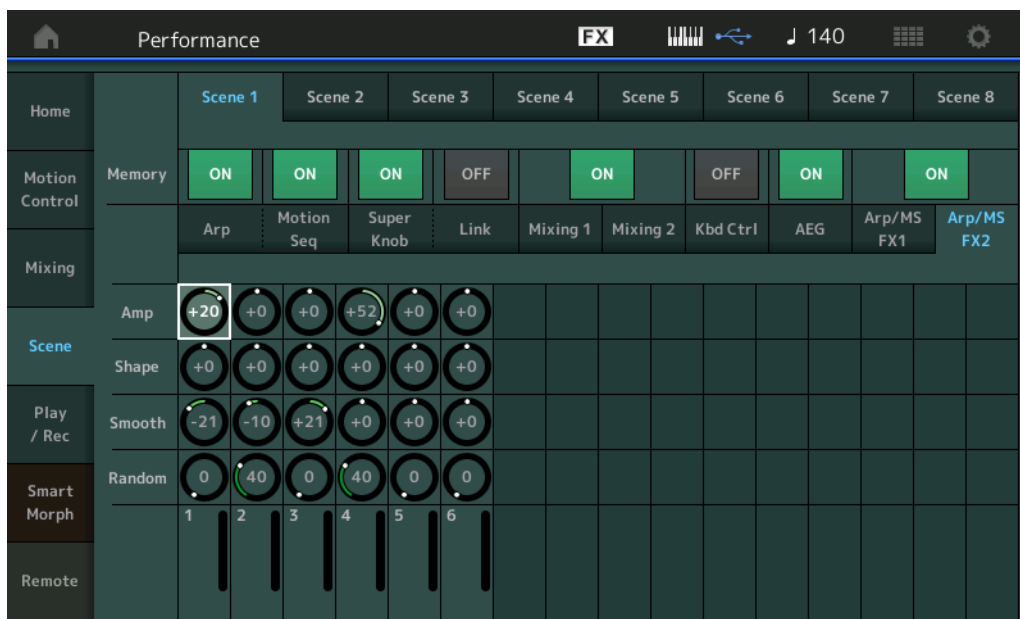
Analyze

Super Knob

Job

Remote

- Если выбрана вкладка **Arp/MS FX 2** (Арпеджио / Эффект секвенсора движения) и соответствующий **Memorize Switch** (Переключатель сохранения) установлен в положение **On** (Вкл.)



### Amp (Амплитуда секвенсора движения)

Определяет амплитуду секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене. Подробнее о параметре Amplitude см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 38).

**Настройки:** -64 – +63

### Shape (Форма импульса секвенсора движений)

Определяет форму импульса секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене. Подробнее о функции Pulse Shape см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 38).

**Настройки:** -100 – +100

### Smooth (Плавность секвенсора движения)

Определяет плавность секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене. Подробнее о параметре Smoothness см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 39).

**Настройки:** -64 – +63

### Random (Случайный порядок секвенсора движения)

Определяет случайный порядок секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене. Подробнее о функции Random см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 39).

**Настройки:** 0–127

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

# Воспроизведение/запись

Вы можете воспроизводить/записывать MIDI-данные как композиции на самом инструменте или воспроизводить/записывать исполнение (аудиоданные) с помощью устройства флеш-памяти USB.

## Play/Rec (Воспроизведение/запись)

### MIDI

На экране MIDI можно воспроизводить/записывать свое исполнение на клавиатуре и применить выбранное исполнение к композиции. Пользователь может воспроизводить/записывать операции с регуляторами, операции с контроллерами и воспроизведение арпеджио, а также игру на клавиатуре на определенную дорожку в виде MIDI-событий.

### ■ Воспроизведение и остановка воспроизведения

#### Последовательность действий

Нажмите кнопку [▶] (Воспроизведение) или  
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI]

Song Length (Длина композиции)



Track Play Switch (Переключатель воспроизведения дорожки)

### Song Name (Название композиции)

Номер и название выбранной композиции. Нажатие названия композиции вызывает меню выбора функций Load (Загрузка), Rename (Переименование), New Song (Новая композиция) и User Arpeggio (Пользовательское арпеджио). Также песню можно выбрать с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO], пока она выделена.

### Link icon (Значок связи)

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

### Performance Name (Название исполнения)

Индикация названия выбранного исполнения.

### Click Settings (Настройки метронома)

Отображение экрана Tempo Settings (Настройки темпа).

### Time Signature (Тактовый размер)

Индикация музыкального размера композиции.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### ▶ Play / Rec

#### ▶ MIDI

Audio

Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote

## Position (Положение в композиции)

Определяет начальную позицию для записи/воспроизведения. Индикатор также указывает текущую позицию во время воспроизведения.

Номер такта отображается в левой ячейке, а номер и интервалы доли — в правой.

## Tempo (Темп)

Определяет темп композиции.

**Настройки:** 5–300

**ПРИМЕЧАНИЕ** Темп можно установить следующим образом.  
[PERFORMANCE (HOME)] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (стр. 250)

## Store Song & Perf Settings (Настройки параметров сохранения композиции и исполнения)

Изменение темпа композиции, настроек петли и исполнения, вызванных вместе с композицией в текущие настройки.

Данный параметр недоступен во время:

- новой записи (данные композиции еще не записывались);
- воспроизведения;
- ожидания записи;
- записи.

## Loop (Цикл)

Определяет, будет ли композиция воспроизводиться однократно или постоянно. Когда установлен этот режим, композиция воспроизводится вновь и вновь от точки Loop Start (Начало цикла) до точки Loop End (Конец цикла).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Loop Start/End (Начало/конец цикла)

Определяет начало и конец воспроизведения цикла. Номер такта отображается в левой ячейке, а номер доли — в правой. Этот параметр недоступен, если для параметра Loop (Цикл) установлено значение Off (Выкл.).

## Save As .mid File (Сохранить как файл с расширением MID)

Вызывает экран Store/Save (Сохранить) для сохранения композиции в файл.

Данная кнопка недоступна во время:

- новой записи (данные композиции еще не записывались);
- воспроизведения;
- ожидания записи;
- записи.
- при отключенном внешнем накопителе, например устройстве флеш-памяти USB.

## Song Length (Длина композиции)

Указывает продолжительность во времени всей последовательности.

## Track Play Switch (Переключатель воспроизведения дорожки)

Включение/выключение воспроизведения каждой дорожки.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

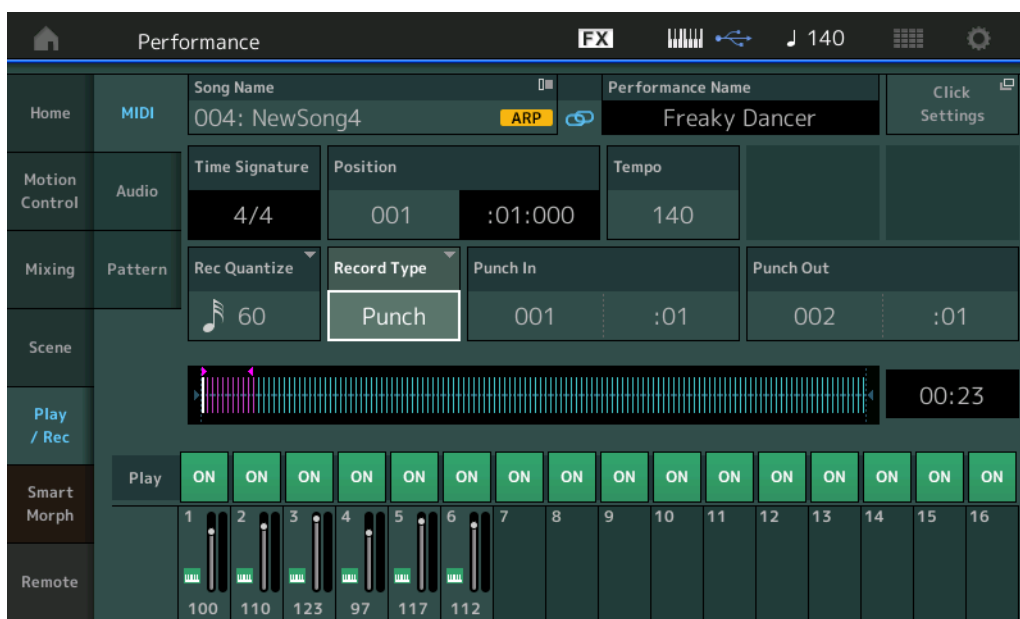
Job

### Remote

## Record and Record Standby (Запись и ожидание записи)

### Последовательность действий

Нажмите кнопку [●] (запись).  
или  
[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → [●] кнопка записи



### Time Signature (Тактовый размер)

Определяет музыкальный размер композиции.

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

### Arp Rec (Запись арпеджио)

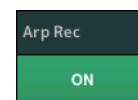
При значении On (Вкл.) вывод арпеджатора записывается. Если этот параметр отключен, записывается только игра на клавиатуре.

Эти параметры можно установить при записи новой композиции. Кроме того, настройку нельзя изменить после первой записи.

При повторной записи ранее записанных композиций с отключенным параметром Record Type (тип записи) может быть установлен только значение Replace (Замена).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Композиции, записанные с выключенным параметром, можно воспроизводить с другим арпеджио, отличным от записанного, путем переключения на другое арпеджио в Performance (Исполнение).



### Rec Quantize (Выравнивание записи)

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

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

### Record Type (Тип записи)

Определяет тип записи. Этот параметр недоступен, если ранее запись не осуществлялась.

**Настройки:** Replace (замена), Overdub (наложение), Punch (Перезапись)

**Replace:** используется для перезаписи ранее записанной дорожки новыми данными в режиме реального времени. Исходные данные стираются.

**Overdub:** этот метод используется для добавления дополнительных данных в дорожку, в которой уже содержатся данные. Ранее записанные данные сохраняются\*.

**Punch:** этот метод используется для перезаписи данных в указанном диапазоне дорожки, в котором уже содержатся данные. Он позволяет перезаписать уже записанные данные с начальной точки до конечной точки (такта/доли), указанных перед записью.

\* При использовании Overdub (Наложение) с событиями контроллера, которые существуют в исходной записи, существующие события контроллера отключаются и удаляются, а затем записываются заново в диапазоне от первого использования контроллера до остановки записи.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Punch In (Начало записи)

Определяет начальную точку (такт и долю) для записи. Этот параметр доступен, если в качестве типа записи (Record Type) выбрано Punch.

## Punch Out (Окончание записи)

Определяет конечную точку (такт и долю) записи. Этот параметр доступен, если в качестве типа записи (Record Type) выбрано Punch.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о функциях Punch In/Out см. в документе «Руководство пользователя» в формате PDF.

## Undo (Отмена)

Функция Undo (Отменить) отменяет последние изменения, выполненные в сеансе записи, и восстанавливает предыдущее состояние данных.

## Redo (Восстановление)

Задание Redo (Восстановление) можно выполнить только после выполнения задания Undo (Отмена), оно служит для восстановления изменений, внесенных перед их отменой.

## Put Track to Arpeggio (Размещение дорожки в арпеджио)

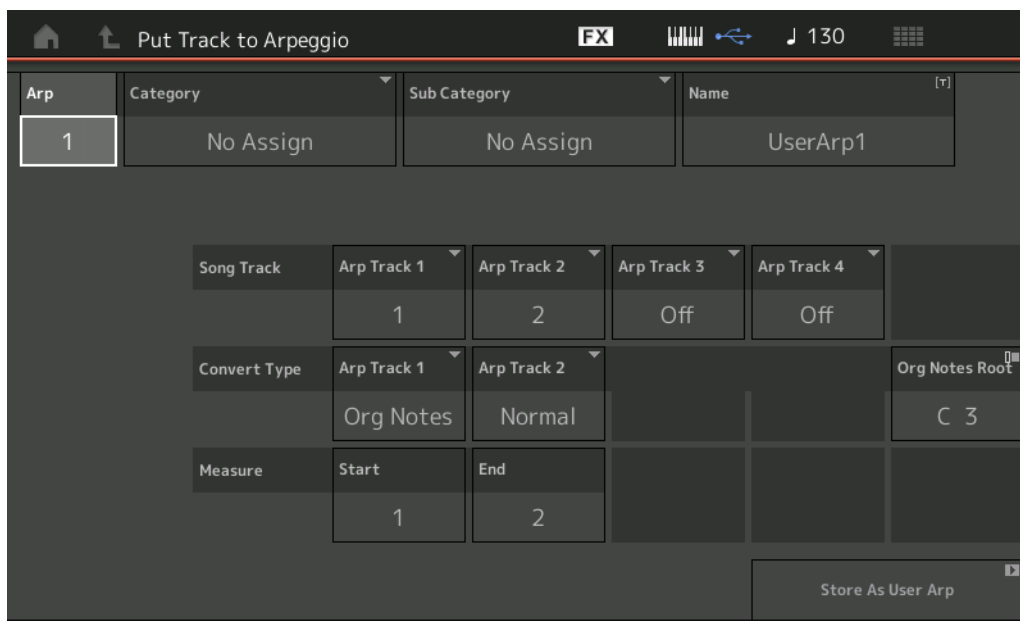
Эта функция копирует данные в указанных тактах дорожки для создания данных арпеджио. На дорожку арпеджио можно записать до 16 уникальных номеров нот. В случае записи более 16 разных номеров нот в последовательность MIDI-данных операция преобразования отбрасывает ноты, приводящие к превышению этого ограничения. Поэтому следует записывать только до 16 различных нот при создании арпеджио, особенно при использовании нескольких дорожек.

### Последовательность действий

[▶] Кнопка (PLAY)

или

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [MIDI] → Нажмите Song Name (Название композиции) для вызова меню → [User Arp] (Пользовательское арпеджио)



## Arp (Номер арпеджио)

Показывает номер пользовательского арпеджио. По умолчанию назначается не используемый в данный момент номер. В случае выбора уже используемого номера предыдущие данные арпеджио, связанные с выбранным номером, будут перезаписаны.

**Настройки:** 1–256

## Category (Категория арпеджио)

Определяет категорию (главную категорию и подкатеорию) для создаваемых данных арпеджио.

**Настройки:** см. список категорий Arpeggio Type (Тип арпеджио) в документе «Справочное руководство» в формате PDF.

## Name (Название арпеджио)

Определяет имя User Arpeggio (Пользовательское арпеджио). Имя арпеджио может содержать до 20 символов.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote



## Song Track (Дорожка композиции)

Дорожка исходной композиции для каждой из дорожек арпеджио.

## Convert Type (Тип преобразования)

Один из трех указанных ниже способов преобразования последовательности MIDI-данных (дорожек композиции) в данные 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 арпеджио в соответствии с проигрываемым аккордом.

## Original Notes Root (Исходный основной тон)

Определяет основной тон при установке значения Org Notes (Исходные ноты) для параметра Convert Type (Тип преобразования) для любой дорожки. Этот параметр доступен, только если для какой-либо дорожки установлено значение Org Notes (Исходные ноты).

**Настройки:** C-2 – G8

## Measure (Такт)

Определяет диапазон тактов, копируемых в данные арпеджио.

**Настройки:** 001–999

## Store As User Arr (Сохранить как пользовательское арпеджио)

Сохранение как пользовательского арпеджио со всеми параметрами, установленными на этом экране. Этот параметр недоступен, если для всех дорожек установлено значение Off (Выкл.).

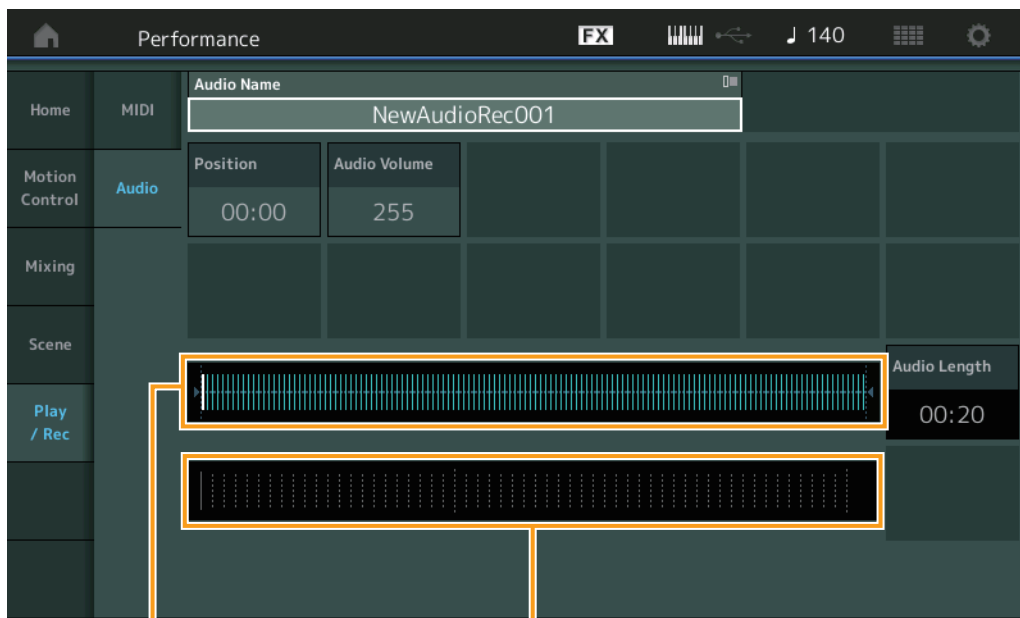
## Audio (Аудио)

На экране Audio (аудио) можно записывать свое исполнение в аудиофайлы в формате WAV (44,1 кГц, 24-бит, стерео) и сохранять их на USB-устройстве. Возможна непрерывная запись до 74 минут (если на USB-устройстве достаточно свободной памяти).

## ■ Воспроизведение и остановка воспроизведения

### Последовательность действий

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



Текущая позиция воспроизведения в аудиоданных

Индикатор уровня

## Audio Name (Название аудио)

Показывает название выбранного файла аудио.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Position (Позиция в аудио)

Определяет начальную позицию для воспроизведения. Индикатор также указывает текущую позицию во время воспроизведения.

## Audio Volume (Громкость аудио)

Определяет громкость воспроизводимого аудиофайла. Данный параметр не может быть изменен во время записи.

**Настройки:** 0–255

## Audio Length (Длина аудио)

Указывает продолжительность во времени аудиоданных.

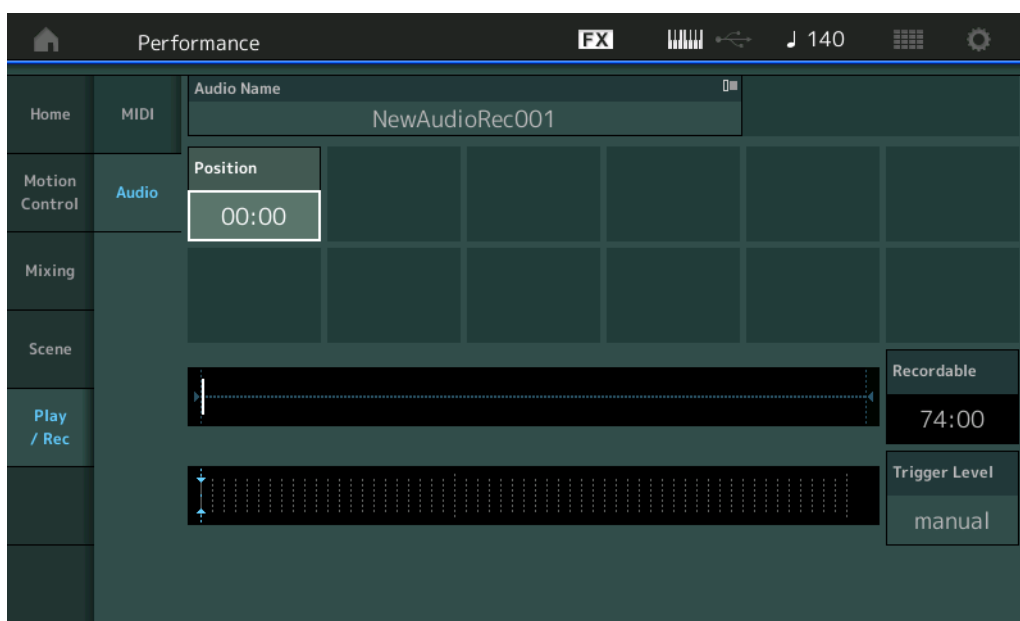
## Level Meter (Индикатор уровня)

Указывает уровень входного/выходного аудиосигнала.

## ■ Record and Record Standby (Запись и ожидание записи)

### Последовательность действий

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



## Recordable (Оставшееся время записи)

Указывает доступное время записи. Этот параметр отображается только в режиме ожидания записи.

## Trigger Level (Уровень триггера)

Определяет способ начала записи. Этот параметр отображается только в режиме ожидания записи.

Если установить уровень срабатывания manual (вручную), запись начнется при нажатии кнопки [▶] (Play) (Воспроизведение). Если установить значение от 1 до 127, запись начнется автоматически, когда будет нажата кнопка [▶] (Play) (Воспроизведение) и громкость воспроизведения превысит этот уровень. Установленный здесь уровень указывается синими треугольниками на индикаторе уровня. Для получения наилучшего результата установите значение этого параметра как можно ниже, но не настолько, чтобы записывался нежелательный шум.

**Настройки:** manual (вручную), 1–127

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

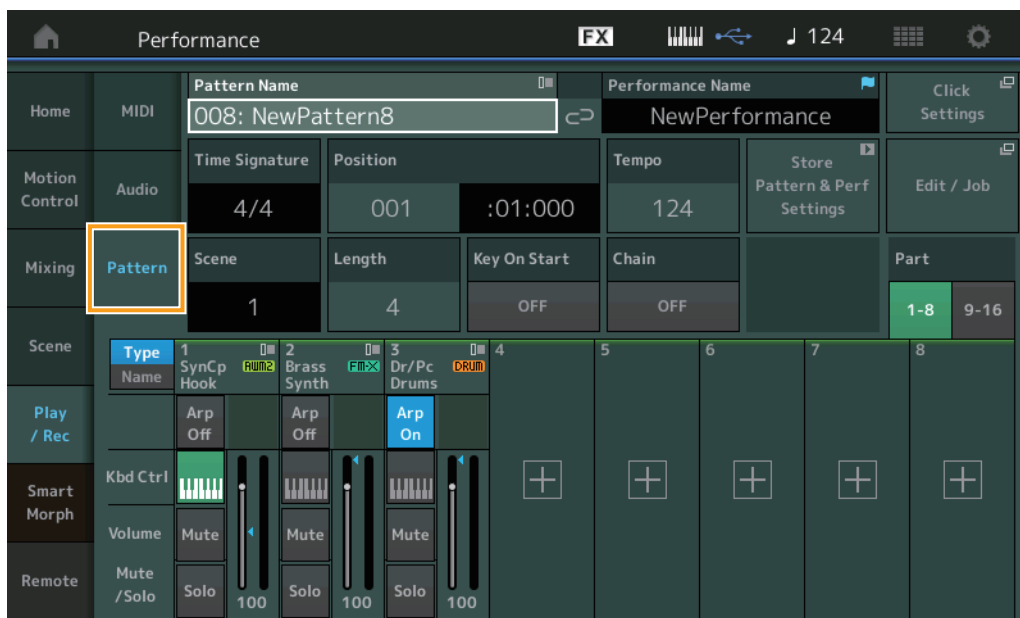
## Pattern (Образец)

Экран Pattern (Образец) позволяет создавать свои собственные данные образца, записывая последовательности для каждой сцены.

### ■ Playback/Waiting for Playback (Воспроизведение / ожидание воспроизведения)

Последовательность  
действий

[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). Также Pattern (Образец) можно выбрать с помощью кнопок [INC/YES] и [DEC/NO], пока она выделена.

### 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 исполнения)

Индикация названия 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)

Определяет начальную позицию для записи/воспроизведения. Индикатор также указывает текущую позицию во время воспроизведения.

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

### Tempo (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.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## 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).

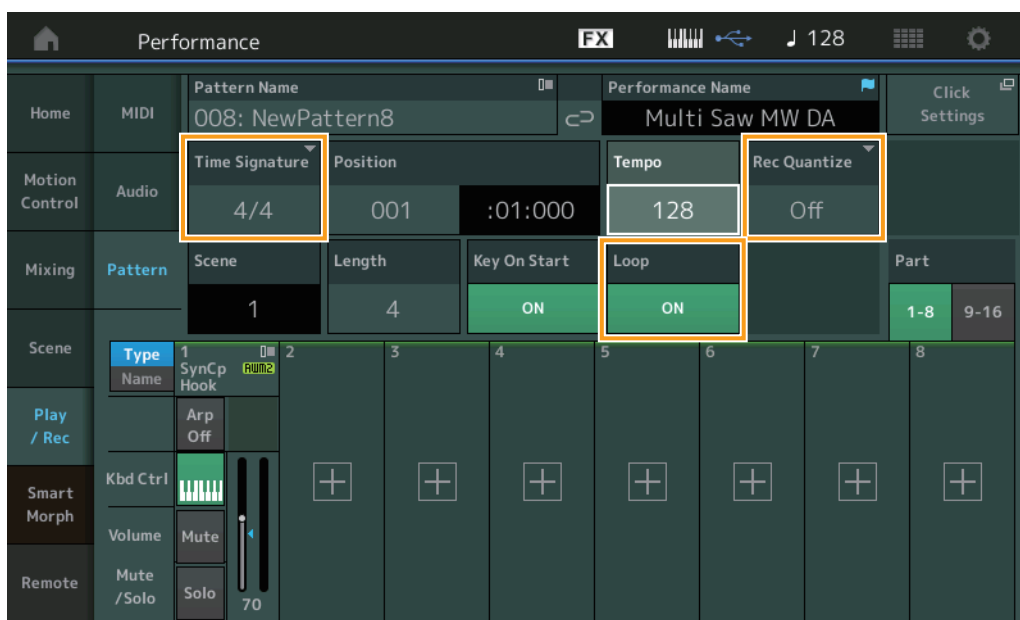
## Edit/Job (Редактирование/задание)

Открывает дисплей для редактирования образца и связанных заданий.

## ■ Ожидание новой записи

Последовательность  
действий

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

**Настройки:** Off (Выкл.), 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 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.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

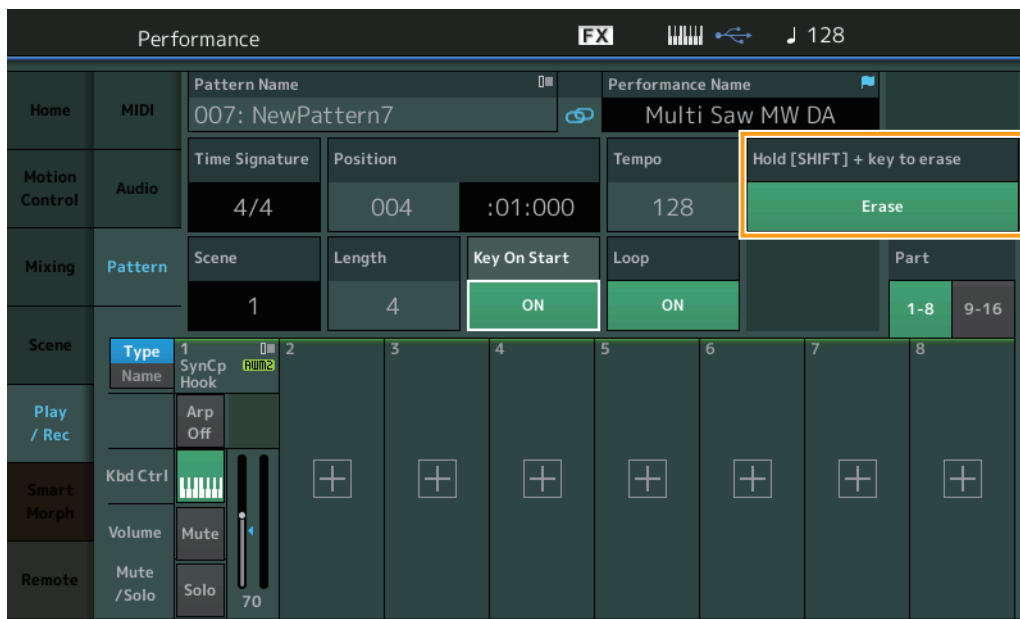
Job

Remote

## ■ Запись

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → Кнопка [●] (Запись) → Кнопка [▶] (Воспроизведение)

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

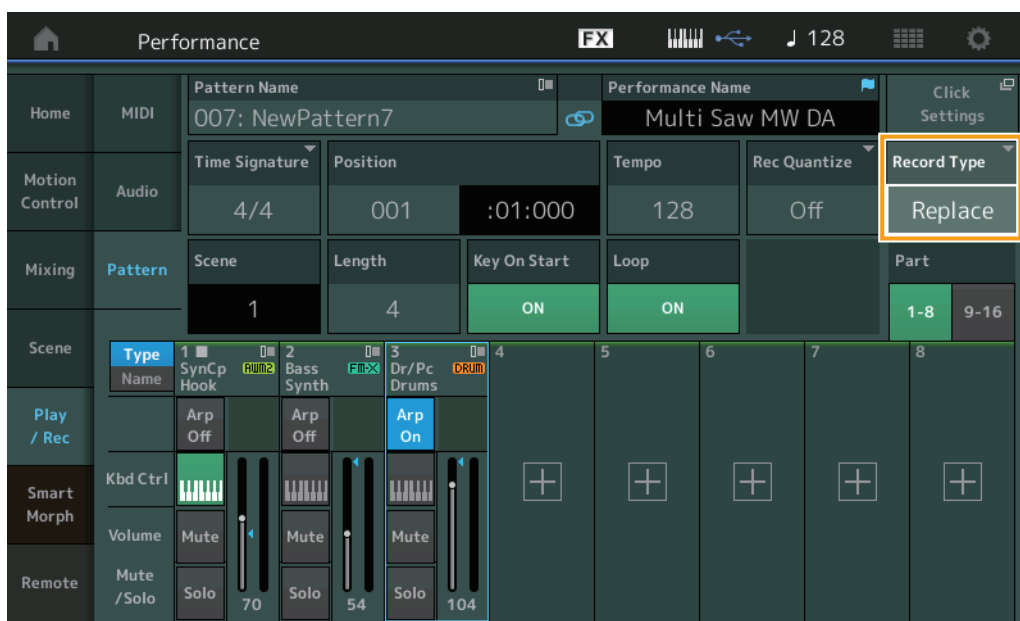
Вы можете удалить определенные нотные события, зажав кнопку [SHIFT] и нажимая клавиши, соответствующие нотам, которые необходимо удалить.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Изменить звук можно с помощью экрана Part Category Search (Поиск категории партии) даже во время записи, нажав название партии и выбрав [Category Search].

## ■ Перезапись

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [Play/Rec] → [Pattern] → (уже записанный указанный образец) → Кнопка [●] (Запись) → Кнопка [▶] (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)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда установлено значение Overdub (Наложение), запись событий контроллера обрабатывается по-другому. Существующие события контроллера отключаются и удаляются, а затем записываются заново в диапазоне от момента первого запуска контроллера до остановки записи.

## Performance (Исполнение)

## Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

## ▶ Pattern

## Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

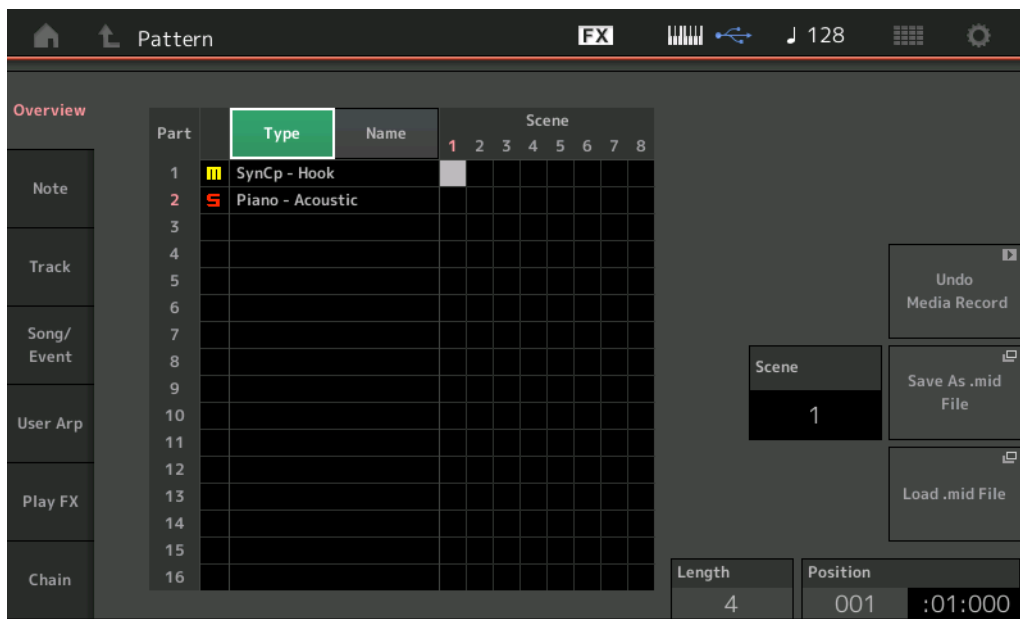
Job

## Remote

## Overview (Обзор)

Последовательность  
действий

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



## Type (Тип)

Нажав эту кнопку, можно изменить отображаемый тип Part (Партия): Main Category (Главная категория) или Sub Category (Подкатегория). Эта кнопка синхронизирована с соответствующей кнопкой на экране Play/Rec (Воспроизведение/запись). Изменение одной из них влечет за собой изменение другой.

## Name (Имя)

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 с расширением 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

## Performance (Исполнение)

## Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

## ▶ Pattern

## Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

## Remote

## Note (Нота)

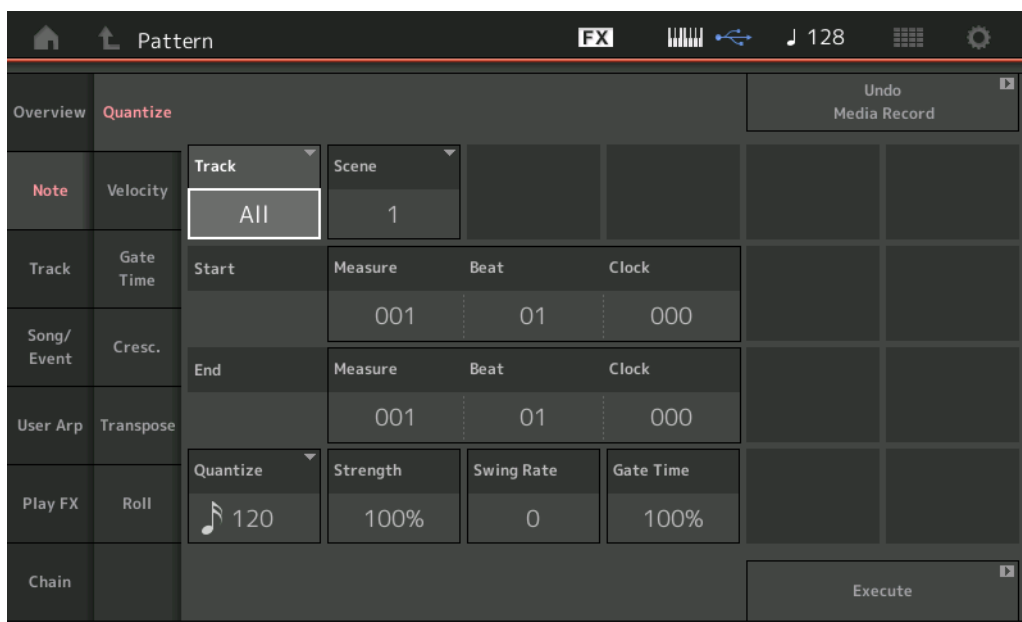
### Quantize (Квантизация)

Выравнивание является процессом коррекции тайминга нотных событий путем их перемещения по направлению к ближайшей точной доле.

Эту функцию можно использовать, например, для улучшения тайминга исполнения, записанного в режиме реального времени.

#### Последовательность действий

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



#### Track (Дорожка)

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

#### Scene (Сцена)

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

#### 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).

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

#### ▶ Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### Remote

## 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 задание изменяет значения показателя силы нажатия для нот указанного диапазона, позволяя пользователю увеличить или уменьшить их громкость.

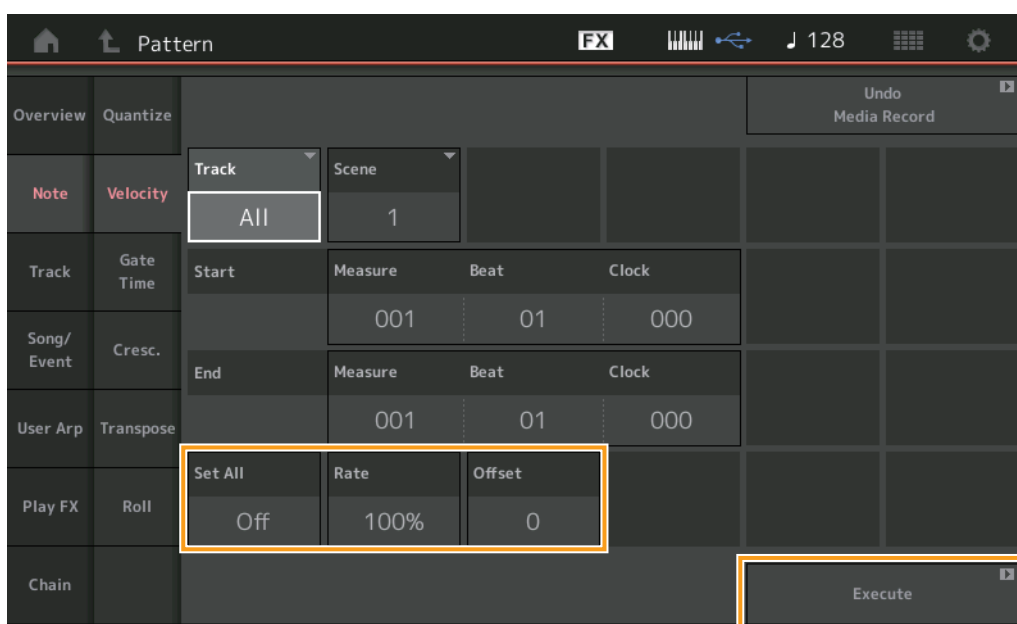
**ПРИМЕЧАНИЕ** Изменения показателя силы нажатия рассчитываются следующим образом.

**Скорректированный показатель силы нажатия = (исходный показатель силы нажатия × коэффициент) + смещение**

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

### Последовательность действий

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

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote



## Rate (Скорость)

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

**Диапазон:** 0%–200%

## Offset (Коррекция)

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), отличным от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

**Диапазон:** -127 – +127

## Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

## Gate Time (Время звучания)

Это задание служит для изменения времени звучания нот указанного диапазона.

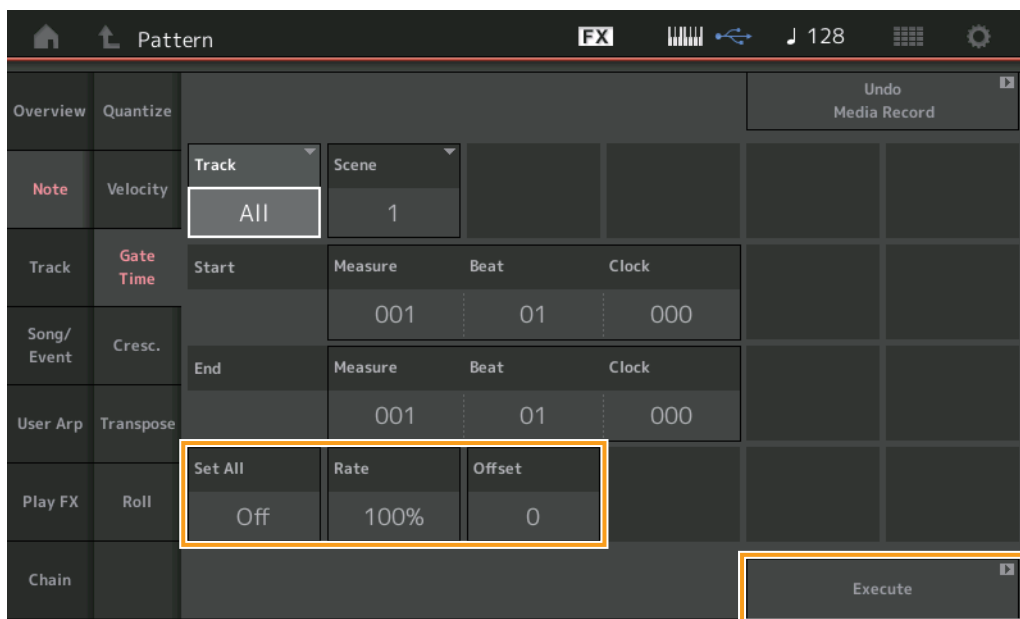
**ПРИМЕЧАНИЕ** Изменения времени звучания рассчитываются следующим образом.

**Скорректированное значение времени звучания = (исходное значение времени звучания × коэффициент) + смещение**

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

### Последовательность действий

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

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), отличным от Off (Выкл.), значение этого параметра изменить невозможно.

**Диапазон:** 0%–200%

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Offset (Коррекция)

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:** -9999 – +9999

## Execute (Выполнение)

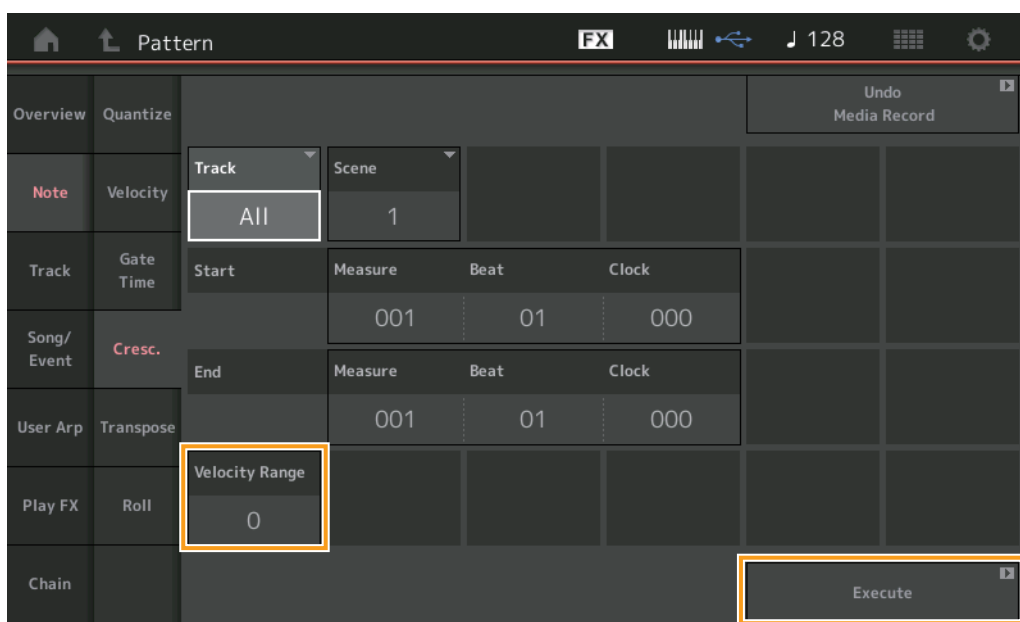
Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

## Cresc. (Crescendo, Крещендо)

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

### Последовательность действий

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



## Velocity Range (Диапазон показателя силы нажатия)

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

**Диапазон:** -127 – +127

## Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote

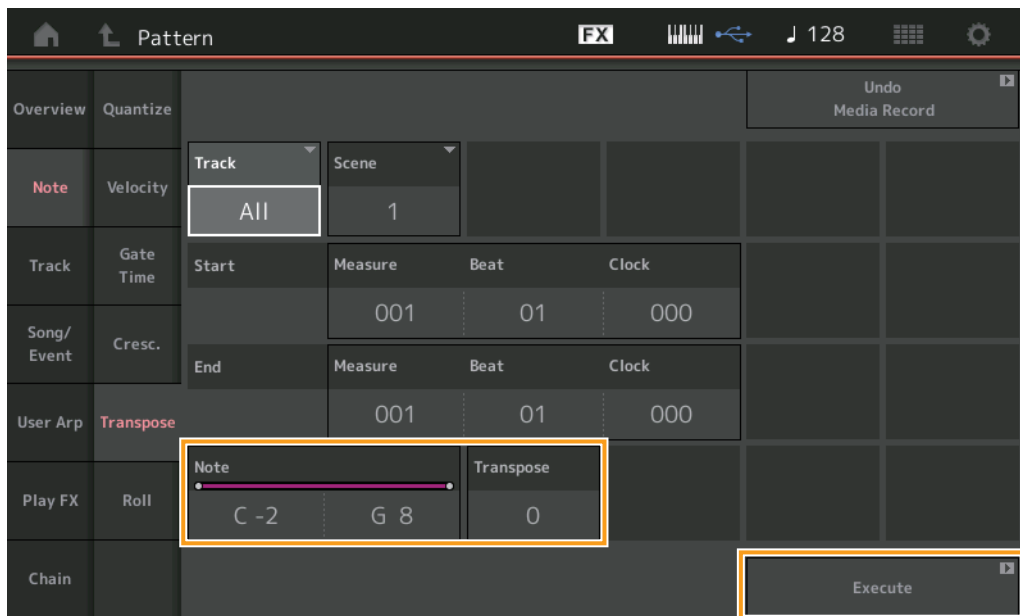
## Transpose (Транспонирование)

Это задание позволяет изменить клавишу 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).

### Последовательность действий

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



### Note (Нота)

Определяет диапазон нот, к которому применяется этот параметр 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:** -127 – +127

### Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

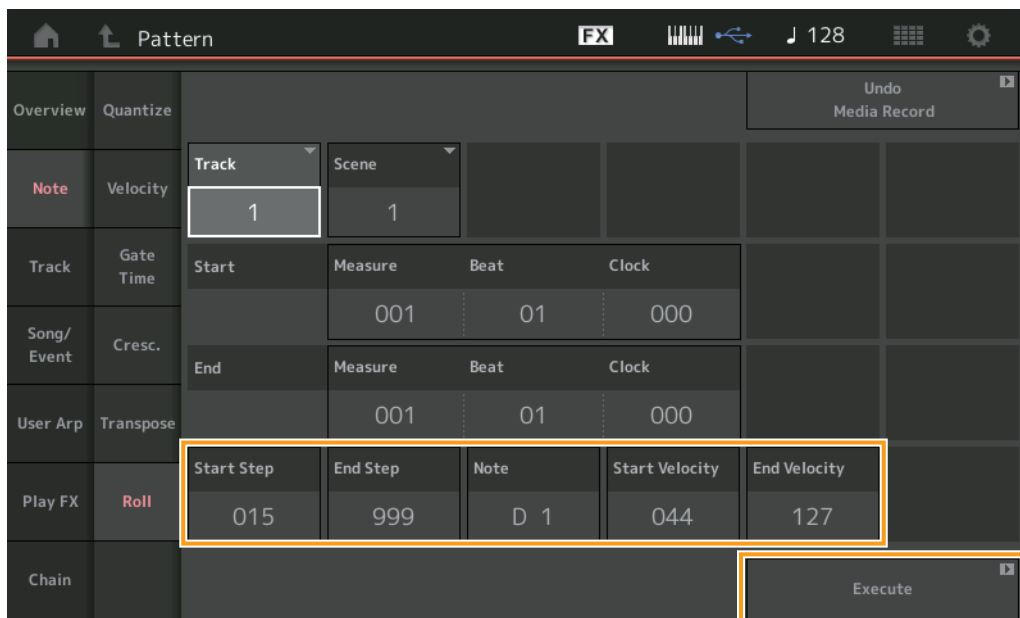
### Remote

## Roll (Дробь)

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

### Последовательность действий

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 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, для которых применяется параметр 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 нарастающие или убывающие по громкости дроби (крещендо/декрещендо).

### Execute (Выполнение)

Выполняет Job (Задание) с данными последовательности MIDI.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### Remote

## Track (Дорожка)

## Copy (Копирование)

Это задание копирует все данные из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

## Последовательность действий

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

**Pattern Name (Название образца) \*1 исходн.**

Определяет исходный образец.

**Track (Дорожка) \*1 исходная**

Определяет исходную дорожку.

**Scene (Сцена) \*1 исходн.**

Определяет исходную сцену.

**Pattern Name (Название образца) \*2 конечн.**

Определяет образец назначения.

**Track (Дорожка) \*2 назначения**

Определяет дорожку назначения.

**Scene (Сцена) \*2 конечн.**

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. 92) копируются автоматически.

## Performance (Исполнение)

## Home

## Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

## Mixing

## Scene

## Play / Rec

MIDI

Audio

## ▶ Pattern

## Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

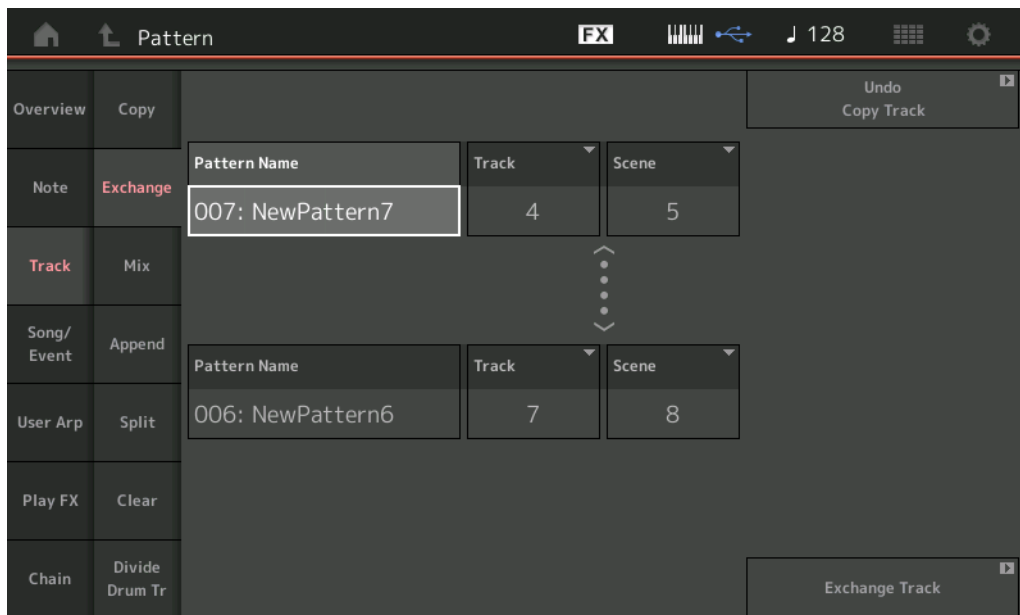
## Remote

## Exchange (Обмен)

Это задание заменяет все данные с указанной дорожки на другую.

### Последовательность действий

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

Выполняет обмен данными.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если при обмене данными дорожек параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочка) ([стр. 92](#)) копируются автоматически.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Mix (Микширование)

Это задание микширует все данные двух выбранных дорожек (A и B) и помещает результат на дорожку B.

### Последовательность действий

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



### Pattern Name (Название образца) \*1 исходн. A

Определяет источник для образца A.

### Track (Дорожка) \*1 исходн. A

Определяет дорожку для микширования.

### Scene (Сцена) \*1 исходн. A

Определяет сцену для микширования.

### Pattern Name (Название образца) \*2 исходн. B

Определяет источник для образца B.

### Track (Дорожка) \*2 исходн. B

Определяет дорожку для микширования.

### Scene (Сцена) \*2 исходн. B

Определяет сцену для микширования.

### Pattern Name (Название образца) \*3 конечн. B

Отображает образец назначения.

### Track (Дорожка) \*3 конечн. B

Отображает дорожку назначения.

### Scene (Сцена) \*3 конечн. B

Определяет сцену назначения.

### Mix Track (Микширование дорожек)

Выполняет микширование дорожек.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

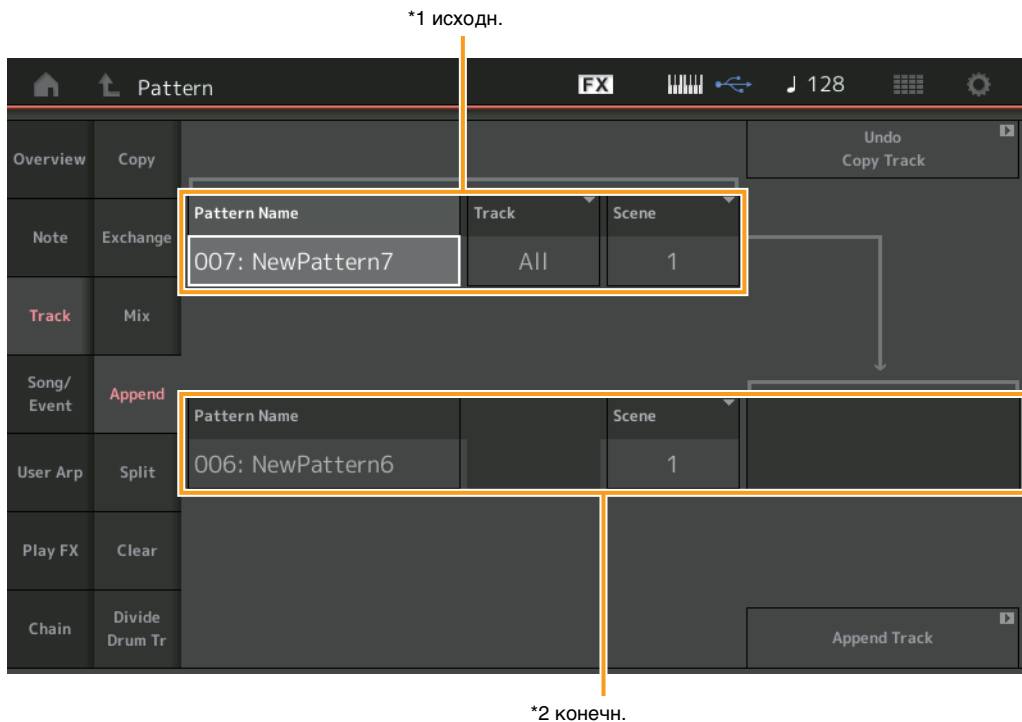
### Remote

## Append (Добавление)

Это задание добавляет все данные из указанной исходной дорожки в конец указанной дорожки назначения.

### Последовательность действий

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



### Pattern Name (Название образца) \*1 исходн.

Определяет исходный образец.

### Track (Дорожка) \*1 исходн.

Определяет исходную дорожку.

### Scene (Сцена) \*1 исходн.

Определяет исходную сцену.

### Pattern Name (Название образца) \*2 конечн.

Определяет образец назначения.

### Track (Дорожка) \*2 назначения

Определяет дорожку назначения.

### Scene (Сцена) \*2 конечн.

Определяет сцену назначения.

### Append Track (Добавить дорожку)

Выполнение добавления данных.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

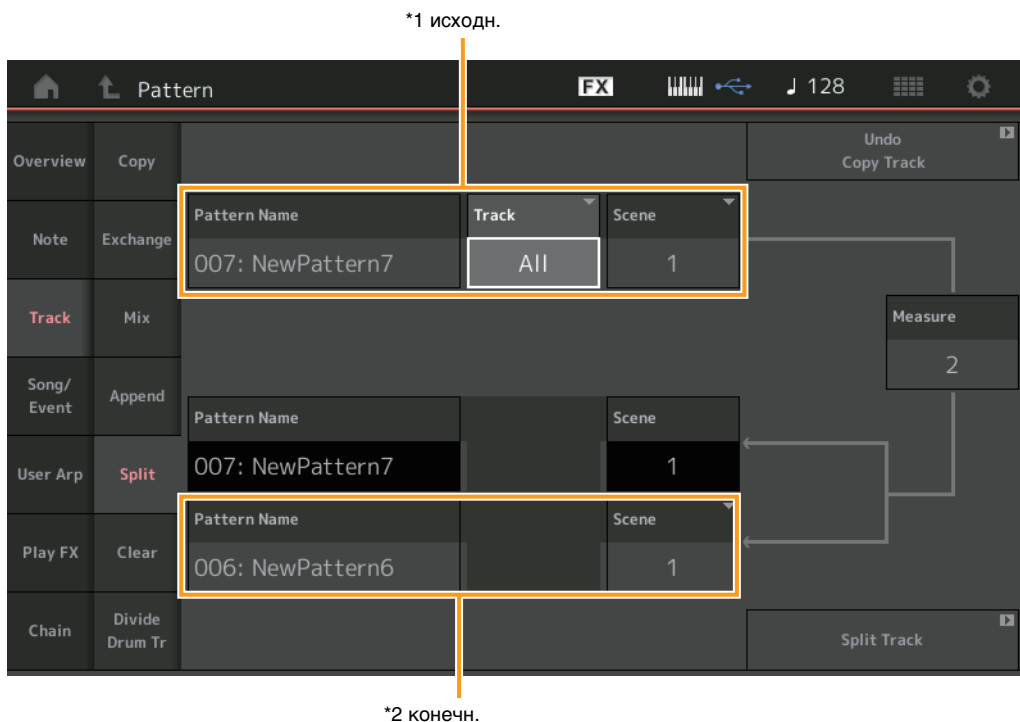


## Split (Разделение)

Это задание перемещает вторую половину данных, разделенных в указанном такте, из указанной исходной дорожки в указанную дорожку назначения.

### Последовательность действий

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



### Pattern Name (Название образца) \*1 исходн.

Определяет исходный образец.

### Track (Дорожка) \*1 исходн.

Определяет исходную дорожку.

### Scene (Сцена) \*1 исходн.

Определяет исходную сцену.

### Measure (Такт) \*1 исходн.

Определяет такт, в котором выполняется разделение данных.

### Pattern Name (Название образца)

Отображает образец назначения.

### Track (Дорожка)

Отображает дорожку назначения.

### Scene (Сцена)

Определяет сцену назначения.

### Pattern Name (Название образца) \*2 конечн.

Определяет образец назначения.

### Track (Дорожка) \*2 назначения

Определяет дорожку назначения.

### Scene (Сцена) \*2 конечн.

Определяет сцену назначения.

### Split track (Разделить дорожку)

Выполняет разделение.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

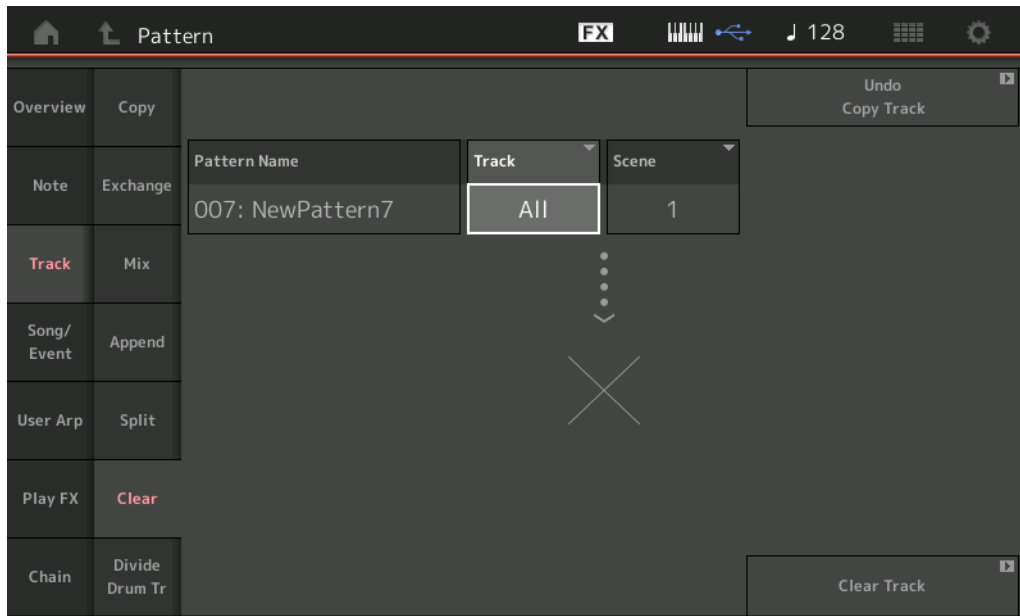
### Remote

## Clear (Очистка)

Это задание производит очистку всех данных с указанной дорожки.

### Последовательность действий

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



### Pattern Name (Название образца)

Определяет очищаемый образец.

### Track (Дорожка)

Определяет очищаемую дорожку.

### Scene (Сцена)

Определяет очищаемую сцену.

### Clear Track (Очистка дорожки)

Выполняет очистку.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если при очистке дорожки параметры Track (Дорожка) и Scene (Сцена) имеют значение All (Все), данные Chain (Цепочки) (стр. 92) также удаляются.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Divide Drum Tr (Разделение дорожки ударных)

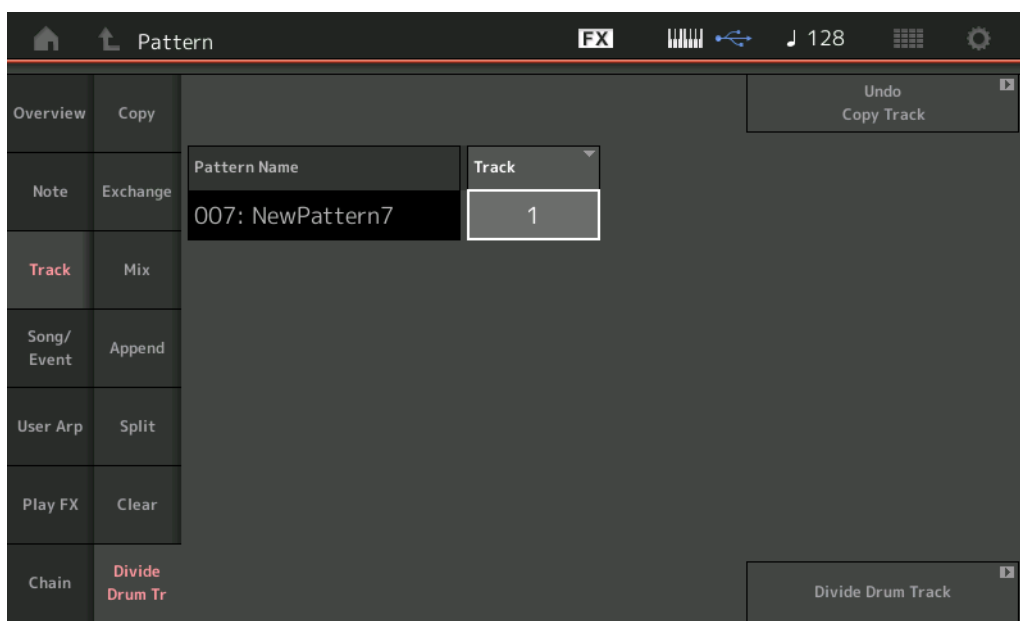
Это задание позволяет отделить данные нот ударных от указанной дорожки.

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. Данное изменение отменить невозможно.

### Последовательность действий

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

Выполняет разделение.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

## Song/Event (Композиция/событие)

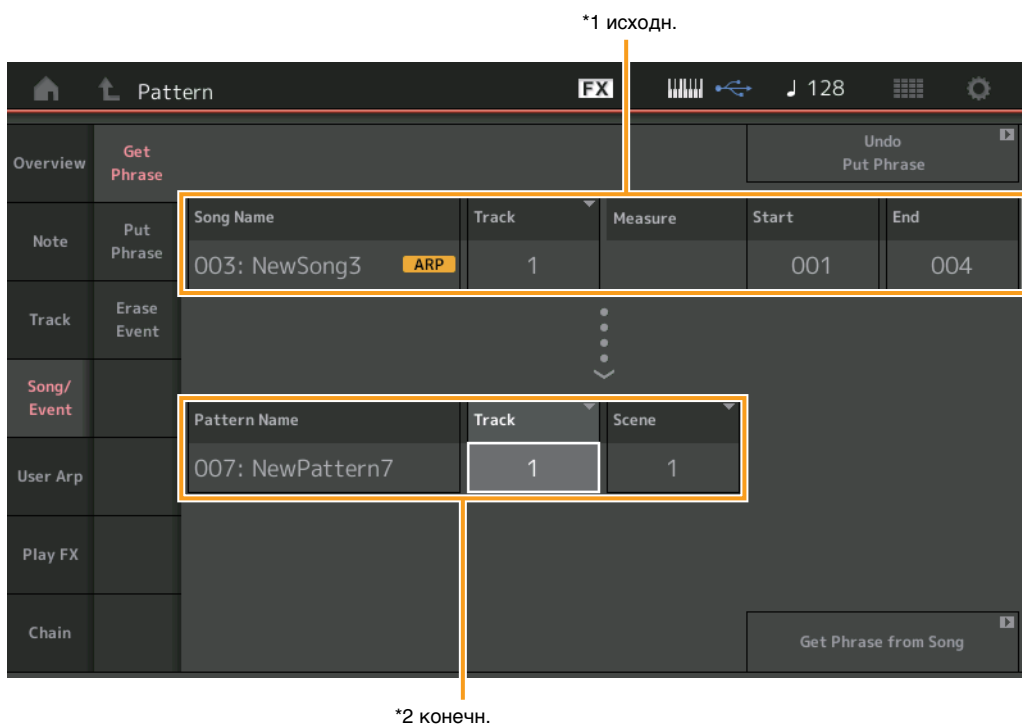
### Get Phrase (Получение фразы)

Это задание копирует определенные данные из указанной исходной композиции в указанную дорожку назначения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Данные, ранее находившиеся на указанной дорожке назначения, заменяются при выполнении команды Get Phrase (Получение фразы).

#### Последовательность действий

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



#### Song Name (Название композиции)

Определяет исходную композицию.

#### Track (Дорожка) \*1 исходная

Определяет исходную дорожку. Также можно указать All (Все).

#### Start Measure (Первый такт)

Определяет позицию такта для начала применения задания.

**Диапазон:** 001–998

#### End Measure (Последний такт)

Определяет позицию такта для окончания применения задания.

**Диапазон:** 002–999

#### Pattern Name (Название образца)

Определяет образец назначения.

#### Track (Дорожка) \*2 назначения

Определяет дорожку назначения. Также можно указать All (Все).

#### Scene (Сцена)

Определяет сцену назначения.

#### Get Phrase from Song (Получить фразу из композиции)

Выполнение копирования.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### Remote

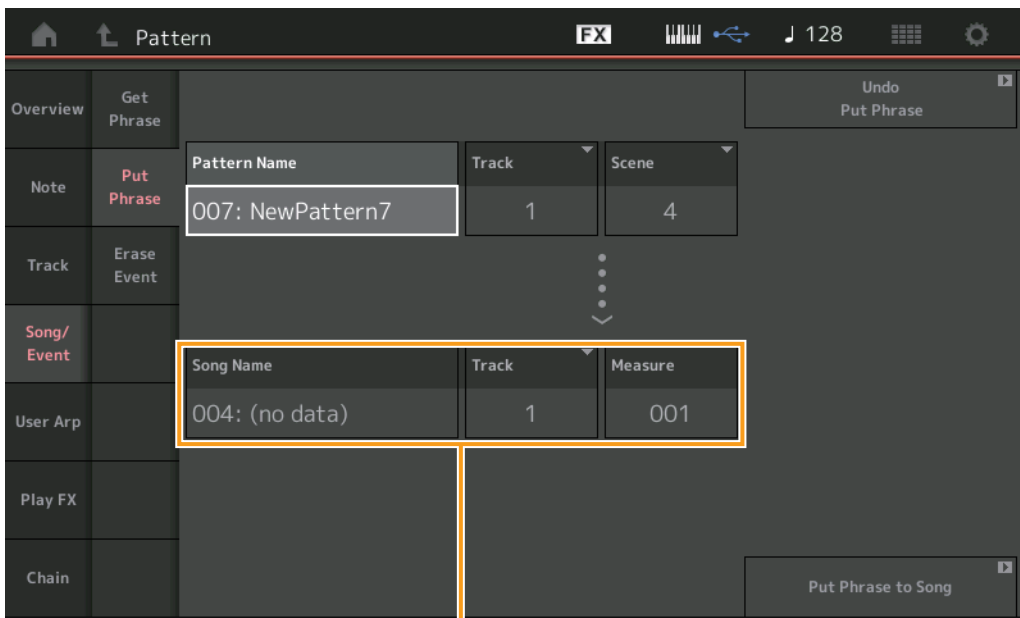
## Put Phrase (Вставка фразы)

Это задание копирует все данные из указанного исходного образца в указанный такт композиции назначения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Указанный исходный образец объединяется с ранее имевшимися данными в указанной композиции назначения при выполнении команды Put Phrase (Вставка фразы).

### Последовательность действий

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



Destination (Пункт назначения)

### 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) \* конечн.

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.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

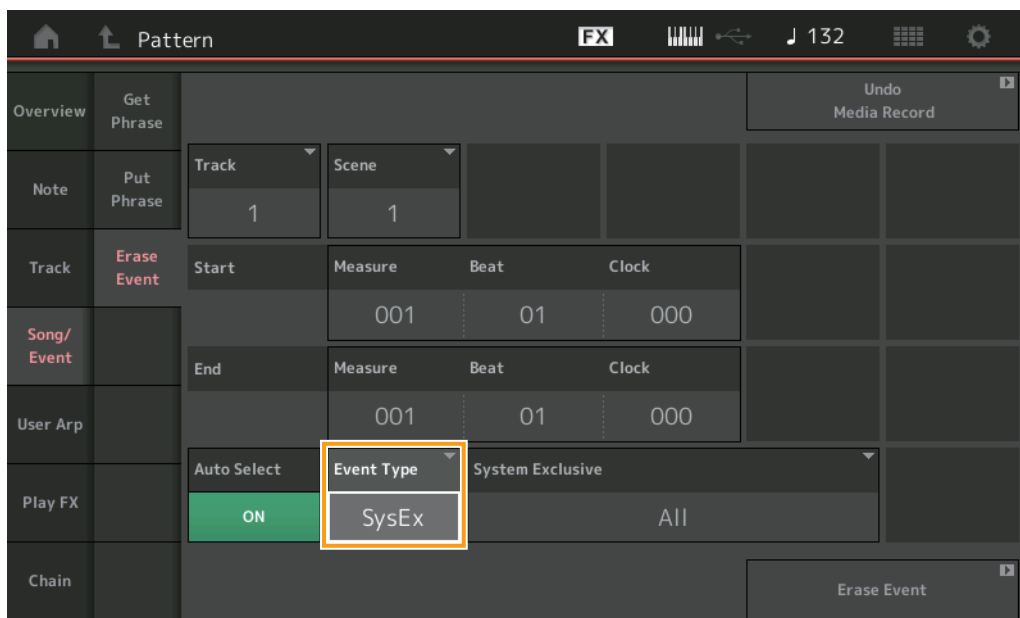
### Remote

## 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).

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote

## 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 CC. Определяет номер изменения элемента управления, который необходимо стереть.

**Диапазон:** All (Все), 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, Common Cutoff, Common Resonance, Common FEG Depth, Common Portamento, Common Attack Time, Common Decay Time, Common Sustain Level, Common Release Time, Common EQ Low Gain, Common EQ Lo Mid Gain, Common EQ Mid Gain, Common EQ Mid Freq, Common EQ Hi Mid Gain, Common EQ High Gain, Common Pan, Common Var Return, Common Rev Return, Common Swing, Common Unit Multiply, Common Gate Time, Common Velocity, Common MS Amplitude, Common MS Shape, Common MS Smooth, Common MS Random, Common Assign Knob 1, Common Assign Knob 2, Common Assign Knob 3, Common Assign Knob 4, Common Assign Knob 5, Common Assign Knob 6, Common Assign Knob 7, Common Assign Knob 8, Common Super Knob, Part FEG Depth, Part Sustain Level, Part EQ Low Gain, Part EQ Mid Freq, Part EQ Mid Gain, Part EQ Mid Q, Part EQ High Gain, Part Swing, Part Unit Multiply, Part Gate Time, Part Velocity, Part MS Amplitude, Part MS Shape, Part MS Smooth, Part MS Random, Element 1 Level, Element 2 Level, Element 3 Level, Element 4 Level, Element 5 Level, Element 6 Level, Element 7 Level, Element 8 Level, Operator 1 Level, Operator 2 Level, Operator 3 Level, Operator 4 Level, Operator 5 Level, Operator 6 Level, Operator 7 Level, Operator 8 Level, Drum BD Level, Drum SD Level, Drum HH Close Level, Drum HH Pedal Level, Drum HH Open Level, Drum Low Tom Level, Drum High Tom Level, Drum Crash Level

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если заданы общие параметры и определен мультирегулятор, системные исключительные сообщения удаляются независимо от настроек дорожки.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

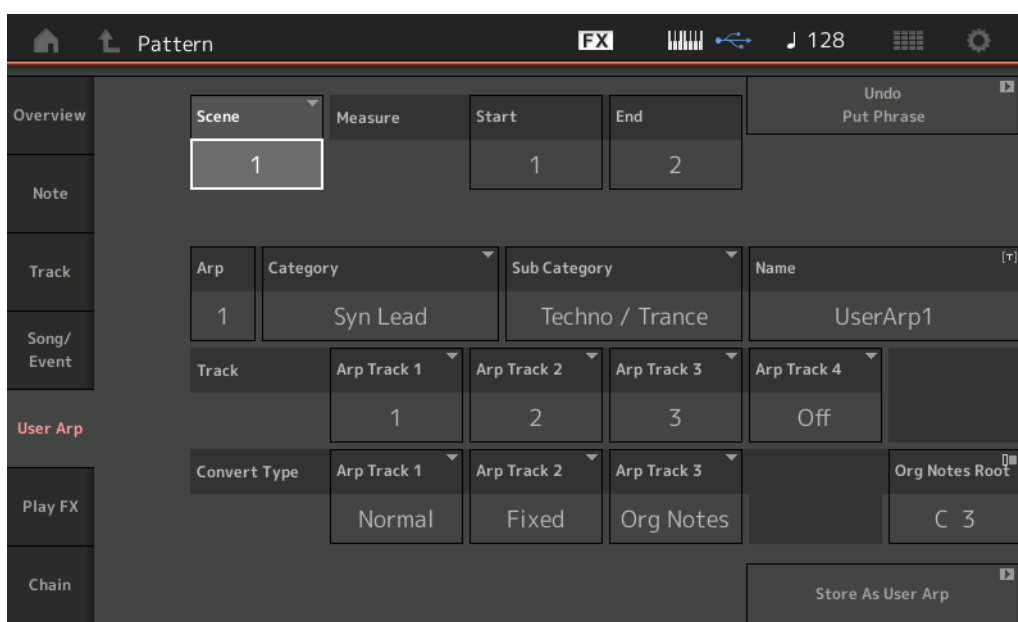
## User Arp (Пользовательское арпеджио)

Это задание копирует данные в указанных тактах дорожки для создания данных арпеджио.

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

### Последовательность действий

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



## Scene (Сцена)

Определяет исходную сцену.

**Диапазон:** 1–8

**Start Measure (Первый такт)**

Определяет позицию такта для начала применения задания.

**Диапазон:** 1–256

**End Measure (Последний такт)**

Определяет позицию такта для окончания применения задания.

**Диапазон:** 2–257

**Arp (Номер арпеджио)**

Указывает номер Arpeggio Type (Тип арпеджио).

**Category (Категория)**

Указывает Main Category (Главная категория), которой будет назначен выбранный Arpeggio Type (Тип арпеджио).

**Настройки:** Список Arpeggio Type Category (Категории типов арпеджио) см. в документе «Перечень данных».

**Sub Category (Подкатегория)**

Определяет подкатегорию, которой будет назначен выбранный Arpeggio Type (Тип арпеджио).

**Настройки:** Список Arpeggio Type Sub Category (Подкатегории типов арпеджио) см. в документе «Перечень данных».

**Name (Имя):**

Определяет название типа 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 арпеджио в соответствии с проигрываемым аккордом.

**Store As User Arp (Сохранить как пользовательское арпеджио)**

Выполняет сохранение.

**Performance (Исполнение)**

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote



## Play FX (Эффект воспроизведения)

Это задание добавляет эффекты к последовательности MIDI-данных в Pattern (Образец) при его воспроизведении. Можно установить диапазон и силу воздействия для каждого параметра на указанной дорожке.

### Последовательность действий

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 данные долей и нот в данных последовательности требуется выравнивать.

**Настройки:** Off (Выкл.), 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 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 назначенного 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

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### Remote



## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

▶ Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

**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:** -99 – +99

**Clock Shift (Сдвиг импульсов синхронизации)**

Сдвигает ритм всех нот в выбранной дорожке вперед или назад (в приращениях импульсов).

**Диапазон:** -120 – +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:** -99 – +99

**Normalize Play FX (Нормализовать эффект воспроизведения)**

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

**Part (Партия)**

Определяет партию назначения для Normalize Play FX (Нормализовать эффект воспроизведения).

**Диапазон:** All (Все), 1–16

**Scene (Сцена)**

Определяет сцену назначения для Normalize Play FX (Нормализовать эффект воспроизведения).

**Диапазон:** All (Все), 1–8

**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.

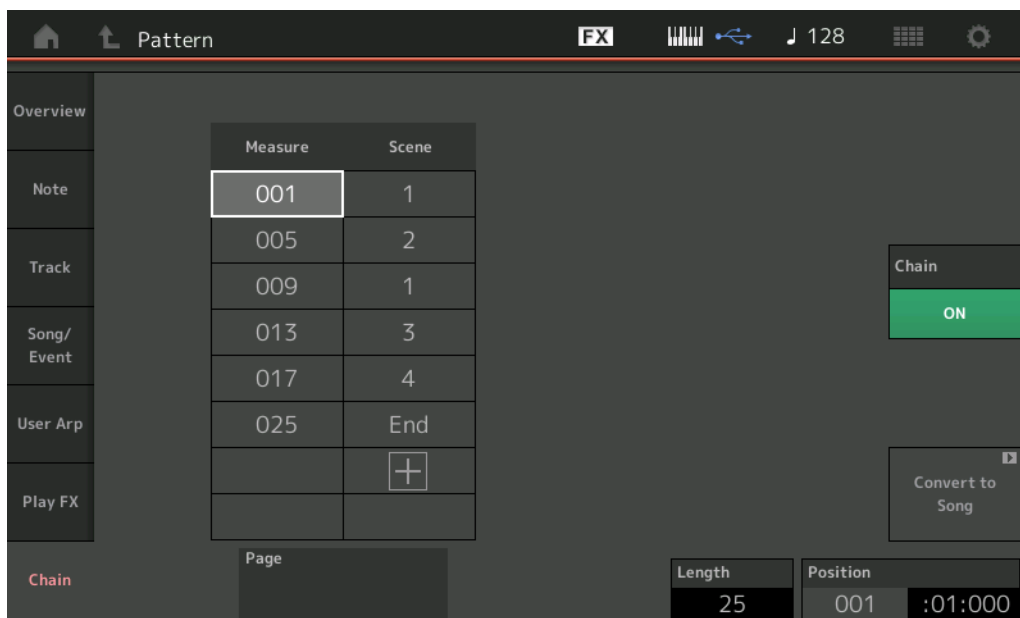
**Диапазон:** 001–256

## Chain (Цепочка)

Это задание объединяет сцены в цепочки и воспроизводит полученные цепочки сцен. Настройки воспроизведения цепочек сохраняются для каждого образца. Кроме того, рядом с воспроизводимой сценой отображается значок.

### Последовательность действий

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



### Measure (Такт)

Определяет позицию такта, с которой воспроизводится сцена.

**Диапазон:** 001–999

### Scene (Сцена)

Определяет сцену, воспроизводимую с указанной позиции такта.

**Диапазон:** 1–8, End (Конец)

### Page (Страница)

Обозначается кнопками вверх и вниз, когда такт и сцена превышают 8 строк. Нажатие этой кнопки вызывает следующую/предыдущую страницу.

### Convert to Song (Преобразование в композицию)

Сохраняет цепочку как композицию.

### Length (Длина)

Указывает продолжительность во времени всей последовательности.

### Position (Позиция)

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

**Диапазон:** 001–999

### Chain (Цепочка)

Определяет, будут ли данные паттерна воспроизводиться с цепочками сцен, когда вызываются экраны, отличные от экрана Chain (Цепочки).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

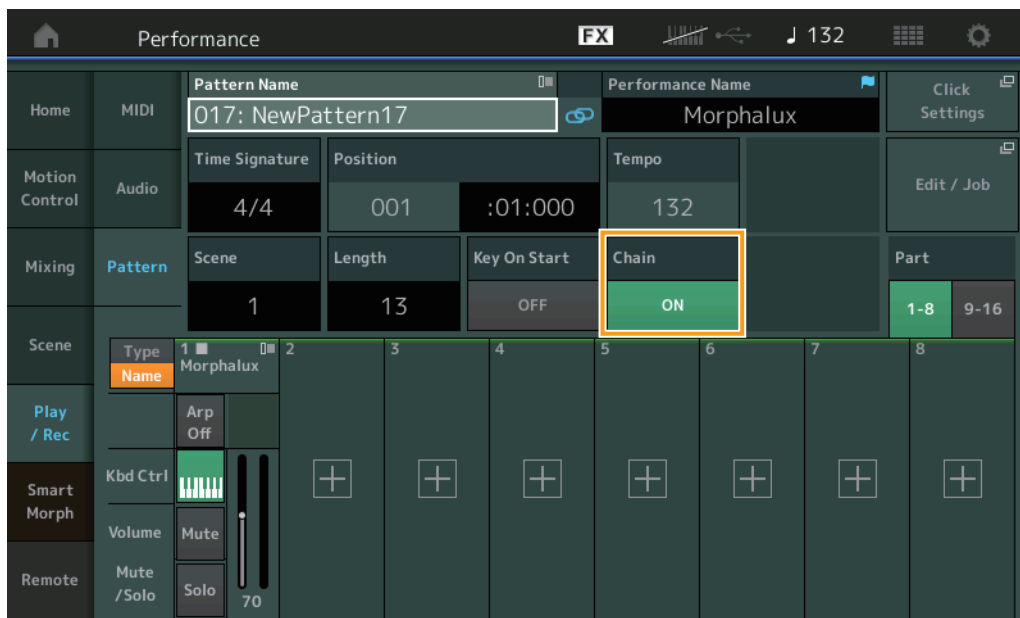
### Remote

## ■ Настройка переключателя цепочки образцов

На экране Pattern (Образец) можно установить будут ли данные паттерна воспроизводиться с цепочками сцен, когда вызываются экраны, отличные от экрана Chain (Цепочки).

### Последовательность действий

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



## Chain (Цепочка)

Определяет, будут ли данные паттерна воспроизводиться с цепочками сцен, когда вызываются экраны, отличные от экрана Chain (Цепочки).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Live Set, если образец с включенной настройкой последовательного воспроизведения цепочки назначен слоту, значок изменится, как показано ниже.

**PTN** : Появляется в слоте, на который назначен образец (без воспроизведения цепочки).

**PTN CHAIN** : Появляется в слоте, на который назначен образец для воспроизведения в цепочке.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

### ▶ Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### Remote

# Smart Morph (Умная трансформация)

Smart Morph — это функция, которая позволяет преобразовывать звук FM-X, используя машинное обучение.

MODX+ запоминает два или более звука, присвоенных партиям 9–16, используя сложную логику, а затем наносит каждый звук в виде точки на схеме. Расстояние между точками обозначает степень сходства соответствующих им звуков. Эта функция обеспечивает создание интерполированных звуков FM-X с помощью заполнения пробелов звуками на карте.

Нажатие точки на схеме приводит к назначению соответствующего звука на партию 1.

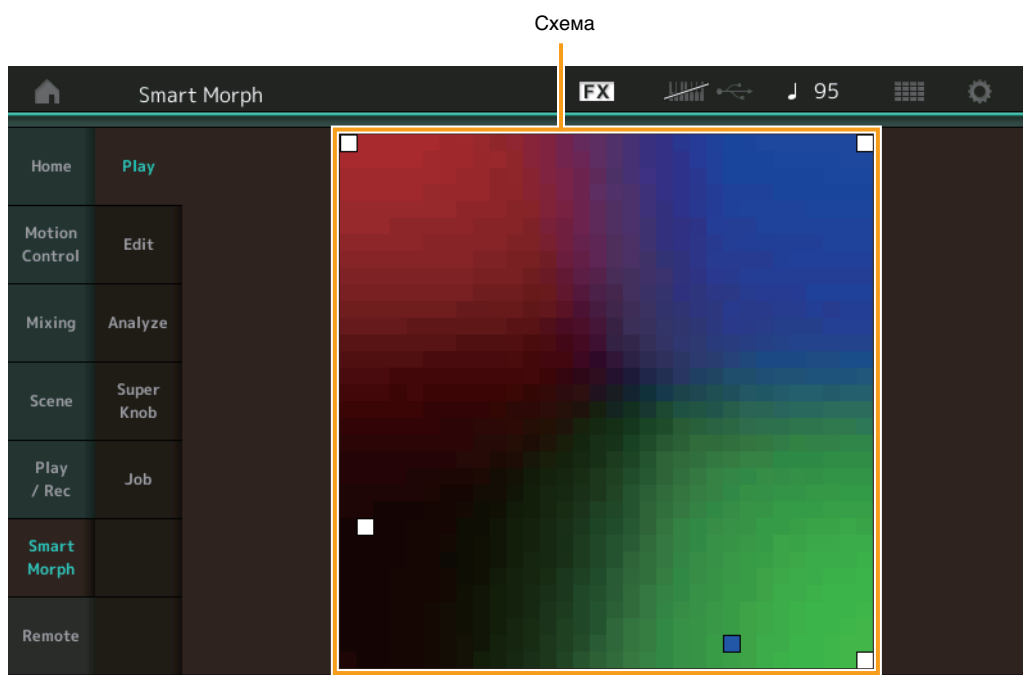
Эту функцию можно использовать как мощный инструмент для создания новых звуков FM-X, выбирая понравившиеся точки и сохраняя результаты.

Кроме того, можно перемещать точки на схеме или поручать мультирегулятору выбор переходов в зоне между любыми двумя точками, что обеспечивает феноменальный контроль в реальном времени и выразительную трансформацию звука FM-X во время исполнения.

## Smart Morph (Умная трансформация)

### Play (Воспроизведение)

**Путь** [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Play]



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

### Performance (Исполнение)

#### Home

#### Motion Control

##### Overview

##### Quick Edit

##### Arpeggio

##### Motion Seq

##### Super Knob

##### Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

##### MIDI

##### Audio

##### Pattern

#### ▶ Smart Morph

##### ▶ Play

##### Edit

##### Analyze

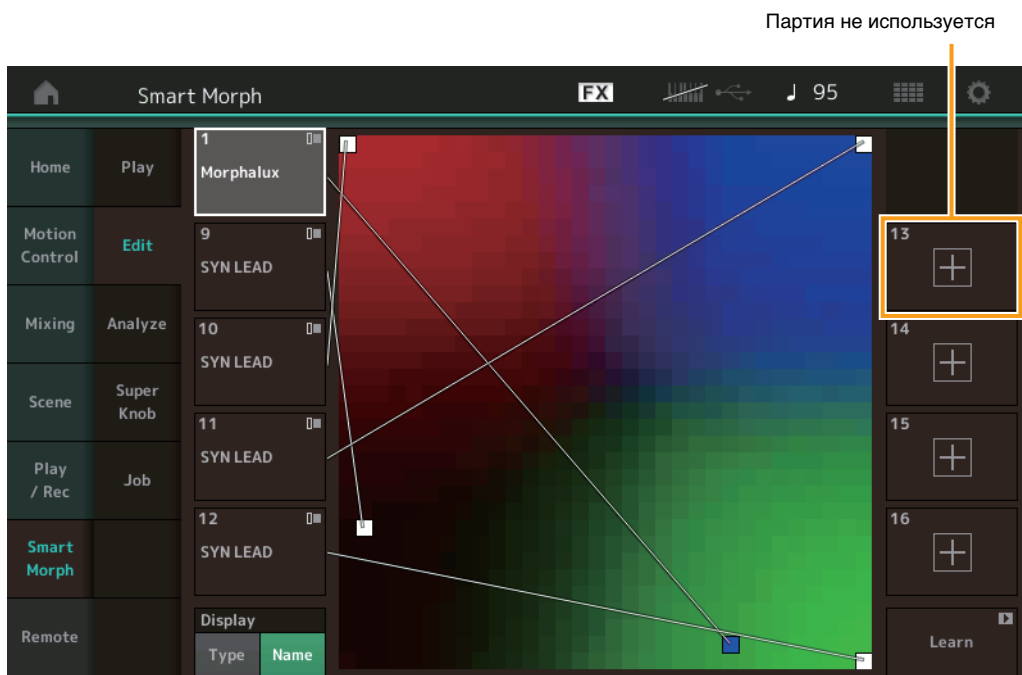
##### Super Knob

##### Job

#### Remote

## Edit (Редактирование)

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

**Part (Партия) не используется**

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

**Part (Партия) используется**

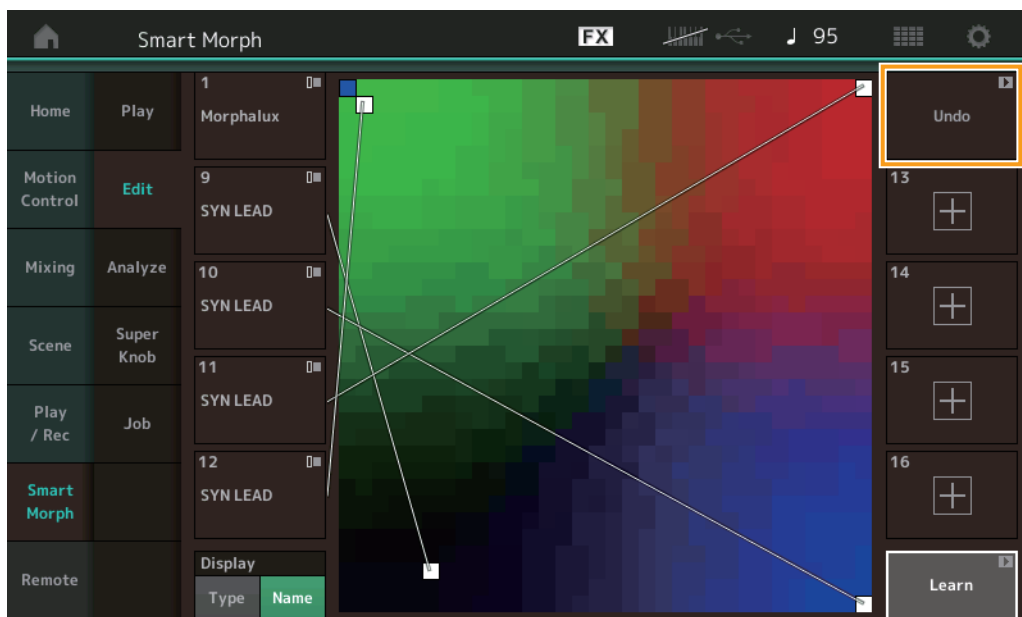
При нажатии вызывается контекстное меню: Category Search (Поиск по категориям), Edit (Редактирование), Copy (Копирование), Delete (Удаление).

**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.



## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

▶ Edit

Analyze

Super Knob

Job

Remote

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

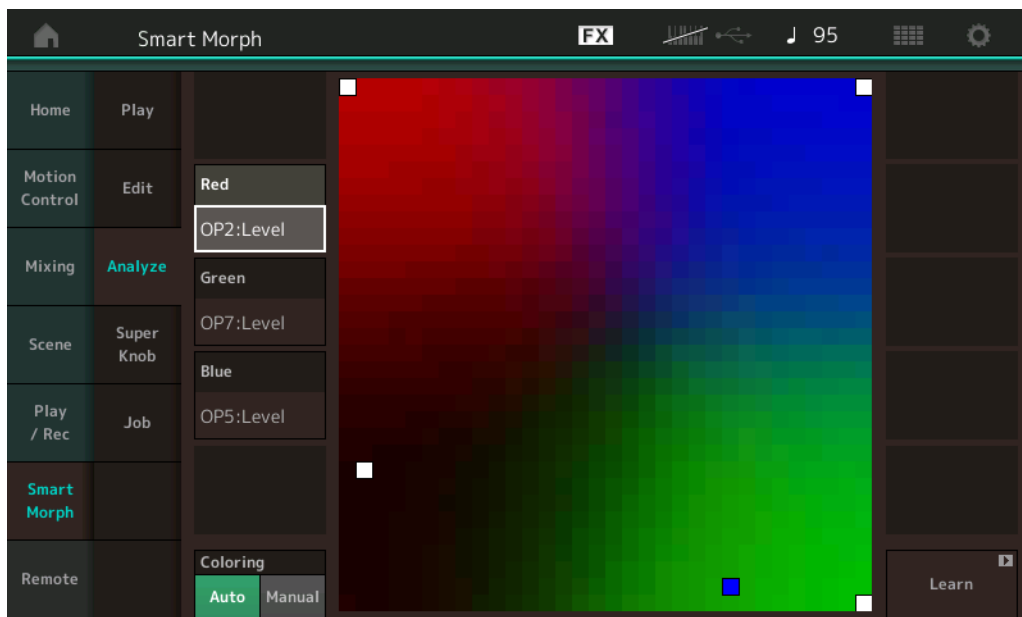
Расчетное время, оставшееся до окончания обучения.

## 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 [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Analyze]



## Red (Красный)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка красного цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для цветов Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий)» (стр. 97).

## Green (Зеленый)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка зеленого цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для цветов Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий)» (стр. 97).

## Blue (Синий)

Отображает значение выбранного параметра в виде оттенка синего цвета. Сведения о настройке значений см. в «Настраиваемые параметры для цветов Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий)» (стр. 97).

## 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.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

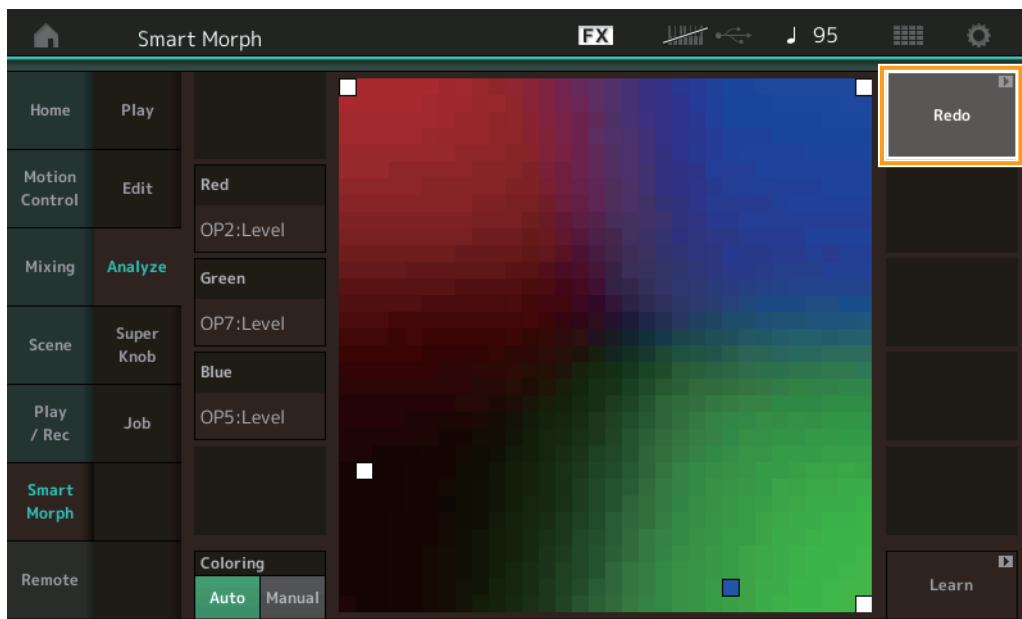
▶ Edit

▶ Analyze

Super Knob

Job

Remote



### 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 цветов Red (Красный), Green (Зеленый) и Blue (Синий)

#### FM Common (Общие параметры FM)

| Название параметра   | Название на экране | Название параметра  | Название на экране  |
|--|--------------------|---|---------------------|
| Глубина случайной панорамы   | Random Pan         | Чувствительность последовательности клавиш для среза фильтра  | Fit Cutoff/Key      |
| Глубина альтернативной панорамы  | Alternate Pan      | Точка деления шкалы для среза фильтра 1   | Fit Break Point 1   |
| Глубина масштабирования панорамы   | Scaling Pan        | Точка деления шкалы для среза фильтра 2   | Fit Break Point 2   |
| Продолжительность длины задержки при нажатии клавиши                       | Delay Length       | Точка деления шкалы для среза фильтра 3   | Fit Break Point 3   |
| Переключатель синхронизации задержки с темпом при нажатии клавиши          | KeyOnDly Sync      | Точка деления шкалы для среза фильтра 4   | Fit Break Point 4   |
| Синхронизация продолжительности задержки при нажатии клавиши с темпом      | Delay Length       | Смещение шкалы для среза фильтра 1  | Fit Cutoff Offset 1 |
| Чувствительность высоты звука к силе нажатия                               | Pitch/Vel          | Смещение шкалы для среза фильтра 2  | Fit Cutoff Offset 2 |
| Случайная глубина звука  | Random Pitch       | Смещение шкалы для среза фильтра 3  | Fit Cutoff Offset 3 |
| Чувствительность высоты звука к последовательности клавиш                  | Pitch/Key          | Смещение шкалы для среза фильтра 4  | Fit Cutoff Offset 4 |
| Центральная нота чувствительности высоты звука к последовательности клавиш | Pitch/Key Center   | Чувствительность среза фильтра высоких частот к последовательности клавиш                                       | HPF Cutoff/Key      |
| Тип фильтра  | Filter Type        | Время атаки PEG (Генератор огибающей высоты)  | PEG Attack Tm       |
| Частота среза фильтра  | Cutoff             | Время затухания PEG (Генератор огибающей высоты) 1  | PEG Decay 1 Tm      |
| Чувствительность частоты среза фильтра к силе нажатия                      | Cutoff/Vel         | Время затухания PEG (Генератор огибающей высоты) 2  | PEG Decay 2 Tm      |
| Резонанс/Ширина фильтра  | Resonance/ Width   | Время конечного затухания PEG (Генератор огибающей высоты)  | PEG Release Tm      |
| Чувствительность резонанса фильтра к силе нажатия                          | Res/Vel            | Начальный уровень PEG (Генератор огибающей высоты)  | PEG Initial Lvl     |
| Частота среза HPF (Фильтр верхних частот)                                  | HPF Cutoff         | Уровень атаки PEG (Генератор огибающей высоты)  | PEG Attack Lvl      |
| Интервал   | Distance           | Уровень затухания PEG (Генератор огибающей высоты) 1  | PEG Decay 1 Lvl     |
| Фильтр усиления  | Filter Gain        | Уровень затухания PEG (Генератор огибающей высоты) 2  | PEG Decay 2 Lvl     |
| Время удержания FEG (Генератора огибающих фильтра)                         | FEG Hold Tm        | Уровень конечного затухания PEG генератора огибающих высоты)  | PEG Release Lvl     |
| Время атаки FEG (Генератор огибающих фильтра)                              | FEG Attack Tm      | PEG Depth Velocity Sensitivity (Чувствительность глубины генератора огибающих высоты к показателю силы нажатия) | PEG Depth/Vel       |
| Время затухания FEG (Генератор огибающих фильтра) 1                        | FEG Decay 1 Tm     | PEG Depth (Глубина генератора огибающей высоты)   | PEG Depth           |
| Время затухания FEG (Генератор огибающих фильтра) 2                        | FEG Decay 2 Tm     | Чувствительность времени генератора огибающих фильтра к последовательности клавиш                               | PEG Time/Key        |
| Время конечного затухания FEG (Генератор огибающих фильтра)                | FEG Release Tm     | 2-я волна LFO (Низкочастотный Осциллятор)   | LFO Wave            |
| Уровень удержания FEG (Генератора огибающих фильтра)                       | FEG Hold Lvl       | Скорость второго низкочастотного осциллятора  | LFO Speed           |
| Уровень атаки FEG (Генератор огибающих фильтра)                            | FEG Attack Lvl     | Фаза второго низкочастотного осциллятора  | LFO Phase           |

### Performance (Исполнение)

#### Home

#### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

#### Mixing

#### Scene

#### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

#### Smart Morph

Play

Edit

► Analyze

Super Knob

Job

#### Remote



| Название параметра   | Название на экране |
|--|--------------------|
| Уровень затухания FEG (Генератор огибающих фильтра) 1  | FEG Decay 1 Lvl    |
| Уровень затухания FEG (Генератор огибающих фильтра) 2  | FEG Decay 2 Lvl    |
| Уровень конечного затухания FEG генератора огибающих фильтра   | FEG Release Lvl    |
| Глубина генератора огибающей фильтра   | FEG Depth          |
| Сегмент чувствительности времени генератора огибающих фильтра к показателю силы нажатия                | FEG Segment        |
| Чувствительность времени генератора огибающих фильтра к показателю силы нажатия                        | FEG Time/Vel       |
| Чувствительность глубины генератора огибающих фильтра к показателю силы нажатия                        | FEG Depth/Vel      |
| Кривая чувствительности глубины генератора огибающих фильтра к показателю силы нажатия                 | FEG Curve          |
| Чувствительность времени генератора огибающих фильтра к последовательности клавиш                      | FEG Time/Key       |
| Центральная нота чувствительности временной последовательности клавиш для генератора огибающих фильтра | FEG Center         |

### FM Operator (op1-op8) (Оператор FM, оп. 1–8)

| Название параметра  | Название на экране |
|---|--------------------|
| Перезагрузка при нажатии клавиши осциллятора              | Key On Reset       |
| Частотный режим осциллятора                               | Freq Mode          |
| Грубая подстройка   | Coarse             |
| Тонкая подстройка   | Fine               |
| Смещение высоты   | Detune             |
| Чувствительность высоты звука к последовательности клавиш | Pitch/Key          |
| Чувствительность высоты звука к силе нажатия              | Pitch/Vel          |
| Спектральная форма  | Spectral           |
| Край спектра  | Skirt              |
| Спектральный резонанс                                     | Resonance          |
| Начальный уровень PEG (Генератор огибающей высоты)        | PEG Initial Lvl    |
| Уровень атаки PEG (Генератор огибающей высоты)            | PEG Attack Lvl     |
| Время атаки PEG (Генератор огибающей высоты)              | PEG Attack Tm      |
| Время затухания PEG (Генератор огибающей высоты)          | PEG Decay Tm       |
| Время удержания AEG (Генератора амплитудной огибающей)    | AEG Hold Tm        |
| Время атаки AEG (Генератор амплитудной огибающей)         | AEG Attack Tm      |
| Время затухания AEG (Генератор амплитудной огибающей) 1   | AEG Decay 1 Tm     |
| Время затухания AEG (Генератор амплитудной огибающей) 2   | AEG Decay 2 Tm     |

| Название параметра   | Название на экране |
|--|--------------------|
| Время задержки второго низкочастотного осциллятора                   | LFO Delay          |
| Перезагрузка при нажатии клавиши второго низкочастотного осциллятора | LFO Key On Reset   |
| Глубина модуляции высоты звука второго низкочастотного осциллятора   | LFO Pitch Mod      |
| Глубина амплитудной модуляции второго низкочастотного осциллятора    | LFO Amp Mod        |
| Глубина модуляции фильтра второго низкочастотного осциллятора        | LFO Filter Mod     |
| Номер алгоритма  | Algorithm          |
| Уровень обратной связи   | Feedback           |
| Диапазон скоростей LFO   | Extended LFO       |
| Увеличенная скорость LFO   | LFO Ex Speed       |

| Название параметра  | Название на экране |
|---|--------------------|
| Время конечного затухания AEG (Генератор огибающей фильтра)                           | AEG Release Tm     |
| Уровень атаки AEG (Генератор огибающей фильтра)                                       | AEG Attack Lvl     |
| Уровень затухания AEG (Генератор амплитудной огибающей) 1                             | AEG Decay 1 Lvl    |
| Уровень затухания AEG (Генератор амплитудной огибающей) 2                             | AEG Decay 2 Lvl    |
| Уровень конечного затухания (удержания) генераторов амплитудной огибающей             | AEG Release Lvl    |
| Чувствительность времени генератора амплитудной огибающей к последовательности клавиш | AEG Time/Key       |
| Уровень оператора   | Level              |
| Точка разделения уровня шкалы   | Lvl Break Point    |
| Уровень шкалы с низкой глубиной   | Lvl/Key Lo         |
| Уровень шкалы с высокой глубиной  | Lvl/Key Hi         |
| Уровень шкалы с низкой кривой   | Curve Lo           |
| Уровень шкалы с высокой кривой  | Curve Hi           |
| Чувствительность уровня к силе нажатия  | Level/Vel          |
| Смещение глубины модуляции высоты звука второго низкочастотного осциллятора           | LFO PM Depth       |
| Смещение глубины амплитудной модуляции второго низкочастотного осциллятора            | LFO AM Depth       |
| Чувствительность контроллера высоты звука   | Pitch/Ctrl         |
| Чувствительность контроллера уровня   | Level/Ctrl         |

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

▶ Analyze

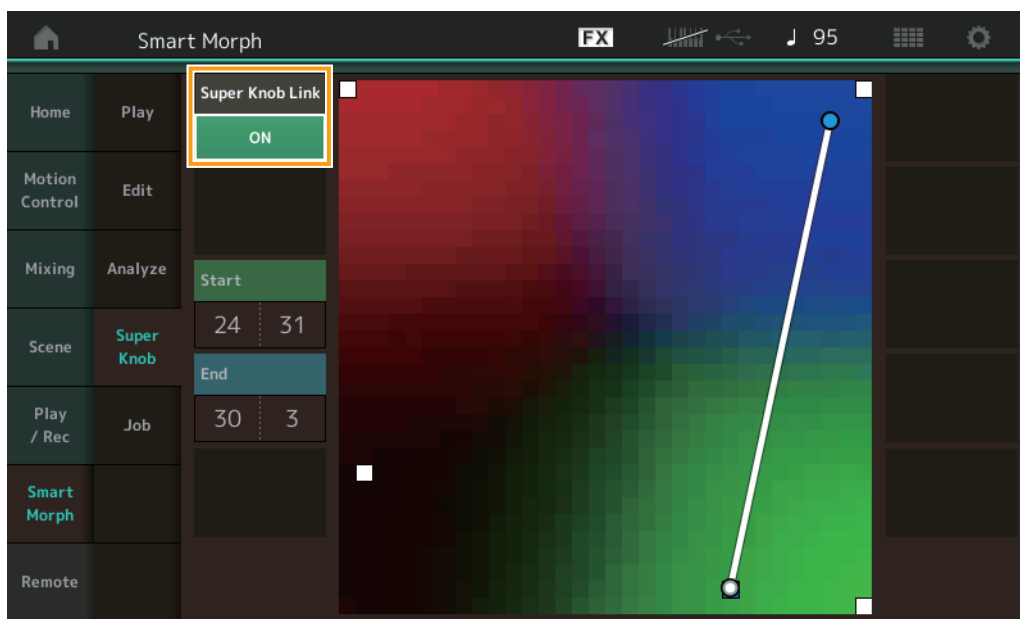
Super Knob

Job

Remote

## Мультирегулятор Super Knob

Путь [PERFORMANCE] → [Smart Morph] → [Super Knob]

**Super Knob Link (Связь с мультирегулятором)**

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

**Настройки:** On (Вкл.), Off (Выкл.)

**Start (Начало)**

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

**End (Конец)**

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

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

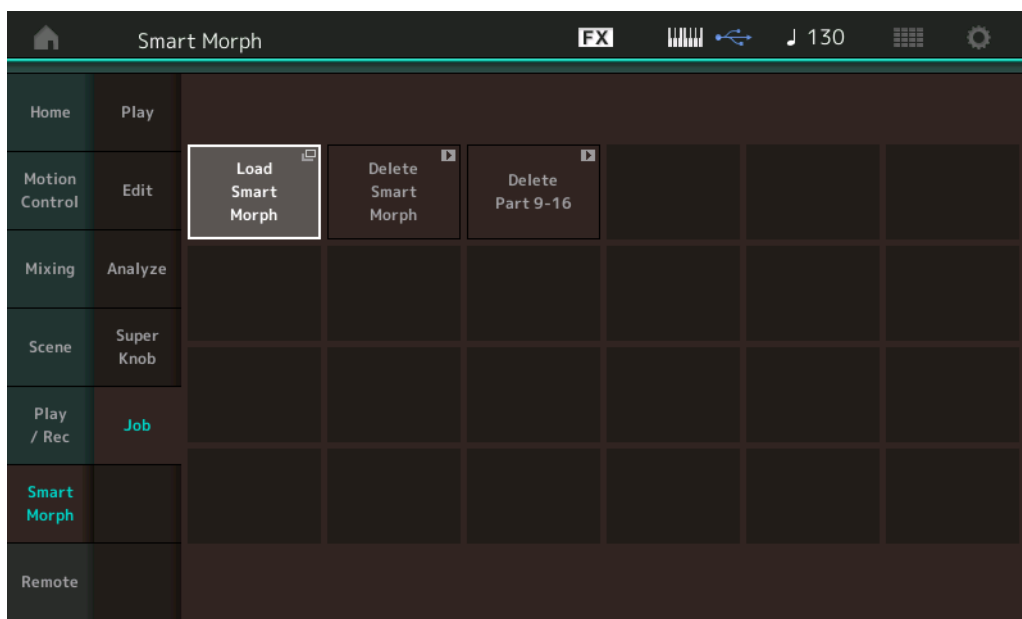
▶ Super Knob

Job

Remote

## 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.

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

▶ Job

Remote

# Функция DAW Remote

Функция DAW Remote позволяет управлять программным обеспечением DAW на вашем компьютере с 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 MODX Port 2.
- 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 Port2].
- 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).

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

### Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

### ▶ Remote

## ■ 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 (Port2)].
- 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 Type (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.

### Последовательность действий

[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.   |

## Performance (Исполнение)

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pattern

Smart Morph

Play

Edit

Analyze

Super Knob

Job

▶ Remote

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

**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 CC 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.

## Performance (Исполнение)

### Home

### Motion Control

#### Overview

#### Quick Edit

#### Arpeggio

#### Motion Seq

#### Super Knob

#### Knob Auto

### Mixing

### Scene

### Play / Rec

#### MIDI

#### Audio

#### Pattern

### Smart Morph

#### Play

#### Edit

#### Analyze

#### Super Knob

#### Job

### ▶ Remote

# Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2))

Обычная партия (AWM2) (звук музыкального инструмента определенного типа) может содержать до восьми элементов. Элемент — это наименьший базовый компонент партии. Предусмотрено два типа экранов редактирования обычной партии (AWM2): экран Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для редактирования параметров, общих для всех восьми элементов, и Element Edit (Редактирование элемента) для изменения отдельных элементов.

## Element Common Edit (Common) (Редактирование общих параметров элемента)

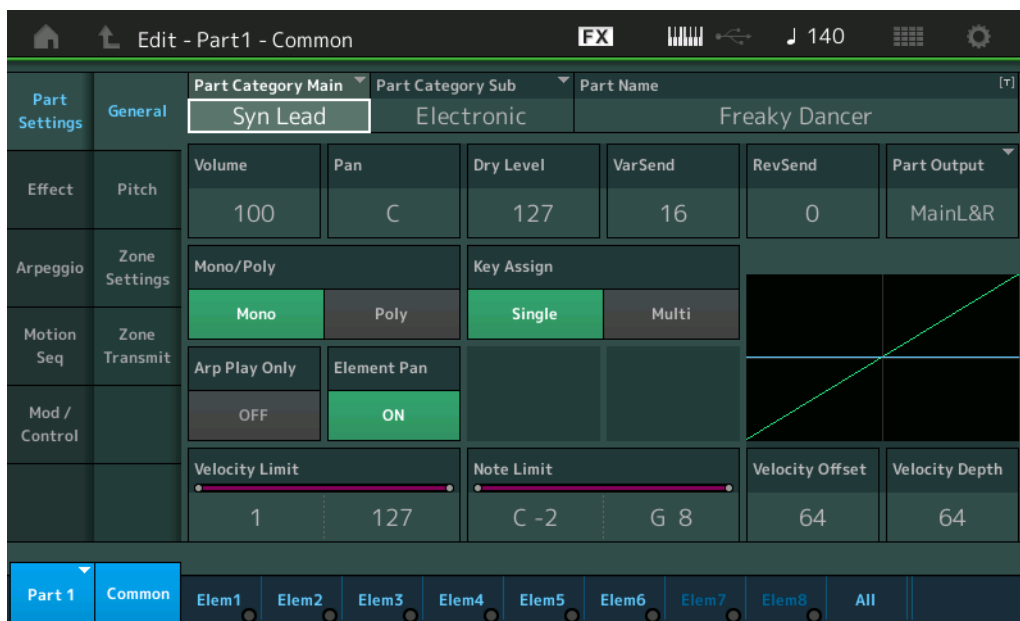
### Part Settings (Настройки партии)

#### General (Общие)

На этом экране можно настраивать такие параметры партии, как название, громкость и панорама.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Part Settings] → [General]



#### Part Category Main (Главная категория партии)

#### Part Category Sub (Подкатегория партии)

Определяют главную категорию и подкатегорию выбранной партии.

**Настройка:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

#### Part Name (Название партии)

Определяет название для выбранной партии. Названия партий могут содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

#### Volume (Громкость партии)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранной партии.

**Настройка:** 0–127

#### Pan (Панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии.

**Настройка:** L63–C–R63

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

##### General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

##### Osc

##### Balance

#### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Dry Level (Уровень необработанного сигнала)

Определяет уровень необработанного (сухого) звука (без обработки эффектов) для выбранной партии. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

**Настройки:** 0–127

## Var Send (Передача вариации)

Определяет уровень выбранной партии, передаваемой в эффект вариации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

**Настройки:** 0–127

## Rev Send (Передача реверберации)

Определяет уровень сигнала выбранной партии, передаваемого в эффект реверберации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

**Настройки:** 0–127

## Part Output (Выбор выхода партии)

Определяет, какой вывод сигнала используется для выбранной партии.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

## Mono/Poly (Монофонический/полифонический)

Выбор монофонического или полифонического режима воспроизведения для выбранной партии. Монофонический служит для воспроизведения нот по одной, полифонический поддерживает одновременное воспроизведение нескольких нот.

**Настройки:** Mono, Poly (Монофонический, Полифонический)

## Key Assign (Режим назначения клавиш)

Определяет метод воспроизведения, когда одинаковые ноты непрерывно поступают без соответствующих сообщений note off (нота отпущена). Подробнее см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

**Настройки:** Single (Один раз), Multi (Мульти)

**Single** (Одиночный): двойное или повторное воспроизведение одной и той же ноты невозможно. Первая нота будет остановлена, затем будет сыграна следующая нота.

**Multi** (Мульти): все ноты воспроизводятся одновременно. Это позволяет воспроизводить одну и ту же ноту несколько раз подряд (особенно для звуков тамбурина и тарелок, чтобы они звучали до полного затухания).

## Arp Play Only (Воспроизведение только арпеджио)

Определяет, воспроизводит ли текущая партия только нотные события воспроизведения арпеджио. При включении этого параметра только нотные события воспроизведения арпеджио воздействуют на блок тон-генератора.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Element Pan (Переключатель панорамы элемента)

Определяет, применяются ли индивидуальные настройки панорамы для каждого элемента (выполняемых путем действий: [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Level/Pan] → «Pan»). При значении Off направленность панорамы звучания для каждого элемента в партии устанавливается по центру.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждая партия. Каждая из партий звучит только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателей силы нажатия. Если указать первым максимальное значение, а вторым — минимальное значение, например «93–34», то диапазон показателей силы нажатия будет охватывать две области: «1–34» и «93–127». Инструкции по настройке предела скорости см. в Руководстве пользователя.

**Настройки:** 1–127

## Note Limit (Нотный диапазон)

Задает границы нотного диапазона для каждой партии путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Каждая из партий звучит только для нот, проигранных в указанном диапазоне. Если вначале указать самую высокую ноту, а затем самую низкую, например C5–C4, то диапазон нот будет включать в себя область C–2 – C4 и C5–G8.

**Настройки:** C–2 – G8

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

##### General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

### Copy or Exchange Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

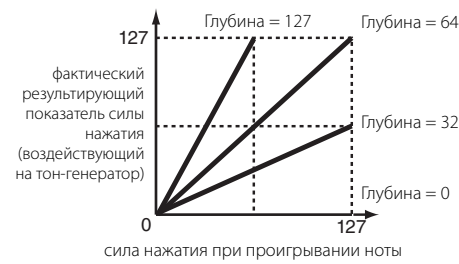
Common/Audio

**Velocity Depth (Глубина чувствительности к силе нажатия клавиши)**

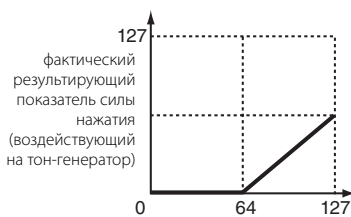
Определяет степень чувствительности результирующей громкости тон-генератора к силе нажатия клавиш. Чем выше значение, тем больше изменяется громкость в зависимости от силы нажатия клавиш при игре на клавиатуре (см. рисунок ниже).

**Настройки:** 0–127

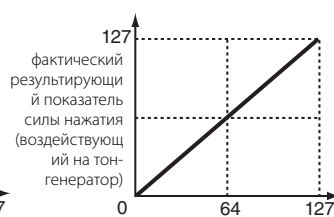
Параметр Offset (см. ниже) имеет значение 64:

**Velocity Offset (Смещение чувствительности к силе нажатия клавиши)**

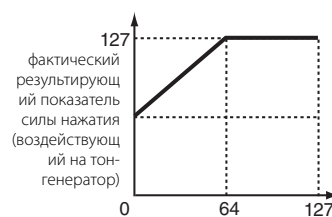
Определяет величину коррекции показателей силы нажатия при проигрывании нот, применяемую для получения фактического результирующего показателя. Позволяет повысить или понизить показатели силы нажатия и таким образом автоматически компенсировать слишком сильную или слишком мягкую игру на клавиатуре.

**Настройки:** 0–127Когда глубина (выше) = 64  
и сдвиг = 32

сила нажатия при проигрывании ноты

Когда глубина (выше) = 64  
и сдвиг = 64

сила нажатия при проигрывании ноты

Когда глубина (выше) = 64  
и сдвиг = 96

сила нажатия при проигрывании ноты

Партию можно выбрать, нажимая нужные элементы на следующих экранах: Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2)), Drum Part Edit (Редактирование партии ударных), Normal Part (FM-X) Edit (Редактирование обычной партии (FM-X)) и Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио). В данных инструкциях показан пример экрана Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2)).

**Part (Партия)**

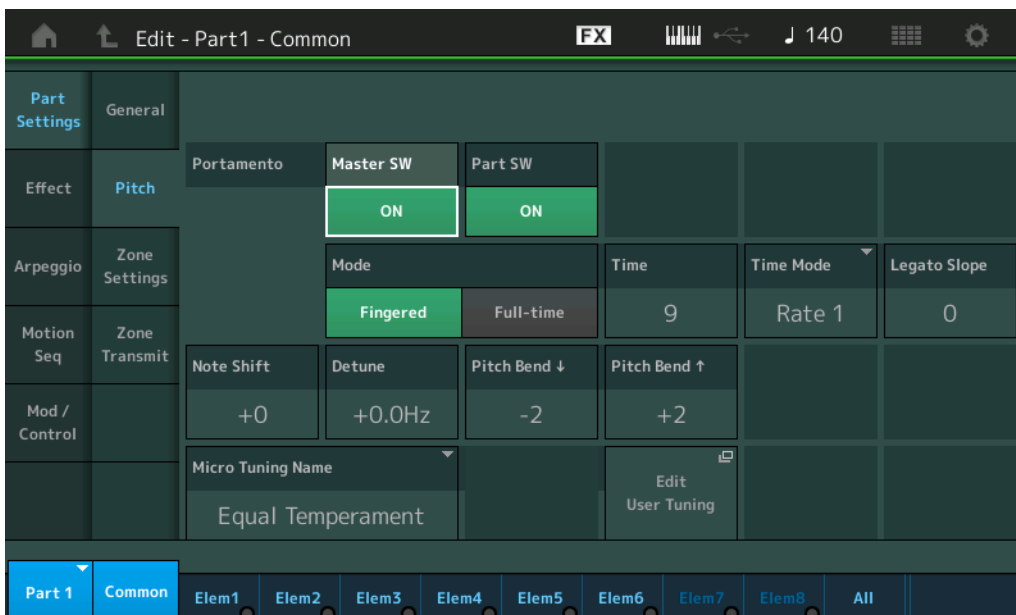
Показывает выбранную в данный момент партию. Коснувшись партии, можно выбрать во всплывающем списке другую партию для редактирования.

**Настройки:** Common, Part 1–16**Pitch (Высота звука)**

На экране Pitch (Высота звука) можно задать для партии различные параметры, связанные с высотой звука.

**Последовательность действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Part Settings] → [Pitch]

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))**Common****Part Settings**

▶ General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Portamento Master SW (Основной переключатель портаменто)

Портаменто используется для плавного изменения высоты звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, до следующей ноты. Основной переключатель портаменто определяет, применяется ли портаменто ко всему исполнению.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Portamento Part SW (Переключатель партии портаменто)

Определяет, применяется ли портаменто к выбранной партии.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Portamento Mode (Режим портаменто)

Определяет режим портаменто.

**Настройки:** Fingered (Пальцевый), Full-time (Постоянный)

**Fingered (Пальцевый):** портаменто применяется только при игре легато (каждая последующая клавиша нажимается, когда еще не отпущена предыдущая).

**Full-time (Постоянный):** портаменто применяется ко всем нотам.

## Portamento Time (Длительность портаменто)

Определяет время изменения высоты звука или скорость при применении портаменто.

**Настройки:** 0–127

## Portamento Time Mode (Режим времени портаменто)

Определяет, как изменяется высота звука во времени.

**Настройки:** Rate 1, Time 1, Rate 2, Time 2

**Rate 1 (Скорость 1):** высота звука меняется с указанной скоростью.

**Time 1 (Время 1):** высота звука меняется в указанное время.

**Rate 2 (Скорость 2):** высота звука меняется с указанной скоростью в пределах одной октавы.

**Time 2 (Время 2):** высота звука меняется в указанное время в пределах одной октавы.

## Portamento Legato Slope (Спад легато портаменто)

Определяет скорость атаки для нот легато, когда для параметра Mono/Poly задано значение Mono. (Ноты легато «перекрывают» друг друга, следующая нота проигрывается раньше, чем отпущается предыдущая.)

**Настройки:** 0–7

## Note Shift (Сдвиг нот)

Определяет значение высоты звука (транспонирование нот) для каждой партии в полутонах.

**Настройки:** -24 – +0 – +24

## Detune (Смещение высоты)

Определяет настройки высоты звука для выбранной партии с шагом в 0,1 Гц.

**Настройки:** -12,8 Гц — +0,0 Гц — +12,7 Гц

## Pitch Bend (Изменение высоты звука) ↑/↓ (диапазон изменения высоты звука — выше/ниже)

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука в полутонах.

**Настройки:** -48 – +0 – +24

## Micro Tuning Name (Название микроподстройки)

Задаёт систему настройки для выбранной партии. Подробнее о разных системах настройки см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

**Настройки:** Equal Temperament (Равномерно темперированный строй), Pure Major (Чистый мажор), Pure Minor (Чистый минор), Werckmeister, Kirnberger, Vallotti & Young, 1/4 shift (Сдвиг на 1/4), 1/4 tone (1/4 тона), 1/8 tone (1/8 тона), Indian (Индийский строй), Arabic 1 (Арабский строй 1), Arabic 2 (Арабский строй 2), Arabic 3 (Арабский строй 3), User 1–8 (Пользовательский 1–8) (при выборе пользовательского банка), Library 1–1 — 8–8 (Библиотека 1-1 — 8-8) (при чтении файла библиотеки)

## Micro Tuning Root (Основной тон микроподстройки)

Задаёт основной тон для функции микроподстройки. Эта настройка основного тона может не понадобиться в зависимости от типа Micro Tuning Name (Имя микроподстройки).

**Настройки:** C–B

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

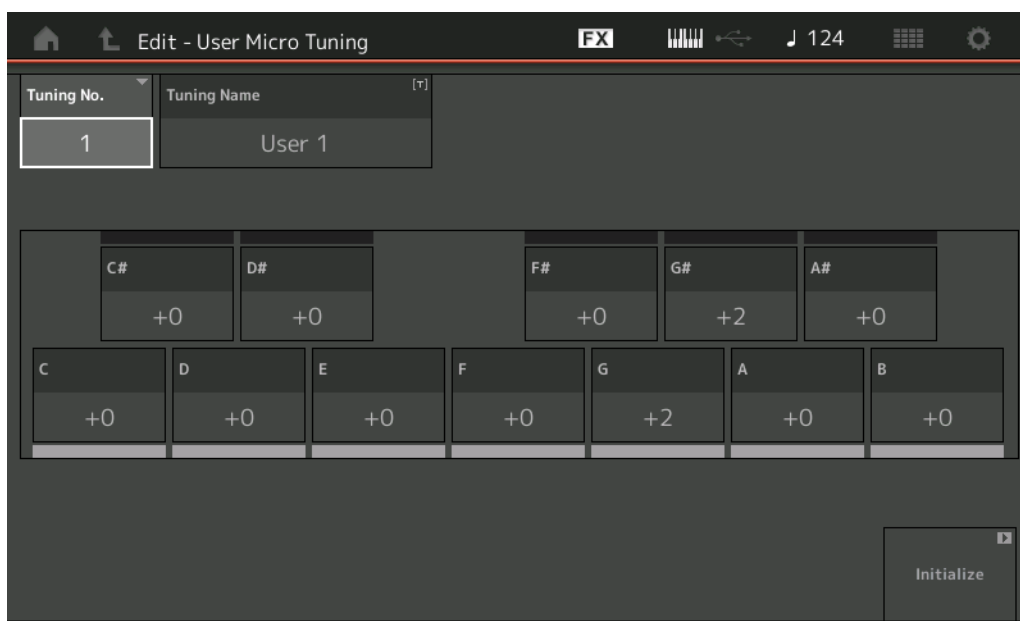
### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Edit User Tuning (Изменить пользовательскую подстройку)**

Вызывается экран User Micro Tuning Setting (Настройка пользовательской микроподстройки).

**Tuning No. (Номер микроподстройки)**

Указывает выбранный номер пользовательской микроподстройки.

**Настройки:** 1–8**Tuning Name (Имя микроподстройки)**

Определяет имя выбранной пользовательской микроподстройки. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического ввода.

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

Служит для регулировки высоты каждой ноты с шагом в 1 цент в зависимости от микроподстройки.

**Настройки:** -99 – +99**Initialize (Инициализация)**

Инициализирует выбранную пользовательскую микроподстройку.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))**Common****Part Settings**

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

## Zone Settings (Настройки зоны)

На экране Zone Setting (Настройка зоны) можно задать различные параметры, связанные с зоной.

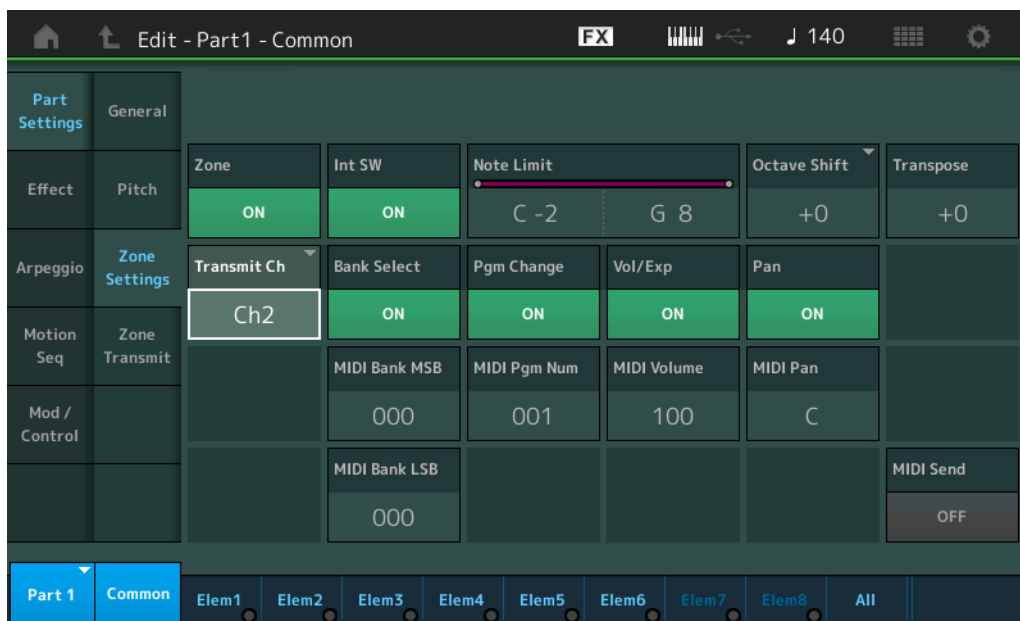
Можно разделить клавиатуру на независимые области (не более восьми), называемые зонами. В каждой зоне можно назначить различные каналы MIDI. Это позволяет одновременно управлять несколькими партиями многоголосного тон-генератора с одной клавиатуры или дополнительно к внутренним партиям синтезатора управлять партиями внешнего MIDI-инструмента по нескольким разным каналам — это позволяет эффективно использовать MODX+ как несколько клавиатур.

Чтобы активировать этот экран, выберите [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], затем задайте для параметра Zone Master (Мастер зон) значение On (Вкл.).

Подробнее см. в Руководстве пользователя.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Part Settings] → [Zone Settings]



### Zone (Переключатель зон)

Включение (On) и выключение (Off) функции зон. Если этот параметр отключен, следующие параметры недоступны.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Int SW (Внутренний переключатель)

Определяет, передаются ли на внутренний тон-генератор сообщения MIDI, сгенерированные посредством игры на клавиатуре в диапазоне выбранной зоны.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Transmit Ch (Канал передачи)

Определяет канал передачи MIDI-данных для выбранной зоны.

**Настройки:** Ch1–Ch16, Off

### Note Limit (Нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для выбранной зоны путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Выбранная зона будет звучать только во время проигрывания нот в этом диапазоне. Если вначале указать самую высокую ноту, а затем самую низкую, например C5–C4, то диапазон нот будет включать в себя область C -2 – C4 и C5–G8.

**Настройки:** C -2 – G8

### Octave Shift (Перемена октавы)

Определяет величину в октавах, на которую сдвигается диапазон зоны вверх или вниз. Можно настроить сдвиг диапазона максимально на три октавы.

**Настройки:** -3 – +0 (по умолчанию) – +3

### Transpose (Транспонирование)

Определяет величину в полутонах, на которую сдвигается диапазон зоны вверх или вниз.

**Настройки:** -11 – +0 (по умолчанию) – +11

## Normal Part (AWM2) Edit (Редактирование обычной партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Pitch

#### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

#### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Bank Select (Передавать сообщения выбора банка)**

Определяет, будут ли сообщения Bank Select MSB/LSB (Старший/младший байт выбора банка) передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если канал передачи отключен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Pgm Change (Передавать сообщения изменения программы)**

Определяет, будут ли сообщения Program Change (Изменение программы) передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если канал передачи отключен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Vol/Exp (Передача сообщений с параметрами громкости/выразительности)**

Определяет, будут ли сообщения с параметрами громкости передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если канал передачи отключен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Pan (Передача сообщений панорамы)**

Определяет, будут ли сообщения панорамы передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если канал передачи отключен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**MIDI Bank MSB/LSB (Выбор банка — старший/младший байт)**

Определяет, будут ли номера банков передаваться на внешний тон-генератор при выборе исполнения. Банк определяется значениями MSB и LSB. Недоступно, если для параметра Transmit Bank Select (Передавать сообщения выбора банка) задано значение Off.

**Настройки:** 000–127

**MIDI Pgm Num (Номер изменения программы)**

Определяет, будут ли номера изменения программы передаваться на внешний тон-генератор при выборе исполнения. Этот параметр недоступен, если изменение программы передачи отключено.

**Настройки:** 001–128

**MIDI Volume (Громкость MIDI)**

Определяет громкость передачи на внешний тон-генератор при выборе исполнения.

Этот параметр недоступен, если параметр Transmit Volume/Expression (передача параметров громкости/выразительности) отключен.

**Настройки:** 0–127

**MIDI Pan (Панорама MIDI)**

Определяет, будет ли панорама передаваться на внешний тон-генератор при выборе исполнения.

Этот параметр недоступен, если передача панорамы отключена.

**Настройки:** L64–C–R63

**MIDI Send (Передача MIDI-сообщений)**

После включения этого параметра параметры MIDI Bank, MIDI Pgm Number, MIDI Volume или MIDI Pan передаются на внешний тон-генератор в зависимости от переключателя передачи.

Это недоступно, если канал передачи отключен или если все четыре переключателя передачи выключены.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element****Osc / Tune****Pitch EG****Filter**

Type

Filter EG

Scale

**Amplitude**

Level / Pan

Amp EG

Scale

**Element LFO****Element EQ****All Element**

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Zone Transmit (Передача зоны)

На экране Zone Transmit (Передача зоны) можно задать, как каждая отдельная зона воздействует на передачу разных MIDI-данных, например на сообщения Control Change (Изменение управления) и Program Change (Изменение программы). Если соответствующий параметр имеет значение On (Вкл.), проигрывание нот в выбранной зоне вызывает передачу соответствующих MIDI-данных. Все настройки, измененные на этом экране, недоступны, если на экране Zone Setting (Настройка зоны) для параметра Transmit Ch (Канал передачи) установлено значение Off (Выкл.).

Чтобы активировать этот экран, выберите [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], затем задайте для параметра Zone Master (Мастер зон) значение On (Вкл.).

Подробнее см. в Руководстве пользователя.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



### Pgm Change (Передавать сообщения изменения программы)

Определяет, будут ли сообщения Program Change (Изменение программы) передаваться на внешний тон-генератор.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Bank Select (Передавать сообщения выбора банка)

Определяет, будут ли сообщения Bank Select MSB/LSB (Старший/младший байт выбора банка) передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Pitch Bend (Передача изменения высоты звука)

Определяет, будут ли сообщения изменения высоты звука передаваться на внешний тон-генератор.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### CC (Изменение управления передачей)

Определяет, будут ли сообщения Control Change (Изменение управления) передаваться на внешний тон-генератор.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Vol/Exp (Передача сообщений с параметрами громкости/выразительности)

Определяет, будут ли сообщения с параметрами громкости передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Pan (Передача сообщений панорамы)

Определяет, будут ли сообщения панорамы передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

#### ▶ Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**MW (Передача сообщений колеса модуляции)**

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при использовании регулятора модуляции, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Sustain (Передача сустейна)**

Определяет, будут ли сообщения с параметрами сустейна передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**FC1/FC2 (Передача сообщений ножного контроллера)**

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии дополнительного ножного контроллера, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**FS (Передача сообщений ножного переключателя)**

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии дополнительного педального переключателя, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**A. SW1/A. SW2 (Передача сообщений назначаемого переключателя)**

Определяет, будут ли MIDI-сообщения, созданные путем нажатия кнопок [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2] передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**MS Hold (Передача сообщений удержания секвенсора движения)**

Определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии кнопки [MOTION SEQ HOLD], передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**MS Trigger (Передача сообщений триггера секвенсора движения)**

Определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии кнопки [MOTION SEQ TRIGGER], передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**A. Кноп 1–8 (Передача сообщений назначаемого регулятора)**

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при использовании назначаемых регуляторов 1–4 (5–8), передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element****Osc / Tune****Pitch EG****Filter**

Type

Filter EG

Scale

**Amplitude**

Level / Pan

Amp EG

Scale

**Element LFO****Element EQ****All Element**

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



## Effect (Эффект)

## Routing (Маршрутизация)

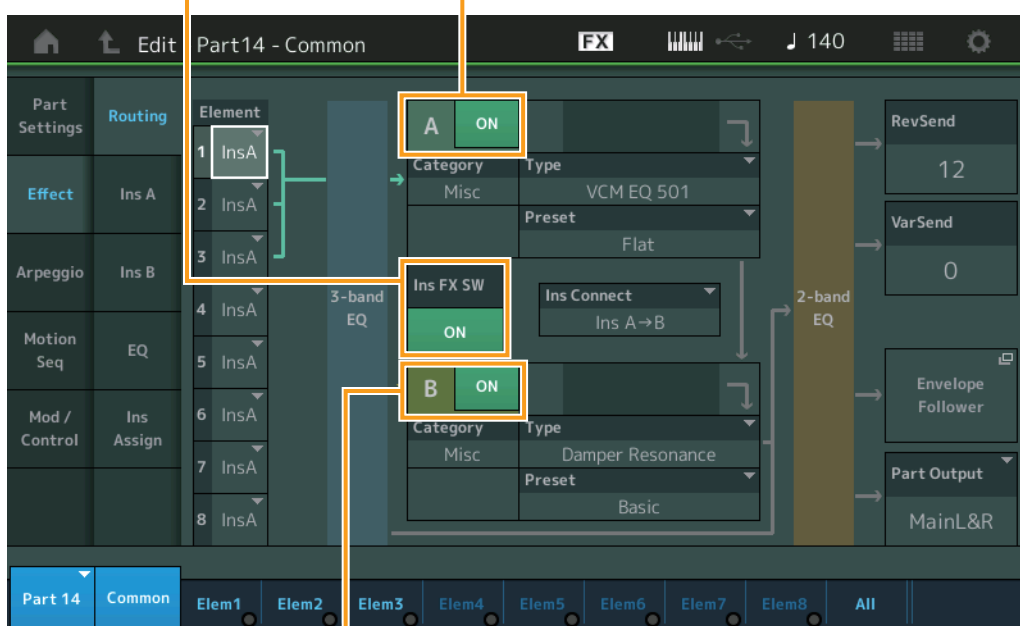
На экране маршрутизации можно определить подключения эффектов к партиям.

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Effect] → [Routing]

Переключатель эффекта вставки

Переключатель эффекта вставки A



Переключатель эффекта вставки B

## Element 1–8 (Переключатель соединения элементов)

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки каждого отдельного элемента. Значение Thru позволяет обходить эффекты Insertion для указанного элемента.

**Настройки:** Thru (Сквозной), InsA (Эффект вставки A), InsB (Эффект вставки B)

## Insertion FX Switch (Переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки A или B.

Для партий 9–16 переключатель эффекта вставки Ins FX SW отображается в центре страницы, эффект Insertion (Вставка) редактируемой в данный момент партии может быть включен (ON) или выключен (OFF).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Category (Категория эффекта)

## Type (Тип эффекта)

Определяет категорию и тип выбранного эффекта.

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

## Preset (Предустановки)

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

**Настройки:** Список всех встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

## Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модулятора)

Боковая цепь / модулятор использует выход одной дорожки для управления эффектом на другой дорожке. Вы можете указать тип эффекта для активации функции, чтобы входные сигналы для партий, отличных от выбранной, или входной аудиосигнал могли контролировать указанный эффект. Он может быть неактивным в зависимости от определенного типа эффектов.

Здесь можно определить партию, используемую для эффектов боковой цепи / модуляции.

Этот параметр недоступен, если выбрать одну и ту же партию или Master в качестве партии модулятора.

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

## Ins Connect (Тип подключения вставки)

Определяет маршрут эффекта для эффектов вставки A и B. Изменения настройки отображаются в виде схемы на экране, дающей ясную картину маршрутизации сигнала. Подробнее см. в разделе «Подключение эффекта» (стр. 20) главы «Основная структура».

**Настройки:** Parallel, Ins A→B, Ins B→A (параллельно, эфф. вставки A в эфф. вставки B, вставки B в эфф. вставки A)

## Rev Send (Передача реверберации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект реверберации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

**Настройки:** 0–127

## Var Send (Передача вариации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект вариации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

**Настройки:** 0–127

## Part Output (Выбор выхода партии)

Определяет конкретный аудиовыход.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

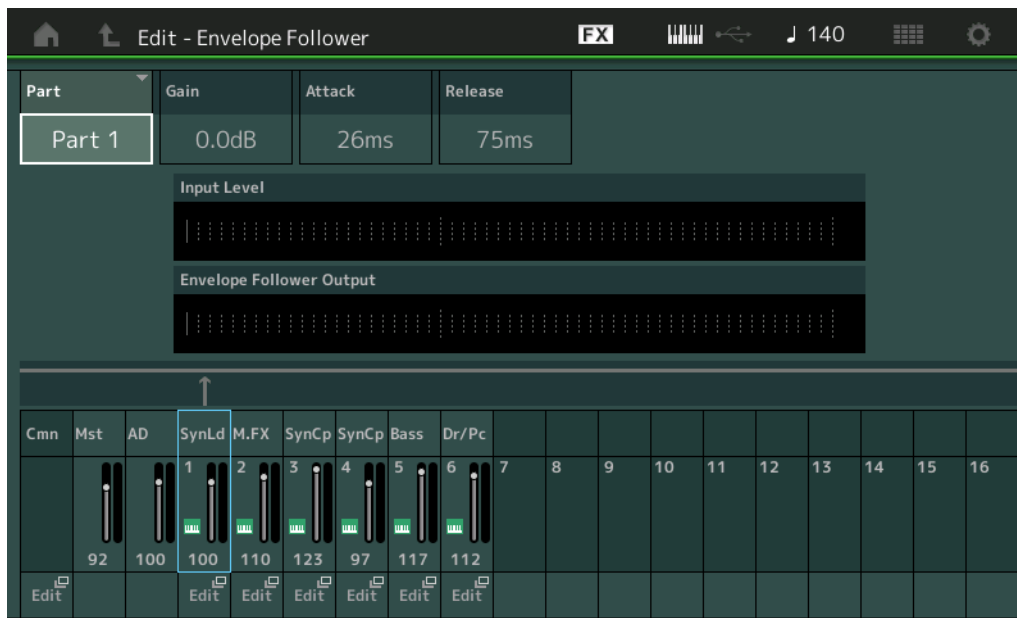
**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

## Envelope Follower (Повторитель огибающей)

Отображение экрана Envelope Follower (Повторитель огибающей). Сведения о повторителе огибающей см. в разделе «Блок повторителя огибающей» (стр. 21) главы «Основная структура».



## Part (Источник входного сигнала)

Отображение партии в качестве источника входного сигнала для выбранного повторителя огибающей.

**Настройки:** Master, AD, Part 1–Part 16 (Мастер, Аналого-цифровая партия, Партии 1–16)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Gain (Усиление повторителя огибающей)**

Определяет усиление входного сигнала для набора источников входных сигналов в партии.

**Настройки:** -24 дБ – 0 дБ – +24 дБ

**Attack (Атака повторителя огибающей)**

Определяет время атаки для повторителя огибающей.

**Настройки:** 1–40 мс

**Release (Концевое затухание повторителя огибающей)**

Определяет время концевого затухания для повторителя огибающей.

**Настройки:** 10–680 мс

**Input Level (Уровень входного сигнала)**

Указывает уровень входного сигнала из набора источников входных сигналов в партии.

**Envelope Follower Output (Выходной сигнал повторителя огибающей)**

Указывает уровень выходного сигнала повторителя огибающей.

**Edit (Редактирование)**

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для партии назначения.

**Ins A (Эффект вставки A)  
Ins B (Эффект вставки B)**

На экране Insertion Effect A/Insertion Effect B (Эффект вставки A / эффект вставки B) можно задать параметры, связанные с эффектом вставки.

**Последовательность  
действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

Переключатель эффекта вставки



Параметр эффекта

**Insertion FX Switch (Переключатель эффекта вставки)**

Определяет, применяется ли выбранный эффект вставки.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Category (Категория эффекта)

### Type (Тип эффекта)

Определяют категорию и тип для выбранного эффекта вставки.

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

### Preset (Предустановки)

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

**Настройки:** Список всех типов встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модулятора)

Боковая цепь / модулятор использует выход одной дорожки для управления эффектом на другой дорожке. Вы можете указать тип эффекта для активации функции, чтобы входные сигналы для партий, отличных от выбранной, или входной аудиосигнал могли контролировать указанный эффект. Он может быть неактивным в зависимости от определенного типа эффектов.

Здесь можно определить партию, используемую для эффектов боковой цепи / модуляции.

Этот параметр недоступен, если выбрать одну и ту же партию или Master в качестве партии модулятора.

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

### Effect Parameter (Параметр эффекта)

Активные параметры эффектов различаются в зависимости от выбранных типов эффектов. Подробнее о редактируемых параметрах эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF. Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

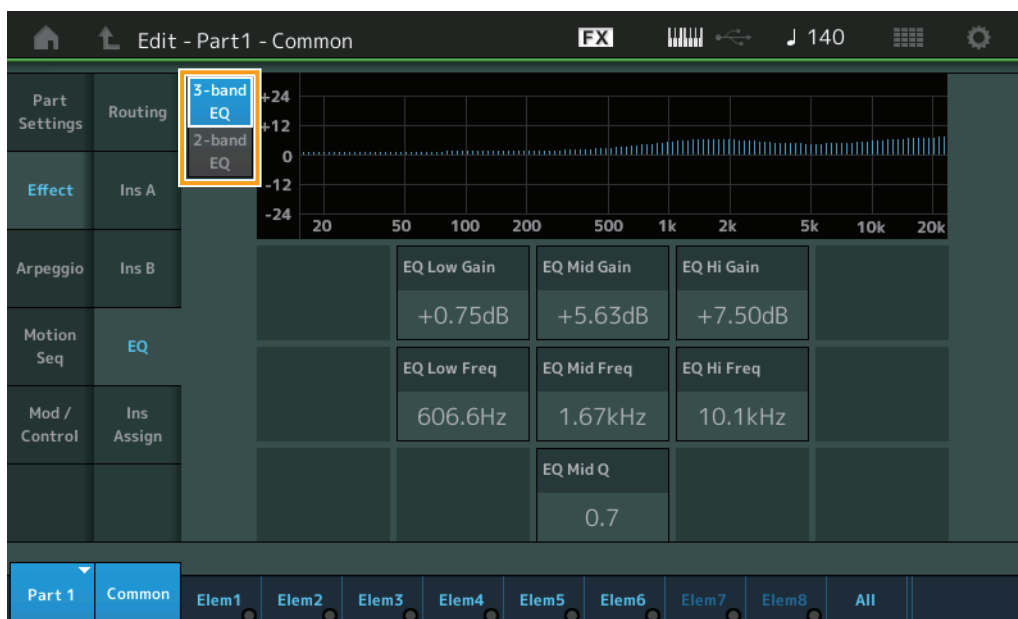
## EQ (Эквалайзер партии)

На экране Part Equalizer (Эквалайзер партии) можно задать различные параметры, связанные с блоком Part EQ (Эквалайзер партии).



### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Effect] → [EQ]

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

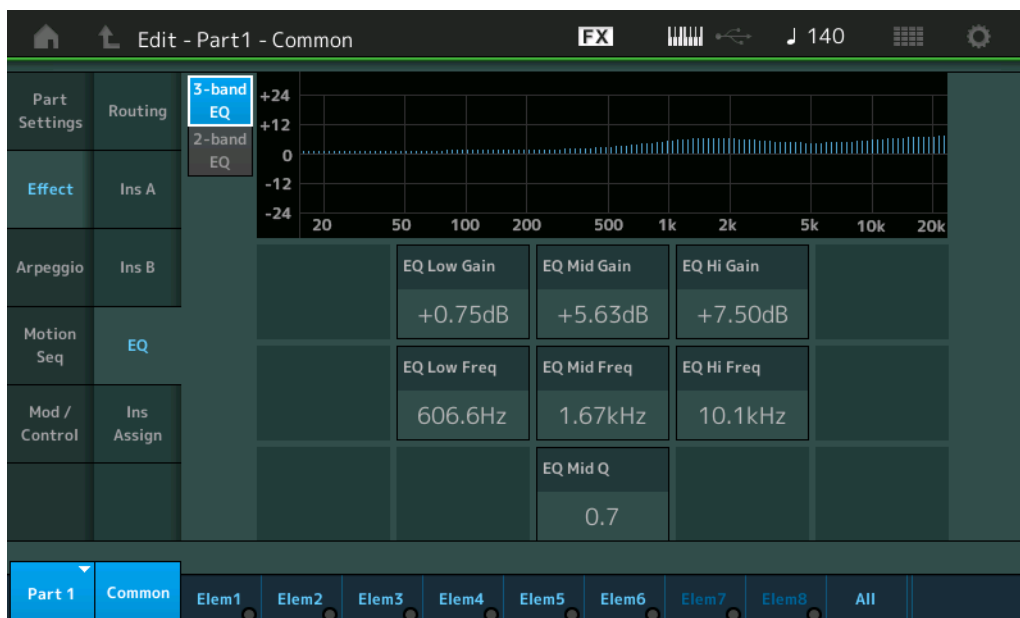
Common/Audio

**3-band EQ / 2-band EQ (переключатель между 3- и 2-полосным эквалайзером)**

Переключение между 3- и 2-полосным эквалайзером.

**Настройки:** 3-band EQ, 2-band EQ (3-полосный эквалайзер, 2-полосный эквалайзер)■ **Если выбран параметр 3-band EQ (3-полосный эквалайзер)**

На этом экране можно настроить настройки 3-полосного эквалайзера.

**EQ Low Gain (Усиление низкочастотной полосы трехполосного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления для низких частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ**EQ Mid Gain (Усиление среднечастотной полосы трехполосного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления для средних частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ**EQ Hi Gain (Усиление высокочастотной полосы трехполосного эквалайзера)**

Определяет уровень усиления для высоких частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ**EQ Low Freq (Низкая частота трехполосного эквалайзера)**

Определяет частоту для низких частот.

**Настройки:** 50,1 Гц – 2,00 кГц**EQ Mid Freq (Средняя частота трехполосного эквалайзера)**

Определяет частоту для средних частот.

**Настройки:** 139,7 Гц – 10,1 кГц**EQ Hi Freq (Высокая частота трехполосного эквалайзера)**

Определяет частоту для высоких частот.

**Настройки:** 503,8 Гц – 14,0 кГц**EQ Mid Q (Ширина частотного диапазона трехполосного эквалайзера)**

Определяет частотный диапазон эквалайзера для средних частот.

**Настройки:** 0,7–10,3Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

▶ **EQ**

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

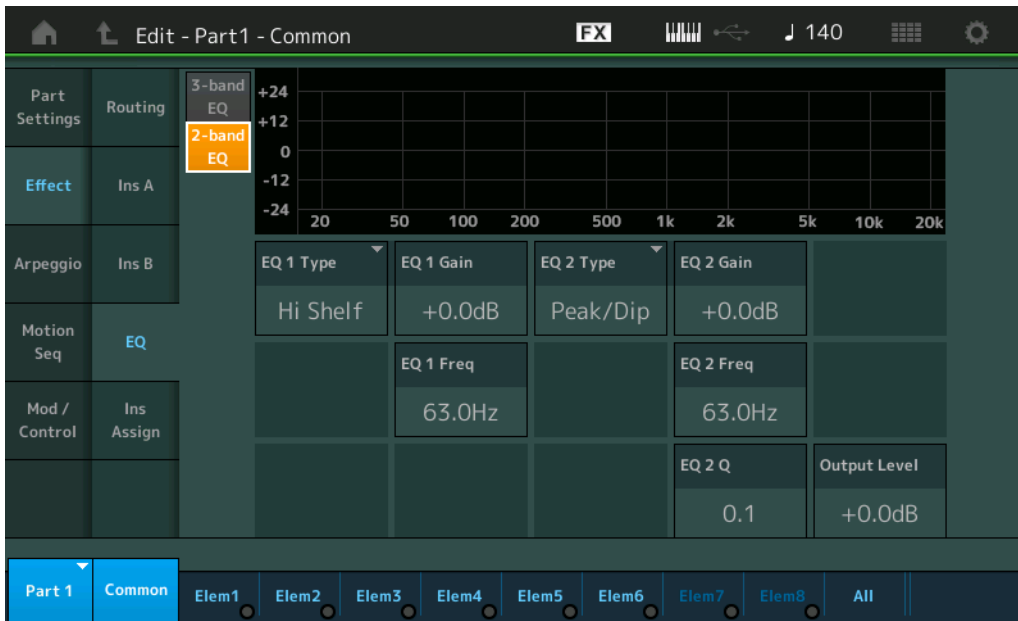
Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ Если выбран параметр 2-band EQ (2-полосный эквалайзер)

На этом экране можно настроить настройки 2-полосного эквалайзера.



### EQ1 Type (Тип эквалайзера EQ1 — 2-полосный) / EQ2 Type (Тип эквалайзера EQ2 — 2-полосный)

Определяет тип эквалайзера.

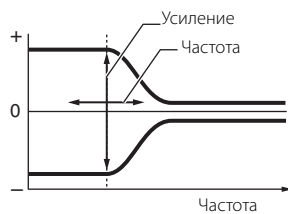
**Настройки:** Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

**Thru:** при этом значении сигнал обходит эквалайзеры и не подвергается воздействию.

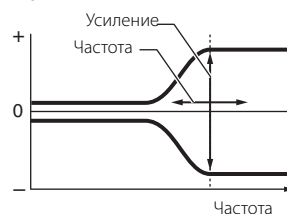
**LPF/HPF (фильтр нижних частот / фильтр верхних частот):** этот параметр позволяет передавать сигналы с частотой ниже или выше частоты среза.

**Low Shelf/Hi Shelf (низкочастотный ступенчатый / высокочастотный ступенчатый):** этот параметр позволяет ослаблять/усиливать сигнал на частотах выше или ниже частоты, определенной значением параметра Frequency (Частота).

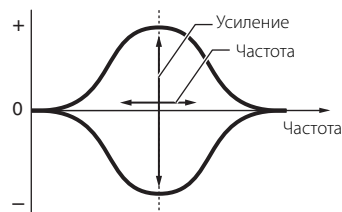
Низкочастотный  
ступенчатый



Высокочастотный  
ступенчатый



**Peak/Dip:** эта настройка позволяет ослаблять/усиливать сигнал на частоте, определенной значением параметра Frequency (Частота).



### EQ 1 Gain (Усиление 2-полосного эквалайзера EQ1) / EQ 2 Gain (Усиление 2-полосного эквалайзера EQ2)

Определяет уровень усиления частоты, заданной в EQ1 Freq (Частота эквалайзера EQ1) или EQ2 Freq (Частота эквалайзера EQ2). Этот параметр неактивен, если для параметра EQ Type (Тип эквалайзера) заданы значения Thru, LPF или HPF.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### EQ 1 Freq (Частота 2-полосного эквалайзера EQ1) / EQ 2 Freq (Частота 2-полосного эквалайзера EQ2)

Определяет частоту для ослабления/усиления.

Этот параметр неактивен, если для параметра EQ Type (Тип эквалайзера) заданы значения «Thru».

**Настройки:** 63–18,0 Гц

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

#### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**EQ 1 Q (Частотный диапазон 2-полосного эквалайзера EQ1) / EQ 2 Q (Частотный диапазон 2-полосного эквалайзера EQ2)**

Определяет частотный диапазон эквалайзера для частоты, установленной в параметрах EQ 1 Freq/EQ2 Freq (Частота эквалайзера EQ1 / частота эквалайзера EQ2). Доступен, только если для параметра EQ Type задано значение Peak/Dip.

**Настройки:** 0.1–12.0**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о структуре эквалайзера см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.**Output Level (Уровень выхода 2-полосного эквалайзера)**

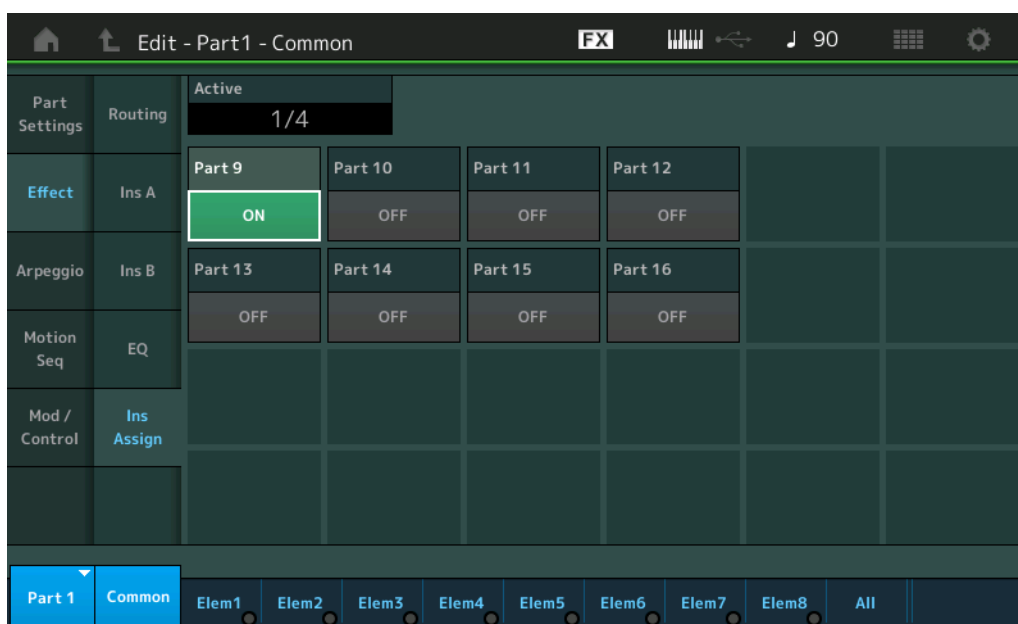
Определяет выходной уровень двухполосного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ**Ins Assign (Назначение вставки)**

На экране Insertion Assign (Назначение вставки) можно настроить эффект вставки для партий 9–16.

**Последовательность  
действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Effect] → [Ins Assign]

**Active (Активная партия)**

Показывает количество партий, в которых переключатель Ins FX SW (Переключатель эффекта вставки) имеет значение On (Вкл.). Число после косой черты (/) означает максимальное количество эффектов вставки, которые могут быть одновременно включены.

**Part9–Part16 (Партии 9–16)**

Включает (ON) и выключает (OFF) эффекты вставки для партий 9–16.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**ПРИМЕЧАНИЕ** Эффекты вставки для партий 1–8 всегда включены (ON).Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

**Filter**

Type

Filter EG

Scale

**Amplitude**

Level / Pan

Amp EG

Scale

**Element LFO****Element EQ****All Element**

Osc

Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

## Arpeggio (Арпеджио)

### Common (Общие)

На экране Common (Общие) можно задать параметры, связанные с арпеджио, для партии.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Arpeggio] → [Common]



#### Arp Part (Переключатель арпеджио партии)

Определяет, будет ли арпеджио применяться к выбранной партии или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

#### Arp Master (Главный переключатель арпеджио)

Определяет, включено ли арпеджио для всего исполнения.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

#### Sync Quantize (Значение квантования для синхронизации)

Определяет фактическое согласование во времени для следующего запуска воспроизведения арпеджио, если пользователь запускает его в то время, когда воспроизводится арпеджио для всех партий. При значении Off (Выкл.) следующее арпеджио запускается сразу после его запуска пользователем. Номер справа от каждого значения указывает разрешение в импульсах.

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

#### Hold (Удержание)

Определяет, будет ли арпеджио циклически продолжаться после отпускания клавиш.

**Настройки:** Sync-off (Синхронизация выкл.), Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Sync-off:** воспроизведение арпеджио продолжается беззвучно, даже когда отпущены все клавиши. Нажатие любой клавиши снова включает воспроизведение арпеджио с места возобновления циклического воспроизведения.

**Off (Выкл.):** воспроизведение арпеджио только при нажатии клавиши.

**On (Вкл.):** автоматически повторяется циклическое воспроизведение арпеджио даже при отпускании клавиш.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Key Mode (Режим клавиш)

Определяет, как воспроизводится арпеджио при игре на клавиатуре.

**Настройки:** Sort, Thru, Direct, Sort + Drct, Thru + Drct

**Sort:** при проигрывании конкретных нот (например, нот аккорда) воспроизводятся одинаковые последовательности вне зависимости от порядка проигрывания нот.

**Thru:** при проигрывании конкретных нот (например, нот аккорда) воспроизводятся разные последовательности в зависимости от порядка проигрывания нот.

**Direct:** не воспроизводятся нотные события последовательности арпеджио; звучат только проигрываемые на клавиатуре ноты. При воспроизведении арпеджио такие события, как Pan (Панорама) и Brightness (яркость), применяются к звуку исполнения на клавиатуре. Используйте эту настройку, когда типы арпеджио содержат ненотные данные или когда категория арпеджио задается как Control.

**Sort + Drct:** арпеджио воспроизводится в соответствии с заданной здесь настройкой Sort, и нажимаемые ноты также звучат.

**Thru + Drct:** арпеджио воспроизводится в соответствии с заданной здесь настройкой Thru, и нажимаемые ноты также звучат.

## Velocity (Коэффициент показателя силы нажатия)

Определяет величину коррекции показателя силы нажатия для воспроизведения арпеджио относительно исходного значения. Если получаемое в результате значение Velocity (Скорость нажатия клавиши) меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127.

**Настройки:** 0%–200%

## Gate Time (Величина времени звучания)

Определяет величину коррекции времени звучания (длительности) нот арпеджио относительно исходного значения. Если итоговое значение времени звучания равно 0, оно будет установлено на 1.

**Настройки:** 0%–200%

## Change Timing (Синхронизация изменения)

Определяет фактическое согласование во времени для переключения типа арпеджио, когда пользователь выбирает другой тип во время воспроизведения арпеджио. При значении Real-time (В реальном времени) производится немедленное переключение типа арпеджио. При значении Measure (Такт) переключение типа арпеджио производится в начале следующего такта.

**Настройки:** Real-time, Measure

## Loop (Цикл)

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

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Arp Play Only (Воспроизведение только арпеджио)

Определяет, воспроизводит ли текущая партия только нотные события воспроизведения арпеджио. При включении этого параметра только нотные события воспроизведения арпеджио воздействуют на блок тон-генератора.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Arp/MS Grid (Сетка арпеджио / секвенсора движений)

Определяет тип нот, используемый в качестве основы для параметра Quantize (Выравнивание) и Swing (Свинг). Значение параметра отображается в тактовых интервалах.

Для секвенсора движения значение этого параметра имеет длину в один шаг.

**Настройки:** 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 320 (триоль из четвертей) 480 (1/4 нота)

## Qntz Strength (Точность выравнивания)

Этот параметр задает точность выравнивания событий нот относительно доли выравнивания, заданной в настройке Arp/MS Grid. Значение 100 % означает точное совпадение по времени со значением Arp/MS Grid. Значение 0 % означает отсутствие выравнивания.

**Настройки:** 0%–100%

## Unit (Множитель партии)

Регулировка времени воспроизведения арпеджио. Используя этот параметр, можно создать другое арпеджио, отличающийся от исходного.

**Настройки:** 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %, 266 %, 300 %, 400 %, Common

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common (Общий):** применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

### Copy or Exchange Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Swing (Свинг)

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

- +1 и выше: задержка нот арпеджио.
- -1 и ниже: продвижение нот арпеджио.
- 0: точное распределение во времени, как установлено значением арпеджио / секвенсора движения, дает результат без свинга.

Разумное применение этого параметра позволяет создать ритмы свинга и триоли, такие как «перебор» и «баунс».

**Настройки:** -120 – +120

## Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия арпеджио)

Определяет минимальное и максимальное значение силы нажатия, в пределах которых работает арпеджио. Каждое арпеджио будет звучать только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателя силы нажатия. Если указать первым максимальное значение, а вторым — минимальное значение, например «93–34», то диапазон показателей силы нажатия будет охватывать две области «1–34» и «93–127».

**Настройки:** 1–127

## Note Limit (Нотный диапазон арпеджио)

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне арпеджио. Каждое арпеджио звучит только для нот, проигранных в указанном диапазоне. Если вначале указать самую высокую ноту, а затем самую низкую, например C5–C4, то диапазон нот будет включать в себя область C-2 – C4 и C5–G8.

**Настройки:** C-2 – G8

## Octave Shift (Сдвиг октавы при выводе арпеджио)

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

**Настройки:** -10 – +0 – +10

## Octave Range (Диапазон октав арпеджио)

Указывает максимальный диапазон арпеджио в октавах.

**Настройки:** -3 – +0 – +3

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

▶ Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Individual (Отдельное арпеджио)

На экране Individual (Отдельное арпеджио) можно задать параметры, соответствующие выбору арпеджио от 1 до 8.

Нажатие настройки типа арпеджио приводит к вызову меню. В отображаемом меню нажмите [Search] (Поиск) (стр. 219) для вызова экрана поиска категории арпеджио. Нажмите [Number] (Номер) для определения типа арпеджио путем указания номера арпеджио.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Arpeggio] → [Individual]

Настройки типа арпеджио



### Arp Part (Переключатель арпеджио партии)

### Arp Master (Главный переключатель арпеджио)

### Sync Quantize (Значение квантования для синхронизации)

Такой же как на экране Common (Общие).

### Arp (Выбор арпеджио)

Выбор нужного арпеджио, сохраненного в качестве Arpeggio Select (Выбор арпеджио).

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять арпеджио. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена арпеджио» (стр. 124).

**Настройки:** 1–8

### Category (Категория арпеджио)

Указывает категорию выбранного арпеджио.

**Настройки:** см. список категорий арпеджио на стр. 11.

### Sub (Подкатегория арпеджио)

Указывает подкатегорию выбранного арпеджио.

**Настройки:** См. список подкатегорий арпеджио на стр. 11.

### Name (Название арпеджио)

Указывает название выбранного арпеджио.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Velocity (Коэффициент показателя силы нажатия)

Определяет величину коррекции показателя силы нажатия для воспроизведения арпеджио относительно исходного значения. Если полученное в результате значение Velocity (Скорость нажатия клавиши) меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127.

**Настройки:** -100% – +100%

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

## Common

### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

### Arpeggio

Common

▶ Individual

Advanced

### Motion Seq

Common

Lane

### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

## Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Gate Time (Величина времени звучания)

Определяет величину коррекции времени звучания (длительности) нот арпеджио относительно исходного значения. Если итоговое значение времени звучания равно 0, оно будет установлено на 1.

**Настройки:** -100% – +100%

## ■ Копирование или замена арпеджио

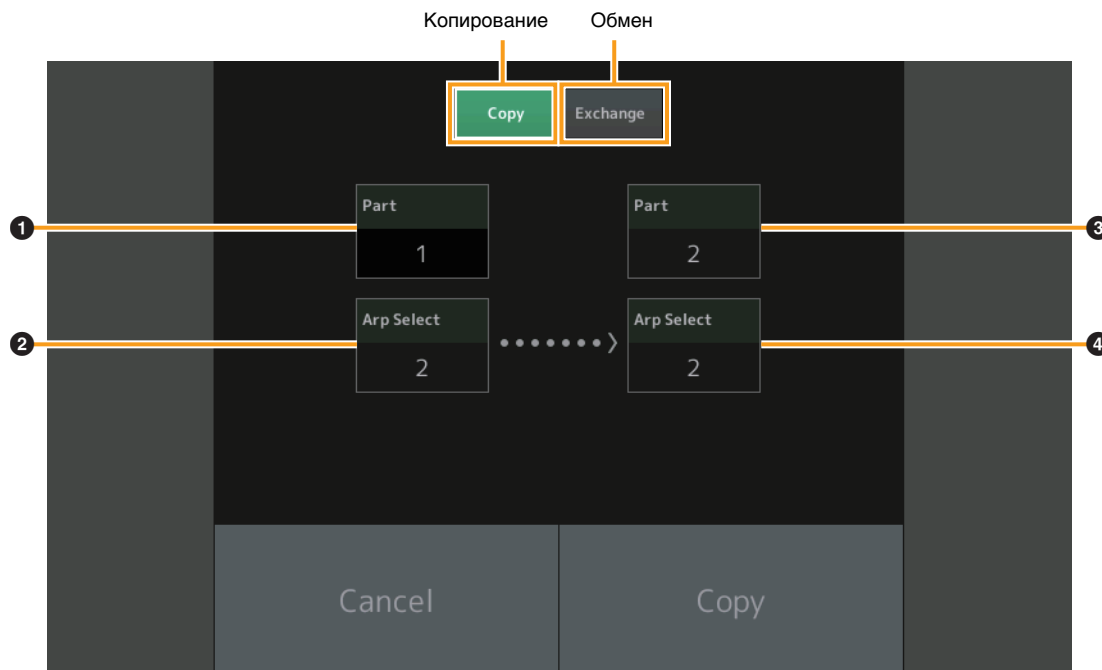
Можно копировать данные или обмениваться данными между типами арпеджио.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии для копирования → [Arpeggio] → [Individual] → [SHIFT] + [EDIT]

или

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Arpeggio] → Выбор партии для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** При копировании данных между разными партиями для параметра Arp Select (Выбор арпеджио) можно выбрать значение All (Все).

### Copy (Копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Arpeggio Type Copy (Копирование типа арпеджио).

### Exchange (Обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Arpeggio Type Exchange (Обмен типами арпеджио).

#### 1 Партия для копирования (или замены)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Выбранная в данный момент партия настраивается автоматически, и эти настройки не могут быть изменены.

#### 2 Арпеджио, выбранное для копирования (или обмена)

#### 3 Копирование (или замена) партии назначения

#### 4 Копирование (или замена) выбранного арпеджио назначения

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

▶ Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

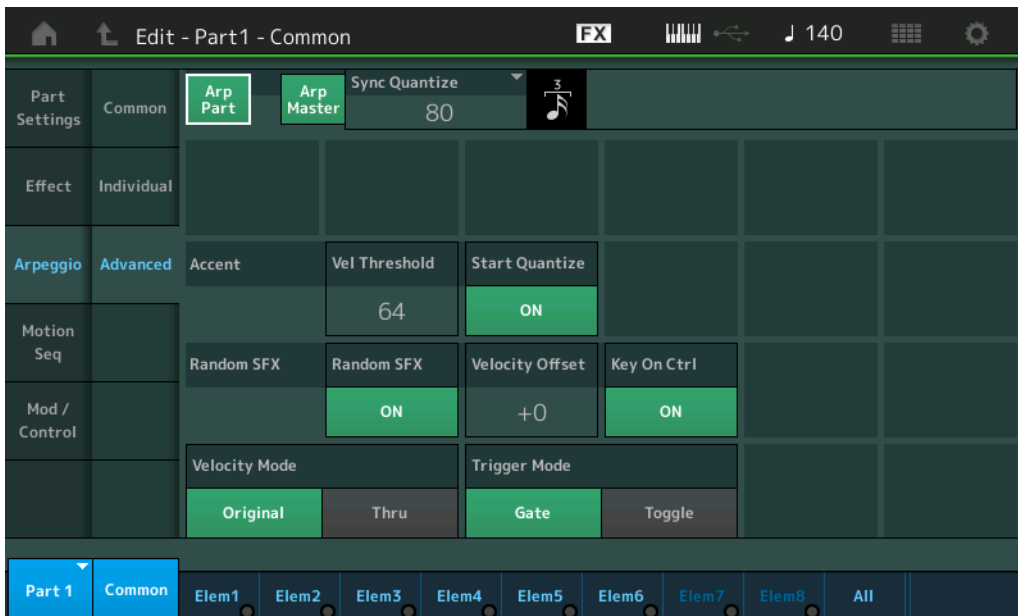
Common/Audio

**Advanced (Дополнительно)**

На экране Advanced (Дополнительно) можно задать дополнительные параметры, связанные с функцией арпеджио.

**Последовательность  
действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Arpeggio] → [Advanced]

**Arp Part (Переключатель арпеджио партии)****Arp Master (Главный переключатель арпеджио)****Sync Quantize (Значение квантования для синхронизации)**

Такой же как на экране Common (Общие).

**Accent Vel Threshold (Порог показателя силы нажатия для акцента)**

Минимальная сила нажатия, при которой запускается фраза акцента.

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**Настройки:** off, 1–127

**Accent Start Quantize (Квантование запуска акцента)**

Определяет синхронизацию запуска фразы акцента, если Velocity (Сила нажатия) превышает установленное для параметра Accent Velocity Threshold (Порог показателя силы нажатия для акцента) значение. При значении Off (Выкл.) фраза акцента запускается сразу после приема такого показателя силы нажатия. При значении «on» фраза акцента запускается на доле, указанной для каждого типа арпеджио, после приема такого показателя силы нажатия.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Random SFX**

Определяет, активна или нет функция Random SFX.

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

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

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Random SFX Velocity Offset (Смещение показателя силы нажатия для Random SFX)**

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

**Настройки:** -64 – +0 – +63

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

**Advanced****Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element****Osc / Tune****Pitch EG****Filter**

Type

Filter EG

Scale

**Amplitude**

Level / Pan

Amp EG

Scale

**Element LFO****Element EQ****All Element**

Osc

Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Random SFX Key On Ctrl (Управление Random SFX при нажатии клавиши)

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

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Velocity Mode (Режим показателя силы нажатия)

Регулировка показателя силы нажатия для нот арпеджио.

**Настройки:** Original, Thru

**Original:** арпеджио воспроизводится с предустановленными значениями скорости для типа арпеджио.

**Thru:** арпеджио воспроизводится в соответствии с силой нажатия клавиш при игре на клавиатуре.

## Trigger Mode (Режим триггера)

При значении Gate нажатие ноты приводит к запуску воспроизведения арпеджио, а отпускание ноты — к остановке воспроизведения. При значении Toggle нажатие ноты приводит к запуску/остановке воспроизведения арпеджио, а отпускание ноты не влияет на воспроизведение арпеджио.

**Настройки:** Gate, Toggle

## Motion Seq (Секвенсор движения)

### Common (Общие)

На экране Common (Общие) можно настроить разные параметры, связанные с секвенсором движений, сразу для одной партии.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Motion Seq] → [Common]



## Common Clock Swing (Общий свинг импульсов синхронизации)

Определяет значение свинга арпеджио / секвенсора движения для всего исполнения. Определяет значение смещения для свинга арпеджио / секвенсора движения для каждой партии.

**Настройки:** -120 – +120

## Common Clock Unit (Общий множитель синхронизации)

Регулирует время воспроизведения арпеджио / секвенсора движения для всего исполнения.

Данный параметр применяется к партии, когда для параметра Unit Multiply (Множитель) для арпеджио / секвенсора движения партии установлено значение Common (Общие).

Используя этот параметр, можно создать тип арпеджио / секвенсора движения, отличающийся от исходного.

**Настройки:** 50%–400%

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

### Common Arp Gate Time (Общее время звучания арпеджио)

Определяет величину времени звучания (длительность) арпеджио для всего исполнения. Определяет значение величины времени звучания арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** -100% – +100%

### Common Arp Velocity (Общий коэффициент показателя силы нажатия арпеджио)

Определяет величину коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для всего исполнения. Определяет значение величины коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** -100% – +100%

### Common Motion Seq Amplitude (Амплитуда общего секвенсора движений)

Определяет амплитуду секвенсора движения для всего исполнения. Параметр Amplitude определяет изменение амплитуды для всей последовательности (движения).

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Amplitude (Амплитуда секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Amplitude (Амплитуда дорожки). В результате оба параметра — и общее значение амплитуды, и значение амплитуды параметра MS для партии, — создают смещение значения настройки амплитуды дорожки (только когда параметр MS FX для данной дорожки включен).

**Настройки:** -64 – +63

### Common Motion Seq Shape (Форма импульса общего секвенсора движений)

Определяет форму импульса секвенсора движения для всего исполнения. Данный параметр изменяет форму ступенчатой кривой последовательности.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Pulse Shape (Форма импульса секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Pulse Shape (Форма импульса дорожки). В результате оба параметра — и общее значение формы импульса параметра MS, и значение формы импульса параметра MS для партии, — создают смещение значения формы импульса дорожки (только когда параметр MS FX дорожки и параметр Control (Управление) включены).

**Настройки:** -100 – +100

### Common Motion Seq Smooth (Плавность общего секвенсора движения)

Определяет параметр Smoothness (Плавность) секвенсора движения для всего исполнения. Smoothness (Плавность) — это рамки, в которых плавно изменяется смещение времени для последовательности движения.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Smoothness (Плавность секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Smoothness (Плавность дорожки). В результате оба параметра — и общее значение плавности, и значение плавности параметра MS для партии, — создают смещение значения настройки плавности дорожки (только когда параметр MS FX для данной дорожки включен).

**Настройки:** -64 – +63

### Common Motion Seq Random (Случайный общий секвенсор движений)

Определяет случайный порядок секвенсора движения для всего исполнения. Случайный порядок («Random») — это рамки, в которых случайно изменяется значение шага для последовательности движения.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Random (Случайный секвенсор движений партии), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

### Part Clock Swing (Свинг импульсов синхронизации)

Определяет свинг арпеджио / секвенсора движения для выбранной партии. Служит для задержки нот на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга.

- +1 и выше: задержка нот арпеджио.
- -1 и ниже: продвижение нот арпеджио.
- 0: точное распределение во времени, как установлено значением арпеджио / секвенсора движения, дает результат без свинга.

Разумное применение этого параметра позволяет создать ритмы свинга и триоли, такие как «перебор» и «баунс».

**Настройки:** -120 – +120

### Part Clock Unit (Множитель синхронизации партии)

Регулирует время воспроизведения арпеджио / секвенсора движения для выбранной партии.

**Настройки:** 50–400 %, Common

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common (Общий):** применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

▶ Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

##### Osc

##### Balance

#### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

### Part Arp Gate Time (Время звучания арпеджио партии)

Определяет величину коррекции времени звучания (длительности) нот арпеджио относительно исходного значения. Параметр определяет значение смещения величины времени звучания арпеджио для каждой настройки выбора арпеджио (стр. 124).

**Настройки:** 0%–200%

### Part Arp Velocity (Коэффициент показателя силы нажатия арпеджио партии)

Определяет величину коррекции показателя силы нажатия для воспроизведения арпеджио относительно исходного значения. Параметр определяет значение смещения коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для каждой настройки выбора арпеджио (стр. 123).

**Настройки:** 0%–200%

### Part Motion Seq Amplitude (Амплитуда секвенсора движений партии)

Определяет амплитуду секвенсора движения для выбранной партии. Этот параметр — величина смещения для настроек Lane Motion Seq Amplitude (Амплитуды секвенсора движений дорожки) (стр. 131), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

### Part Motion Seq Shape (Форма импульса секвенсора движений партии)

Определяет форму импульса секвенсора движения для выбранной партии. Данный параметр — величина смещения для параметра Step Curve Parameter секвенсора движений дорожки (стр. 132), когда параметр MS FX дорожки и настройка Control параметра включены.

**Настройки:** -100 – +100

### Part Motion Seq Smooth (Плавность секвенсора движений партии)

Определяет плавность секвенсора движения для выбранной партии. Этот параметр — величина смещения для настроек Lane Motion Seq Smoothness (Плавность секвенсора движений дорожки) (стр. 131), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

### Part Motion Seq Random (Случайная последовательность движений партии)

Определяет случайный характер секвенсора движений для выбранной партии. Случайный порядок («Random») — это рамки, в которых случайно изменяется значение шага для последовательности движения.

**Настройки:** 0–127

### Arp/MS Grid (Сетка арпеджио / секвенсора движений)

Определяет тип нот, используемый в качестве основы для параметра Quantize (Выравнивание) и Swing (Свинг). Значение параметра отображается в тактовых интервалах.

Для секвенсора движения значение этого параметра имеет длину в один шаг.

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

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

▶ Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Lane (Дорожка)

На экране Lane (Дорожка) можно задать параметры для каждой дорожки секвенсора движений.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Motion Seq] → [Lane]



### Motion Seq Master SW (Главный переключатель секвенсора движений)

Определяет, будет ли секвенсор движений применяться ко всему исполнению или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Motion Seq Part SW (Переключатель партии секвенсора движений)

Определяет, будет ли секвенсор движений применяться к выбранной партии или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Lane SW (Переключатель дорожки)

Определяет, активна ли каждая дорожка. В одной партии может использоваться до четырех дорожек секвенсора движений, а для всего исполнения могут использоваться до восьми дорожек. Если этот параметр выключен, параметры, связанные с соответствующей дорожкой, не будут отображаться.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### MS FX (Прием эффекта секвенсора движения для дорожки)

Определяет, воздействует ли на выбранную дорожку смена положения регулятора, когда с помощью кнопки функций регулятора [TONE]/[EG/FX]/[EQ]/[ARP/MS] выбран режим ARP/MS.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Trigger (Прием триггера секвенсора движений дорожки)

Определяет, принимает ли выбранная дорожка сигнал от кнопки [MOTION SEQ TRIGGER] или нет. Когда данная настройка включена, секвенсор движения начнет действовать сразу после нажатия кнопки [MOTION SEQ TRIGGER].

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Sequence Select (Выбор последовательности движения дорожки)

Выбор нужной последовательности движений.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять последовательности движения. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена последовательностей движения» (стр. 133).

**Настройки:** 1–8

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

▶ Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Sync (Синхронизация секвенсора движения дорожки)

Определяет, синхронизируется ли воспроизведение последовательности движения, которая применена к пункту назначения (задается на экране Control Assign (Назначение управления) (стр. 138)), с темпом исполнения, ритмом или арпеджио исполнения.

**Настройки:** Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (если выбрана дорожка 2–4)

**Off (Выкл.):** секвенсор движения дорожки осуществляет воспроизведение в соответствии с собственными тактовыми интервалами и не синхронизируется с внешними сигналами.

**Tempo (Темп):** секвенсор движения дорожки синхронизирован с темпом исполнения.

**Beat (Доля):** секвенсор движения дорожки синхронизирован с ритмом исполнения.

**Arp (Арпеджио):** секвенсор движения дорожки синхронизирован с первой долей такта проигрываемого в данный момент арпеджио.

**Lane 1 (Дорожка 1):** секвенсор движения дорожки синхронизирован с дорожкой 1.

## Speed (Скорость секвенсора движения дорожки)

Определяет скорость воспроизведения последовательности движений.

Этот параметр доступен только в том случае, когда для параметра Lane Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения дорожки) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 0–127

## Unit Multiply (Множитель секвенсора движений дорожки)

Регулирует время воспроизведения арпеджио / секвенсора движения для выбранной дорожки.

Этот параметр доступен, если для параметра Lane Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения дорожки) установлено значение, отличное от Off (Выкл.) и Lane 1 (Дорожка 1).

**Настройки:** 50–6400 %, Common, Arp

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

**Common (Общий):** применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

**Arp (Арпеджио):** применяется значение, заданное в множителе арпеджио для выбранной партии.

## Key On Reset (Перезагрузка нажатия клавиши секвенсора движения дорожки)

Определяет, будет ли воспроизведение последовательности остановлено при игре на клавиатуре.

Этот параметр активен, если для параметра Lane Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения дорожки) установлено значение, отличное от Arp (Арпеджио) и Lane 1 (Дорожка 1).

Также этот параметр недоступен, если для параметра Trigger (Триггер) установлено значение On (Вкл.).

**Настройки:** Off (Выкл.), Each-On (При каждом нажатии), 1st-On (При первом нажатии)

**Each-On:** последовательность выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает последовательность с начала.

**1st-On:** последовательность выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает секвенсор с начала. Если нажать вторую ноту, удерживая нажатой первую, последовательность продолжает работать в той же фазе, которая была запущена первой нотой; другими словами, последовательность перезагружается только в случае, если первая нота отпущена перед нажатием второй.

## Loop (Повтор последовательности секвенсора движения дорожки)

Определяет, воспроизводится ли последовательность движений один раз или повторяется.

Этот параметр доступен, если для параметра Lane Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения дорожки) установлено значение, отличное от Lane 1 (Дорожка 1).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия секвенсора движения дорожки)

Определяет минимальное и максимальное значение силы нажатия, на которые реагирует последовательность движений.

Этот параметр доступен, если для параметра Lane Motion Sequencer Sync (Синхронизация секвенсора движения дорожки) установлено значение, отличное от Lane 1 (Дорожка 1).

**Настройки:** 1–127

## Cycle (Цикл секвенсора движения дорожки)

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

**Настройки:** 1–16

## Load Sequence (Загрузка последовательности)

Загружает данные последовательности в пользовательскую память. Дополнительные сведения о загрузке (стр. 240).

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

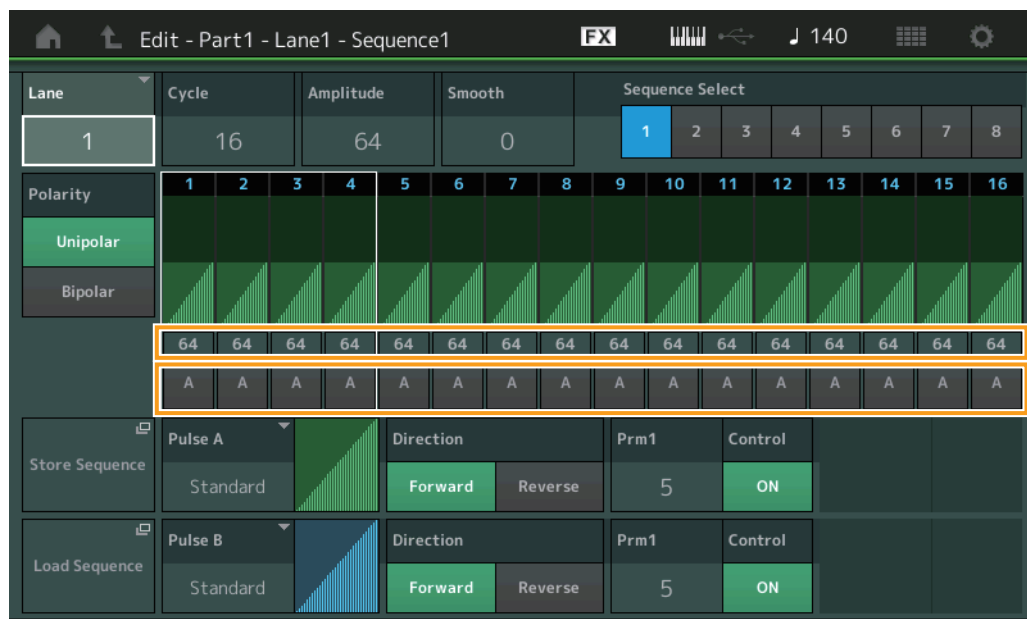
Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Edit Sequence (Редактирование последовательности)

Отображение экрана Motion Sequence Setting (Настройки последовательности движения). Можно создать пользовательские последовательности, содержащие до 16 шагов.

Motion Seq Step Value (Значение шага секвенсора движения дорожки)



Motion Seq Step Type (Тип шага секвенсора движения дорожки)

### Lane (Текущая выбранная дорожка)

Индикация выбранной в настоящий момент дорожки. Этот параметр не отображается, если переключатель соответствующей дорожки отключен.

**Настройки:** 1–4

### Cycle (Цикл секвенсора движения дорожки)

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

**Настройки:** 1–16

### Amplitude (Амплитуда секвенсора движения дорожки)

Определяет изменение амплитуды для всей последовательности.

**Настройки:** 0–127

### Smooth (Плавность секвенсора движения дорожки)

Определяет плавность изменения времени последовательности движения.

**Настройки:** 0–127

### Sequence Select (Выбор последовательности движения дорожки)

Определяет выбор секвенсора движения.

Выбрав тип и нажав [SHIFT] + [EDIT], можно скопировать или поменять последовательность движения. Дополнительные сведения см. в разделе «Копирование или замена последовательностей движения» (стр. 133).

**Настройки:** 1–8

### Polarity (Полярность секвенсора движения дорожки)

Определяет полярность последовательности.

**Настройки:** Unipolar, Bipolar (Однополярная, Биполярная)

**Unipolar:** однополярная кривая меняется только в положительном направлении от базового значения параметра в соответствии с формой последовательности.

**Bipolar:** биполярная кривая меняется в обоих направлениях от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

### Motion Seq Step Value (Значение шага секвенсора движения дорожки)

Определяет желаемое значение шага последовательности движения. Можно управлять значениями шага 1–4, 5–8, 9–12 или 13–16, используя регуляторы-ползунки 1–4 (5–8/9–12/13–16), в зависимости от положения курсора на экране.

**Настройки:** 0–127

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

##### ▶ Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

#### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Motion Seq Step Type (Тип шага секвенсора движения дорожки)

Определяет каждый тип шага последовательности движения. Можно переключаться между типами шага А и В для шагов 1–8 или 9–16 используя кнопки SCENE [1/5]–[4/8], в зависимости от положения курсора на экране.

**Настройки:** А, В

## Pulse A / Pulse B (Тип ступенчатой кривой секвенсора движения дорожки)

Определяет тип кривой параметра для Pulse A (импульс А) и Pulse B (импульс В). Параметр Motion Seq Step Type, описанный выше, определяет, какая указанная здесь кривая используется для каждого шага.

**Настройки:** Встроенный банк предустановок: Standard (Стандарт), Sigmoid (Сигмоида), Threshold (Попор), Bell (Колокол), Dogleg (Резкий изгиб), FM (Частотная модуляция), AM (Амплитудная модуляция), M (М), Discrete Saw (Дискретная пила), Smooth Saw (Плавная пила), Triangle (Треугольник), Square (Прямоугольник), Trapezoid (Трапеция), Tilt Sine (Наклонный синус), Bounce (Одиночное отражение), Resonance (Резонанс), Sequence (Последовательность), Hold (Удержание)

Подробнее см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Пользовательский банк: User 1–32 (Пользователь 1–32)

Чтение файла библиотеки: кривые в библиотеках 1–8

## Direction (Направление ступенчатой кривой секвенсора движения дорожки)

Определяет направление ступенчатой кривой последовательности движения.

**Настройки:** Forward, Reverse (Прямое, Обратное)

## Prm1 / Prm2 (Параметры ступенчатой кривой секвенсора движения дорожки)

Регулирует форму ступенчатой кривой последовательности движения.

При выборе некоторых типов кривой этот параметр может быть недоступен. В зависимости от выбранного типа кривой доступен ряд параметров и значений.

## Control (Переключатель формы ступенчатой кривой секвенсора движения дорожки)

Определяет, будет ли форма ступенчатой кривой последовательности движения реагировать на сигналы регуляторов. Этот параметр отображается, только если для параметра MS FX установлено значение On (Вкл.). Также при выборе некоторых типов кривой этот параметр может быть недоступен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Store Sequence (Сохранение последовательности)

Сохраняет редактированные данные последовательности. Подробнее о хранении данных см. раздел «Сохранить» (стр. 244).

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ Копирование или замена последовательностей движения

Можно копировать данные или обмениваться данными между последовательностями движений.

### Последовательность действий

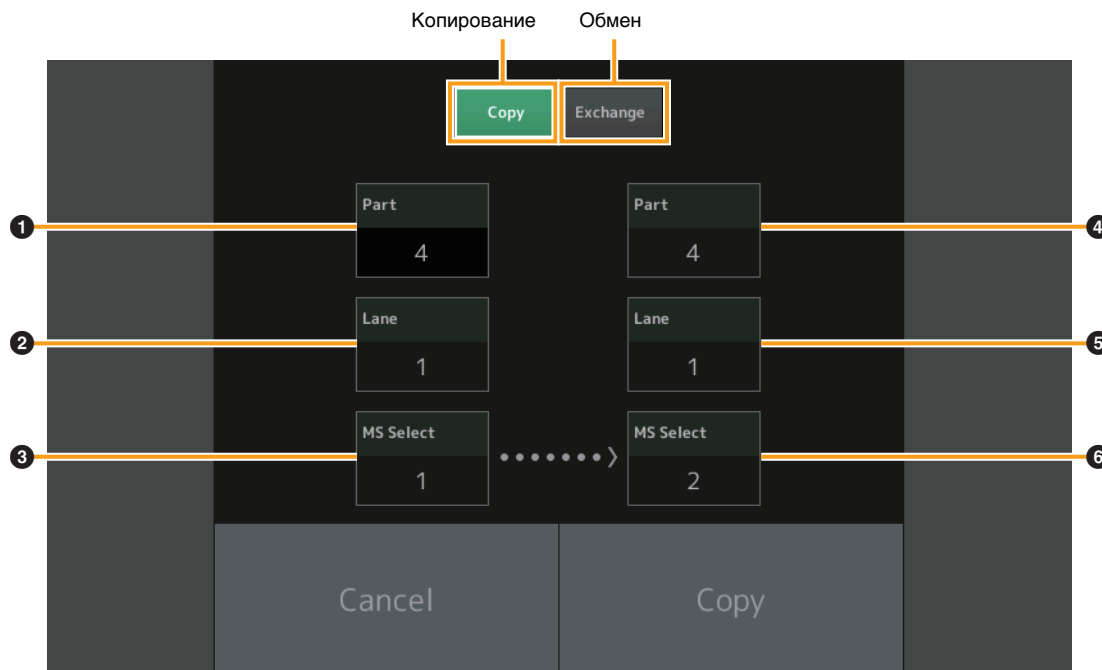
[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии для копирования → [Motion Seq] → [Lane] → [SHIFT] + [EDIT]

или

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Motion Seq] → Выбор партии для копирования → [SHIFT] + [EDIT]

или

[PERFORMANCE (HOME)] → [Motion Control] → [Knob Auto] → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** При копировании данных между разными партиями для параметров Lane (Дорожка) и MS Select (Выбор MS) можно выбрать значение All (Все).

### Copy (Копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Motion Sequence Copy (Копирование последовательностей движений).

### Exchange (Обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Motion Sequence Exchange (Обмен последовательностей движений).

#### 1 Партия для копирования (или замены)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Выбранная в данный момент партия настраивается автоматически, и эти настройки не могут быть изменены.

#### 2 Дорожка для копирования (или обмена)

#### 3 Последовательность движений, выбранная для копирования (или обмена)

#### 4 Копирование (или замена) партии назначения

#### 5 Копирование (или замена) дорожки назначения

#### 6 Копирование (или замена) выбранной последовательности движений назначения

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

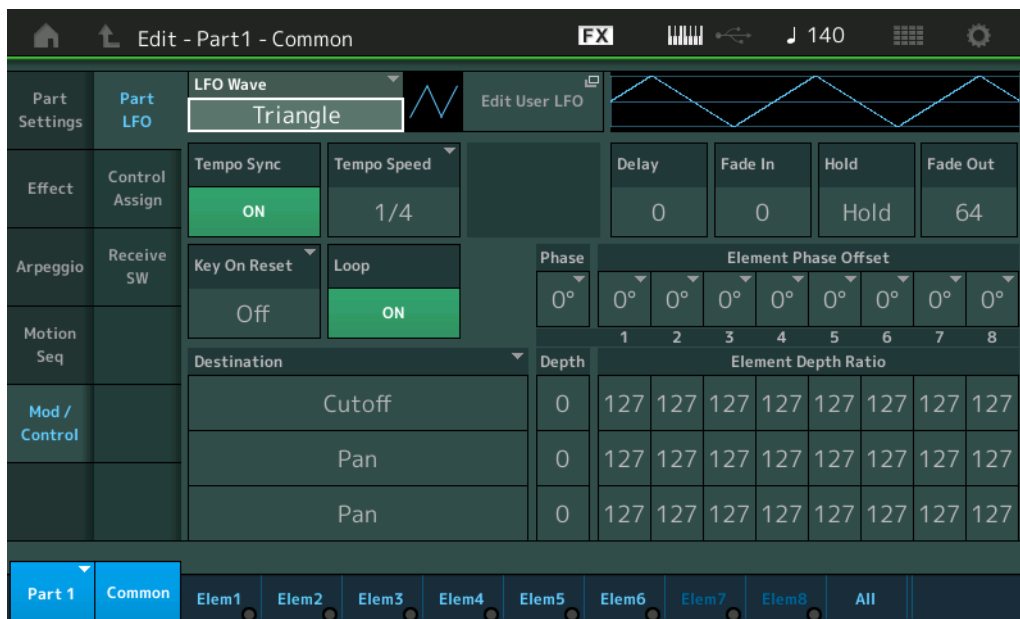
Common/Audio

**Mod/Control (модуляция/управление)****Part LFO (Низкочастотный осциллятор партии)**

На экране Part LFO (Низкочастотный осциллятор партии) можно задать различные параметры, связанные с низкочастотным осциллятором для партии.

**Последовательность действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Mod/Control] → [Part LFO]

**LFO Wave (Волна низкочастотного осциллятора)**

Выбор формы сигнала низкочастотного осциллятора (LFO).

**Настройки:** Triangle, Triangle+, Saw Up, Saw Down, Squ1/4, Squ1/3, Square, Squ2/3, Squ3/4, Trapezoid, S/H1, S/H2, User

**Tempo Sync (Синхронизация темпа низкочастотного осциллятора)**

Определяет, будет ли скорость низкочастотного осциллятора синхронизироваться с темпом арпеджио или композиции.

**Настройки:** Off (Не синхронизируется), On (Синхронизируется)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control****Part LFO**

Control Assign

Receive SW

**Element****Osc / Tune****Pitch EG****Filter**

Type

Filter EG

Scale

**Amplitude**

Level / Pan

Amp EG

Scale

**Element LFO****Element EQ****All Element**

Osc

Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ Если для параметра Tempo Sync (Синхронизация темпа) задано значение Off (Выкл.)

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen. The 'Tempo Sync' parameter is set to 'OFF'. The 'Speed' parameter is set to 32. The 'Random Speed' parameter is set to 0. The 'Delay' parameter is set to 0. The 'Fade In' parameter is set to 0. The 'Hold' parameter is set to 'Hold'. The 'Fade Out' parameter is set to 64. The 'Key On Reset' parameter is set to 'Off'. The 'Loop' parameter is set to 'ON'. The 'Phase' parameter is set to 0°. The 'Element Phase Offset' parameters are set to 0° for all elements. The 'Element Depth Ratio' parameters are set to 127 for all elements. The 'Destination' parameter is set to 'Cutoff'. The 'Depth' parameter is set to 0. The 'Mod / Control' parameters are set to 0 for all elements.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

### Speed (Скорость низкочастотного осциллятора)

Регулирует скорость (частоту) колебаний низкочастотного осциллятора. Этот параметр недоступен, если параметр синхронизации темпа отключен.

**Настройки:** 0–63

### Random Speed (Глубина случайной скорости низкочастотного осциллятора)

Определяет, в какой степени меняется скорость низкочастотный осциллятор случайным образом.

**Настройки:** 0–127

## ■ Если для параметра Tempo Sync (Синхронизация темпа) задано значение On (Вкл.)

The screenshot shows the 'Edit - Part1 - Common' screen. The 'Tempo Sync' parameter is set to 'ON'. The 'Tempo Speed' parameter is set to 1/4. The 'Random Speed' parameter is set to 0. The 'Delay' parameter is set to 0. The 'Fade In' parameter is set to 0. The 'Hold' parameter is set to 'Hold'. The 'Fade Out' parameter is set to 64. The 'Key On Reset' parameter is set to 'Off'. The 'Loop' parameter is set to 'ON'. The 'Phase' parameter is set to 0°. The 'Element Phase Offset' parameters are set to 0° for all elements. The 'Element Depth Ratio' parameters are set to 127 for all elements. The 'Destination' parameter is set to 'Cutoff'. The 'Depth' parameter is set to 0. The 'Mod / Control' parameters are set to 0 for all elements.

### Tempo Speed (Скорость темпа низкочастотного осциллятора)

Этот параметр доступен, только когда для описанного выше параметра Tempo Sync (Синхронизация темпа) установлено значение On (Вкл.). Он позволяет выполнить детальную настройку значений нот, определяющую, как импульсы низкочастотного осциллятора синхронизируются с арпеджио.

**Настройки:** 1/16, 1/8 Tri. (триоли из восьмых), 1/16 с точкой (шестнадцатые с точкой), 1/8, 1/4 Tri. (триоли из четвертей), 1/8 с точкой (восьмые с точкой), 1/4, 1/2 Tri. (триоли из вторых), 1/4 с точкой (четверти с точкой), 1/2, Whole Tri. (триоли из целых), 1/2 с точкой (вторые с точкой), 1/4 x 4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 1/4 x 5 (квинтоли из четвертей; пять четвертей в доле), 1/4 x 6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 1/4 x 7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 1/4 x 8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле), 1/4 x 16 (шестнадцать четвертей в доле), 1/4 x 32 (32 четверти в доле), 1/4 x 64 (64 четвертей в доле)

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Delay (Время задержки низкочастотного осциллятора)

Определяет задержку между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом запуска низкочастотного осциллятора.

**Настройки:** 0–127

## Fade In (Время усиления низкочастотного осциллятора)

Определяет период времени постепенного усиления эффекта низкочастотного осциллятора (по истечении времени задержки, определяемого параметром Delay (Задержка)).

**Настройки:** 0–127

## Hold (Время удержания низкочастотного осциллятора)

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

**Настройки:** 0–126, Hold (Удержание)

**Hold (Удержание):** нет затухания.

## Fade Out (Время затухания низкочастотного осциллятора)

Период времени постепенного ослабления эффекта низкочастотного осциллятора (по истечении времени, определяемого параметром Hold (Удержание)).

**Настройки:** 0–127

## Key On Reset (Сброс второго низкочастотного осциллятора при каждом нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс низкочастотного осциллятора каждый раз при нажатии клавиши.

**Настройки:** Off (Выкл.), Each-On (При каждом нажатии), 1st-On (При первом нажатии)

**Each-On:** низкочастотный осциллятор выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает волновую форму в фазе, определенной значением параметра Phase (фаза).

**1st-On:** низкочастотный осциллятор выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает волновую форму в фазе, определенной значением параметра Phase (фаза). Если нажать вторую ноту, удерживая нажатой первую, низкочастотный осциллятор продолжает работать в той же фазе, которая была запущена первой нотой; другими словами, осциллятор перезагружается только в случае, если первая нота отпущена перед нажатием второй.

## Loop (Цикл низкочастотного осциллятора)

Определяет, будет ли волна низкочастотного осциллятора воспроизводиться однократно (off) или постоянно (on).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Phase (Фаза низкочастотного осциллятора)

Точка начальной фазы для волны низкочастотного осциллятора при его сбросе.

**Настройки:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

## Element Phase Offset (Смещение фазы элемента низкочастотного осциллятора)

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

**Настройки:** 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

## Destination (Пункт назначения низкочастотного осциллятора)

Определяет функции, которыми требуется управлять с помощью формы волны низкочастотного осциллятора.

**Настройки:** Insertion Effect A Parameter 1–24 (Параметры 1–24 эффекта вставки A), Insertion Effect B Parameter 1–24 (Параметры 1–24 эффекта вставки B), Level (Уровень), Pitch (Высота звука), Cutoff (Срез), Resonance (Резонанс), Pan (Панорама), LFO Speed (Скорость низкочастотного осциллятора)

## Depth (Глубина низкочастотного осциллятора)

Задает значение LFO Wave Depth (Глубина формы волны низкочастотного осциллятора) (амплитуда) для параметра Destination (Пункт назначения) (выше).

**Настройки:** 0–127

## Element Depth Ratio (Коэффициент глубины элемента низкочастотного осциллятора)

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

Когда для этого параметра установлено значение Off (Выкл.), эффект низкочастотного осциллятора недоступен. Этот параметр доступен, только когда связанные с элементами параметры установлены в Destination (Пункт назначения).

**Настройки:** Off, 0–127

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



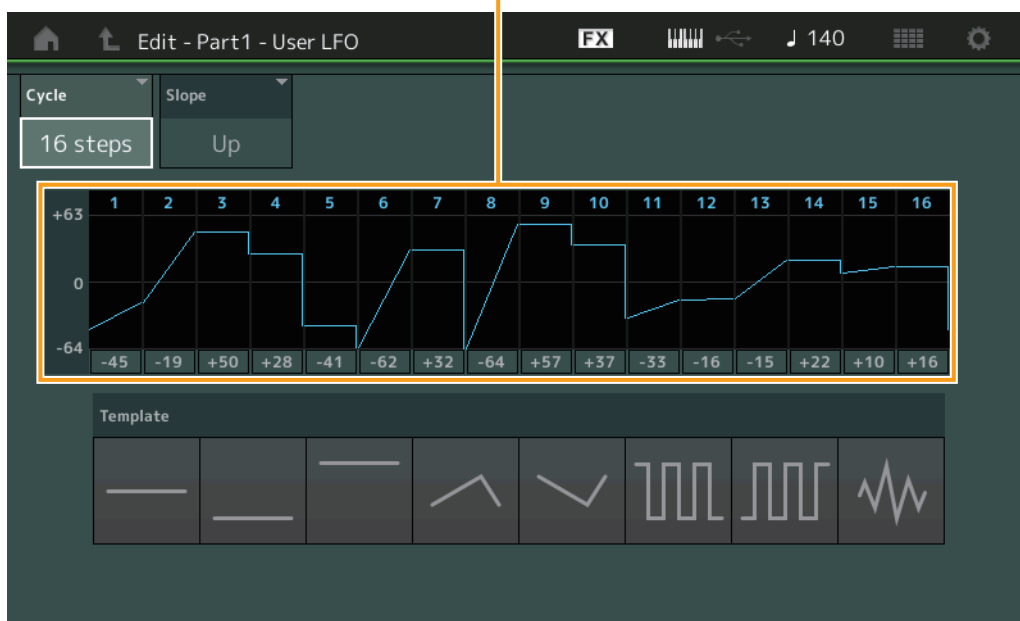
Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Edit User LFO (Редактирование низкочастотного осциллятора пользователя)

Отображение экрана User LFO Setting (Настройки низкочастотного осциллятора пользователя). Можно создать волновые данные низкочастотного осциллятора, содержащие до 16 шагов.

User LFO Step Value (Пользовательский шаг низкочастотного осциллятора)



### Cycle (Цикл)

Выбор желаемой длины шага низкочастотного осциллятора.

**Настройки:** 2 шага, 3 шага, 4 шага, 6 шагов, 8 шагов, 12 шагов, 16 шагов

### Slope (Наклон)

Определяет наклон или характеристики спада волны низкочастотного осциллятора.

**Настройки:** Off (Без наклона), Up (Вверх), Down (Вниз), Up&Down (Вверх и вниз)

### User LFO Step Value (Пользовательский шаг низкочастотного осциллятора)

Определяет уровень для каждого шага.

**Настройки:** -64 – +63

### Template (Шаблон)

Содержит запрограммированные настройки для создания оригинального LFO.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

▶ Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

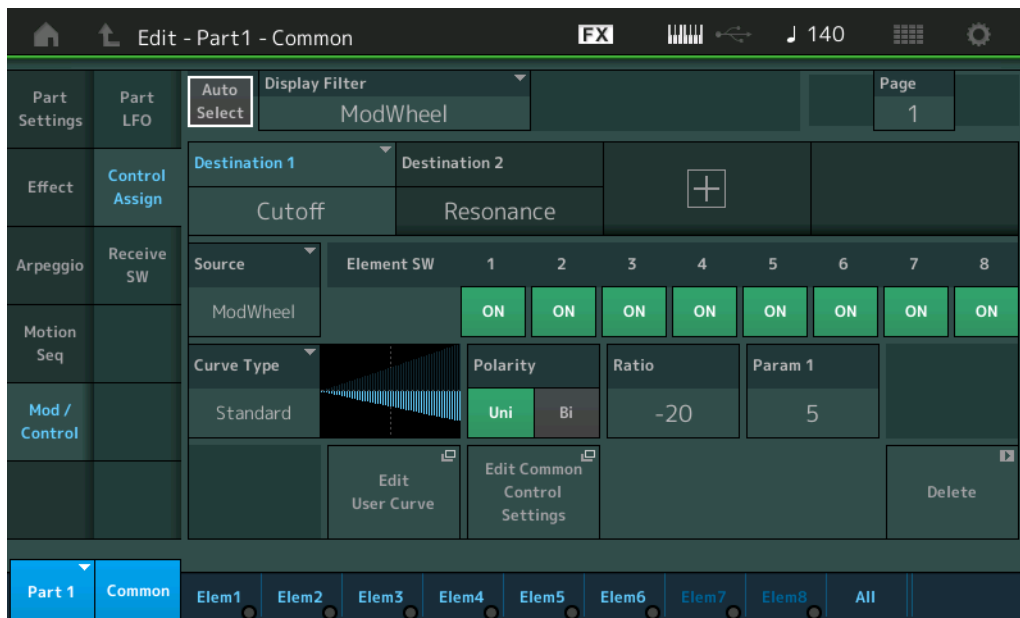


## Control Assign (Назначение элементов управления)

На экране Control Assign (Назначение элементов управления) можно настроить назначения контроллера для партии. Можно при необходимости изменить звуки, настроив нужный контроллер как источник, а нужный параметр — как пункт назначения. Не только физические контроллеры, такие как регулятор высоты звука, но и сенсор движения или повторитель огибающей могут служить источниками в качестве виртуального контроллера. Каждой партии можно назначить до 16 настроек контроллера.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Mod/Control] → [Control Assign]



### Auto Select (Переключатель автоматического выбора)

Определяет, активна ли (On) функция автоматического выбора для фильтра отображения (см. ниже) или же отключена (Off). Если для этого параметра задано значение On (Вкл.), управляемый контроллер автоматически вносится в Display Filter (Фильтр отображения). Кроме того, этих же результатов можно добиться, нажав кнопку [CONTROL ASSIGN].

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Display Filter (Фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер. При выборе мультрегулятора Super Knob отображаются все настройки регуляторов с назначаемыми функциями, которые будут изменяться при использовании мультрегулятора Super Knob.

**Настройки:** PitchBend (Изменение высоты звука), ModWheel (Регулятор модуляции), AfterTouch (После нажатия), FootCtrl 1 (Ножной контроллер 1), FootCtrl 2 (Ножной контроллер 2), FootSwitch (Ножной переключатель), Ribbon (Ленточный контроллер), Breath (Контроллер дыхания), AsgnKnob 1–8 (Назначаемый регулятор 1–8), Super Knob (Суперрегулятор Super Knob), AsgnSw 1 (Назначаемый переключатель 1), AsgnSw 2 (Назначаемый переключатель 2), MS Lane 1–4 (Дорожка MS 1–4), EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All (Все)

### Display Name (Название на экране)

Определяет имя каждого назначаемого регулятора 1–8, который отображается на экране Performance Play (Воспроизведение исполнения) (стр. 27). Этот параметр доступен, только если для параметра Source (Источник) задано значение AsgnKnob 1–8.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Destination (Пункт назначения)

Определяет управление целевым параметром. Чтобы добавить еще один пункт назначения, нажмите значок «+». Примеры определения пункта Destination (Пункт назначения) приведены ниже.

**Настройки:** См. раздел Control List (Список элементов управления) в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Примеры настройки пункта назначения

Следующие настройки приведены в качестве полезных примеров присвоения значений параметру Destination (Пункт назначения).

|   |                             |
|---|-----------------------------|
| Для управления громкостью:                | Part Param → Volume         |
| Для изменения высоты звука:               | Part Param → Pitch          |
| Изменение скорости вращающегося динамика: | Ins A/B → InsA/B SpdCtrl *1 |
| Применение вау-эффекта педали:            | Ins A/B → InsA/B PdlCtrl *2 |

Относительно \*1 и \*2: кроме приведенных выше настроек необходимо выполнить описанные ниже.

\*1 Ins A/B Type = Rotary Speaker (тип вставки A/B = вращающийся динамик) на экране эффектов для редактирования партии

\*2 Ins A/B Type = VCM Pedal Wah (тип вставки A/B = вау-эффект педали VCM) на экране эффектов для редактирования партии

## Source (Источник)

Определяет нужный контроллер для управления набором параметров в Destination (Пункт назначения).

**Настройки:** PitchBend, Modwheel, AfterTouch, FootCtrl 1, FootCtrl 2, FootSwitch, Ribbon, Breath, AsgnKnob 1–8, AsgnSw 1, AsgnSw 2, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

## Element SW (Переключатель элементов)

Позволяет выбрать, будет ли воздействовать контроллер на каждый отдельный элемент (On) или нет (Off). Этот параметр доступен, только когда связанные с элементами параметры установлены в Destination (Пункт назначения).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

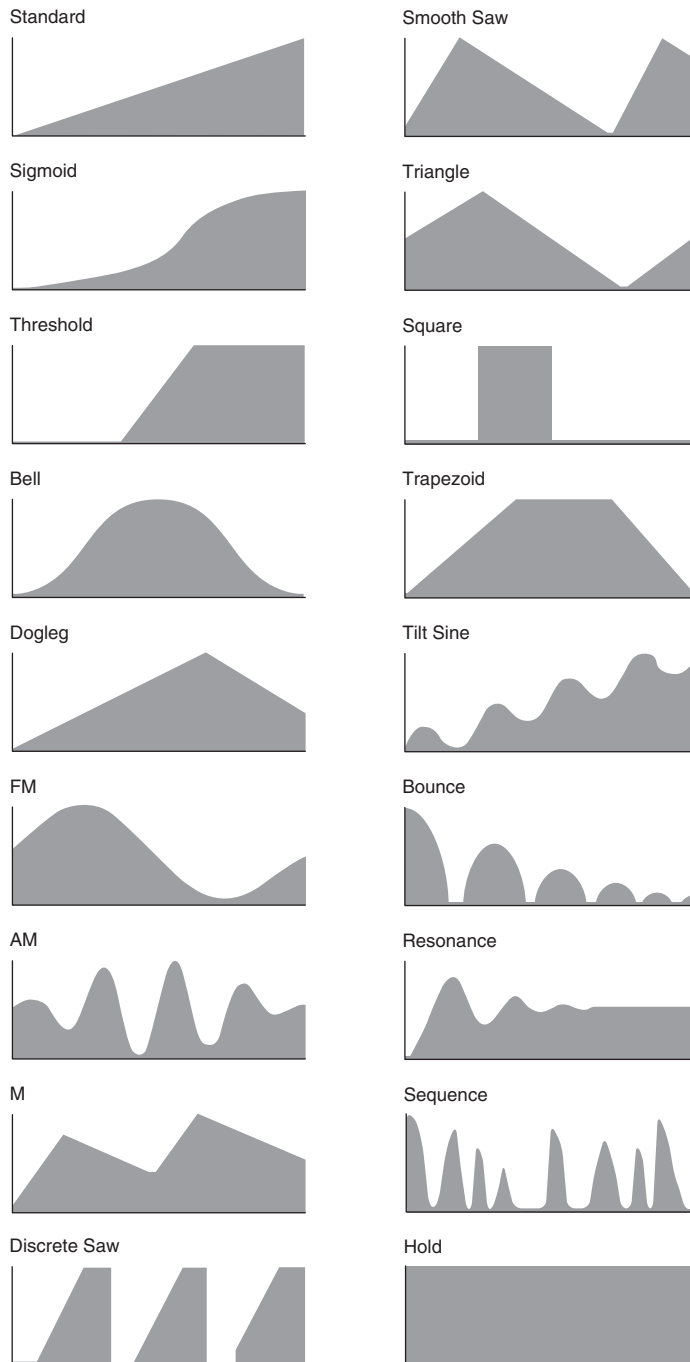
Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Curve Type (Тип кривой)

Определяет тип кривой для набора параметров в Destination (Пункт назначения). На приведенных ниже рисунках вертикальная ось обозначает значение операции для набора контроллера в Destination, а горизонтальная ось обозначает набор значений параметров в Source (Источник).

**Настройки:** Standard, Sigmoid, Threshold, Bell, Dogleg, FM, AM, M, Discrete Saw, Smooth Saw, Triangle, Square, Trapezoid, Tilt Sine, Bounce, Resonance, Sequence, Hold, User 1–32 (при выборе пользовательского банка), Library 1–8 (при чтении файла библиотеки)



## Polarity (Полярность кривой)

Определяет полярность типа кривой, выбранного в Curve Type (Тип кривой).

**Настройки:** Uni, Bi

**Uni:** однополярная кривая меняется только в положительном или отрицательном направлении от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

**Bi:** биполярная кривая меняется в обоих направлениях от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

## Ratio (Коэффициент кривой)

Определяет коэффициент кривой.

**Настройки:** -64 – +63

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

▶ Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Param 1/Param 2 (Параметр кривой)

Регулирует форму кривой.

При выборе некоторых типов кривой этот параметр может быть недоступен.

## Destination to Name (Пункт назначения в имя)

Копирует имя параметра из Destination (Пункт назначения) в Display Name (Имя отображения). Доступно, только если для параметра Source задано значение AssignKnob 1–8.

## Edit Common Control Settings (Редактирование общих настроек управления)

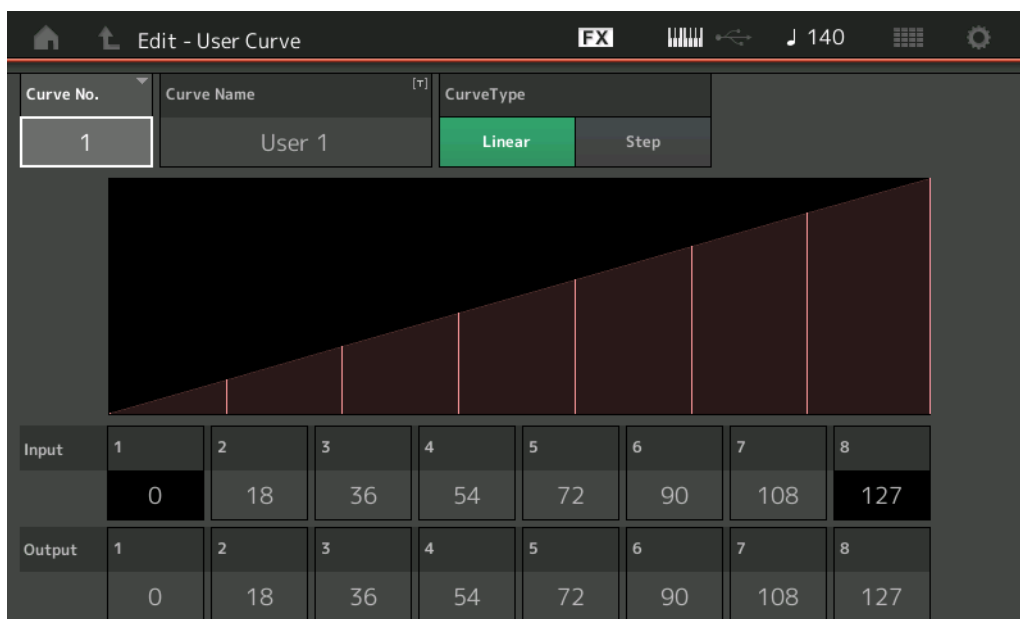
Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для режима Common (Общие) / Audio Edit (Редактирование аудио).

## Delete (Удаление)

Удаляет выбранный пункт назначения.

## Edit User Curve (Редактирование кривой пользователя)

Отображение экрана User Curve Setting (Настройки кривой пользователя). Можно выбрать значение Linear (Кривая по линейной интерполяции восьми коэффициентов) или Step (Шаг).



## Curve No. (Номер кривой)

Указывает выбранный номер кривой.

**Настройки:** 1–32

## Curve Name (Имя кривой)

Присваивает имя выбранной кривой. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического ввода.

## Curve Type (Тип кривой)

Определяет тип кривой.

**Настройки:** Linear, Step

## Input (Входной сигнал)

Определяет входной уровень кривой. Для Input 1 фиксированным значением является 0. Для Input 8 фиксированным значением является 127, если тип кривой указан как Linear (Линейный).

**Настройки:** 0–127

## Output (Выходной сигнал)

Определяет уровень выходного сигнала кривой.

**Настройки:** 0–127

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

#### Osc

#### Balance

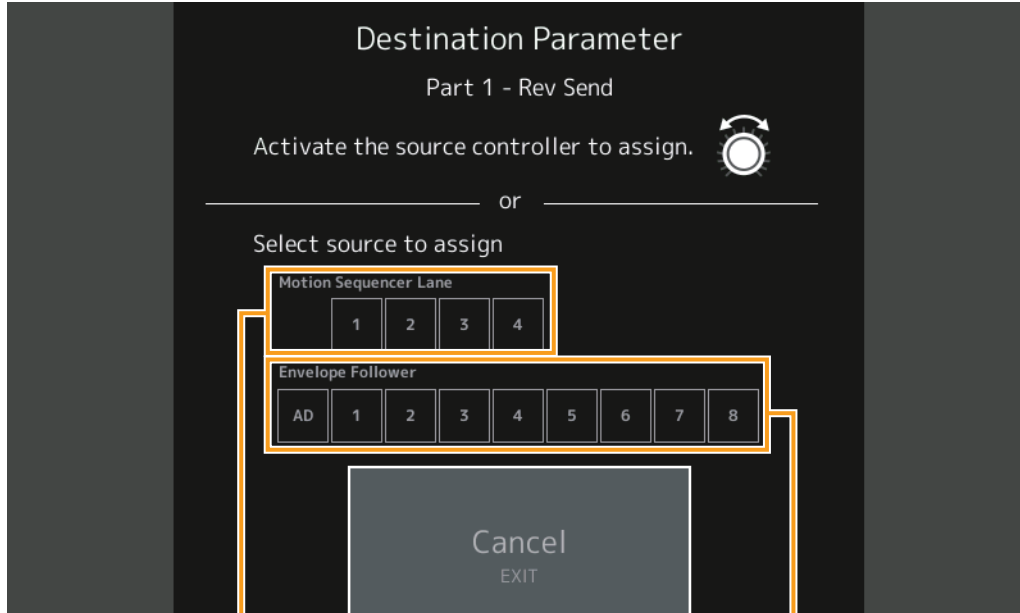
### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ Выбор контроллеров на экране, отличном от экрана Control Assign (Назначение элементов управления)

Когда отображаются экраны, отличные от экрана Control Assign (Назначение элементов управления), можно выбрать контроллеры с помощью кнопки [CONTROL ASSIGN] на панели. Когда курсор находится на параметре, который можно сделать адресатом, на панели загорается кнопка [CONTROL ASSIGN]. Если нажать кнопку [CONTROL ASSIGN], когда она горит, отобразится экран Destination Parameter (Параметр назначения). Переместите контроллер на панели или коснитесь номера, показанного на экране, чтобы выбрать источник. Затем появится экран Control Assign с выбранным источником.



Motion Sequencer (Дорожка секвенсора движения)

Envelope Follower (Повторитель огибающей)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если вы поворачиваете мультireгулятор Super Knob, а доступных назначаемых регуляторов или элементов управления для назначения источника больше нет, появляется сообщение об ошибке.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе источника на экране Destination Parameter (Параметр назначения) в качестве источника можно установить назначаемый регулятор Common (Общие), управляя нужным назначаемым регулятором, удерживая нажатой кнопку [PART SELECT MUTE/SOLO].

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

#### ▶ Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

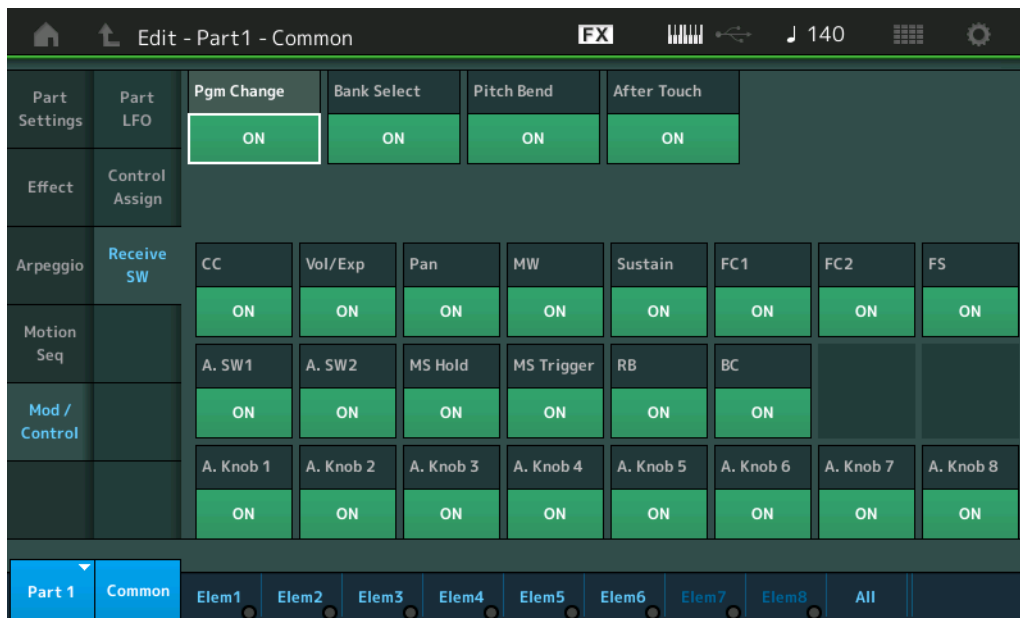
## Receive SW (Переключатель приема)

На экране Receive Switch (Переключатель приема) можно задать, как каждая из партий индивидуально будет реагировать на разные MIDI-данные, например на сообщения Control Change (Изменение управления) и Program Change (Изменение программы). При установке для параметра значения On (Вкл.) партия реагирует на соответствующие MIDI-данные.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если здесь для параметра CC (Изменение управления приемом) задано значение Off (Выкл.), параметры, связанные с изменением управления, недоступны.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент [Common] → [Mod/Control] → [Receive SW]



### Pgm Change (Прием сообщений об изменении программы)

Определяет, принимаются или нет сообщения об изменении программы.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Bank Select (Прием сообщений о выборе банка)

Этот параметр определяет, принимаются ли сообщения Bank Select MSB/LSB.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Pitch Bend (Прием сообщений об изменении высоты звука)

Определяет, принимаются или нет сообщения MIDI, генерируемые с помощью колесика регулятора высоты звука.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### After Touch (Прием сообщений функции After Touch)

Определяет, принимаются или нет сообщения функции After Touch (Давление на клавишу после ее нажатия).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### CC (Прием сообщений об изменении управления)

Определяет, принимаются или нет сообщения об изменении управления.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Vol/Exp (Прием сообщений с параметрами громкости/выразительности)

Определяет, принимаются или нет сообщения громкости.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Pan (Прием сообщений панорамы)

Определяет, принимаются или нет сообщения панорамы.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

#### Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**MW (Прием сообщений регулятора модуляции)**

Определяет, принимаются или нет сообщения интерфейса MIDI, генерируемые при использовании регулятора модуляции. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**Sustain (Прием сообщений сустейна)**

Определяет, принимаются или нет сообщения сустейна. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**FC1/FC2 (Прием сообщений ножного контроллера)**

Определяет, получают ли MIDI-сообщения, сгенерированные после нажатия дополнительного ножного контроллера. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**FS (Прием сообщений ножного переключателя)**

Определяет, получают ли MIDI-сообщения, сгенерированные после нажатия дополнительного педального переключателя. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**A. SW1/A. SW2 (Прием сообщений назначаемого переключателя)**

Определяет, принимаются ли MIDI-сообщения, сгенерированные нажатием кнопок [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2]. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**MS Hold (Прием сообщений удержания секвенсора движения)**

Определяет, принимаются или нет сообщения интерфейса MIDI, генерируемые при нажатии кнопки [MOTION SEQ HOLD]. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**MS Trigger (Прием сообщений триггера секвенсора движения)**

Определяет, принимаются или нет сообщения интерфейса MIDI, генерируемые при нажатии кнопки [MOTION SEQ TRIGGER]. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**RB (Прием сообщений ленточного контроллера)**

Определяет, принимаются или нет MIDI-сообщения для ленточного контроллера. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**BC (Прием сообщений контроллера дыхания)**

Определяет, принимаются или нет MIDI-сообщения контроллера дыхания. Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)**A. Кноп 1–8 (Прием сообщений назначаемых регуляторов)**

Определяет, принимаются или нет сообщения MIDI, генерируемые с помощью назначаемых регуляторов 1–4 (5–8). Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

## ▶ Receive SW

## Element

## Osc / Tune

## Pitch EG

## Filter

Type

Filter EG

Scale

## Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

## Element LFO

## Element EQ

## All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

## Element Edit (Редактирование элементов)

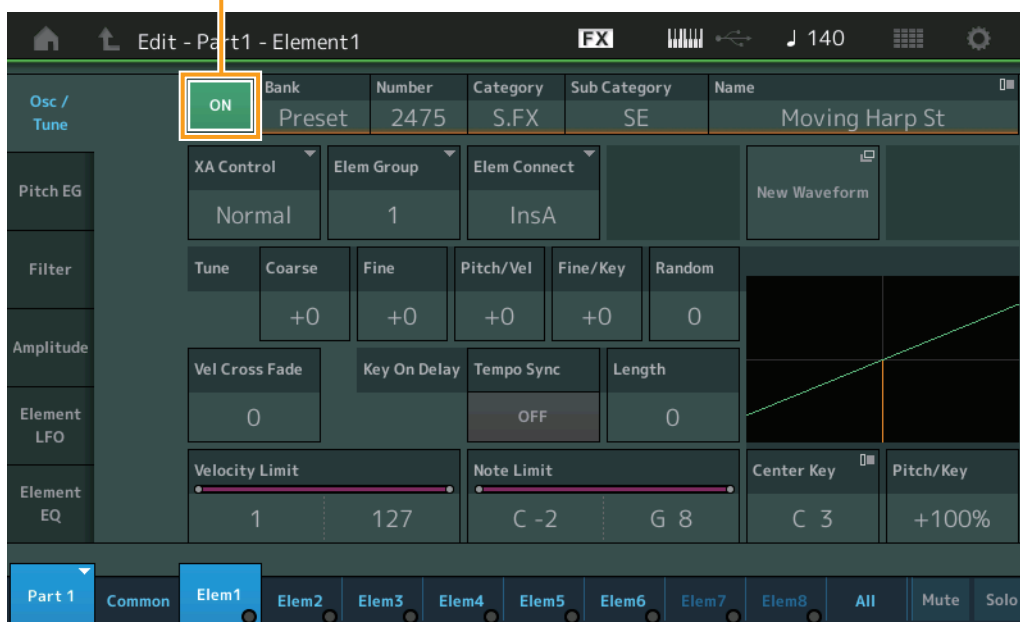
### Osc/Tune (Осциллятор/настройка)

На экране Oscillator/Tune (Осциллятор/настройка) можно назначить волновую форму (или базовый звуковой материал) каждому из элементов. Можно установить нотный диапазон для элемента (диапазон нот на клавиатуре, в котором должен звучать этот элемент), а также отклик на силу нажатия клавиши (диапазон показателей силы нажатия клавиш, в котором должен звучать этот элемент).

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Osc/Tune]

Element Switch (Переключатель элемента)



#### Bank (Банк волновых форм)

#### Number (Номер волновой формы)

#### Category (Категория волновых форм)

#### Sub Category (Подкатегория волновых форм)

#### Name (Название волновой формы)

Указывает информацию о волновой форме, используемой для выбранного элемента. Параметр Bank (Банк) указывает, какое расположение волновой формы (предустановленное, пользовательское или библиотека) назначено данному элементу.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

#### Element Switch (Переключатель элемента)

Включение и выключение элемента.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

#### XA Control (Управление расширенной артикуляцией)

Определяет работу функции расширенной артикуляции — Expanded Articulation (XA) — для элемента.

Функция XA — это сложная система тон-генератора, которая позволяет пользователю более эффективно использовать технологии воссоздания естественного звучания и исполнения. Расширенная артикуляция также обеспечивает другие уникальные режимы и попеременную смену звуков при игре. Сведения о функции XA см. в разделе «Блок тон-генератора» главы «Основная структура» на стр. 6.

**Настройки:** Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Для каждого элемента можно настроить следующие значения:

**Normal:** элемент звучит обычно при каждом проигрывании ноты.

**Legato:** если значение параметра Mono/Poly (Монофония/полифония) установлено в значение Mono, этот элемент при игре легато на клавиатуре (при нажатии следующей ноты до отпускания предыдущей ноты) будет воспроизводиться вместо того, для которого значение параметра XA Control — Normal.

**Key Off:** элемент будет звучать обычно при каждом отпускании ноты.

**Cycle** (для нескольких элементов): каждый элемент звучит по-своему в соответствии с порядковым номером. Другими словами, при проигрывании первой ноты звучит элемент 1, при проигрывании второй ноты — элемент 2 и т. д.

**Random** (для нескольких элементов): каждый элемент будет звучать случайным образом при каждом проигрывании ноты.

**A.SW1 On:** если кнопка [ASSIGN 1] включена, элемент звучит.

**A.SW2 On:** если кнопка [ASSIGN 2] включена, элемент звучит.

**A.SW Off:** элемент будет звучать, когда кнопки [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2] выключены.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

##### General

##### Pitch

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

##### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Mod / Control

##### Part LFO

##### Control Assign

##### Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

##### Type

##### Filter EG

##### Scale

##### Amplitude

##### Level / Pan

##### Amp EG

##### Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

##### Osc

##### Balance

#### Copy or Exchange Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Elem Group (Группа элементов)

Определяет группу для параметра XA Control (Управление расширенной артикуляцией). Все элементы с одинаковым типом возможностей расширенной артикуляции должны иметь одинаковый номер группы. Эта настройка не применяется, если параметрам XA Control (Управление расширенной артикуляцией) для всех элементов присвоено значение Normal (Обычный).

**Настройки:** 1–8

## Elem Connect (Переключатель соединения элементов)

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки каждого отдельного элемента. Значение Thru (Сквозной) позволяет обойти эффекты вставки для указанного элемента.

**Настройки:** Thru, InsA, InsB

## New Waveform (Новая волновая форма)

Загружает аудиоданные, хранящиеся на USB-устройстве хранения данных, в виде Waveform (Волновая форма). Дополнительные сведения о загрузке см. в разделе Load (Загрузка) (стр. 240).

После загрузки волновой формы станет доступен параметр Edit Waveform (Редактирование волновой формы) (см. ниже).

## Coarse (Грубая подстройка)

Определяет высоту звука для каждого элемента в полутонах.

**Настройки:** -48 – +48

## Fine (Тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждого элемента.

**Настройки:** -64 – 63

## Pitch/Vel (Чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука выбранного элемента реагирует на показатель силы нажатия клавиш.

**Настройки:** -64 – 63**Положительные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше увеличивается высота звука.**Отрицательные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше уменьшается высота звука.**0:** никаких изменений высоты звука.

## Fine/Key (Чувствительность высоты звука к нажатию клавиш при тонкой настройке)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на высоту звука при тонкой настройке.

**Настройки:** -64 – 63**Положительные значения:** высота звука более низких нот уменьшается, а более высоких — увеличивается.**Отрицательные значения:** высота звука более низких нот увеличивается, а более высоких — уменьшается.

## Random (Случайная глубина звука)

Позволяет пользователю случайным образом изменять высоту звука элемента для каждой проигрываемой ноты. Чем выше значение, тем больше изменение высоты звука.

**Настройки:** 0–127

## Vel Cross Fade (Зависимость между постепенным исчезновением звука и быстрым действием)

Определяет, насколько постепенно снижается уровень громкости осциллятора в зависимости от интервалов между изменениями быстрого действия вне диапазона, определенного параметром Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия).

**Настройки:** 0–127

Чем выше значение, тем более плавно снижается громкость.

**0:** Нет звука

## Tempo Sync (Переключатель синхронизации задержки с темпом при нажатии клавиши)

Определяет, будет ли параметр Key On Delay (задержка при нажатии клавиши) (см. ниже) синхронизироваться с темпом.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Length (Продолжительность длины задержки при нажатии клавиши)

Определяет время (задержку) между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом фактического воспроизведения звука.

Можно задать разные задержки для любого элемента. Этот параметр недоступен, если параметр синхронизации задержки с темпом при нажатии включен.

**Настройки:** 0–127Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Length (Синхронизация продолжительности задержки при нажатии клавиши с темпом)

Определяет размер для синхронизации задержки при нажатии клавиши, когда для параметра Delay Tempo Sync установлено значение Key On Delay.

**Настройки:** 1/16, 1/8 Tri. (триоли из восьмых), 1/16 с точкой (шестнадцатые с точкой), 1/8, 1/4 Tri. (триоли из четвертей), 1/8 с точкой (восьмые с точкой), 1/4, 1/2 Tri. (триоли из вторых), 1/4 с точкой (четверти с точкой), 1/2, Whole Tri. (триоли из целых), 1/2 с точкой (половинные ноты с точкой), 1/4 × 4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 1/4 × 5 (квинтоли из четвертей; пять четвертей в доле), 1/4 × 6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 1/4 × 7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 1/4 × 8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле)

## Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждый элемент. Любой элемент будет звучать только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателя силы нажатия. Если указать первым максимальное значение, а вторым — минимальное значение, например «93–34», то диапазон показателей силы нажатия будет охватывать две области «1–34» и «93–127».

**Настройки:** 1–127

## Note Limit (Нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для каждого элемента путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Каждый элемент будет звучать только для нот, воспроизводимых в указанном для этого элемента диапазоне. Если вначале указать самую высокую ноту, а затем самую низкую, например C5–C4, то диапазон нот будет включать в себя область C – C4 и C5–G8.

**Настройки:** C -2 – G8

## Pitch/Key (Чувствительность высоты звука к последовательности клавиш)

Определяет чувствительность эффекта Key Follow (интервала высоты звука для смежных нот) в предположении, что высота звука центральной клавиши Center Key (см. ниже) является стандартом.

**Настройки:** -200% – +0% – +200%

**+100 %** (обычная настройка): интервал высоты звука соседних нот составляет один полутоном.

**0%:** все ноты имеют одинаковую высоту звука, определенную параметром Center Key (Центральная клавиша).

**Отрицательные значения:** вызывают обратный эффект.

## Center Key (Центральная клавиша чувствительности высоты звука к последовательности клавиш)

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

**Настройки:** C -2 – G8

## Edit Waveform (Изменение волновой формы)

Вызывает экран Waveform Edit (Изменение волновой формы).

На этом экране можно задать параметры, связанные с банками клавиш, состоящих из волновых форм.

### • Key Bank (Банк клавиш)

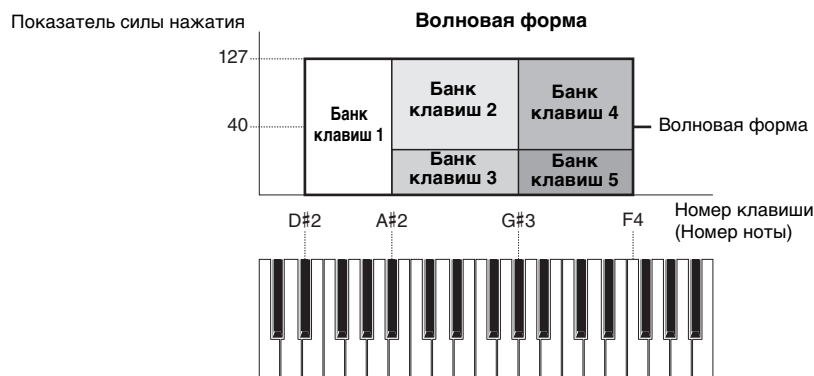
Банк клавиш представляет собой цифровые аудиоданные, созданные при прямой записи сигнала, такого как вокал или электрогитара, на этом инструменте.

В данном руководстве иногда слова «банк клавиш» и «волна» взаимно заменяют друг друга; однако следует различать «банк клавиш» (необработанный аудиосигнал) и «волновую форму» (набор аудиоданных, используемых для создания партии).

### • Key Bank and Waveform (Банк клавиш и волновая форма)

Банки клавиш назначаются и хранятся в волновых формах в инструменте MODX+.

Каждая из волновых форм может содержать несколько банков клавиш. Чтобы назначить банки клавиш в другую область или контейнер, можно указать нотный диапазон и ограничение скорости для каждого банка клавиш. При такой настройке будут воспроизводиться разные банки клавиш в зависимости от нажатой ноты и силы ее нажатия.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### ▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

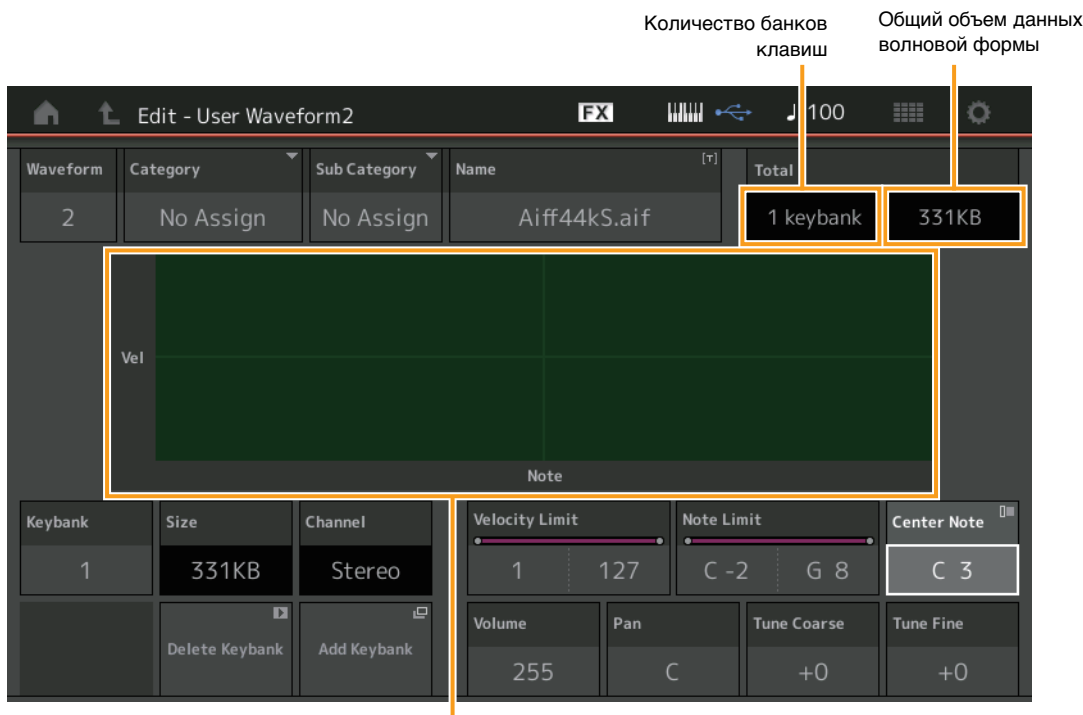
Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## • Part and Waveform (Партия и волновая форма)

Волновую форму можно воспроизвести, назначив ее для партии, а затем играя на клавиатуре с использованием этой партии. Можно назначить волновую форму элементу партии в Element Edit (Редактирование элемента) для редактирования обычной партии (AWM2) (стр. 145) и Key Edit (Редактирование клавиши) для редактирования партии ударных (стр. 179).



Нотный диапазон и предел скорости для каждого банка клавиш

### Waveform (Волновая форма)

Указывает выбранную волновую форму.

### Category (Основная категория волновой формы)

#### Sub Category (Подкатегория волновых форм)

Определяют главную категорию и подкатеорию выбранной волновой формы.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Name (Название волновой формы)

Определяет выбранную волновую форму. Имена волновых форм могут содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического ввода.

### Number of Keybank (Количество банков клавиш)

Указывает количество банков клавиш в выбранной волновой форме.

### Общий объем данных волновой формы

Указывает общий объем данных выбранной волновой формы.

### KeyBank (Банк клавиш)

Указывает выбранный банк клавиш.

### Size (Размер банка клавиш)

Указывает размер данных выбранного банка клавиш.

### Channel (Канал банка клавиш)

Указывает канал (стерео или моно) выбранного банка клавиш.

### Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия)

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

**Настройки:** 1-127

### Note Limit (Нотный диапазон)

Задает границы нотного диапазона для выбранного банка клавиш путем указания самой низкой и самой высокой ноты.

**Настройки:** 1-127

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Center Note (Центральная нота)

Определяет клавишу (высоту) для воспроизведения, чтобы она соответствовала высоте исходной волновой формы.

**Настройки:** C-2 – G8

## Volume (Громкость)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранного банка клавиш.

**Настройки:** 0–255

## Панорама

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного банка клавиш.

**Настройки:** L63–C–R63

## Tune Coarse (Грубая подстройка)

Определяет высоту звука выбранного банка клавиш в полутонах.

**Настройки:** -64 – +63

## Tune Fine (Тонкая настройка)

Определяет тонкую подстройку высоты звука для выбранного банка клавиш.

**Настройки:** -64 – +63

## Delete Keybank (Удалить банк клавиш)

Удаляет выбранный банк клавиш.

## Add Keybank (Добавить банк клавиш)

Добавляет новый банк клавиш в выбранную волновую форму.

Загружает аудиоданные, хранящиеся на USB-устройстве хранения данных, в виде Waveform (Волновая форма). Дополнительные сведения о загрузке см. в разделе Load (Загрузка) ([стр. 240](#)).

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

▶ Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

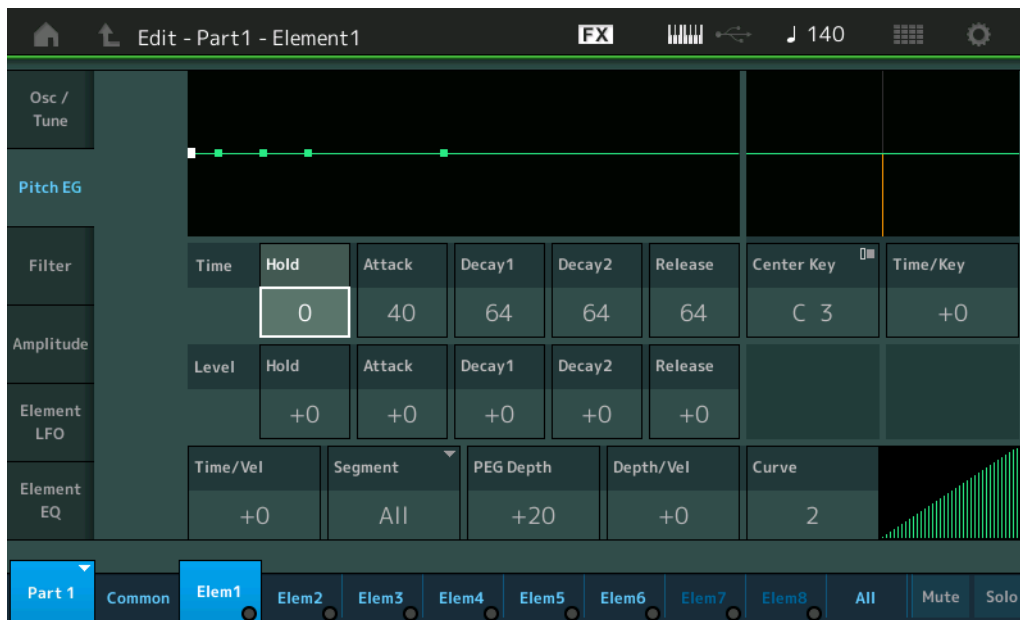
Common/Audio

## Pitch EG (Генератор огибающей высоты)

На экране Pitch EG (Генератор огибающей высоты) можно выполнить все настройки времени и уровня для Pitch EG и таким образом определить, как высота звука меняется с течением времени. Это можно использовать для управления изменением высоты звука от момента нажатия ноты на клавиатуре до момента прекращения звука.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Pitch EG]



Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|                | Hold (Удержание)  | Attack (Время атаки) | Decay1 (Затухание 1) | Decay2 (Затухание 2) | Release (Концевое затухание) |
|----------------|-------------------|----------------------|----------------------|----------------------|------------------------------|
| <b>Время</b>   | Время удержания   | Время атаки          | Время затухания 1    | Время затухания 2    | Время концевое затухания     |
| <b>Уровень</b> | Уровень удержания | Уровень атаки        | Уровень затухания 1  | Уровень затухания 2  | Уровень концевое затухания   |

**Настройки:** Time (Время): 0–127  
Level (Уровень): -128 – +127

### Time/Key (Чувствительность временной последовательности клавиш для генератора огибающей высоты)

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

**Настройки:** -64 – +63

**Положительные значения:** высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса высоты звука генератора огибающих, а низкие ноты — низкую скорость.

**Отрицательные значения:** высокие ноты вызывают низкую скорость переходного процесса высоты звука генератора огибающих, а низкие ноты — высокую скорость.

**0:** Скорость переходного процесса генератора огибающей высоты не меняется в зависимости от воспроизводимой ноты.

### Center Key (Центральная клавиша чувствительности временной последовательности клавиш для генератора огибающей высоты)

Определяет, как меняется продолжительность переходного процесса (скорость) генератора огибающих высоты звука (PEG) в зависимости от скорости или силы нажатия клавиш. При проигрывании центральной клавиши поведение генератора огибающих высоты звука соответствует фактическим настройкам.

**Настройки:** C-2 – G8

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General  
Pitch  
Zone Settings  
Zone Transmit

#### Effect

Routing  
Ins A  
Ins B  
EQ  
Ins Assign

#### Arpeggio

Common  
Individual  
Advanced

#### Motion Seq

Common  
Lane

#### Mod / Control

Part LFO  
Control Assign  
Receive SW

### Element

Osc / Tune

#### Pitch EG

Filter

Type  
Filter EG  
Scale

#### Amplitude

Level / Pan  
Amp EG  
Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc  
Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Time/Vel (Чувствительность времени генератора огибающей высоты к силе нажатия) Segment (Сегмент чувствительности времени генератора огибающей высоты к силе нажатия)

Определяет чувствительность параметров времени генератора огибающей высоты к силе нажатия. Выберите Segment (Сегмент), затем задайте соответствующий параметр Time/Vel.

**Настройки:** Time/Vel: -64 – +63

**Положительные значения:** высокий показатель силы нажатия приводит к высокой скорости передачи генератора амплитудных огибающих, а низкий показатель силы нажатия — к малой скорости.

**Отрицательные значения:** высокий показатель силы нажатия приводит к малой скорости передачи генератора амплитудных огибающих, а низкий показатель силы нажатия — к большой скорости.

**0:** скорость переходного процесса генератора огибающей высоты не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

**Настройки:** Segment (Сегмент): Attack (Атака), Atk + Dcy (Атака + Затухание), Decay (Затухание), Atk + Rls (Атака + Концевое затухание), All (Все)

**Attack:** значение параметра Time/Vel влияет на время атаки.

**Atk + Dcy:** значение параметра Time/Vel влияет на время Attack/Decay1.

**Decay:** параметр Time/Vel воздействует на время первичного затухания.

**Atk + Rls:** значение параметра Time/Vel воздействует на время атаки / концевого затухания.

**All:** параметр Time/Vel воздействует на все параметры времени PEG (Генератор огибающей высоты).

## PEG Depth (Глубина генератора огибающей высоты)

Определяет диапазон высоты звука генератора огибающей высоты.

**Настройки:** -64 – +63

## Depth/Vel (Чувствительность глубины генератора огибающей высоты к показателю силы нажатия)

## Curve (Кривая чувствительности глубины генератора огибающей высоты к показателю силы нажатия)

Определяют, какой диапазон высоты звука генерируется в соответствии с показателем силы нажатия клавиш при проигрывании нот на клавиатуре. Параметр Curve позволяет выбрать одну из пяти различных встроенных кривых силы нажатия (графически представленных на экране), определяющих, как сила нажатия воздействует на глубину генератора огибающей высоты. На приведенных ниже рисунках вертикальная ось указывает на изменение высоты звука, а горизонтальная ось указывает на скорость.

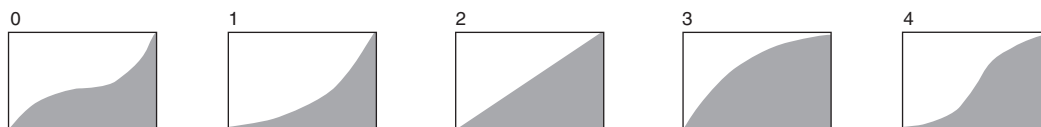
**Настройки:** Depth/Vel: -64 – +63

**Положительные значения:** высокий показатель силы нажатия вызывает расширение диапазона высоты звука, а низкий показатель — сужение.

**Отрицательные значения:** высокий показатель силы нажатия вызывает сужение диапазона высоты звука, а низкий показатель — расширение.

**0:** огибающая высоты звука не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

**Настройки:** Curve (Кривая): 0–4



**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о PEG (Генераторе огибающей высоты) см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

▶ Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

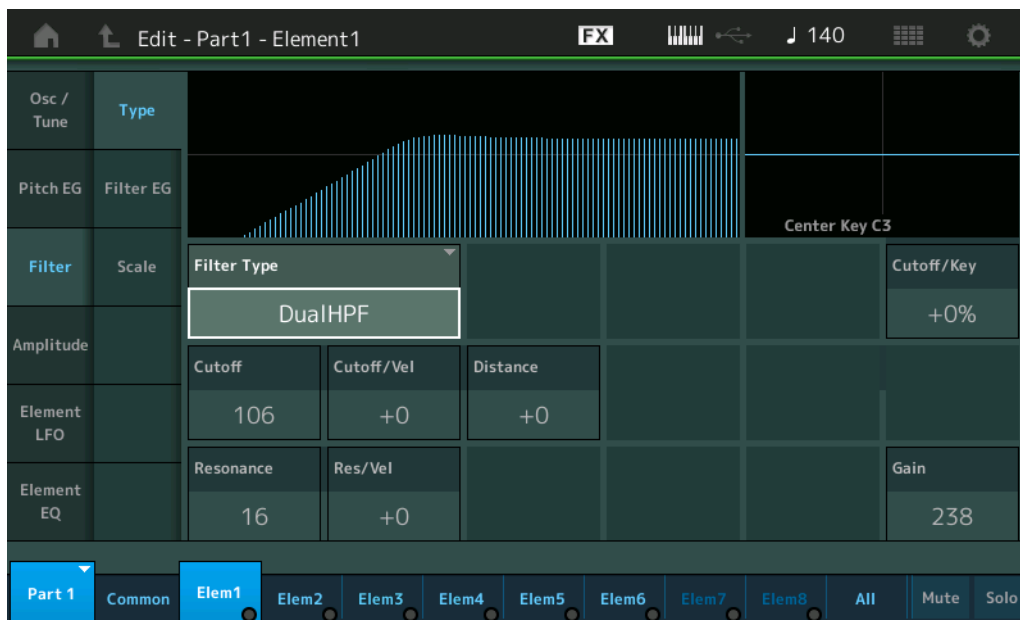
## Filter (Фильтр)

## Type (Тип)

На экране Type (Тип) можно изменить практически все настройки модуля фильтрации. Доступные параметры различаются в зависимости от выбранного здесь типа фильтра.

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] → [Type]

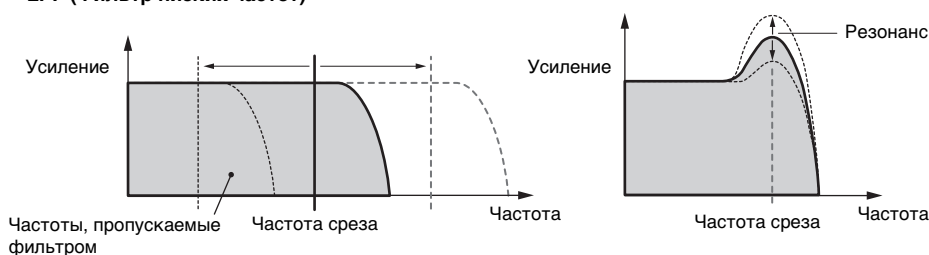


## Filter Type (Тип фильтра)

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

**Настройки:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12 + HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12 + BPF6, Thru

## LPF (Фильтр низких частот)



**LPF24D:** динамический фильтр низких частот (-24 дБ/окт.) с типовым цифровым звуковым сигналом. По сравнению с типом LPF24A этот фильтр может производить более выраженный резонансный эффект.



**LPF24A:** цифровой динамический фильтр низких частот с характеристиками, аналогичными характеристикам 4-полюсного аналогового фильтра синтезатора.

**LPF18:** 3-полюсный фильтр низких частот (-18 дБ/окт.).

**LPF18s:** 3-полюсный фильтр низких частот (-18 дБ/окт.). Этот фильтр имеет более гладкий уклон на частоте среза, чем фильтр типа LPF18.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

## Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

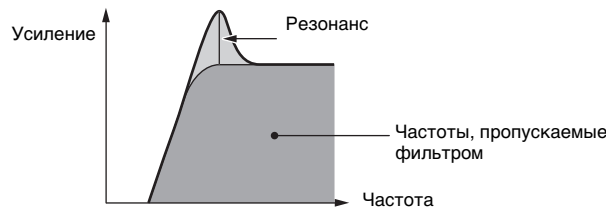
Common/Audio

**HPF (Фильтр верхних частот)**

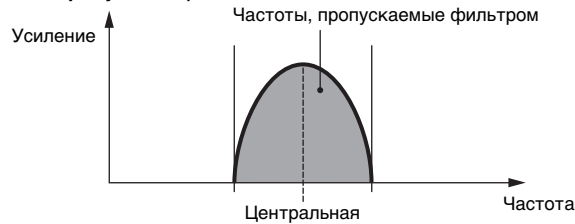
**LPF12 + HPF12:** комбинация фильтра низких частот (-12 дБ/окт.) и фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.), подключенных последовательно. При выборе этого типа фильтра предусмотрена возможность установки значений параметров HPF Cutoff (Частота среза фильтра высоких частот) и HPF Key Follow Sensitivity (Чувствительность фильтра высоких частот для смежных клавиш).

**LPF6 + HPF12:** комбинация фильтра низких частот (-6 дБ/окт.) и фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.), подключенных последовательно. При выборе этого типа фильтра предусмотрена возможность установки значений параметров HPF Cutoff (Частота среза фильтра высоких частот) и HPF Key Follow Sensitivity (Чувствительность фильтра высоких частот для смежных клавиш).

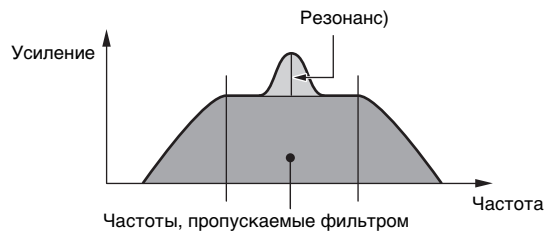
**HPF24D:** динамический фильтр высоких частот (-24 дБ/окт.) с типовым цифровым звуковым сигналом. Этот фильтр может производить более выраженный резонансный эффект.



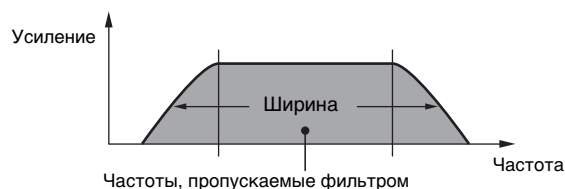
**HPF12:** динамический фильтр высоких частот (-12 дБ/окт.).

**BPF (Фильтр полосы пропускания)**

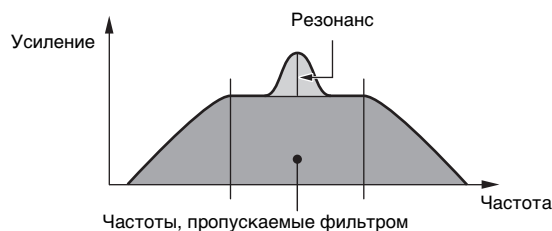
**BPF12D:** комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.) с цифровым звуком.



**BPFw:** BPF (-12 дБ/окт.) с комбинацией фильтра низких частот и фильтра высоких частот, обеспечивающей настройку более широкого частотного диапазона.



**BPF6:** комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-6 дБ/окт.).

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

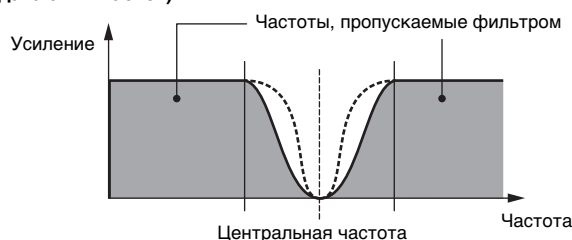
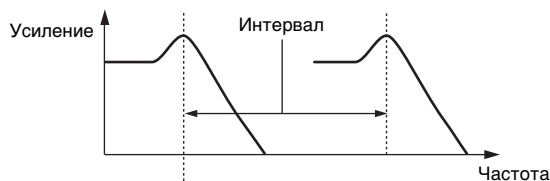
Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

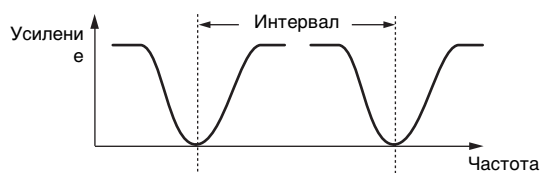


Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

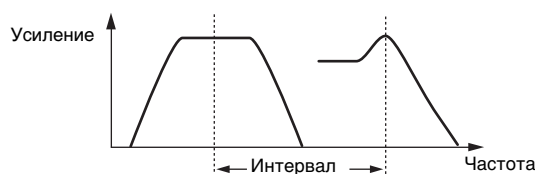
Common/Audio

**BEF (Фильтр подавления частот)****BEF12:** фильтр подавления частот (-12 дБ/окт).**BEF6:** фильтр подавления частот (-6 дБ/окт).**DualLPF:** параллельно соединены два фильтра низких частот (-12 дБ/окт). Предусмотрена возможность редактирования интервала между двумя частотами среза.

Нижняя частота среза задается непосредственно на экране (а верхняя частота среза задается автоматически)

**DualHPF:** параллельно соединены два фильтра высоких частот (-12 дБ/окт).**DualBPF:** параллельно соединены два фильтра полосы пропускания (-6 дБ/окт).**DualBEF:** два последовательно подключенных фильтра подавления частот (-6 дБ/окт).

Нижняя частота среза задается непосредственно на экране (а верхняя частота среза задается автоматически)

**LPF12 + BPF6:** комбинация фильтра низких частот (-12 дБ/окт) и фильтра полосы пропускания (-6 дБ/окт), подключенных параллельно. Предусмотрена возможность редактирования интервала между двумя частотами среза.

Нижняя частота среза задается непосредственно на экране (а верхняя частота среза задается автоматически)

**Cutoff (Частота среза)**

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

**Настройки:** 0–255**Cutoff/Vel (Чувствительность частоты среза к силе нажатия)**

Определяет, как частота среза реагирует на показатель силы нажатия при проигрывании нот.

**Настройки:** -64 – +63**Положительные значения:** сильные нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению частоты среза.**Отрицательные значения:** мягкие нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению частоты среза.**0:** частота среза не изменяется, независимо от показателя силы нажатия.Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Resonance (Резонанс)

### Ширина

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

Этот параметр не отображается в зависимости от выбранного типа фильтра.

**Настройки:** 0–127

### Cutoff/Key (Чувствительность последовательности клавиш для среза)

Определяет степень, с которой ноты (в частности, позиция нот или диапазон октав) влияют на параметр частоты среза для фильтра высоких частот (см. выше). Следующий параметр Center Key используется как базовая частота среза для данного параметра.

**Настройки:** -200% – +200%

**Положительные значения:** снижают частоту среза для низких нот и повышают для высоких нот.

**Отрицательные значения:** повышают частоту среза для низких нот и снижают для высоких нот.

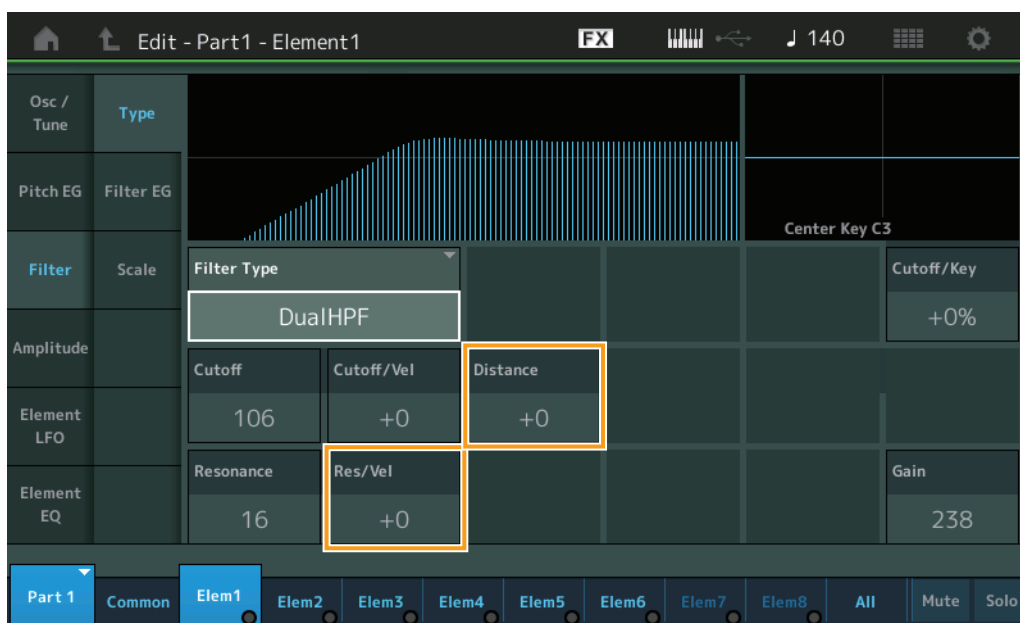
### Center Key (Центральная клавиша чувствительности последовательности клавиш для среза)

Индикация того, что центральной нотой для Cutoff/Key (см. выше) является C3. Учтите, что это поле служит только для индикации и его значение изменить нельзя.

## Gain (Усиление)

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

### ■ В случае типа фильтра с параметрами Distance (Интервал) и Res/Vel



### Distance (Интервал)

Определяет интервал между частотами среза для типов Dual Filter и фильтра LPF12 + BPF6. Этот параметр не отображается в зависимости от выбранного типа фильтра.

**Настройки:** -128 – +127

### Res/Vel (Чувствительность резонанса к силе нажатия)

Определяет степень реакции резонанса на показатель силы нажатия клавиш при проигрывании нот. Этот параметр не отображается в зависимости от выбранного типа фильтра.

**Настройки:** -64 – +63

**Положительные значения:** чем выше показатель силы нажатия, тем больше резонанс.

**Отрицательные значения:** чем ниже показатель силы нажатия, тем больше резонанс.

**0:** резонанс не изменяется.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

Osc

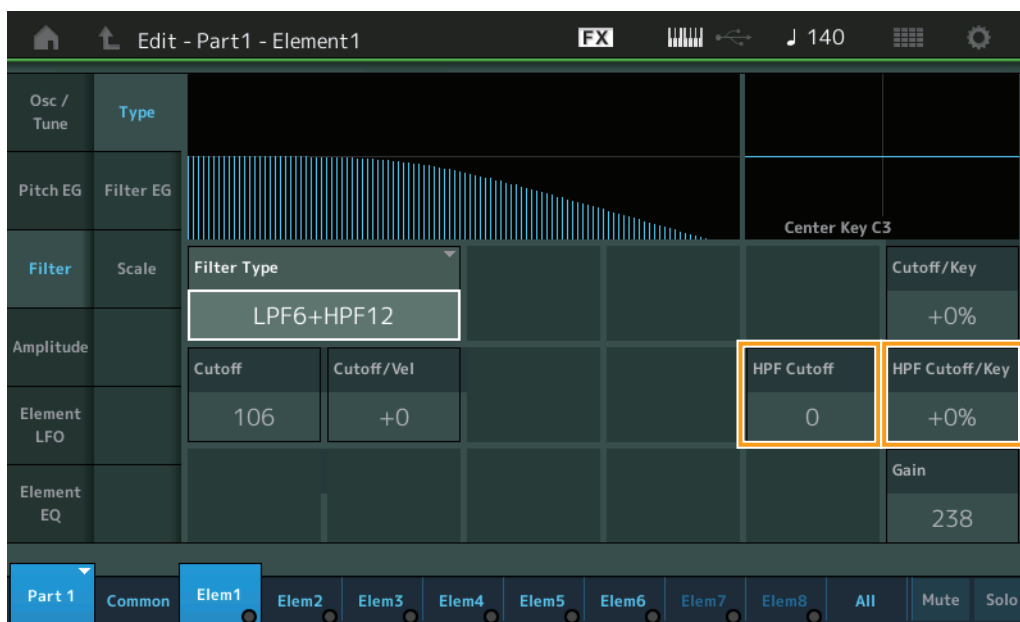
Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ В случае типа фильтра с параметрами HPF Cutoff и HPF Cutoff/Key

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

### HPF Cutoff (Частота среза фильтра высоких частот)

Определяет центральную частоту для параметра Key Follow (см. ниже) фильтра высоких частот. Этот параметр доступен только при выборе фильтра одного из следующих типов: LPF12 + HPF12 или LPF6 + HPF12.

**Настройки:** 0–255

### HPF Cutoff/Key (Чувствительность последовательности клавиш для среза фильтра высоких частот)

Определяет степень, с которой ноты (в частности, позиция нот или диапазон октав) влияют на параметр частоты среза для фильтра высоких частот. Этот параметр доступен только при выборе фильтра одного из следующих типов: LPF12 + HPF12 или LPF6 + HPF12.

**Настройки:** -200% – +200%

**Положительные значения:** снижают частоту среза для низких нот и повышают для высоких нот.

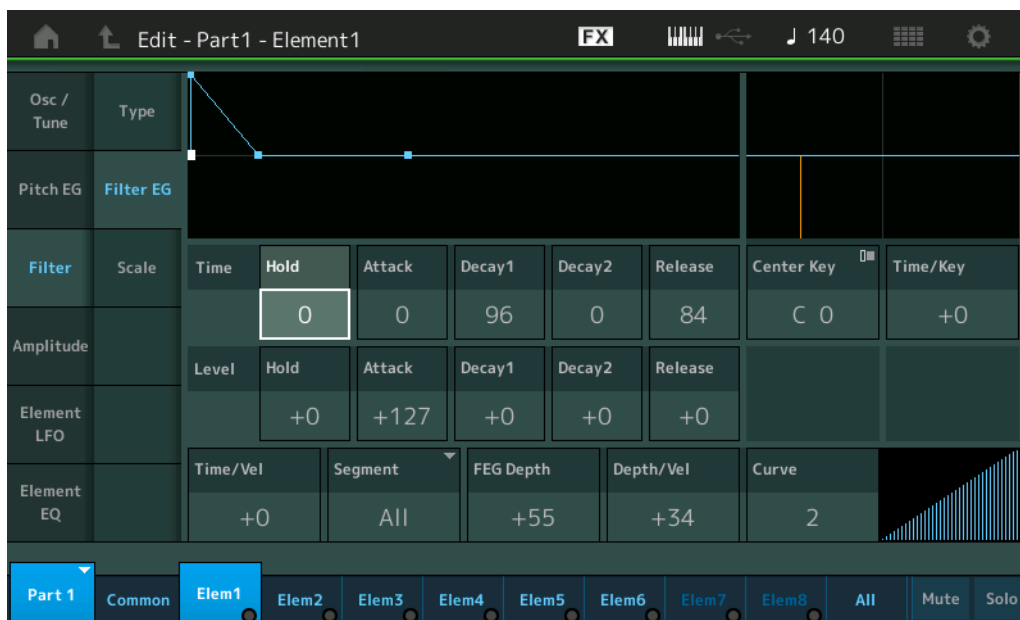
**Отрицательные значения:** повышают частоту среза для низких нот и снижают для высоких нот.

## Filter EG (Генератор огибающих фильтра)

На экране Filter EG (Генератор огибающих фильтра) можно выполнить все настройки времени и уровня для генератора огибающих фильтра и таким образом определить, как звук меняется с течением времени для элементов. Это можно использовать для управления изменением звука от момента нажатия ноты на клавиатуре до момента прекращения звука.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] → [Filter EG]



Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|                | Hold (Удержание)  | Attack (Атака) | Decay1 (Затухание 1) | Decay2 (Затухание 2) | Release (Концевое затухание) |
|----------------|-------------------|----------------|----------------------|----------------------|------------------------------|
| <b>Время</b>   | Время удержания   | Время атаки    | Время затухания 1    | Время затухания 2    | Время концевое затухания     |
| <b>Уровень</b> | Уровень удержания | Уровень атаки  | Уровень затухания 1  | Уровень затухания 2  | Уровень концевое затухания   |

**Настройки:** Time (Время): 0–127  
Level (Уровень): -128 – +127

### Time/Key (Чувствительность временной последовательности клавиш для генератора огибающей высоты)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени генератора огибающих фильтра. Основная скорость изменения для генератора огибающих фильтра наблюдается при ноте, указанной параметром Center Key (Центральная клавиша) (см. ниже).

**Настройки:** -64 – +63

**Положительные значения:** высокие ноты вызывают большую скорость генератора огибающих фильтра, а низкие ноты — малую скорость.

**Отрицательные значения:** высокие ноты вызывают малую скорость генератора огибающих фильтра, а низкие ноты — высокую скорость.

**0:** скорость переходного процесса генератора огибающих фильтра не меняется, независимо от воспроизводимой ноты.

### Center Key (Центральная клавиша чувствительности временной последовательности клавиш для генератора огибающих фильтра)

Определяет центральную ноту для параметра Time/Key (см. выше).

**Настройки:** C-2 – G8

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Time/Vel (Чувствительность времени генератора огибающих фильтра к силе нажатия) Segment (Сегмент чувствительности времени генератора огибающих фильтра к показателю силы нажатия)

Определяет, как меняется продолжительность переходного процесса (скорость) генератора огибающих фильтра в зависимости от показателя силы нажатия клавиш. Выберите Segment (Сегмент), затем задайте соответствующий параметр Time/Vel.

**Настройки:** Time/Vel: -64 – +63

**Положительные значения:** высокий показатель силы нажатия приводит к высокой скорости переходного процесса генератора огибающих фильтра, а низкий показатель силы нажатия — к низкой скорости.

**Отрицательные значения:** высокий показатель силы нажатия приводит к низкой скорости переходного процесса генератора огибающих фильтра, а низкий показатель силы нажатия — к высокой скорости.

**0:** скорость передачи высоты звука не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

**Настройки:** Segment (Сегмент): Attack (Атака), Atk + Dcy (Атака + Затухание), Decay (Затухание), Atk + Rls (Атака + Концевое затухание), All (Все)

**Attack:** значение параметра Time/Vel влияет на время атаки.

**Atk + Dcy:** значение параметра Time/Vel влияет на время Attack/Decay1.

**Decay:** параметр Time/Vel воздействует на время первичного затухания.

**Atk + Rls:** значение параметра Time/Vel воздействует на время атаки / концевого затухания.

**All:** параметр Time/Vel воздействует на все параметры времени FEG (Генератор огибающей высоты).

## FEG Depth (Глубина генератора огибающей фильтра)

Частота диапазона среза для генератора огибающих фильтра.

**Настройки:** -64 – +63

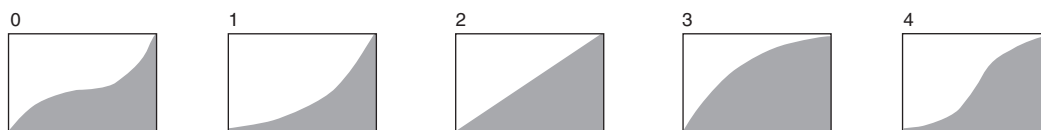
## Depth/Vel (Чувствительность глубины генератора огибающей фильтра к показателю силы нажатия)

### Curve (Кривая чувствительности глубины генератора огибающей фильтра к показателю силы нажатия)

Определяет, как диапазон частоты среза реагирует на показатель силы нажатия при проигрывании нот на клавиатуре. Параметр Curve позволяет выбрать одну из пяти различных встроенных кривых силы нажатия (графически представленных на экране), определяющих, как сила нажатия воздействует на глубину генератора огибающей фильтра. На приведенных ниже рисунках вертикальная ось указывает на изменение частоты среза, а горизонтальная ось указывает на скорость.

**Настройки:** Depth/Vel: -64 – +63

**Настройки:** Curve (Кривая): 0–4



**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о FEG (Генератор огибающей фильтра) см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

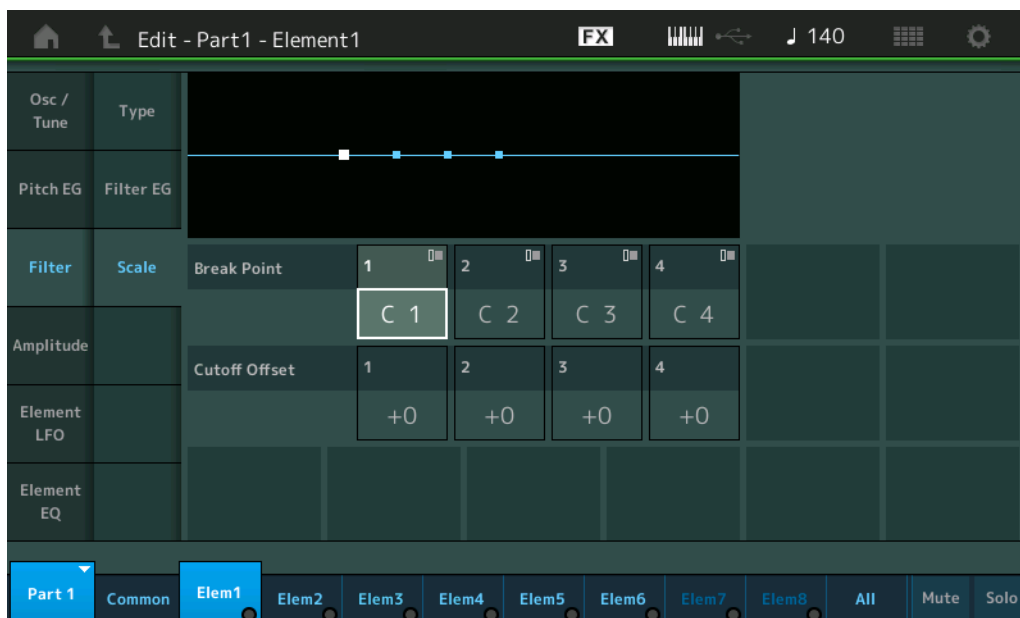
## Scale (Шкала фильтра)

На экране шкалы фильтра можно задать параметры, связанные с высотой шкалой фильтра для элементов.

Параметр Filter Scale (Шкала фильтра) управляет частотой среза фильтра в соответствии с положением нот на клавиатуре.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] → [Scale]



### Break Point 1–4 (Контрольная точка 1–4)

Определяет четыре контрольных точки путем указания соответственных номеров нот.

**Настройки:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Break Point 1–4 (Точки разделения 1–4) будут автоматически упорядочены на клавиатуре в порядке возрастания.

### Cutoff Offset 1–4 (Смещение среза 1–4)

Определяет значение коррекции для частоты среза в каждой контрольной точке.

**Настройки:** -128 – +127

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

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Сведения о примерах настройки для масштабирования фильтра см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

▶ Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

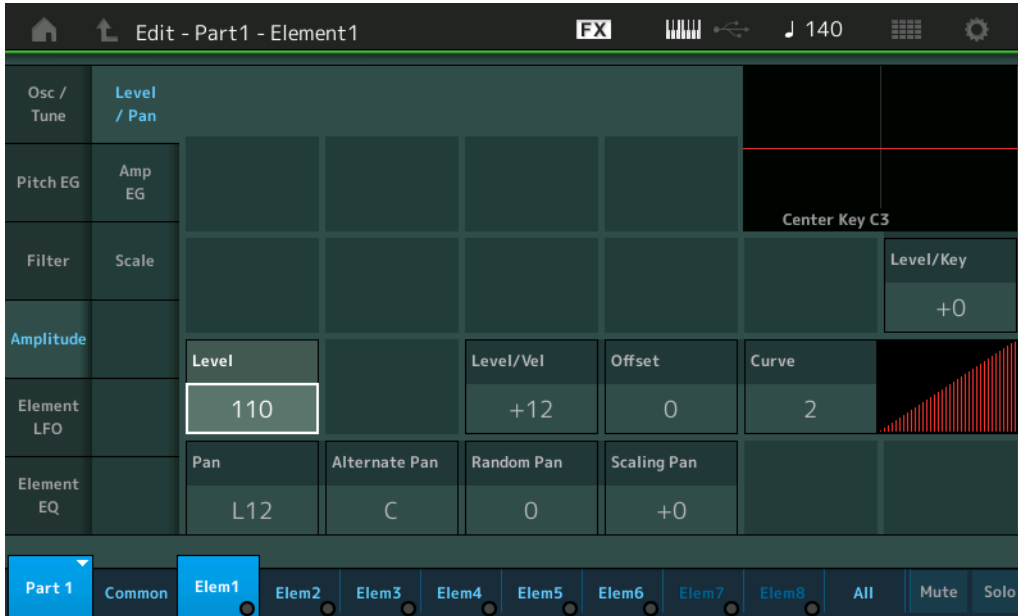
## Amplitude (Амплитуда)

## Level/Pan (Уровень/панорама)

На этом экране можно установить параметры уровня и панорамы для каждого отдельного элемента.

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Level/Pan] (Уровень/панорама)



## Level (Уровень)

Определяет уровень выходного сигнала для элемента.

**Настройки:** 0–127

## Level/Vel (Чувствительность уровня к силе нажатия)

## Offset (Коррекция чувствительности уровня к силе нажатия)

## Curve (Кривая чувствительности уровня к силе нажатия)

Определяет, какой фактический показатель силы нажатия генерируется в соответствии с показателем силы нажатия клавиш при проигрывании нот на клавиатуре. Параметр смещения повышает или понижает уровень, определенный параметром чувствительности уровня к показателю силы нажатия Level/Vel.

Если результат выше 127, скорость равна 127. Параметр Curve позволяет выбрать одну из пяти различных встроенных кривых силы нажатия (графически представленных на экране), определяющих, как сила нажатия воздействует на фактическую скорость. На приведенных ниже рисунках вертикальная ось указывает фактическую скорость, а горизонтальная ось указывает на скорость, с которой играют ноты.

**Настройки:** Level/Vel: -64 – +63

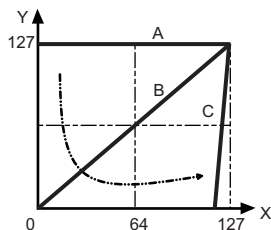
**Положительные значения:** сильные нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

**Отрицательные значения:** мягкие нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

**0:** выходной уровень не изменяется.

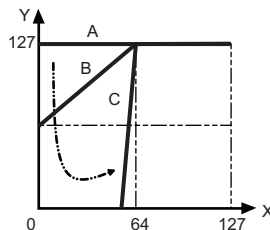
**Настройки:** Offset (Коррекция): 0–127

Смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия = 0

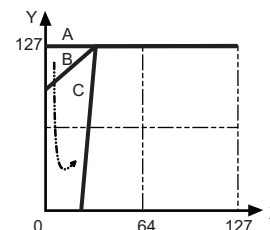


A: чувствительность уровня к силе нажатия = 0  
B: чувствительность уровня к силе нажатия = 32  
C: чувствительность уровня к силе нажатия = 64  
X: сила нажатия при проигрывании ноты  
Y: фактический результирующий показатель силы нажатия (воздействующий на тон-генератор)

Смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия = 64



Смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия = 96



Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

## Common

## Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

## Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

## ▶ Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

## All Element

Osc

Balance

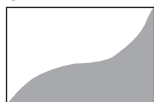
Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

Настройки: Curve (Кривая): 0–4

0



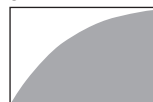
1



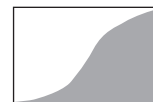
2



3



4



## Pan (Панорама элемента)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного элемента.

Настройки: L63 – C (центр) – R63

## Alternate Pan (Альтернативная панорама)

Определяет величину смещения панорамы звучания влево или вправо попеременно для каждой нажимаемой ноты. Значение параметра Pan (см. выше) используется как базовая направленность панорамы звучания.

Настройки: L64–C–R63

## Random Pan (Случайная панорама)

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

Настройки: 0–127

## Scaling Pan (Масштабирование панорамы)

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

Настройки: -64 – +0 – +63

**Положительные значения:** перемещают позицию панорамирования влево для низких нот и вправо для высоких нот.

**Отрицательные значения:** перемещают позицию панорамирования вправо для низких нот и влево для высоких нот.

## Level/Key (Чувствительность уровня к последовательности клавиш)

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

Настройки: -64 – +0 – +63

**Положительные значения:** снижают уровень выходного сигнала для низких нот и повышают для высоких нот.

**Отрицательные значения:** повышают уровень выходного сигнала для низких нот и снижают для высоких нот.

## Center Key (Центральная клавиша чувствительности уровня к последовательности клавиш)

Индикация того, что центральной нотой для Level/Key (см. выше) является C3. Учтите, что это поле служит только для индикации и его значение изменить нельзя.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

▶ Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

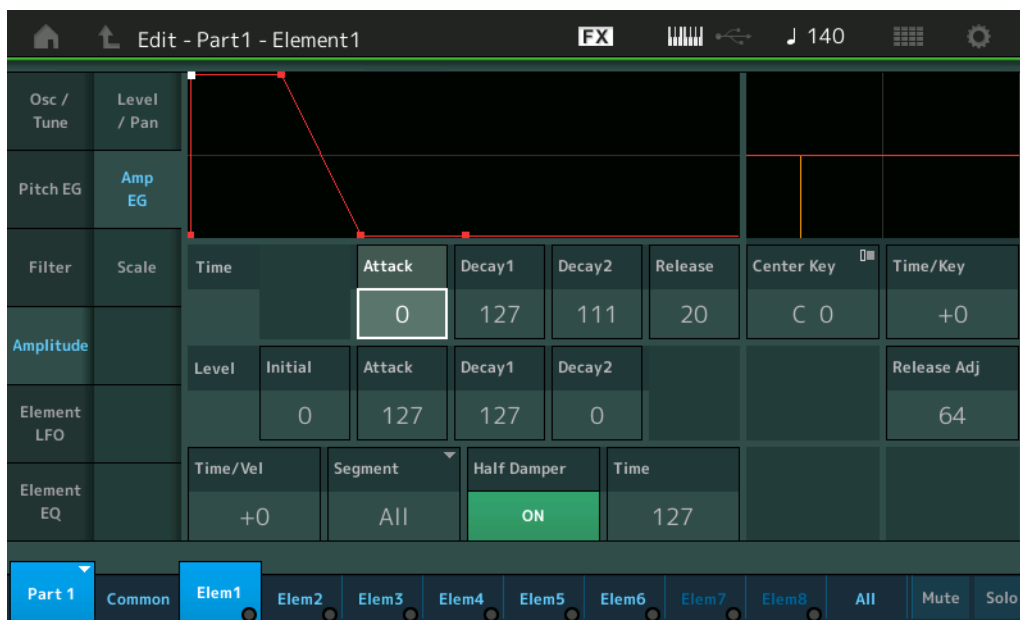


## Amp EG (Генератор амплитудных огибающих)

На экране генератора амплитудных огибающих можно выполнить все настройки времени и уровня для генератора амплитудных огибающих и таким образом определить, как громкость звука меняется с течением времени. Используя AEG, можно управлять изменением громкости от момента начала звучания до момента прекращения звука.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Amp EG]



Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|                | Initial (Исходный) | Attack (Атака) | Decay1 (Затухание 1) | Decay2 (Затухание 2) | Release (Концевое затухание) |
|----------------|--------------------|----------------|----------------------|----------------------|------------------------------|
| <b>Время</b>   | –                  | Время атаки    | Время затухания 1    | Время затухания 2    | Время концевого затухания    |
| <b>Уровень</b> | Начальный уровень  | Уровень атаки  | Уровень затухания 1  | Уровень затухания 2  | –                            |

**Настройки:** Time (Время): 0–127  
Level (Уровень): 0–127

### Time/Key (Чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени генератора амплитудных огибающих. Следующий параметр Center Key (ниже) используется как базовая амплитуда для данного параметра.

**Настройки:** -64 – +63

**Положительные значения:** высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкие ноты — низкую скорость.

**Отрицательные значения:** высокие ноты вызывает низкую скорость передачи генератора амплитудных огибающих, а низкие ноты — высокую скорость.

**0:** скорость передачи генератора амплитудных огибающих не меняется, независимо от воспроизводимой ноты.

### Center Key (Центральная клавиша чувствительности временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих)

Определяет центральную ноту для параметра Time/Key (см. выше). При проигрывании центральной клавиши поведение генератора амплитудных огибающих соответствует фактическим настройкам.

**Настройки:** C -2 – G8

### Release Adj. (регулировка концевого затухания центральной клавиши чувствительности временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих)

Определяет чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих к концевому затуханию генератора амплитудных огибающих. Чем ниже значение, тем меньше чувствительность.

**Настройки:** 0–127

**127:** Устанавливает чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих к значению Decay1 (Затухание 1) или Decay2 (Затухание 2).

**0:** не имеет никакого эффекта на чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Time/Vel (Чувствительность времени генератора амплитудных огибающих к показателю силы нажатия)****Segment (Сегмент чувствительности времени генератора амплитудных огибающих к показателю силы нажатия)**

Определяет, как меняется продолжительность переходного процесса (скорость) генератора амплитудных огибающих в зависимости от показателя силы нажатия клавиш. Выберите Segment (Сегмент), затем задайте соответствующий параметр Time/Vel.

**Настройки:** Time/Vel: -64 – +63

**Положительные значения:** высокий показатель силы нажатия приводит к высокой скорости переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкий показатель силы нажатия — к низкой скорости.

**Отрицательные значения:** высокий показатель силы нажатия приводит к низкой скорости переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкий показатель силы нажатия — к высокой скорости.

**0:** скорость передачи генератора амплитудной огибающей не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

**Настройки:** Segment (Сегмент): Attack (Атака), Atk + Dcy (Атака + Затухание), Decay (Затухание), Atk + Rls (Атака + Концевое затухание), All (Все)

**Attack:** значение параметра Time/Vel влияет на время атаки.

**Atk + Dcy:** значение параметра Time/Vel влияет на время Attack/Decay1.

**Decay:** параметр Time/Vel воздействует на время первичного затухания.

**Atk + Rls:** значение параметра Time/Vel воздействует на время атаки / концевого затухания.

**All:** параметр Time/Vel воздействует на все параметры времени AEG.

**Half Damper (Переключатель полудемпфера)**

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

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Time (Время полудемпфера)**

Определяет, насколько быстро полностью затухает звук после отпущения клавиши, когда удерживается нажатым ножной контроллер FC3 с включенным параметром Half Damper Switch (Переключатель полудемпфера). Этот параметр недоступен, если переключатель полудемпфера отключен.

**Настройки:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о AEG (Генератор амплитудных огибающих) см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

▶ Amp EG

Scale

Element LFO

Element EQ

**All Element**

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

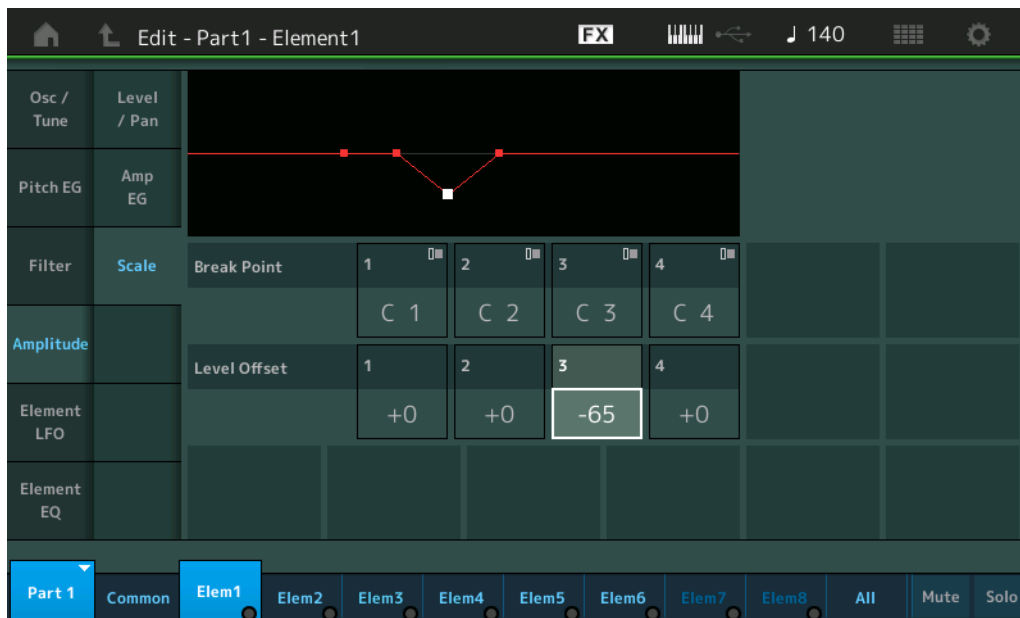
Common/Audio

## Scale (Шкала амплитуды)

На экране Amplitude Scale (Шкала амплитуды) можно установить параметры шкалы амплитуды для каждой клавиши ударных. Функция шкалы амплитуды служит для управления амплитудой выходного уровня в соответствии с положением нот на клавиатуре.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Scale]



### Break Point 1–4 (Контрольная точка 1–4)

Определяет контрольные точки шкалы амплитуды путем указания соответствующих номеров нот.

**Настройки:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Break Point 1–4 (Точки разделения 1–4) будут автоматически упорядочены на клавиатуре в порядке возрастания.

### Level Offset 1–4 (Смещение уровня 1–4)

Определяет значение смещения уровня каждой контрольной точки шкалы амплитуды.

**Настройки:** -128 – +127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Примеры настроек для масштабирования амплитуды см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

▶ Scale

Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Element LFO (Низкочастотный осциллятор элемента)

На экране Element LFO (Низкочастотный осциллятор элемента) можно установить параметры каждого элемента, связанные с низкочастотным осциллятором.

Блок низкочастотного осциллятора (LFO) элемента создает низкочастотный сигнал. Сигнал с низкочастотного осциллятора можно использовать для изменения высоты звука, фильтра и амплитуды.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Element LFO]

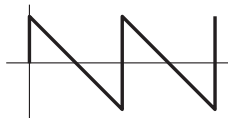


### LFO Wave (Волна низкочастотного осциллятора)

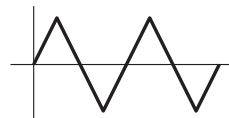
Служит для выбора волновой формы LFO, используемой для изменения звука.

**Настройки:** Saw, Triangle, Square

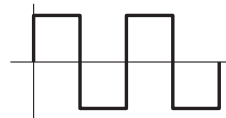
Saw (Пилообразная волна)



Triangle (Треугольная волна)



Square (Прямоугольная волна)



### Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора)

Переключает диапазон скорости LFO (Низкочастотный осциллятор) между старым обычным диапазоном (Выкл.: 0–63) и новым расширенным диапазоном (Он (Вкл.): 0–415).

При необходимости сохранить совместимость со старым параметром (MODX версии 1.10 или более ранней/MONTAGE версии 2.50 или более ранней), установите для этого параметра значение Off (Выкл.).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Speed (Скорость низкочастотного осциллятора)

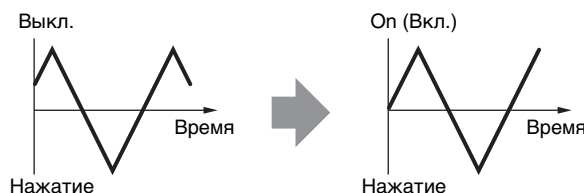
Регулирует скорость колебаний низкочастотного осциллятора. Чем больше значение, тем выше скорость. Максимальное значение изменяется в зависимости от настройки Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора).

**Настройки:** 0–63 или 0–415

### Key On Reset (Сброс второго низкочастотного осциллятора при каждом нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс низкочастотного осциллятора каждый раз при проигрывании ноты.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)



Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### ▶ Element LFO

Element EQ

### All Element

Osc

Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Delay (Время задержки низкочастотного осциллятора)**

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

**Настройки:** 0–127

**Fade In (Время усиления низкочастотного осциллятора)**

Определяет период времени постепенного усиления эффекта низкочастотного осциллятора (по истечении времени задержки, определяемого параметром Delay (Задержка)).

**Настройки:** 0–127

**Pitch Mod (Глубина модуляции высоты звука низкочастотного осциллятора)**

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

**Настройки:** 0–127

**Filter Mod (Глубина модуляции фильтра низкочастотного осциллятора)**

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

**Настройки:** 0–127

**Amp Mod (Глубина амплитудной модуляции низкочастотного осциллятора)**

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

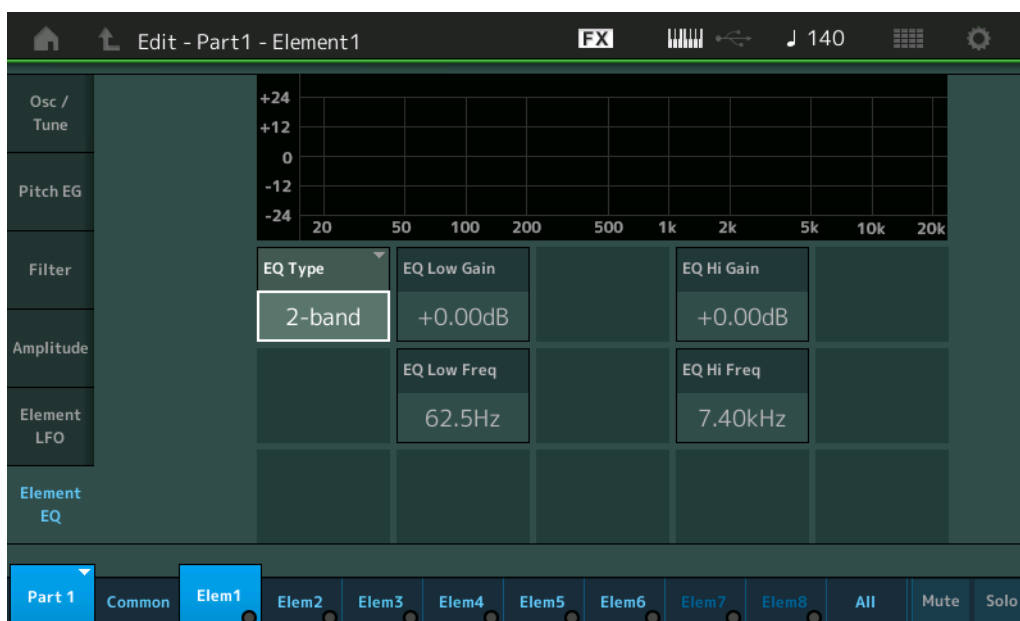
**Настройки:** 0–127

**Element EQ (Эквалайзер элемента)**

На экране Element EQ (Эквалайзер элемента) можно установить параметры каждого элемента, связанные с эквалайзером.

**Последовательность  
действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Element EQ]

**EQ Type (Тип эквалайзера элемента)**

Определяет тип эквалайзера.

**Настройки:** 2 Band (2-полосный), PEQ (Параметрический эквалайзер), Boost6 (Усиление 6 дБ), Boost12 (Усиление 12 дБ), Boost18 (Усиление 18 дБ), Thru (Сквозной)

**2-band:** это «ступенчатый» эквалайзер, сочетающий отдельные высокочастотную и низкочастотную полосы.

**PEQ:** параметрический эквалайзер применяется для ослабления или усиления уровней сигнала в зоне, определяемой параметром Frequency (Частота).

**Boost6, Boost12, Boost18:** эти типы можно использовать для усиления уровня сигнала целиком на 6 дБ, 12 дБ и 18 дБ соответственно.

**Thru:** при этом значении сигнал обходит эквалайзеры и не подвергается воздействию.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

**Common****Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

Control Assign

Receive SW

**Element**

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

▶ Element LFO

▶ Element EQ

**All Element**

Osc

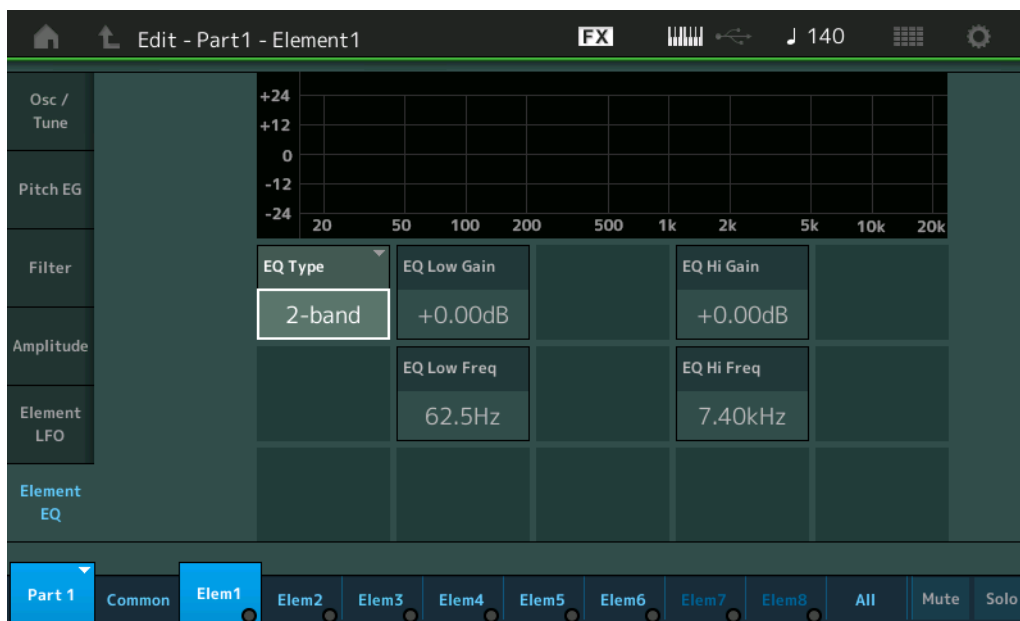
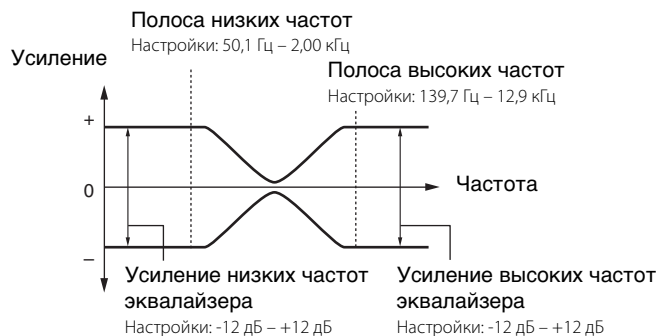
Balance

**Copy or Exchange  
Элементы**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ Если для EQ Type (Тип эквалайзера) задано значение 2-band (2-полосный)



### EQ Low Gain (Усиление низких частот эквалайзера элемента)

Определяет уровень усиления для низких частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### EQ Hi Gain (Усиление высоких частот эквалайзера элемента)

Определяет уровень усиления для высоких частот.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### EQ Low Freq (Низкая частота эквалайзера элемента)

Определяет частоту для низких частот.

**Настройки:** 50,1 Гц – 2,00 кГц

### EQ Hi Freq (Высокая частота эквалайзера элемента)

Определяет частоту для высоких частот.

**Настройки:** 139,7 Гц – 12,9 кГц

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

#### ▶ Element EQ

#### All Element

Osc

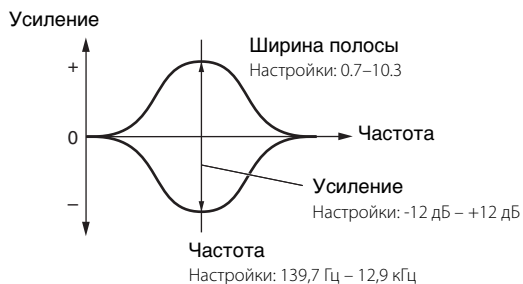
Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## ■ Если для EQ Type (Тип эквалайзера) задано значение P.EQ



### EQ Gain (Усиление эквалайзера элемента)

Определяет уровень усиления частоты, заданной в EQ Freq (Частота эквалайзера элемента).

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### EQ Freq (Частота эквалайзера элемента)

Определяет частоту для ослабления/усиления.

**Настройки:** 139,7 Гц – 12,9 кГц

### EQ Q (Эквалайзер Q элемента)

Служит для изменения уровня сигнала на частоте, заданной параметром Frequency, для создания разных характеристик частотной кривой.

**Настройки:** 0.7–10.3

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о структуре эквалайзера см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

Osc / Tune

Pitch EG

Filter

Type

Filter EG

Scale

Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

Element LFO

▶ Element EQ

#### All Element

Osc

Balance

Copy or Exchange  
Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Element All (Все элементы)

### Osc (Осциллятор)

На экране осциллятора можно задать параметры, связанные с осциллятором, для восьми элементов.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → [All] → [Osc]



### SW (Переключатель для элемента)

Определяет, активен ли каждый элемент.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### XA Control (Управление расширенной артикуляцией)

Определяет работу функции расширенной артикуляции — Expanded Articulation (XA) — для элемента.

Функция XA — это сложная система тон-генератора, которая позволяет пользователю более эффективно использовать технологии воссоздания естественного звучания и исполнения. Расширенная артикуляция также обеспечивает другие уникальные режимы и попеременную смену звуков при игре. Сведения о функции XA см. в разделе «Блок тон-генератора» главы «Основная структура» на стр. 6.

**Настройки:** Normal (Обычный), Legato (Легато), Key Off (Клавиша отпущена), Cycle (Цикл), Random (Случайный), A.SW1 On (Включен назначаемый переключатель 1), A.SW2 On (Включен назначаемый переключатель 2), A.SW Off (Выключен назначаемый переключатель 1)

**Normal:** элемент звучит обычно при каждом проигрывании ноты.

**Legato:** если значение параметра Mono/Poly (Монофония/полифония) установлено в значение Mono, этот элемент при игре легато на клавиатуре (при нажатии следующей ноты до отпущения предыдущей ноты) будет воспроизводиться вместо того, для которого значение параметра XA Control — Normal.

**Key Off:** элемент будет звучать обычно при каждом отпуске ноты.

**Cycle:** каждый элемент звучит по-своему в соответствии с порядковым номером. Другими словами, при проигрывании первой ноты звучит элемент 1, при проигрывании второй ноты — элемент 2 и т. д.

**Random:** каждый элемент будет звучать случайным образом при каждом проигрывании ноты.

**A.SW1 On:** если кнопка [ASSIGN 1] включена, элемент звучит.

**A.SW2 On:** если кнопка [ASSIGN 2] включена, элемент звучит.

**A.SW Off:** элемент будет звучать, когда кнопки [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2] выключены.

### Group (Группа элементов)

Определяет группу для параметра XA Control (Управление расширенной артикуляцией). Все элементы с одинаковым типом возможностей расширенной артикуляции должны иметь одинаковый номер группы. Эта настройка не применяется, если параметрам XA Control (Управление расширенной артикуляцией) для всех элементов присвоено значение Normal (Обычный).

**Настройки:** 1–8

### Waveform (Имя волновой формы)

Указывает имя волновой формы для каждого элемента.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

#### Common

##### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

#### Element

##### Osc / Tune

##### Pitch EG

##### Filter

Type

Filter EG

Scale

##### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

##### Element LFO

##### Element EQ

#### All Element

▶ Osc

Balance

#### Copy or Exchange Элементы



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждый элемент. Любой элемент будет звучать только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателя силы нажатия. Если указать первым максимальное значение, а вторым — минимальное значение, например «93–34», то диапазон показателей силы нажатия будет охватывать две области «1–34» и «93–127».

**Настройки:** 1–127

## Note Limit (Нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для каждого элемента путем указания самой низкой и самой высокой ноты. Каждый элемент будет звучать только для нот, воспроизводимых в указанном для этого элемента диапазоне. Если вначале указать самую высокую ноту, а затем самую низкую, например C5–C4, то диапазон нот будет включать в себя область C -2 – C4 и C5–G8.

**Настройки:** C -2 – G8

## Balance (Баланс)

На экране Balance (Баланс) можно задать параметры, связанные с уровнем, высотой звука и панорамированием, для восьми элементов.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → [All] → [Balance]

| Osc     | SW | Coarse | Fine | Cutoff | Pan | Level |
|---------|----|--------|------|--------|-----|-------|
| Balance | 1  | +0     | +0   | 106    | L12 | 110   |
|         | 2  | +0     | +0   | 106    | R12 | 98    |
|         | 3  | -12    | +0   | 104    | C   | 98    |
|         | 4  | +0     | +0   | 106    | C   | 63    |
|         | 5  | +0     | +0   | 106    | C   | 127   |
|         | 6  | +0     | +0   | 106    | C   | 100   |
|         | 7  | +0     | +0   | 106    | C   | 127   |
|         | 8  | +0     | +0   | 106    | C   | 113   |

## SW (Переключатель для элемента)

Определяет, активен ли каждый элемент.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Coarse (Грубая подстройка)

Определяет высоту звука для каждого элемента в полутонах.

**Настройки:** -48 – +48

## Fine (Тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждого элемента.

**Настройки:** -64 – +63

## Cutoff (Частота среза)

Определяет частоту среза для каждого элемента.

**Настройки:** 0–255

## Pan (Панорама элемента)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для каждого элемента.

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

## Level (Уровень)

Определяет уровень каждого элемента.

**Настройки:** 0–127

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

Control Assign

Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type

Filter EG

Scale

#### Amplitude

Level / Pan

Amp EG

Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

▶ Osc

▶ Balance

### Copy or Exchange Элементы

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

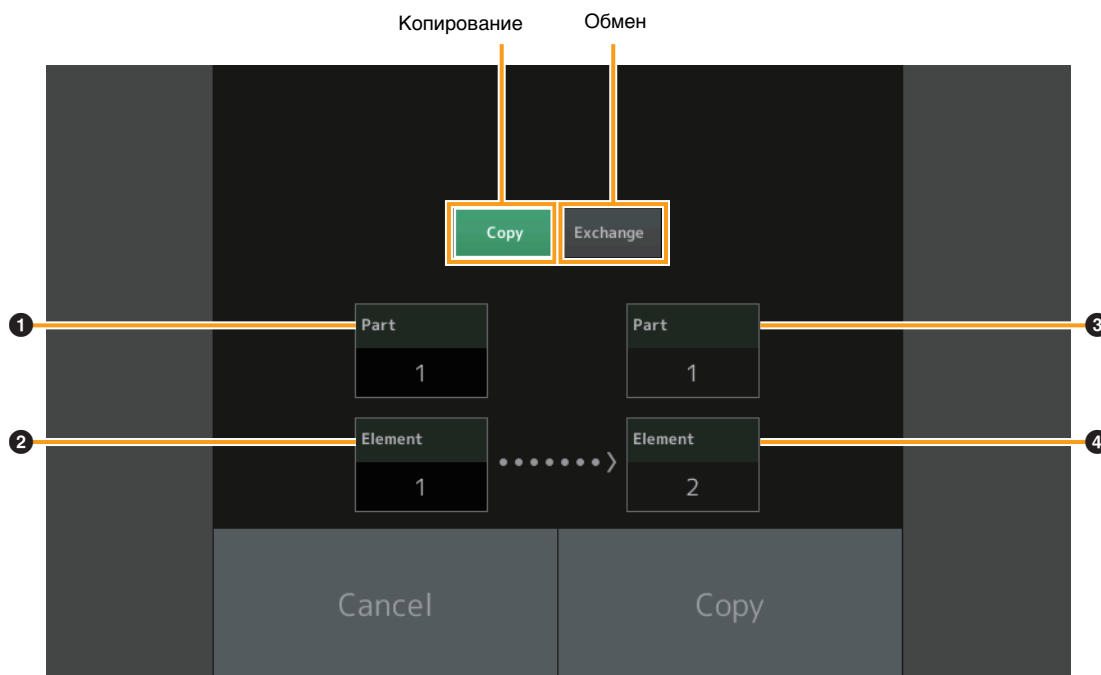
Common/Audio

## ■ Копирование или замена элементов

Можно копировать или менять элементы.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор элемента для копирования → [SHIFT] + [EDIT]



**ПРИМЕЧАНИЕ** Копирование или обмен данными между разными типами партий (например, между элементами и операторами) невозможен.

### Copy (Копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Copy (Копирование) элементов.

### Exchange (Обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Exchange (Замена) элементов.

#### ❶ Партия для копирования (или замены)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Выбранная в данный момент партия настраивается автоматически, и эти настройки не могут быть изменены.

#### ❷ Элемент для копирования (или замены)

#### ❸ Копирование (или замена) партии назначения

#### ❹ Копирование (или замена) элемента назначения

Normal Part (AWM2) Edit  
(Редактирование обычной  
партии (AWM2))

### Common

#### Part Settings

General  
Pitch  
Zone Settings  
Zone Transmit

#### Effect

Routing  
Ins A  
Ins B  
EQ  
Ins Assign

#### Arpeggio

Common  
Individual  
Advanced

#### Motion Seq

Common  
Lane

#### Mod / Control

Part LFO  
Control Assign  
Receive SW

### Element

#### Osc / Tune

#### Pitch EG

#### Filter

Type  
Filter EG  
Scale

#### Amplitude

Level / Pan  
Amp EG  
Scale

#### Element LFO

#### Element EQ

### All Element

Osc  
Balance

### Copy or Exchange Элементы

# Редактирование партии ударных

Любая партия ударных может содержать до 73 клавиш ударных, назначенных для нот на клавиатуре (C0–C6). Предусмотрено два типа экранов редактирования партии ударных: экран Key Common Edit (Редактирование общих параметров клавиши) для редактирования параметров, применяемых ко всем клавишам ударных, и экран Key Edit (Редактирование клавиши) для редактирования отдельных клавиш. В данном разделе описаны параметры для экранов Key Common Edit (Редактирование общих параметров клавиши) и Key Edit (Редактирование параметров клавиши).

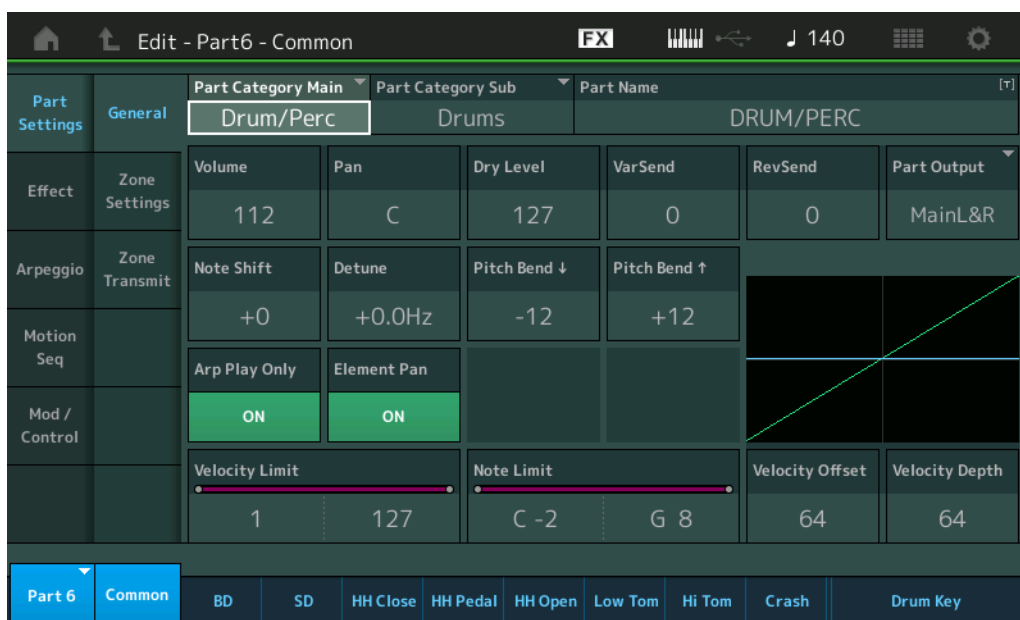
## Экран Key Common Edit (Common) (Редактирование общих параметров клавиши (общие))

### Part Settings (Настройки партии)

#### General (Общие)

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Клавиша ударных [Common] → [Part Settings] → [General]



#### Part Category Main (Главная категория партии)

#### Part Category Sub (Подкатегория партии)

Определяют главную категорию и подкатегорию выбранной партии.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

#### Part Name (Название партии)

Определяет название для выбранной партии. Названия партий могут содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического ввода.

#### Volume (Громкость партии)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранной партии.

**Настройки:** 0–127

#### Pan (Панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии.

**Настройки:** L63 – C – R63

#### Dry Level (Уровень необработанного сигнала)

Определяет уровень необработанного звука (без обработки эффектов) для выбранной партии. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R (Основной L и R) или Drum (Ударные).

**Настройки:** 0–127

Редактирование партии ударных

#### Common

##### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

##### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

##### Motion Seq

##### Common

##### Lane

##### Mod / Control

##### Control Assign

##### Receive SW

#### Key

##### Osc / Tune

##### Filter

##### Level / Pan

##### Element EQ

Копирование или замена клавиш ударных

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Var Send (Передача вариации)

Определяет уровень выбранной партии, передаваемой в эффект вариации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R (Основной L и R) или Drum (Ударные).

**Настройки:** 0–127

## Rev Send (Передача реверберации)

Определяет уровень сигнала выбранной партии, передаваемого в эффект реверберации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R (Основной L и R) или Drum (Ударные).

**Настройки:** 0–127

## Part Output (Выбор выхода партии)

Определяет, какой вывод сигнала используется для выбранной партии.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off, Drum

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

**Drum (Ударные):** отображается сообщение Drum Key Out (Выход для клавиши ударных) для определения конкретного выхода для каждой клавиши ударных.

## Note Shift (Сдвиг нот)

Определяет значение высоты звука (транспонирование нот) для каждой партии в полутонах.

**Настройки:** -24 – +0 – +24

## Detune (Смещение высоты)

Определяет настройки высоты звука для выбранной партии с шагом в 0,1 Гц.

**Настройки:** -12,8 Гц — +0,0 Гц — +12,7 Гц

## Pitch Bend (Изменение высоты звука) ↑/↓ (диапазон изменения высоты звука — выше/ниже)

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука в полутонах.

**Настройки:** -48 – +0 – +24

## Arp Play Only (Воспроизведение только арпеджио)

Определяет, воспроизводит ли текущая партия только нотные события воспроизведения арпеджио. При включении этого параметра только нотные события воспроизведения арпеджио воздействуют на блок тон-генератора.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Element Pan (Переключатель панорамы элемента)

Определяет, применяются ли индивидуальные настройки панорамирования для каждой клавиши ударных (выполняемых путем действий: [EDIT] → Part selection → Drum Key selection → [Level/Pan] → «Pan»). При значении Off (Выкл.) направленность панорамы звучания для каждой клавиши в партии устанавливается по центру.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Velocity Limit (Предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждая партия.

**Настройки:** 1–127

## Note Limit (Нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для каждой партии путем указания самой низкой и самой высокой ноты.

**Настройки:** C -2 – G8

Редактирование партии ударных

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Control Assign

##### Receive SW

### Key

#### Osc / Tune

#### Filter

#### Level / Pan

#### Element EQ

**Копирование или  
замена клавиш ударных**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

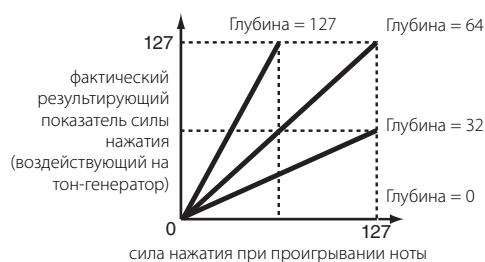
Common/Audio

**Velocity Depth (Глубина чувствительности к силе нажатия клавиши)**

Определяет степень чувствительности результирующей громкости тон-генератора к силе нажатия клавиши. Чем выше значение, тем больше изменяется громкость в зависимости от силы нажатия клавиш при игре на клавиатуре (см. рисунок ниже).

**Настройки:** 0–127

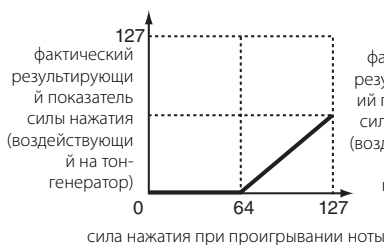
Параметр Offset (см. ниже) имеет значение 64:

**Velocity Offset (Смещение чувствительности к силе нажатия клавиши)**

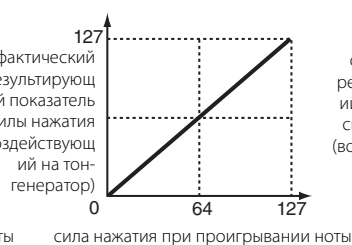
Определяет величину коррекции показателей силы нажатия при проигрывании нот, применяемую для получения фактического результирующего показателя. Позволяет повысить или понизить показатели силы нажатия и таким образом автоматически компенсировать слишком сильную или слишком мягкую игру на клавиатуре.

**Настройки:** 0–127

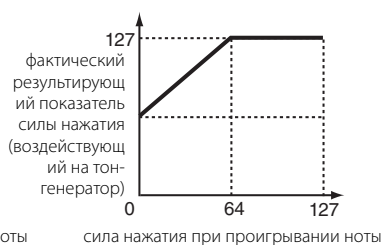
Когда глубина (выше) = 64  
и сдвиг = 32



Когда глубина (выше) = 64  
и сдвиг = 64



Когда глубина (выше) = 64  
и сдвиг = 96

**Zone Settings (Настройки зоны)**

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 109).

**Zone Transmit (Передача зоны)**

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 111).

Редактирование партии ударных

**Common****Part Settings**

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

**Effect****Routing**

- Ins A
- Ins B
- EQ
- Ins Assign

**Arpeggio**

- Common
- Individual
- Advanced

**Motion Seq**

- Common
- Lane

**Mod / Control**

- Control Assign
- Receive SW

**Key**

- Osc / Tune
- Filter
- Level / Pan
- Element EQ

Копирование или  
замена клавиш ударных

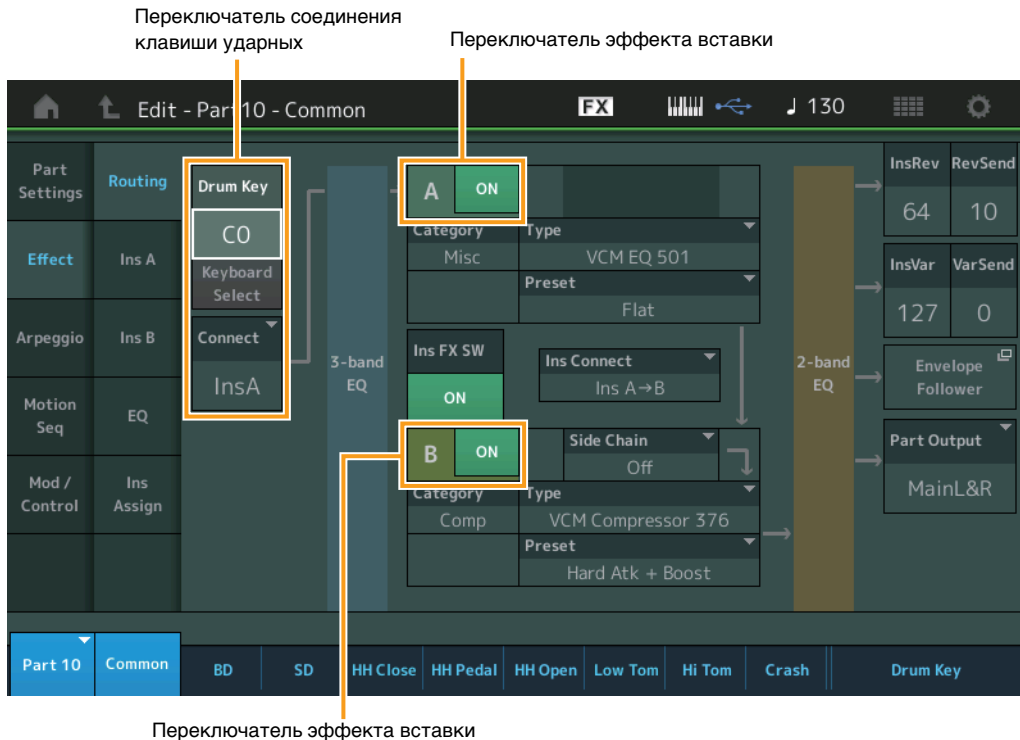
## Effect (Эффект)

## Routing (Маршрутизация)

Редактирование партии ударных

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Клавиша ударных [Common] → [Effect] → [Routing]

Переключатель соединения  
клавиши ударных

Переключатель эффекта вставки

Переключатель эффекта вставки

**Drum Key Connection Switch (Переключатель соединения клавиши ударных)**

Определяет, какой эффект вставки (A или B) используется для обработки отдельной клавиши ударных, а какой обходится (Thru). В зависимости от того, выбран ли параметр Keyboard Select (Выбор клавиатуры), можно выбрать клавиши, начав играть на клавиатуре.

**Настройки:** Thru (Сквозной), InsA (Эффект вставки A), InsB (Эффект вставки B)

**Insertion FX Switch (Переключатель эффекта вставки)**

Определяет, применяется ли выбранный эффект вставки A / эффект вставки B или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Category (Категория эффекта)****Type (Тип эффекта)**

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

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

**Preset (Предустановки)**

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

**Настройки:** список всех встроенных исполнений см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модулятора)**

Определяет партию, используемую для эффектов боковой цепи / модуляции. Список параметров, доступных на экране, зависит от типа выбранного эффекта. Дополнительные сведения об эффектах Side Chain/Modulator см. на экране маршрутизации (стр. 114) для нормальной партии (AWM2).

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

## Common

## Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

## Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Control Assign

Receive SW

## Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Копирование или  
замена клавиш ударных

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Ins Connect (Тип подключения вставки)

Определяет маршрутизацию эффекта для компонентов A и B эффектов вставки.

**Настройки:** Parallel, Ins A→B, Ins B→A (параллельно, эфф. вставки A в эфф. вставки B, вставки B в эфф. вставки A)

## RevSend (Передача реверберации)

### VarSend (Передача вариации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект реверберации/вариации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) / Drum Key Output (Вывод клавиши ударных) значения MainL&R (Основной L и R) или Drum (Ударные).

**Настройки:** 0–127

## Part Output (Выбор выхода партии)

Определяет специальные параметры вывода для аудиосигнала.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off, Drum

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

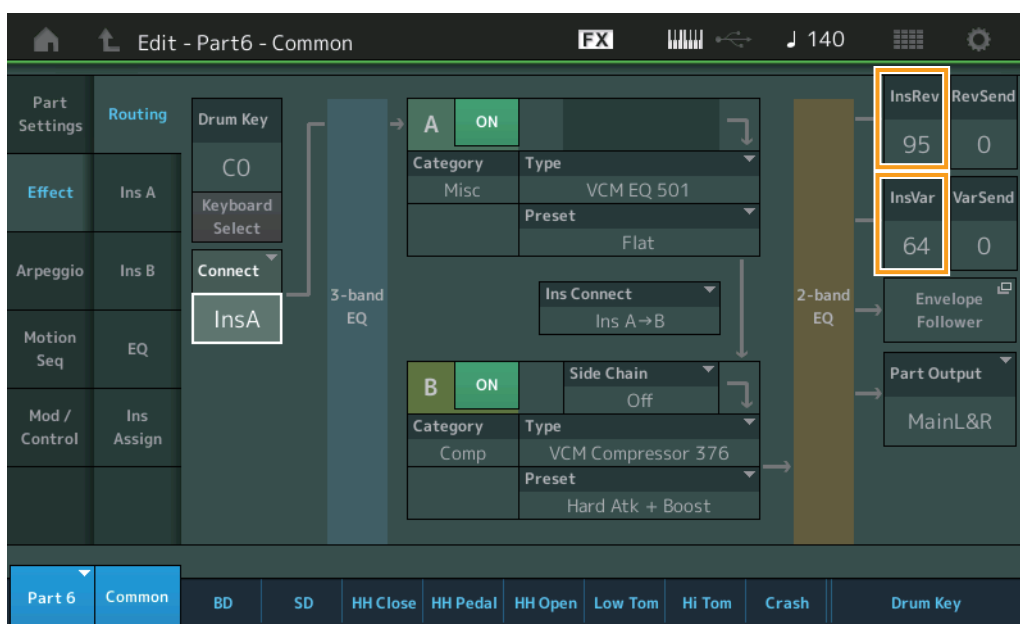
**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

**Drum (Ударные):** отображается сообщение Drum Key Out (Выход для клавиши ударных) для определения конкретного выхода для каждой клавиши ударных.

## Envelope Follower (Повторитель огибающей)

Отображение экрана Envelope Follower Setting (Настройка повторителя огибающей).

См. раздел «Экран маршрутизации» (стр. 114) для обычных партий (AWM2).



## InsRev (Передача из вставки на реверберацию)

### InsVar (Передача из вставки на вариацию)

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

Параметр активен, только когда для переключателя Drum Key Connection Switch (Переключатель соединения клавиши ударных) установлено значение InsA (Эффект вставки A) или InsB (Эффект вставки B), а для параметра Part Output/Drum Key Output (Вывод партии / вывод клавиши ударных) установлено значение MainL&R (Основной L и R).

**Настройки:** 0–127

Редактирование партии ударных

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

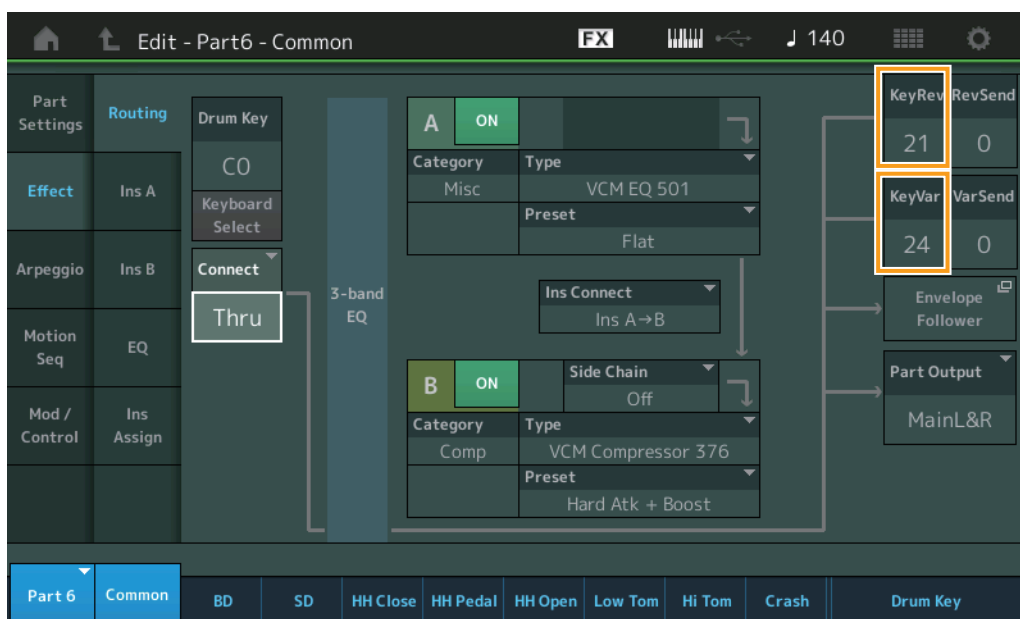
---

**Копирование или  
замена клавиш ударных**

---

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio



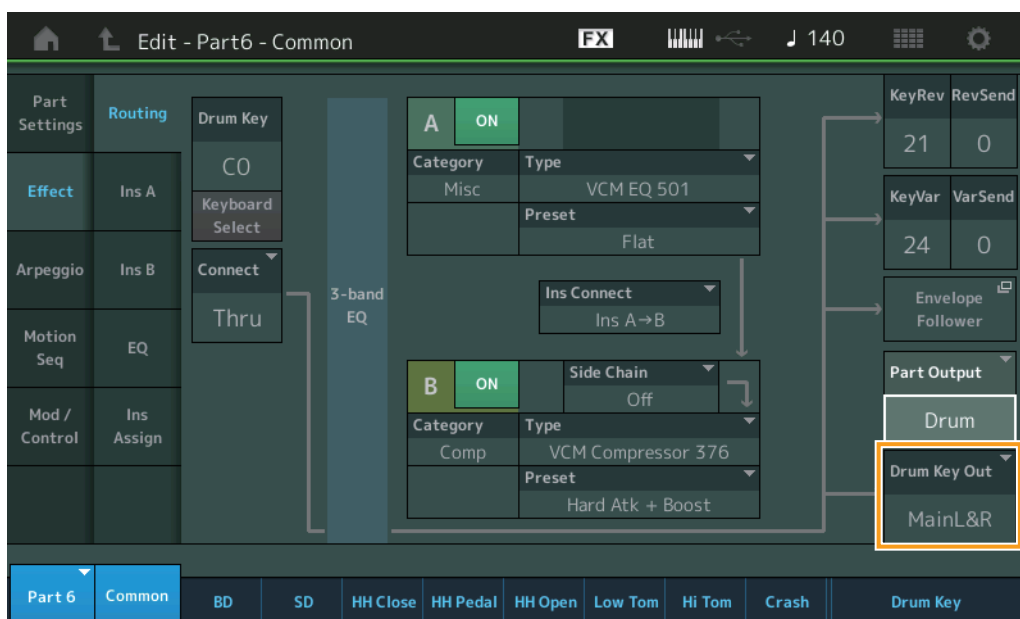
### KeyRev (Передача реверберации для клавиши ударных)

### KeyVar (Передача вариации для клавиши ударных)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B на эффект реверберации/вариации. Уровень передачи определяется для каждой клавиши ударных.

Параметр активен, только когда для переключателя Drum Key Connection Switch (Переключатель соединения клавиши ударных) установлено значение Thru (Сквозной), а для параметра Part Output/Drum Key Output (Вывод партии / вывод клавиши ударных) установлено значение MainL&R (Основной L и R).

**Настройки:** 0–127



### Drum Key Out (Выбор выхода для клавиши ударных)

Определяет специальный выход для отдельной клавиши ударных.

Параметр доступен только если для параметра Part Output (Вывод партии) установлено значение Drum (Ударные).

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для переключателя Drum Key Connection Switch (Переключатель соединения клавиши ударных) установлено значение InsA (Эффект вставки A) или InsB (Эффект вставки B), этот параметр остается фиксированным на значении MainL&R (Основной L и R).

Редактирование партии ударных

#### Common

##### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

##### Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

#### Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Копирование или  
замена клавиш ударных



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Ins A (Эффект вставки A) Ins B (Эффект вставки B)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 115).

## EQ (Эквалайзер партии)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 116).

## Ins Assign (Назначение вставки)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 119).

## Arpeggio (Арпеджио)

### Common (Общие)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 120).

### Individual (Индивидуальные)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 123).

### Advanced (Дополнительно)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий (AWM2) (стр. 125), за исключением дополнительных параметров, приведенных ниже.

#### Fixed SD/BD (Фиксированный малый/басовый барабан)

Если для этого параметра установлено значение On (Вкл.), C1 будет использоваться как нота большого барабана, а D1 — как нота малого барабана при воспроизведении арпеджио.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Motion Seq (Секвенсор движения)

### Common (Общие)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 126).

### Lane (Дорожка)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 129).

## Mod/Control (модуляция/управление)

### Control Assign (Назначение элементов управления)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) (стр. 138), за исключением того, что настраиваемые значения параметра Destination (Назначение) отличаются. См. «Список элементов управления» в документе формата PDF «Перечень данных» для настройки значения параметра Destination (Назначение).

### Receive SW (Переключатель приема)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 143).

Редактирование партии ударных

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

- ▶ Ins A
- ▶ Ins B
- ▶ EQ
- ▶ Ins Assign

#### Arpeggio

- ▶ Common
- ▶ Individual
- ▶ Advanced

#### Motion Seq

- ▶ Common
- ▶ Lane

#### Mod / Control

- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

### Key

#### Osc / Tune

#### Filter

#### Level / Pan

#### Element EQ

Копирование или  
замена клавиш ударных

## Key Edit (Редактирование клавиш)

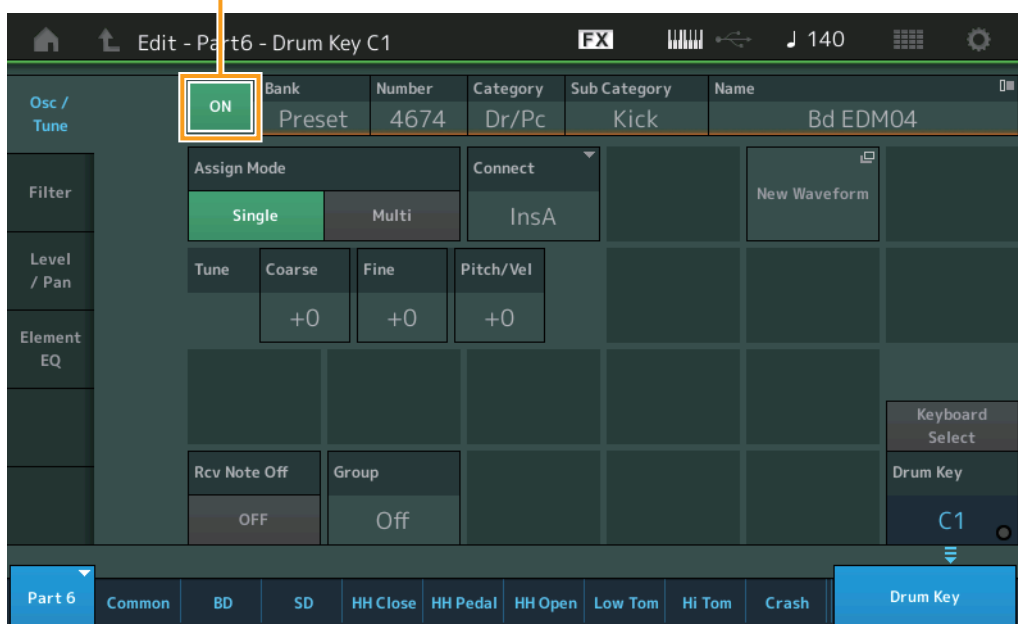
### Osc/Tune (Осциллятор/настройка)

На этом экране можно задать параметры, связанные с осциллятором для каждой клавиши партии ударных.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши → [Osc/Tune]

Переключатель клавиши ударных



#### Bank (Банк волновых форм)

#### Number (Номер волновой формы)

#### Category (Категория волновых форм)

#### Sub Category (Подкатегория волновых форм)

#### Name (Название волновой формы)

Отображает информацию о волновой форме, используемую для выбранной клавиши ударных. Параметр Bank (Банк) указывает, какое расположение волновой формы (предустановленное, пользовательское или библиотека) назначено данной клавише.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

#### Drum Key Switch (Переключатель клавиши ударных)

Переключатель клавиши определяет, используется ли выбранная в настоящий момент клавиша ударных.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

#### Assign Mode (Режим назначения клавиш)

Определяет метод воспроизведения, когда одинаковые ноты непрерывно поступают без соответствующих сообщений note off (нота отпущена).

**Настройки:** Single (Один раз), Multi (Мульти)

**Single** (Одиночный): двойное или повторное воспроизведение одной и той же ноты невозможно. Первая нота будет остановлена, затем будет сыграна следующая нота.

**Multi** (Мульти): все ноты воспроизводятся одновременно. Это позволяет воспроизводить одну и ту же ноту несколько раз подряд (особенно для звуков тамбурина и тарелок, чтобы они звучали до полного затухания).

#### Connect (Переключатель соединения клавиши ударных)

Определяет, какой эффект Insertion (Вставка) — A или B — используется для обработки каждой отдельной клавиши ударных. При значении Thru (Сквозной) эффект вставки обходится. Этот параметр такой же, как Connect (Подключение) на экране маршрутизации настроек эффектов в режиме редактирования общих параметров клавиши. При выполнении настройки на этом экране автоматически изменяются значения этого параметра.

**Настройки:** Thru (Сквозной), InsA (Эффект вставки A), InsB (Эффект вставки B)

Редактирование партии ударных

#### Common

##### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

#### Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

#### Копирование или замена клавиш ударных

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## New Waveform (Новая волновая форма)

Загружает аудиоданные, хранящиеся на USB-устройстве хранения данных, в виде Waveform (Волновая форма). Дополнительные сведения о загрузке см. в разделе Load (Загрузка) (стр. 240).

После загрузки волновой формы станет доступен параметр Edit Waveform (Редактирование волновой формы). Дополнительную информацию о параметре Edit Waveform (Редактирование волновой формы) см. на стр. 147.

## Coarse (Грубая подстройка)

Определяет высоту звука для каждой волны клавиши ударных в полутонах.

**Настройки:** -48 – +48

## Fine (Тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждой волны клавиши ударных.

**Настройки:** -64 – 63

## Pitch/Vel (Чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука выбранной клавиши ударных регулируется силой нажатия.

**Настройки:** -64 – 63

**Положительные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше увеличивается высота звука.

**Отрицательные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше уменьшается высота звука.

**0:** никаких изменений высоты звука.

## Rcv Note Off (Прием сообщения Note Off)

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

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Group (Альтернативная группа)

Задание альтернативной группы, для которой назначается клавиша. Партии, для которых в данном разделе назначен один и тот же номер, не могут звучать одновременно. Эта настройка помогает воспроизводить звуки реальной ударной установки, в которой некоторые звуки ударных физически не могут воспроизводиться одновременно, например звуки открытых и закрытых тарелок (хай-хэта).

**Настройки:** off, 1–127

## KeyRev (Передача реверберации для клавиши ударных)

## KeyVar (Передача вариации для клавиши ударных)

Уровень звукового сигнала клавиши ударных (обходного сигнала), передаваемого в эффект реверберации/вариации.

Эта возможность зависит от настройки параметра Drum Key Connection Switch (Переключатель соединения клавиши ударных).

**Настройки:** 0–127

## Drum Key Out (Выбор выхода для клавиши ударных)

Определяет специальный выход для отдельной клавиши ударных.

Эта возможность зависит от настройки параметра Drum Key Connection Switch (Переключатель соединения клавиши ударной) или Part Output (Вывод партии).

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

## Keyboard Select (Переключатель выбора клавиатуры)

Определяет, активна ли настройка выбора клавиатуры или нет. В зависимости от того, выбран ли параметр Keyboard Select (Выбор клавиатуры), можно выбрать клавиши ударных, начав играть на клавиатуре.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Drum Key (Клавиша ударных)

Указывает выбранную клавишу ударных.

**Настройки:** C0–C6

Редактирование партии ударных

### Common

#### Part Settings

##### General

##### Zone Settings

##### Zone Transmit

#### Effect

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

##### Ins Assign

#### Arpeggio

##### Common

##### Individual

##### Advanced

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Mod / Control

##### Control Assign

##### Receive SW

### Key

#### ▶ Osc / Tune

##### Filter

##### Level / Pan

##### Element EQ

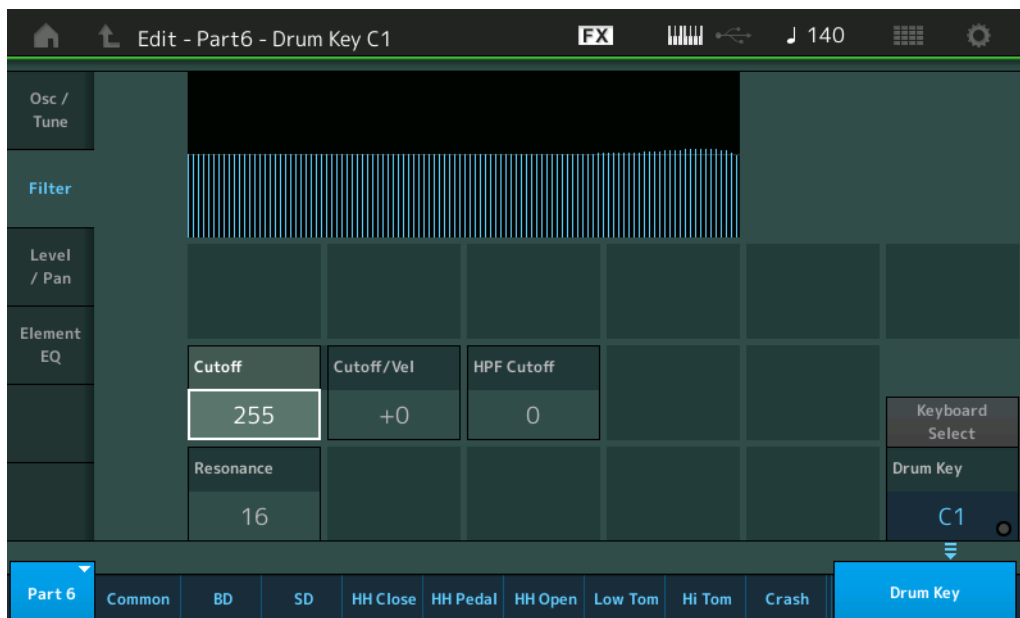
### Копирование или замена клавиш ударных

## Filter (Фильтр)

Этот экран позволяет выполнить настройку параметров фильтра для партии ударных. Это позволяет применить фильтр низких частот и фильтр высоких частот индивидуально к любой клавише ударных.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши → [Filter]



### Cutoff (Частота среза фильтра низких частот)

Задаёт частоту среза для фильтра низких частот.

**Настройки:** 0–255

### Cutoff/Vel (Чувствительность среза фильтра низких частот к силе нажатия)

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

**Настройки:** -64 – +63

### Resonance (Резонанс фильтра низких частот)

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

**Настройки:** 0–127

### HPF Cutoff (Частота среза фильтра высоких частот)

Задаёт частоту среза фильтра высоких частот.

**Настройки:** 0–255

Редактирование партии ударных

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc / Tune

▶ Filter

Level / Pan

Element EQ

Копирование или  
замена клавиш ударных

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

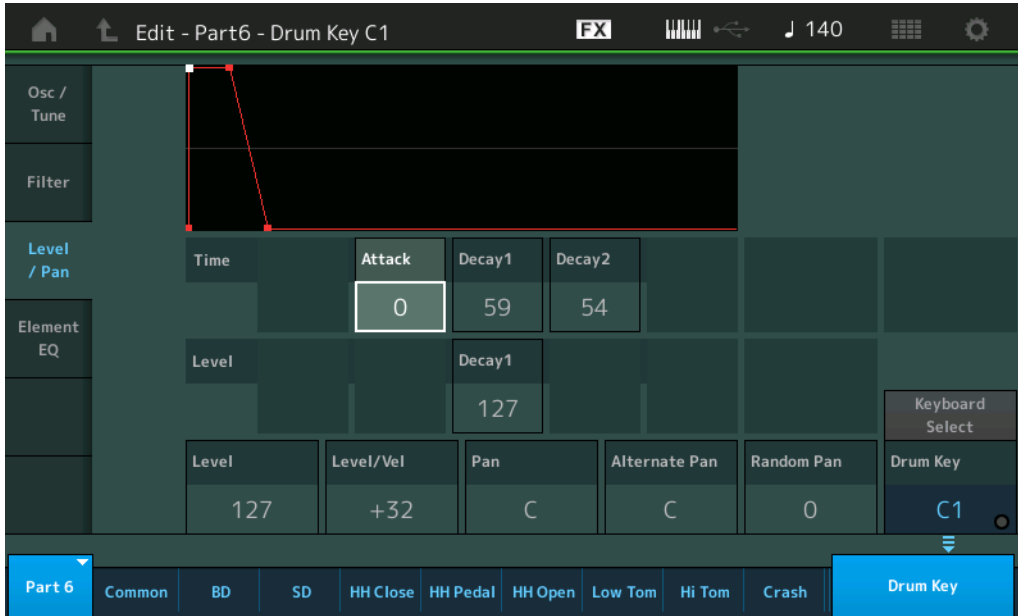
Common/Audio

## Level/Pan (Уровень/панорама)

На этом экране можно установить параметры уровня и панорамы для каждой клавиши ударных.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши → [Level/Pan]

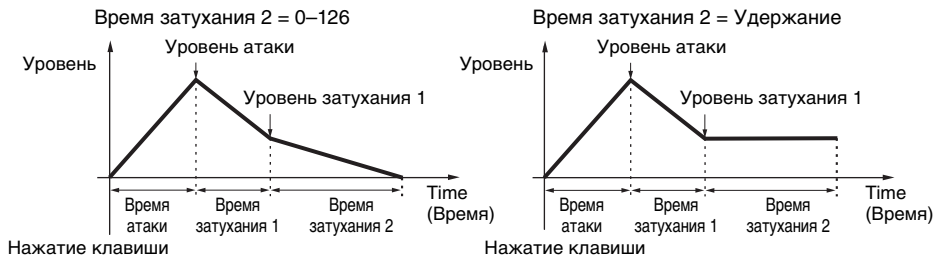


Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|         | Attack (Время атаки) | Decay1 (Затухание 1) | Decay2 (Затухание 2) |
|---------|----------------------|----------------------|----------------------|
| Время   | Время атаки          | Время затухания 1    | Время затухания 2    |
| Уровень | -                    | Уровень затухания 1  | -                    |

**Настройки:** Time (Время): 0–127, Hold (Удержание) (только для Decay2)

Level (Уровень): 0–127



### Level (Уровень)

Определяет уровень выходного сигнала для клавиши ударных. Это позволяет детально отрегулировать баланс между разными звуками клавиши ударных.

**Настройки:** 0–127

### Level/Vel (Чувствительность уровня к силе нажатия)

Определяет реакцию выходного уровня клавиши ударных на показатель силы нажатия.

**Настройки:** -64 – +63

**Положительные значения:** сильные нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

**Отрицательные значения:** мягкие нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

**0:** выходной уровень не изменяется.

### Pan (Панорама)

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

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

Редактирование партии ударных

### Common

#### Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Control Assign

Receive SW

### Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

### Копирование или замена клавиш ударных

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Alternate Pan (Альтернативная панорама)

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

**Настройки:** L64–C–R63

## Random Pan (Случайная панорама)

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

**Настройки:** 0–127

---

## Element EQ (Эквалайзер элемента)

---

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (Редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 166).

## ■ Копирование или замена клавиш ударных

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Copying or Exchanging Elements (Копирование или замена элементов) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 171).

Редактирование партии ударных

**Common**

## Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

## Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

## Arpeggio

Common

Individual

Advanced

## Motion Seq

Common

Lane

## Mod / Control

Control Assign

Receive SW

**Key**

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

---

**Копирование или  
замена клавиш ударных**

---

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

# Normal Part (FM-X) Edit (редактирование обычной партии (FM-X))

Обычная партия (FM-X) содержит до восьми операторов. Предусмотрено два типа экранов редактирования обычной партии (FM-X): экран Operator Common Edit (Редактирование общих параметров оператора) для редактирования параметров, общих для всех восьми операторов, и Operator Edit (Редактирование оператора) для изменения отдельных операторов.

## Экран Operator Common Edit (Common) (Редактирование общих параметров оператора (общий))

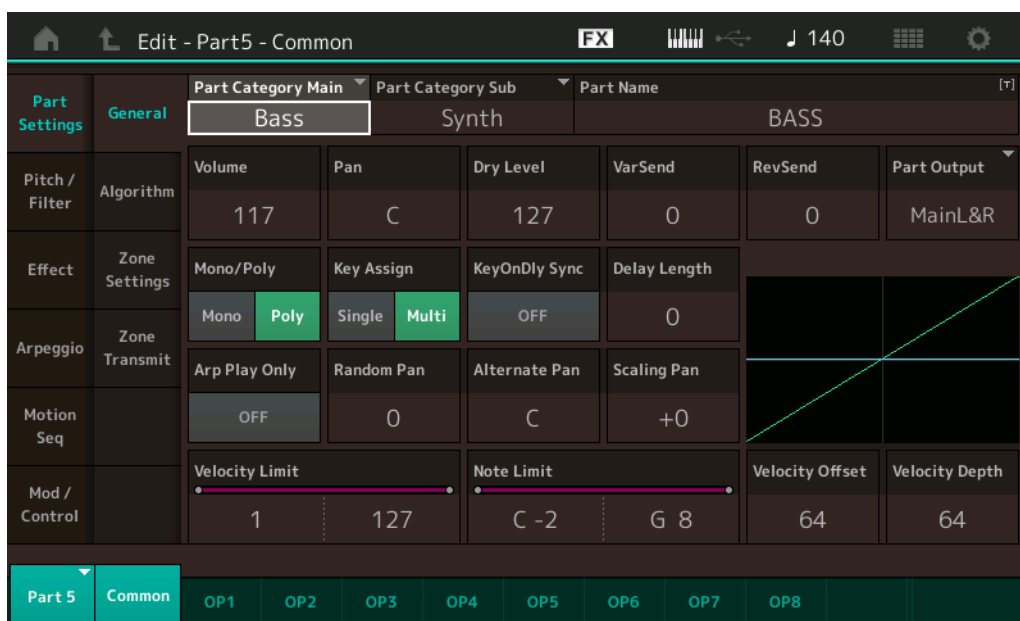
### Part Settings (Настройки партии)

#### General (Общие)

На этом экране можно настраивать такие параметры партии, как название, громкость и панорама.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Part Settings] → [General]



Большинство параметров — те же, что и параметры на экране Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий (AWM2) (стр. 104), за исключением нескольких дополнительных параметров, приведенных ниже.

#### Random Pan (Случайная панорама)

Определяет величину случайного смещения панорамы звучания выбранного оператора влево или вправо при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan используется как центральная направленность панорамы звучания.

**Настройки:** 0–127

#### Alternate Pan (Альтернативная панорама)

Определяет величину смещения панорамы звучания выбранного оператора влево или вправо попеременно при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan используется как основная направленность панорамы звучания.

**Настройки:** L64–C–R63

#### Scaling Pan (Масштабирование панорамы)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на направленность панорамы звучания, смещая ее влево или вправо, для выбранного оператора. Главная настройка панорамы Pan используется как базовая направленность панорамы звучания при ноте C3. Положительные настройки будут означать, что направленность панорамы будет установлена влево, если вы играете в нижнем диапазоне клавиатуры, и вправо, если вы играете в верхнем диапазоне клавиатуры. Отрицательные значения имеют обратный эффект.

**Настройки:** -64 – +0 – +63

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

#### Common

##### Part Settings

##### General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

##### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

#### Operator

Form / Freq

Level

#### Copy or Exchange Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**KeyOnDly Sync (Переключатель синхронизации задержки с темпом при нажатии клавиши)**

Определяет, будет ли параметр Key On Delay Time Length (длина времени задержки при нажатии клавиши) синхронизироваться с темпом.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Delay Length (Продолжительность длины задержки при нажатии клавиши)**

Определяет время (задержку) между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом фактического воспроизведения звука. Можно задать разное время задержки для каждого оператора. Этот параметр недоступен, когда параметр KeyOnDly Sync (Синхронизация задержки с темпом при нажатии клавиши) включен.

**Настройки:** 0–127

**Delay Length (Синхронизация продолжительности задержки при нажатии клавиши с темпом)**

Определяет таймер для параметра Key On Delay (задержка при нажатии клавиши), когда параметр KeyOnDly Sync (Синхронизация задержки с темпом при нажатии клавиши) включен.

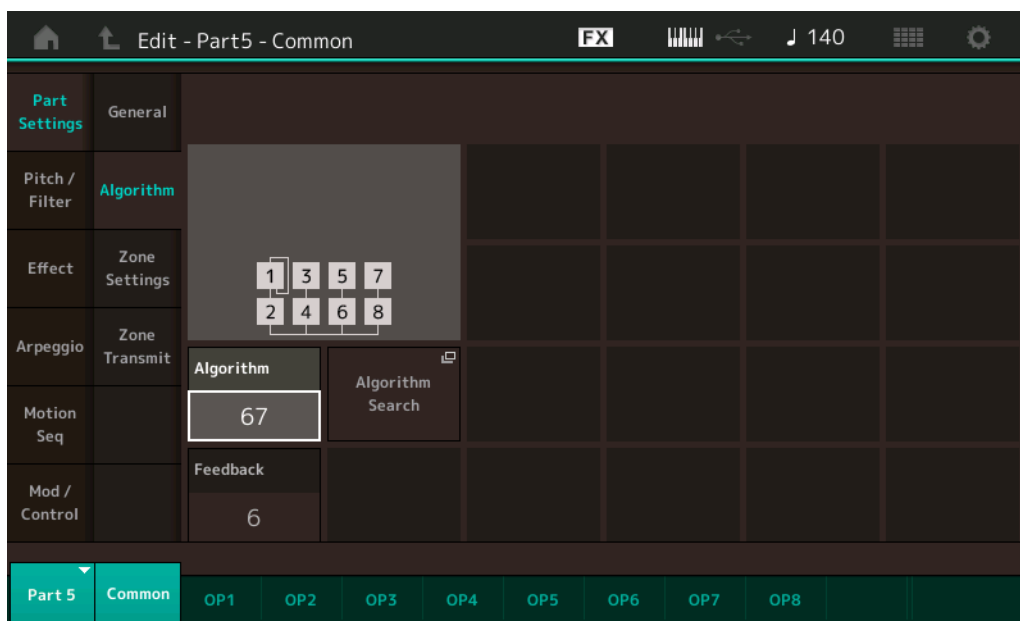
**Настройки:** 1/16, 1/8 Tri. (триоль из восьмых), 1/16 с точкой (шестнадцатые с точкой), 1/8, 1/4 Tri. (триоли из четвертей), 1/8 с точкой (восьмые с точкой), 1/4, 1/2 Tri. (триоли из вторых), 1/4 с точкой (четверти с точкой), 1/2, Whole Tri. (триоли из целых), 1/2 с точкой (половинные ноты с точкой), 1/4 × 4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 1/4 × 5 (квинтоли из четвертей; пять четвертей в доле), 1/4 × 6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 1/4 × 7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 1/4 × 8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле)

**Algorithm (Алгоритм)**

На этом экране можно задать алгоритм, который определяет порядок операторов и то, как генерируется FM-звук (частотная модуляция).

**Последовательность действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Part Settings] → [Algorithm]

**Algorithm (Номер алгоритма)**

Изменяет алгоритмы.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

**Feedback (Уровень обратной связи)**

Волновые формы могут быть изменены путем передачи некоторых сигналов, сгенерированных оператором, обратно через этот оператор. Это позволяет задать уровень обратной связи.

**Настройки:** 0–7

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

**Common****Part Settings**▶ **General**▶ **Algorithm****Zone Settings****Zone Transmit****Pitch / Filter****Pitch****PEG/Scale****Filter Type****Filter EG****Filter Scale****Effect****Routing****Ins A****Ins B****EQ****Ins Assign****Arpeggio****Common****Individual****Advanced****Motion Seq****Common****Lane****Mod / Control****Part LFO****2nd LFO****Control Assign****Receive SW****Operator****Form / Freq****Level****Copy or Exchange  
Operators**



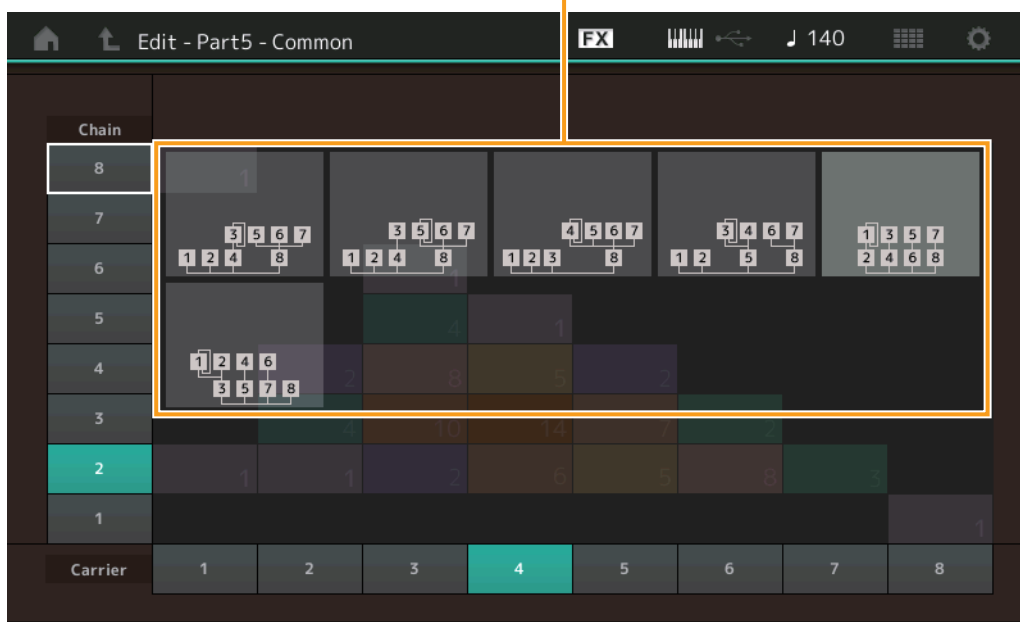
Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Algorithm Search (Поиск алгоритма)

Отображение экрана Algorithm Search (Поиск алгоритма). На этом экране можно осуществить поиск желаемых алгоритмов, фильтруя по числу несущих форм или по максимальной длине последовательно соединенных операторов.

Algorithm list (Список алгоритмов)



### Chain (Цепочка)

Фильтрует алгоритмы по максимальной длине последовательно соединенных операторов.

**Настройки:** 1-8

### Carrier (Несущая форма)

Фильтрует алгоритмы по числу несущих форм.

**Настройки:** 1-8

## Zone Settings (Настройки зоны)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 109).

## Zone Transmit (Передача зоны)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 111).

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

### Common

#### Part Settings

General

#### Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange  
Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Pitch/Filter (Высота звука / фильтр)

## Pitch (Высота звука)

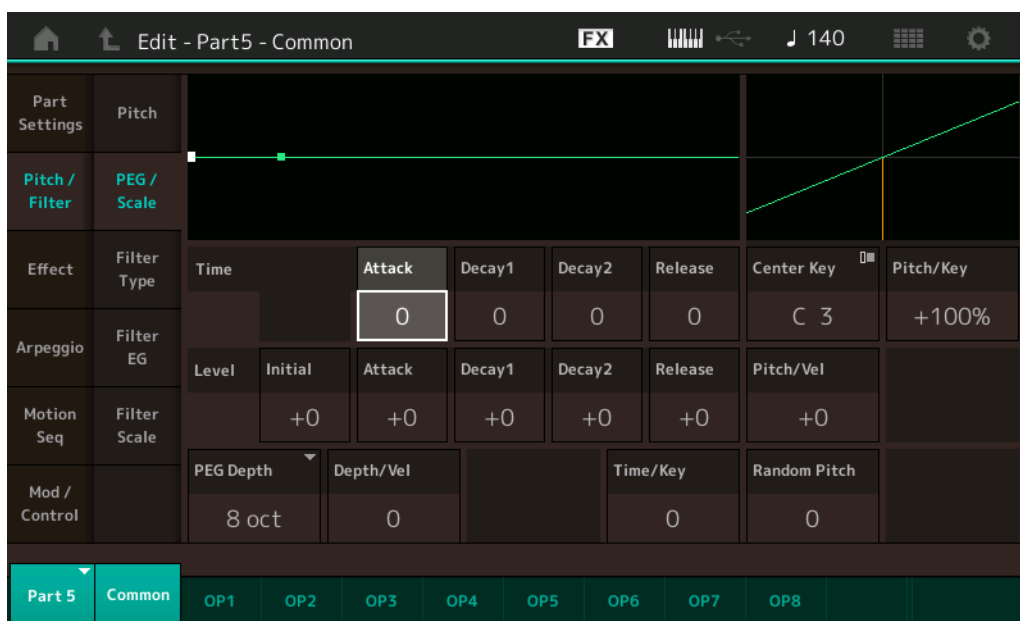
Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий (AWM2) (стр. 106), за исключением того, что параметр Legato Slope (Спад легато) недоступен.

## PEG/Scale (Генератор огибающей высоты/строй)

На этом экране можно выполнить все настройки времени и уровня для генератора огибающих высоты и таким образом определить, как высота звука меняется с течением времени; а также задать строй для партий.

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|                | Initial (Исходный) | Attack (Время атаки) | Decay1 (Затухание 1) | Decay2 (Затухание 2) | Release (Концевое затухание) |
|----------------|--------------------|----------------------|----------------------|----------------------|------------------------------|
| <b>Время</b>   | –                  | Время атаки          | Время затухания 1    | Время затухания 2    | Время концевого затухания    |
| <b>Уровень</b> | Уровень удержания  | Уровень атаки        | Уровень затухания 1  | Уровень затухания 2  | Уровень концевого затухания  |

**Настройки:** Time (Время): 0–99  
Level (Уровень): -50 – +50

## PEG Depth (Глубина генератора огибающей высоты)

Определяет диапазон высоты звука генератора огибающей высоты.

**Настройки:** 8 oct (восемь октав), 2 oct (две октавы), 1 oct (одна октава), 0,5 oct (половина октавы)

## Depth/Vel (Чувствительность глубины генератора огибающей высоты к показателю силы нажатия)

Определяют, какой диапазон высоты звука генерируется в соответствии с показателем силы нажатия клавиш при проигрывании нот на клавиатуре.

**Настройки:** 0–7

## Time/Key (Чувствительность временной последовательности клавиш для генератора огибающей высоты)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени генератора огибающей высоты. Параметр Center Key (C3) используется как основная высота звука для данного параметра.

**Настройки:** 0–7

**Положительные значения:** высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса высоты звука генератора огибающих, а низкие ноты — низкую скорость.

**0:** Скорость переходного процесса генератора огибающей высоты не меняется в зависимости от воспроизводимой ноты.

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

## Common

## Part Settings

General  
Algorithm  
Zone Settings  
Zone Transmit

## Pitch / Filter

Pitch  
PEG/Scale  
Filter Type  
Filter EG  
Filter Scale

## Effect

Routing  
Ins A  
Ins B  
EQ  
Ins Assign

## Arpeggio

Common  
Individual  
Advanced

## Motion Seq

Common  
Lane

## Mod / Control

Part LFO  
2nd LFO  
Control Assign  
Receive SW

## Operator

Form / Freq  
Level

Copy or Exchange  
Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Pitch/Key (Чувствительность высоты звука к последовательности клавиш)

Определяет чувствительность эффекта Key Follow (интервала высоты звука для смежных нот) в предположении, что высота звука центральной клавиши Center Key (см. ниже) является стандартом.

**Настройки:** -200% – +0% – +200%

**+100 %** (обычная настройка): интервал высоты звука соседних нот составляет один полутоном.

**0%:** все ноты имеют одинаковую высоту звука, определенную параметром Center Key (Центральная клавиша).

**Отрицательные значения:** вызывают обратный эффект.

## Center Key (Центральная клавиша чувствительности высоты звука к последовательности клавиш)

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

**Настройки:** C -2 – G8

## Pitch/Vel (Чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука реагирует на показатель силы нажатия.

**Настройки:** -64 – 63

**Положительные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше увеличивается высота звука.

**Отрицательные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше уменьшается высота звука.

**0:** никаких изменений высоты звука.

## Random Pitch (Случайная глубина звука)

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

**Настройки:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о PEG (Генераторе огибающей высоты) см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

## Filter Type (Тип фильтра)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (Редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 152).

## Filter EG (Генератор огибающих фильтра)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (Редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 157).

## Filter Scale (Шкала фильтра)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (Редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 159).

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

▶ PEG/Scale

▶ Filter Type

▶ Filter EG

▶ Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

Level

Copy or Exchange  
Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Effect (Эффект)

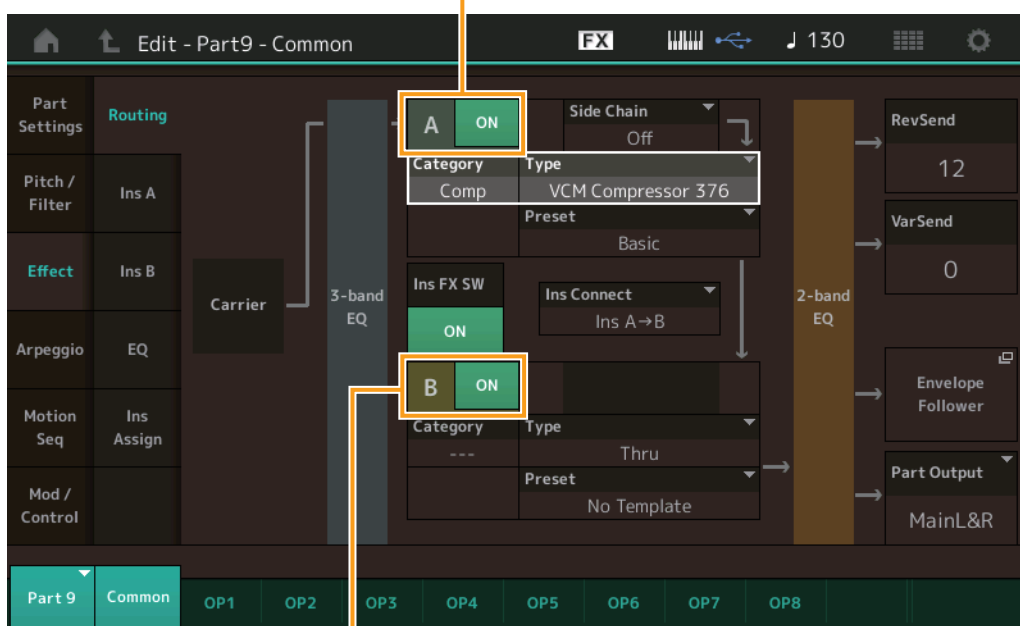
## Routing (Маршрутизация)

На экране маршрутизации можно определить подключения эффектов к партиям.

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Effect] → [Routing]

Переключатель эффекта вставки



Переключатель эффекта вставки

## Insertion FX Switch (Переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки A или B.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Category (Категория эффекта)

## Type (Тип эффекта)

Определяет категорию и тип выбранного эффекта.

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

## Preset (Предустановки)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

**Настройки:** Список всех встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

## Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модулятора)

Определяет партию, используемую для эффектов боковой цепи / модуляции. При выборе некоторых типов эффектов этот параметр может быть недоступен.

Дополнительные сведения об эффектах Side Chain/Modulator см. на экране маршрутизации (стр. 114) для нормальной партии (AWM2).

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

## Ins Connect (Тип подключения вставки)

Определяет маршрут эффекта для эффектов вставки A и B. Изменения настройки отображаются в виде схемы на экране, дающей ясную картину маршрутизации сигнала. Подробнее см. в разделе «Подключение эффекта» (стр. 20) главы «Основная структура».

**Настройки:** Parallel, Ins A → B, Ins B → A (параллельно, эфф. вставки A в эфф. вставки B, вставки B в эфф. вставки A)

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

## Common

## Part Settings

## General

## Algorithm

## Zone Settings

## Zone Transmit

## Pitch / Filter

## Pitch

## PEG/Scale

## Filter Type

## Filter EG

## Filter Scale

## Effect

## Routing

## Ins A

## Ins B

## EQ

## Ins Assign

## Arpeggio

## Common

## Individual

## Advanced

## Motion Seq

## Common

## Lane

## Mod / Control

## Part LFO

## 2nd LFO

## Control Assign

## Receive SW

## Operator

## Form / Freq

## Level

Copy or Exchange  
Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Rev Send (Передача реверберации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки А или В на эффект реверберации.

**Настройки:** 0–127

## Var Send (Передача вариации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки А или В на эффект вариации.

**Настройки:** 0–127

## Part Output (Выбор выхода партии)

Определяет конкретный аудиовыход.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

## Ins A (Эффект вставки А)

## Ins B (Эффект вставки В)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 115).

## EQ (Эквалайзер партии)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 116).

## Ins Assign (Назначение вставки)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 119).

## Arpeggio (Арпеджио)

## Common (Общие)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 120).

## Individual (Индивидуальные)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 123).

## Advanced (Дополнительно)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 125).

## Motion Seq (Секвенсор движения)

## Common (Общие)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 126).

## Lane (Дорожка)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 129).

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

▶ Ins Assign

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

Level

### Copy or Exchange Operators

## Mod/Control (модуляция/управление)

### Part LFO (Низкочастотный осциллятор партии)

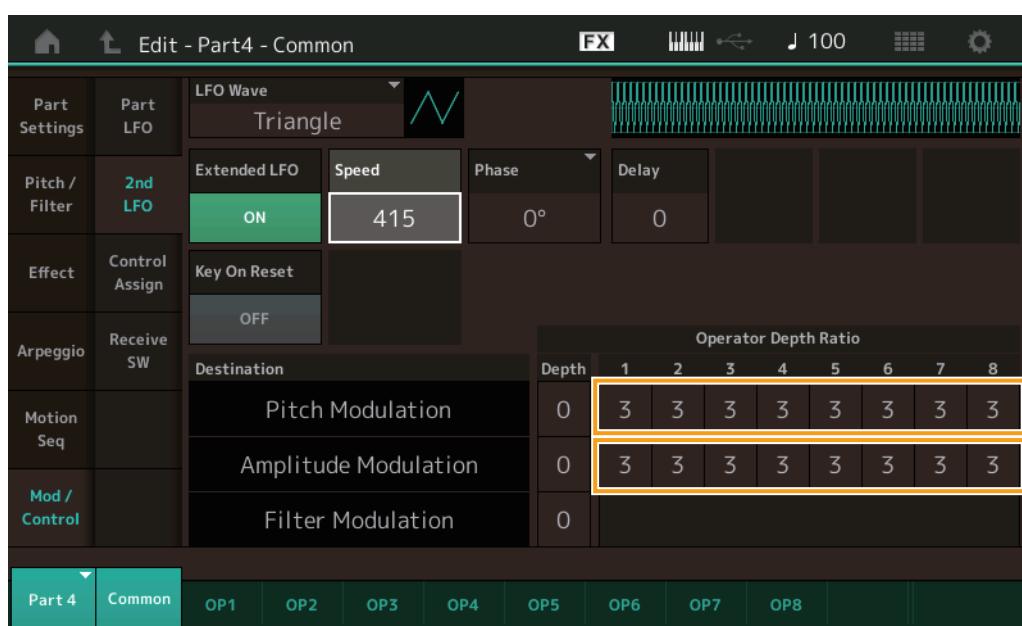
Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для нормальных партий, также известных как AWM2 (стр. 134), за исключением того, что значения настройки параметра Destination (Назначение) отличаются, и того, что параметр Element Phase Offset (Смещение фазы элемента низкочастотного осциллятора) недоступен. Подробнее о настраиваемых значениях см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### 2nd LFO (2-й LFO (Низкочастотный осциллятор))

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Mod/Control] → [2nd LFO]

Pitch Modulation Operator Depth Ratio  
(Коэффициент глубины оператора модуляции высоты звука второго низкочастотного осциллятора)



Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

(Коэффициент глубины оператора модуляции амплитуды второго низкочастотного осциллятора)

### LFO Wave (Форма волны второго низкочастотного осциллятора)

Служит для выбора волновой формы второго низкочастотного осциллятора.

**Настройки:** Triangle (Треугольник), Saw Down (пила с зубцами вниз), Saw Up (пила с зубцами вверх), Square (прямоугольник), Sine (синус), S/H (сэмпл и стабилизация)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда выбран параметр Sine (синус), на диаграмме на дисплее будут показаны две волны, потому что при амплитудной модуляции возникает сдвиг фазы.

### Key On Reset (Сброс второго низкочастотного осциллятора при каждом нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс второго низкочастотного осциллятора каждый раз при нажатии клавиши.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора)

Переключает диапазон скорости 2-го LFO (Низкочастотный осциллятор) между старым обычным диапазоном (Выкл.: 0–99) и новым расширенным диапазоном (On (Вкл.): 0–415).

При необходимости сохранить совместимость со старым параметром (MODX версии 1.10 или более ранней/MONTAGE версии 2.50 или более ранней), установите для этого параметра значение Off (Выкл.).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Speed (Скорость второго низкочастотного осциллятора)

Регулирует скорость (частоту) колебаний второго низкочастотного осциллятора. Чем больше значение, тем выше скорость. Максимальное значение изменяется в зависимости от настройки Extended LFO (Расширенные возможности низкочастотного осциллятора).

**Настройки:** 0–99 или 0–415

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной партии (FM-X))

#### Common

##### Part Settings

###### General

###### Algorithm

###### Zone Settings

###### Zone Transmit

##### Pitch / Filter

###### Pitch

###### PEG/Scale

###### Filter Type

###### Filter EG

###### Filter Scale

##### Effect

###### Routing

###### Ins A

###### Ins B

###### EQ

###### Ins Assign

##### Arpeggio

###### Common

###### Individual

###### Advanced

##### Motion Seq

###### Common

###### Lane

#### Mod / Control

##### Part LFO

##### 2nd LFO

###### Control Assign

###### Receive SW

#### Operator

##### Form / Freq

##### Level

#### Copy or Exchange Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Phase (Фаза второго низкочастотного осциллятора)**

Точка начальной фазы для волны второго низкочастотного осциллятора при его сбросе.

**Настройки:** 0°, 90°, 180°, 270°**Delay (Время задержки второго низкочастотного осциллятора)**

Определяет задержку между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом запуска второго низкочастотного осциллятора.

**Настройки:** 0–99**Pitch Modulation (Глубина модуляции высоты звука вторым низкочастотным осциллятором)**

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

**Настройки:** 0–99**Amplitude Modulation (Глубина модуляции амплитуды второго низкочастотного осциллятора)**

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

**Настройки:** 0–99**Filter Modulation (Глубина модуляции частоты фильтра вторым низкочастотным осциллятором)**

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

**Настройки:** 0–99**Pitch Modulation Operator Depth Ratio****(Коэффициент глубины оператора модуляции высоты звука второго низкочастотного осциллятора)**

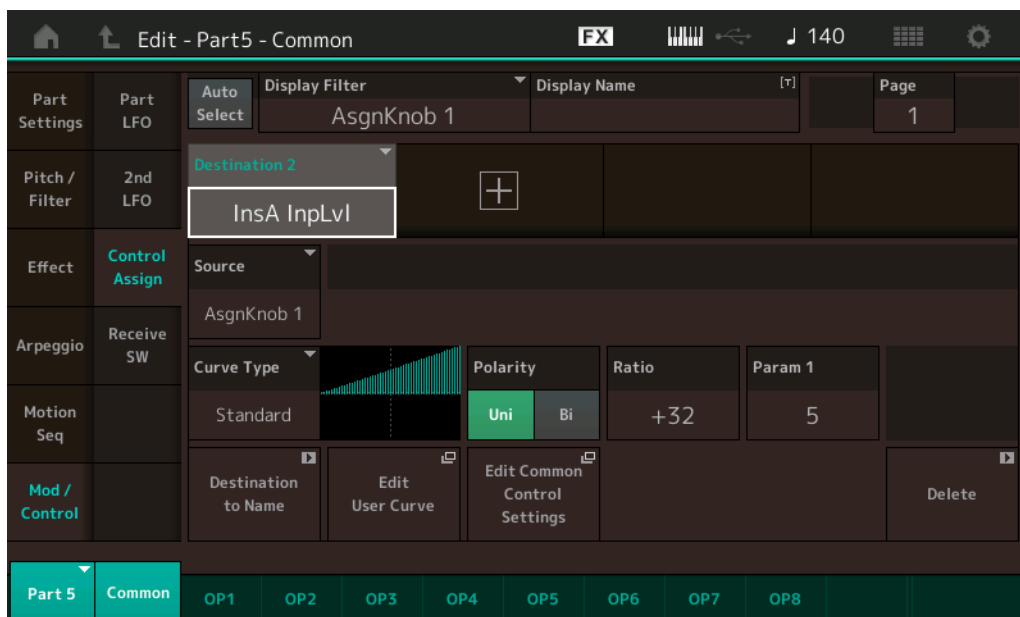
Регулирует величину (глубину), определяемую параметром 2nd LFO Pitch Modulation Depth (Глубина модуляции высоты звука вторым низкочастотным осциллятором) для каждого оператора.

**Настройки:** 0–7**Amplitude Modulation Operator Depth Ratio****(Коэффициент глубины оператора модуляции амплитуды второго низкочастотного осциллятора)**

Регулирует величину (глубину), определяемую параметром 2nd LFO Amplitude Modulation Depth (Глубина модуляции амплитуды звука вторым низкочастотным осциллятором) для каждого оператора.

**Настройки:** 0–7**Control Assign (Назначение элементов управления)****Последовательность действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Оператор [Common] → [Mod/Control] → [Control Assign]

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))**Common****Part Settings**

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

**Pitch / Filter**

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

**Effect**

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

**Arpeggio**

Common

Individual

Advanced

**Motion Seq**

Common

Lane

**Mod / Control**

Part LFO

▶ **2nd LFO**▶ **Control Assign**

Receive SW

**Operator**

Form / Freq

Level

Copy or Exchange  
Operators



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) (стр. 138), за исключением того, что настраиваемые значения параметра Destination (Назначение) отличаются. Подробнее о настраиваемых значениях см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

Также на данном экране отображается следующий параметр.

### Operator SW (Переключатель оператора)

Позволяет выбрать, будет ли воздействовать контроллер на каждый отдельный оператор (состояние On) или нет (состояние Off). Этот параметр доступен, только когда связанный с оператором параметр установлен в качестве параметра назначения (Destination).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)



### Operator Rate (Скорость оператора)

Определяет чувствительность контроллера к изменению значения параметра, указанного в качестве назначения (Destination) для каждого оператора.

Этот параметр доступен, только если для параметра Destination (Назначение) установлено значение OP Freq или OP AEG Offset.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### SW/Rate (Переключатель оператора / переключатель скорости оператора)

Переключает экраны между экраном Operator Switch (Переключатель оператора) и Operator Rate (скорость оператора).

Этот параметр доступен, только если для параметра Destination (Назначение) установлено значение OP Freq или OP AEG Offset.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Receive SW (Переключатель приема)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 143).

### Normal Part (FM-X) Edit (редактирование обычной партии (FM-X))

#### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

#### Operator

Form / Freq

Level

#### Copy or Exchange Operators



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

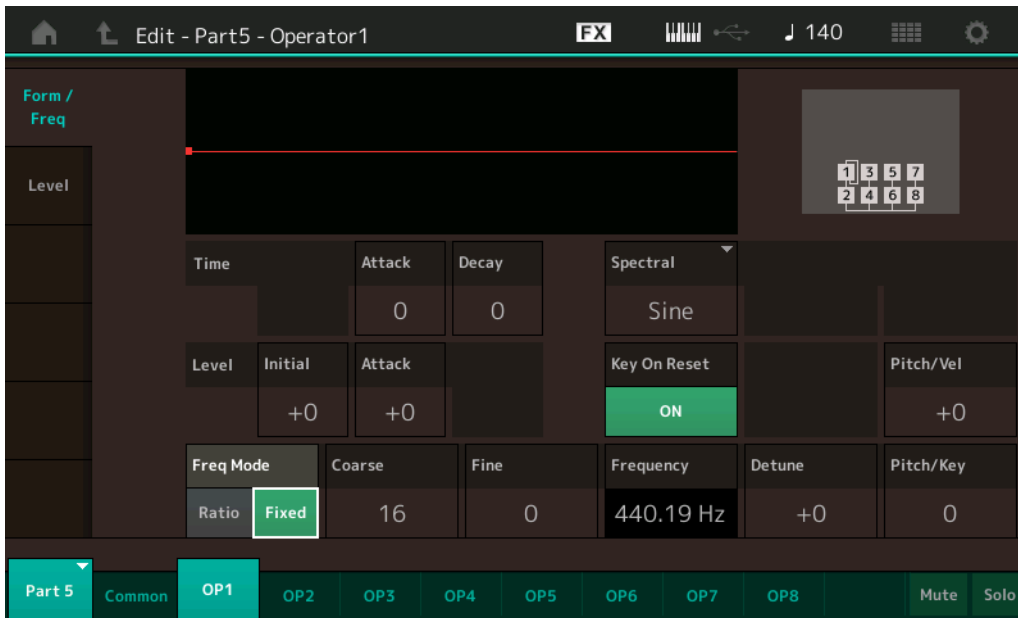
# Экран Operator Edit (Operator) (Редактирование оператора)

## Form/Freq (Форма/частота)

На этом экране можно выполнить настройки формы волны и частоты для операторов.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Form/Freq]



Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|         | Initial (Исходный) | Attack (Время атаки) | Decay (Затухание) |
|---------|--------------------|----------------------|-------------------|
| Время   | –                  | Время атаки          | Время затухания   |
| Уровень | Начальный уровень  | Уровень атаки        | –                 |

**Настройки:** Time (Время): 0–99  
Level (Уровень): -50 – +50

### Spectral (Спектральная форма)

Определяет «спектральную форму» для выбранного оператора.

**Настройки:** Sine (синус), All 1 (все 1), All 2 (все 2), Odd 1 (нечетные 1), Odd 2 (нечетные два), Res 1 (резонанс 1), Res 2 (резонанс 2)

### Skirt (Край спектра)

Определяет край «юбки» в нижней части кривой гармоник форманты. Чем больше значение, тем шире край, и наоборот. Этот параметр недоступен, если для параметра Spectral (форма спектра) установлено значение Sine (синус).

**Настройки:** 0–7

### Resonance (Спектральный резонанс)

Определяет степень воздействия силы нажатия на резонанс спектральной формы. Центральная частота перемещается в высокие частоты, что позволяет придать звуку характерный резонанс. Настройка активна, только когда для параметра Spectral установлено значение Res 1 (резонанс 1) или Res 2 (резонанс 2).

**Настройки:** 0–99

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

▶ Form / Freq

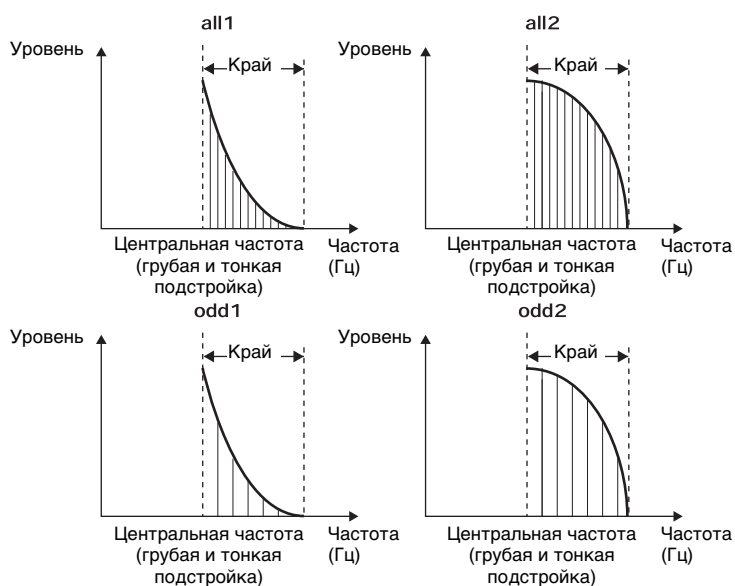
Level

### Copy or Exchange Operators

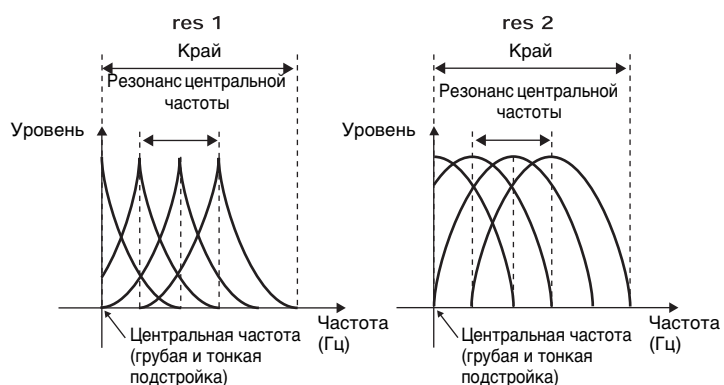
Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

Все базовые формы волны, используемые в качестве операторов, создают гармоники. Синусоидная волна не содержит гармоник, так как звучит только на базовой частоте. Таким образом, когда параметр Form (форма волны) установлен на любую форму волны, отличную от Sine (синус), можно отрегулировать гармоники и пиковый уровень для каждого форманта, в зависимости от типа формы волны, определяя соответствующие параметры. Ниже приведены базовые формы волны и параметры характеристик.



Чем выше значение параметра «Край» (Skirt), тем больше гармоник содержит волна.



Чем больше значение параметра Resonance (Резонанс), тем чаще смещается центральная частота.

- Resonance = 0: центральная частота — это базовая волна
- Resonance = 99: центральная частота — это сотая гармоника

### Key On Reset (Сброс осциллятора при каждом нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс осциллятора оператора каждый раз при нажатии клавиши.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Pitch/Vel (Чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука выбранного оператора реагирует на силу нажатия. Параметр доступен только при задании для параметра Freq Mode (частотный режим) значения Fixed (Фиксированный).

**Настройки:** -7 – +7

**Положительные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше увеличивается высота звука.

**Отрицательные значения:** чем сильнее удары по клавишам, тем больше уменьшается высота звука.

**0:** никаких изменений высоты звука.

### Freq Mode (Частотный режим осциллятора)

Определяет настройки для высоты выходного сигнала оператора.

**Настройки:** Ratio, Fixed (коэффициент, фиксированный)

**Ratio:** определяет выходную высоту звука путем определения ноты, которая нажимается на клавиатуре.

**Fixed (Фиксированный):** задает значение высоты путем установки параметров Coarse (грубая подстройка) и Fine (тонкая подстройка).

### Normal Part (FM-X) Edit (редактирование обычной партии (FM-X))

#### Common

##### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

##### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

##### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

##### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

##### Motion Seq

Common

Lane

##### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

#### Operator

▶ Form / Freq

Level

#### Copy or Exchange Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Coarse (Грубая подстройка)

Определяет высоту звука каждого оператора.

**Настройки:** Когда для параметра Freq Mode (частотный режим) установлено значение Ratio (коэффициент): 0–31  
Когда для параметра Freq Mode (частотный режим) установлено значение Fixed (Фиксированный): 0–21

## Fine (Тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждого оператора.

**Настройки:** Когда для параметра Freq Mode (частотный режим) установлено значение Ratio (коэффициент): 0–99  
Когда для параметра Freq Mode (частотный режим) установлено значение Fixed (Фиксированный): 0–127

## Detune (Смещение высоты)

Делает выходную высоту звука оператора чуть выше или ниже.

Даже если для параметров Coarse Tune (грубая настройка) и Fine Tune (тонкая настройка) задано одинаковое значение, функция Detune (Смещение высоты) позволяет слегка повысить или понизить высоту каждого оператора, что обогащает звук и пространственные характеристики.

**Настройки:** -15 – +15

## Pitch/Key (Чувствительность высоты звука к последовательности клавиш)

Определяет чувствительность эффекта Key Follow (смежные клавиши). Степень чувствительности зависит от позиции клавиши в диапазоне октав. Параметр доступен только при задании для параметра Freq Mode (частотный режим) значения Fixed (Фиксированный).

**Настройки:** 0–99

**0:** все ноты имеют одинаковую высоту звука, определенную параметрами Coarse (грубая подстройка) и Fine (тонкая подстройка).

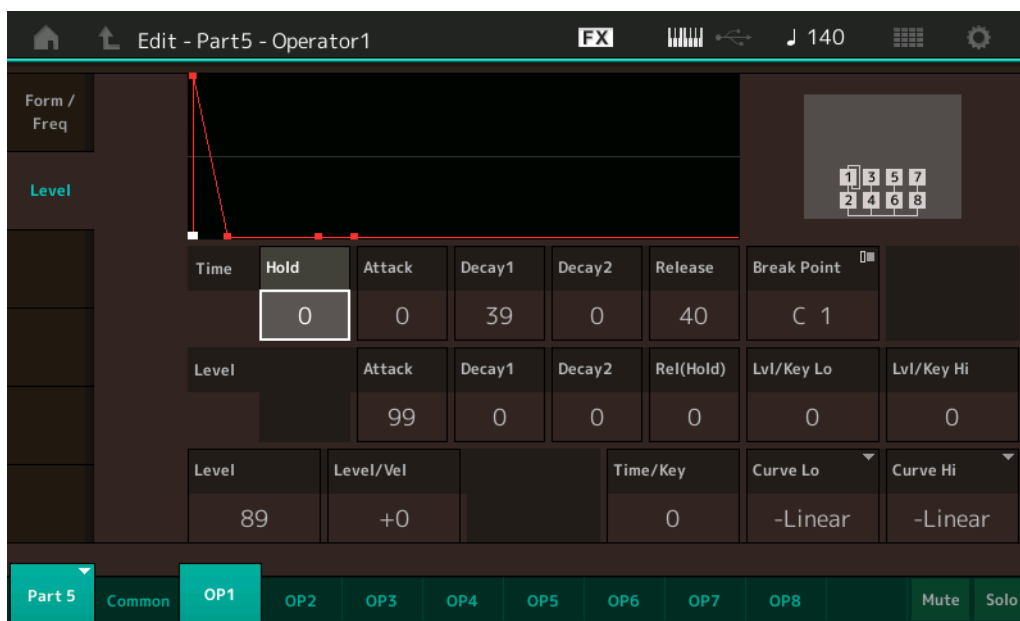
**99:** интервал высоты звука соседних нот составляет один полутоном.

## Level (Уровень)

На этом экране можно выполнить настройки громкости для оператора.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Level]



Полные имена доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

|                | Hold (Удержание) | Attack (Время атаки) | Decay1 (Затухание 1) | Decay2 (Затухание 2) | Release (Концевое затухание)            |
|----------------|------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---|
| <b>Время</b>   | Время удержания  | Время атаки          | Время затухания 1    | Время затухания 2    | Время концевого затухания               |
| <b>Уровень</b> | –                | Уровень атаки        | Уровень затухания 1  | Уровень затухания 2  | Уровень концевого затухания (удержания) |

**Настройки:** Time (Время): 0–99  
Level (Уровень): 0–99

## Level (Уровень оператора)

Определяет уровень выходного сигнала оператора.

**Настройки:** 0–99

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

### Copy or Exchange Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Level/Vel (Чувствительность уровня к силе нажатия)

Определяет реакцию выходного уровня сигнала оператора на показатель силы нажатия.

**Настройки:** -7 – +7

**Положительные значения:** сильные нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

**Отрицательные значения:** мягкие нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

**0:** выходной уровень не изменяется.

## Time/Key (Чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих)

Определяет степень, в которой ноты (особенно их позиция и октавный диапазон) влияют на параметры времени генератора амплитудных огибающих.

**Настройки:** 0–7

**Положительные значения:** высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкие ноты — низкую скорость.

**0:** скорость передачи генератора амплитудных огибающих не меняется, независимо от воспроизводимой ноты.

## Break Point (Точка деления)

Определяет четыре точки деления шкалы амплитуды путем указания соответствующих номеров нот.

**Настройки:** A-1 – C8

## Curve Lo (Низкая кривая)

## Curve Hi (Высокая кривая)

Определяет кривую для изменения амплитуды.

**Настройки:** -Linear (отрицательная линейная), -Exp (отрицательная экспоненциальная), +Exp (положительная экспоненциальная), +Linear (положительная линейная)

## Lvl/Key Lo (Нижняя глубина)

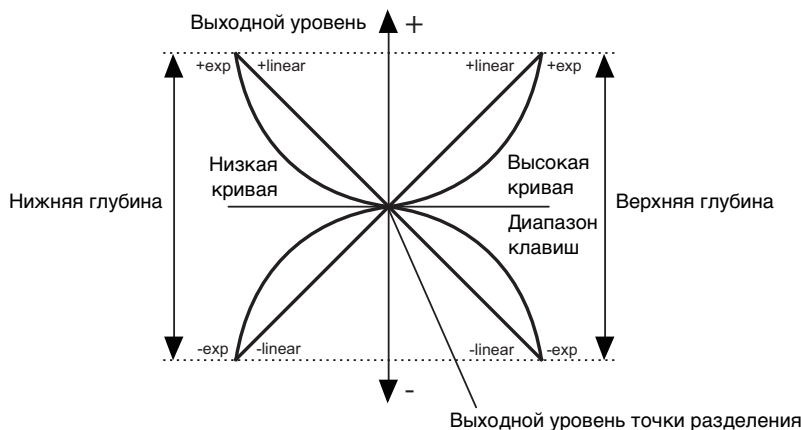
## Lvl/Key Hi (Высокая глубина)

Определяет степень изгиба кривой (выше).

**Настройки:** 0–99

Клавиатуру можно разделить на две части в точке разделения.

Сторона высоких звуков справа задается с помощью параметров R Depth и R Curve; сторона низких звуков слева задается с помощью параметров L Depth и L Curve, как описано ниже.



Уровень выходного сигнала клавиши, заданной как точка разделения калибровки уровня, зависит от параметра Operator Level (Уровень оператора). Для клавиш слева от точки разделения выходной уровень корректируется на основе кривой, заданной параметрами Low Curve (низкая кривая) и Low Depth (нижняя глубина). Для клавиш справа от точки разделения выходной уровень корректируется на основе кривой, заданной параметрами High Curve (Высокая кривая) и High Depth (Верхняя глубина). Выходной уровень меняется экспоненциально от точки разделения на кривой экспоненциального типа или линейно от точки разделения на кривой линейного типа. В любом случае, чем дальше клавиша от точки разделения, тем сильнее меняется выходной уровень клавиши.

## ■ Копирование или замена операторов

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Copying or Exchanging Elements (Копирование или замена элементов) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 171).

Normal Part (FM-X) Edit  
(редактирование обычной  
партии (FM-X))

### Common

#### Part Settings

General

Algorithm

Zone Settings

Zone Transmit

#### Pitch / Filter

Pitch

PEG/Scale

Filter Type

Filter EG

Filter Scale

#### Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Ins Assign

#### Arpeggio

Common

Individual

Advanced

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

### Operator

Form / Freq

▶ Level

### Copy or Exchange Operators

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

# Функция Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) (Common/Audio)

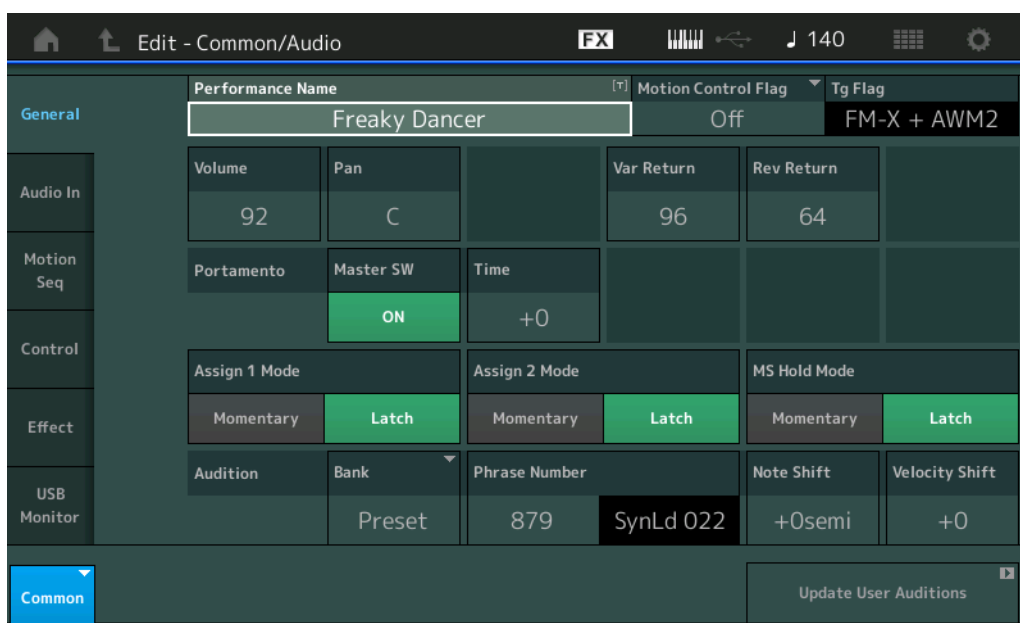
Исполнение может включать до 16 партий. На экране Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио) можно задать параметры для всего исполнения и аудиопартий.

## General (Общие)

На этом экране можно настроить разные параметры исполнения.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [General]



Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

### Performance Name (Название исполнения)

Определяет название выбранного исполнения. Названия исполнений могут содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

### Motion Control Flag (Флаг контроля движения)

Определяет, применяется ли атрибут Motion Control к выбранному исполнению. Когда данный параметр активен, на экране Performance Play (Воспроизведение исполнения) отображается значок MC (Контроль движения) (стр. 27). Исполнение можно отфильтровать по критерию MC на экране Performance Category Search (Поиск категории исполнения) (стр. 215).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Tg Flag (Флаг тон-генератора)

Показывает атрибут тон-генератора для выбранного исполнения. Значок с именем выбранного тон-генератора отображается на экране Performance Play (Воспроизведение исполнения) (стр. 27). Исполнение можно отфильтровать по критерию AWM2/FM/AWM2 + FM-X на экране Performance Category Search (Поиск категории исполнения) (стр. 215).

**Настройки:** AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

### Volume (Громкость исполнения)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранного исполнения.

**Настройки:** 0–127

### Pan (Панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного исполнения.

**Настройки:** L63–C–R63

### Var Return (Сигнал после применения вариации)

Определяет уровень сигнала после эффекта вариации.

**Настройки:** 0–127

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Rev Return (Сигнал после применения реверберации)**

Определяет уровень сигнала после эффекта реверберации.

**Настройки:** 0–127

**Audition Phrase Bank (Банк прослушиваемых фраз)**

Выбор банка прослушиваемых фраз.

**Audition Phrase Number (Номер прослушиваемой фразы)**

Определяет номер прослушиваемой фразы. Можно услышать сэмпл звуков выбранного исполнения, который называется Audition phrase (Прослушиваемая фраза). Наиболее подходящая прослушиваемая фраза назначается каждому предустановленному исполнению заранее.

**Настройки:** 1–1093

**Note Shift (Сдвиг ноты прослушиваемой фразы)**

Определяет значение высоты звука (транспонирование нот) для прослушиваемой фразы в полутонах.

**Настройки:** -24 – +24 (в полутонах)

**Velocity Shift (Сдвиг прослушиваемой фразы по силе нажатия)**

Определяет чувствительность прослушиваемой фразы к силе нажатия.

**Настройки:** -63 – +63

**Portamento Master SW (Основной переключатель портаменто)**

Определяет, применяется ли портаменто к каждой партии, если для параметра Portamento Part SW (Переключатель портаменто партии) для партии установлено значение On (Вкл.).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Portamento Time (Длительность портаменто)**

Определяет время изменения высоты звука или скорость при применении портаменто.

**Настройки:** -64 – +63

**Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Режим назначаемого переключателя 1 / Режим назначаемого переключателя 2)**

Определяет, работают ли кнопки [ASSIGN 1] и [ASSIGN 2] по типу Latch (Фиксация) или по типу Momentary (Кратковременно).

**Настройки:** Latch (Фиксация), Momentary (Кратковременно)

**Latch:** если установлено значение Latch, при нажатии кнопки переключается состояние (включено/выключено).

**Momentary:** если установлено значение Momentary, при нажатии/удержании кнопки происходит включение, при отпускании кнопки происходит выключение.

**MS Hold Mode (Режим удержания передачи секвенсора движения)**

Определяет реакцию кнопки [MOTION SEQ HOLD] на нажатие.

**Настройки:** Latch (Фиксация), Momentary (Кратковременно)

**Latch:** если установлено значение Latch, при нажатии кнопки переключается состояние (включено/выключено).

**Momentary:** если установлено значение Momentary, при нажатии/удержании кнопки происходит включение, при отпускании кнопки происходит выключение.

**Update User Auditions (Обновление пользовательских прослушиваний)**

Трансформация всех композиций, записанных на MODX+, в пользовательские прослушивания. Если User Auditions (Пользовательские прослушивания) уже существуют, все User Auditions (Пользовательские прослушивания) будут перезаписаны.

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

**Common/Audio**▶ **General****Audio In**

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

**Motion Seq**

Common

Lane

**Control**

Control Assign

Control Number

**Effect**

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

**USB Monitor**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Audio In (Аудиовход)

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

## Mixing (Микширование)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

##### Mixing

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Control

##### Control Assign

##### Control Number

#### Effect

##### Routing

##### Variation

##### Reverb

##### Master FX

##### Master EQ

#### USB Monitor

На экране Mixing (Микширование) можно отрегулировать настройки громкости аудиопартии (сигнала, поступающего с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R]) и цифровой партии (сигнала, поступающего с терминала [USB TO HOST]\*).

\* Только звук порта, который, в отличие от всех остальных портов устройств, установлен в значение Digital L/R (Цифровой L и R).

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Mixing]



### A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (Режим входного сигнала партии A/Ц входа / режим входного сигнала цифровой партии)

Определяет конфигурацию сигналов для A/Ц партии или цифровой партии, а также тип маршрутизации сигнала или сигналов (стерео или моно).

**Настройки:** L Mono, R Mono, L + R Mono, Stereo

**L Mono:** используется только левый канал.

**R Mono:** используется только правый канал.

**L + R Mono:** левый и правый каналы микшируются и обрабатываются в режиме моно.

**Stereo:** используются оба канала: левый и правый.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Только входной звуковой сигнал с канала [L/MONO] обрабатывается в моно.

### Volume (Громкость A/Ц партии / громкость цифровой партии)

Определяет уровень выходного сигнала для A/Ц партии / цифровой партии.

**Настройки:** 0–127

### Pan (Панорамирование A/Ц партии / панорамирование цифровой партии)

Определяет стереопозицию панорамирования A/Ц партии / цифровой партии.

**Настройки:** L63–C–R63

### Dry Level (Уровень необработанного сигнала A/Ц партии / уровень необработанного сигнала цифровой партии)

Определяет уровень сигнала A/Ц партии / цифровой партии, не обработанного с применением системных эффектов. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

**Настройки:** 0–127

### Var Send (Передача эффекта вариации на A/Ц партию / Передача эффекта вариации на цифровую партию)

Уровень передачи сигнала A/Ц партии / цифровой партии, передаваемого на эффект вариации. Параметр доступен, только когда для параметра Part Output (Вывод партии) установлено значение MainL&R (Основной L и R), а для параметров A/D Part (Аналогово-цифровая партия) и Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 0–127



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Rev Send (Передача реверберации на А/Ц партию / передача реверберации на цифровую партию)

Уровень передачи сигнала А/Ц партии / цифровой партии, передаваемого на эффект реверберации. Параметр доступен, только когда для параметра Part Output (Вывод партии) установлено значение MainL&R (Основной L и R), а для параметров A/D Part (Аналогово-цифровая партия) и Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 0–127

## Output Select (Выбор выхода партии для А/Ц партии / выбор выхода партии для цифровой партии)

Определяет специальные параметры вывода для А/Ц партии / цифровой партии.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

#### Mixing

#### Routing

#### Ins A

#### Ins B

#### EQ

#### Motion Seq

#### Common

#### Lane

#### Control

#### Control Assign

#### Control Number

#### Effect

#### Routing

#### Variation

#### Reverb

#### Master FX

#### Master EQ

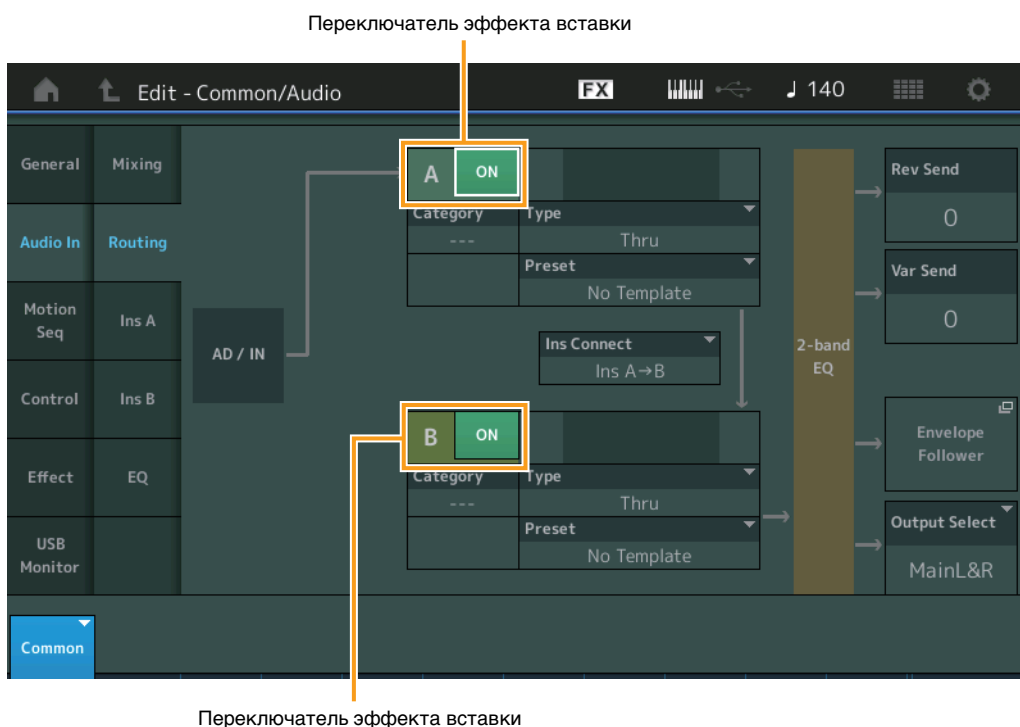
#### USB Monitor

## Routing (Маршрутизация)

На экране маршрутизации можно определить подключение эффектов к аналогово-цифровой партии.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Audio In] → [Routing]



## Insertion FX Switch (Переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки A или B.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Category (Категория эффекта)

### Type (Тип эффекта)

Определяет категорию и тип выбранного эффекта.

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

## Preset (Предустановки)

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

**Настройки:** Список всех встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модулятора)

Определяет партию, используемую для эффектов боковой цепи / модуляции.

Список параметров, доступных на экране, зависит от типа эффекта.

Дополнительные сведения об эффектах Side Chain/Modulator см. на экране маршрутизации для нормальной партии (AWM2) (стр. 114).

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

## Ins Connect (Тип подключения вставки)

Определяет маршрут эффекта для эффектов вставки A и B. Изменения настройки отображаются в виде схемы на экране, дающей ясную картину маршрутизации сигнала. Подробнее см. в разделе «Подключение эффекта» (стр. 20) главы «Основная структура».

**Настройки:** Ins A→B, Ins B→A

## Rev Send (Передача реверберации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект реверберации. Параметр доступен, только когда для параметра Part Output (Вывод партии) установлено значение MainL&R (Основной L и R), а для параметра Global A/D (Общее аналого-цифровое исполнение) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 0–127

## Var Send (Передача вариации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки A/B (или обходного сигнала) на эффект вариации. Параметр доступен, только когда для параметра Part Output (Вывод партии) установлено значение MainL&R (Основной L и R), а для параметра Global A/D (Общее аналого-цифровое исполнение) установлено значение Off (Выкл.).

**Настройки:** 0–127

## Envelope Follower (Повторитель огибающей)

Отображение экрана Envelope Follower (Повторитель огибающей). Дополнительные сведения см. на экране Routing (Маршрутизация) (стр. 114) режима редактирования обычной партии (AWM2). Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (Вывод партии) значения MainL&R.

## Output Select (Выбор выхода партии)

Определяет конкретный аудиовыход.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, AsgnL, USB1...USB8, Off

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

**Off (Выкл.):** отсутствует выход для аудиосигнала партии.

## Ins A (Эффект вставки A)

## Ins B (Эффект вставки B)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 115).

## EQ (Эквалайзер)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий (AWM2) (стр. 116), за исключением того, что 3-band EQ (Трехполосный эквалайзер) недоступен.

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

##### Mixing

##### ▶ Routing

##### ▶ Ins A

##### ▶ Ins B

##### ▶ EQ

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Control

##### Control Assign

##### Control Number

#### Effect

##### Routing

##### Variation

##### Reverb

##### Master FX

##### Master EQ

#### USB Monitor

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Motion Seq (Секвенсор движения)

### Common (Общие)

На экране Common (Общие) можно настроить разные параметры, связанные с секвенсором движений, часто используемые для всех партий в режиме общие/аудиопартия.

#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

#### Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

### Common Clock Swing (Общий свинг импульсов синхронизации)

Определяет значение свинга арпеджио / секвенсора движения для всего исполнения. Определяет значение смещения для свинга арпеджио / секвенсора движения для каждой партии.

**Настройки:** -120 – +120

### Common Clock Unit (Общий множитель синхронизации)

Регулирует время воспроизведения арпеджио / секвенсора движения для всего исполнения.

Данный параметр применяется к партии, когда параметр Unit Multiply (Множитель) для партии установлен в значение Common (Общие).

Используя этот параметр, можно создать тип арпеджио / секвенсора движения, отличающийся от исходного.

**Настройки:** 50%–400%

**200%:** время воспроизведения увеличивается вдвое, а темп вдвое уменьшается.

**100%:** обычное время воспроизведения.

**50%:** время воспроизведения уменьшается вдвое, а темп вдвое увеличивается.

### Common Arp Gate Time (Общее время звучания арпеджио)

Определяет величину времени звучания (длительность) арпеджио для всего исполнения. Определяет значение величины времени звучания арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** -100 – +100

### Common Arp Velocity (Общий коэффициент показателя силы нажатия арпеджио)

Определяет величину коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для всего исполнения. Определяет значение величины коэффициента показателя силы нажатия арпеджио для каждой партии.

**Настройки:** -100 – +100

### Common Motion Seq Amplitude (Амплитуда общего секвенсора движений)

Определяет амплитуду секвенсора движения для всего исполнения. Параметр Amplitude определяет изменение амплитуды для всей последовательности (движения).

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Amplitude (Амплитуда секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Amplitude (Амплитуда дорожки). В результате оба параметра — и общее значение амплитуды, и значение амплитуды параметра MS для партии, — создают смещение значения настройки амплитуды дорожки (только когда параметр MS FX для данной дорожки включен).

**Настройки:** -64 – +63

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Common Motion Seq Shape (Форма импульса общего секвенсора движений)

Определяет форму импульса секвенсора движения для всего исполнения. Данный параметр изменяет форму ступенчатой кривой последовательности.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Pulse Shape (Форма импульса секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Pulse Shape (Форма импульса дорожки). В результате оба параметра — и общее значение формы импульса параметра MS, и значение формы импульса параметра MS для партии, — создают смещение значения формы импульса дорожки (только когда параметр MS FX дорожки и параметр Control (Управление) включены).

**Настройки:** -100 – +100

## Common Motion Seq Smooth (Плавность общего секвенсора движения)

Определяет параметр Smoothness (Плавность) секвенсора движения для всего исполнения. Smoothness (Плавность) — это рамки, в которых плавно изменяется смещение времени для последовательности движения.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Smoothness (Плавность секвенсора движения партии), который одновременно является величиной коррекции для настроек Lane Smoothness (Плавность дорожки). В результате оба параметра — и общее значение плавности, и значение плавности параметра MS для партии, — создают смещение значения настройки плавности дорожки (только когда параметр MS FX для данной дорожки включен).

**Настройки:** -64 – +63

## Common Motion Seq Random (Случайный общий секвенсор движений)

Определяет случайный порядок секвенсора движения для всего исполнения. Случайный порядок («Random») — это рамки, в которых случайно изменяется значение шага для последовательности движения.

Этот параметр — величина смещения для настроек Part Motion Seq Random (Случайный секвенсор движений партии), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

**Настройки:** -64 – +63

## Random (Случайный порядок секвенсора движения А/Ц партии)

Определяет рамки, в которых случайно изменяется значение шага последовательности движения для партии А/Ц партии. Подробнее о функции Random см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 39).

**Настройки:** 0–127

## Sync Part (Партия синхронизации секвенсора движения)

Определяет партию для синхронизации с секвенсором движения. Секвенсор движения синхронизирован с настройкой Note On (Нота включена) и настройкой Arp/Motion Seq Grid (Сетка арпеджио / секвенсора движений) указанной партии.

**Настройки:** Part 1–Part 16 (Партии 1–16)

## Arp/MS Grid (Сетка арпеджио / секвенсора движений)

Определяет тип нот, используемый в качестве основы для параметра Quantize (Выравнивание) и Swing (Свинг). Значение параметра отображается в тактовых интервалах. Для секвенсора движения значение этого параметра имеет длину в один шаг. Данная настройка применяется к партии, которая выбрана в качестве синхронизируемой (см. выше).

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

## Lane (Дорожка)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 129).

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Control (Управление)

### Control Assign (Назначение элементов управления)

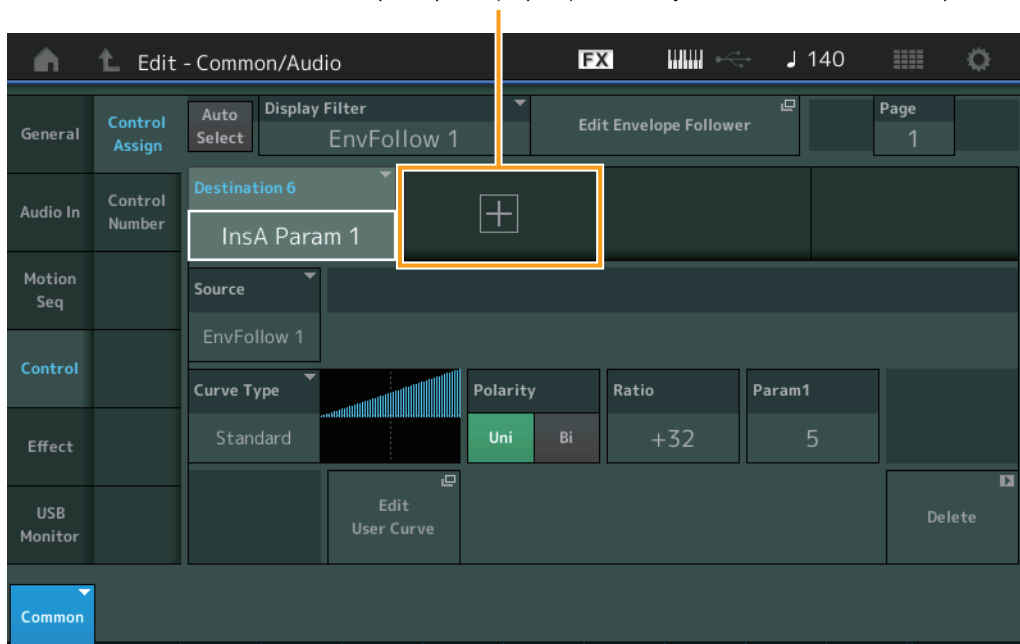
#### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Assign]

или

Коснитесь [Edit Super Knob] (Редактировать Super Knob) на экране мультireгулятора Super Knob.

Нажатие кнопки + добавляет параметр Part (Партия) к используемым в качестве цели контроля.



Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (Редактирование общих параметров элемента) для обычных партий (AWM2) (стр. 138), за исключением параметров, приведенных ниже.

#### Destination (Пункт назначения)

Когда для параметра Source (Источник) установлено значение AsgnKnob 1–8 (Назначаемый регулятор 1–8), один из параметров Part 1–16 Assign 1–8 добавляется в качестве значения данного параметра. В таком случае параметры Curve Type (Тип кривой) и Curve Ratio (Коэффициент кривой) недоступны для выделения.

**Настройка:** См. раздел Control List (Список элементов управления) в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

#### Source (Источник)

Когда для параметра Destination (Назначение) установлено значение Part 1–16 Assign 1–8, в качестве значения данного параметра можно установить только AsgnKnob 1–16 (Назначаемый регулятор 1–8).

**Настройка:** AsgnKnob 1–8, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

#### Display Filter (Фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер. При выборе мультireгулятора Super Knob отображаются все настройки регуляторов с назначаемыми функциями, для которых задано значение Super Knob Link (Связь с мультireгулятором).

**Настройка:** AsgnKnob 1–8, Super Knob, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst, All

Следующие параметры отображаются, только когда для Destination 1–16 задано значение Part 1–16 Assign 1–8. Если для настраиваемых регуляторов для партии не задан параметр Destination (Назначение), то доступны только комбинации кнопок.

#### Destination (Пункт назначения)

Определяет, какие настройки контроллера отображаются для партии.

**Настройка:** 1–16 (отображается количество назначений для настраиваемых регуляторов для партии, которая выбирается в Destination 1–16).

#### Parameter (Параметр)

Определяет контролируемые параметры для партии.

**Настройка:** См. список элементов управления в перечне данных.

Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Edit Part Control Settings (Редактирование настроек управления партией)

Вызывает экран Control Assign (Назначение элементов управления) для выбранной в данный момент партии.

### Curve Type (Тип кривой)

Определяет вид кривой для изменения параметра, заданного в Destination (Назначение). Горизонтальная ось обозначает значение контроллера, установленного в параметре Source (Источник), а вертикальная ось обозначает значения параметров.

**Настройки:** Standard (Стандарт), Sigmoid (Сигмоида), Threshold (Порог), Bell (Колокол), Dogleg (Резкий изгиб), FM (Частотная модуляция), AM (Амплитудная модуляция), M (M), Discrete Saw (Дискретная пила), Smooth Saw (Плавная пила), Triangle (Треугольник), Square (Прямоугольник), Trapezoid (Трапеция), Tilt Sine (Наклонный синус), Bounce (Одиночное отражение), Resonance (Резонанс), Sequence (Последовательность), Hold (Удержание)

**Пользовательский банк:** User 1–32 (Пользователь 1–32)

**Чтение файла библиотеки:** кривые в библиотеках 1–8

### Polarity (Полярность кривой)

Определяет полярность типа кривой, выбранного в Curve Type (Тип кривой).

**Настройки:** Uni, Bi

**Uni:** однополярная кривая меняется только в положительном или отрицательном направлении от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

**Bi:** биполярная кривая меняется в обоих направлениях от базового значения параметра в соответствии с формой кривой.

### Ratio (Коэффициент кривой)

Определяет коэффициент кривой.

**Настройки:** -64 – +63

## Control Number (Номер элемента управления)

Определяет номера настроек MIDI Control Change (изменение MIDI-управления), общие для всей системы. Пользователь может использовать регуляторы на передней панели инструмента и внешние контроллеры путем назначения соответствующих номеров настроек MIDI Control Change. Если мультрегулятору и какому-либо другому настраиваемому регулятору назначен один и тот же номер управления, мультрегулятор имеет приоритет, а действия настраиваемого регулятора могут игнорироваться. В этом случае на дисплее появится сообщение с предупреждением.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Под внешними контроллерами подразумеваются внешние секвенсоры и внешние MIDI-контроллеры.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Номер управления, заданный на этом экране, сохраняется как данные исполнения. Вместе с тем FS Assign (Назначаемый ножной переключатель), Super Knob CC (Номер изменения управления мультрегулятором) и Scene CC (Номер изменения управления сценами) сохраняются как общие настройки системы, а не как данные исполнения.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Control] → [Control Number]



### Ribbon Ctrl (Номер ленточного контроллера)

Определяет номер контроллера для изменения управления, получаемый от внешнего устройства с ленточным контроллером. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления от внешнего устройства, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании ленточного контроллера.

**Настройки:** Off, 1–95

Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

##### Mixing

##### Routing

##### Ins A

##### Ins B

##### EQ

#### Motion Seq

##### Common

##### Lane

#### Control

##### Control Assign

##### Control Number

#### Effect

##### Routing

##### Variation

##### Reverb

##### Master FX

##### Master EQ

#### USB Monitor

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Breath Ctrl (Номер управления контроллером дыхания)**

Определяет номер изменения управления, полученный из внешнего оборудования, например контроллера дыхания.

Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщение MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании контроллера дыхания.

**Настройки:** Off, 1–95

**Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2****(Номер управления ножным контроллером 1 / номер управления ножным контроллером 2)**

Определяет номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании ножного контроллера, подключенного к разъему FOOT CONTROLLER [1] / [2].

Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании ножного контроллера.

**Настройки:** Off (Выкл.), 1–95, мультирегулятор Super Knob

**Assign SW 1/Assign SW 2****(Номер управления назначаемого переключателя 1 / Номер управления назначаемого переключателя 2)**

Определяет номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании кнопки [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Назначаемый переключатель 1/2).

Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании кнопки [ASSIGN 1]/[ASSIGN 2] (Назначаемый переключатель 1/2).

**Настройки:** Off, 1–95

**MS Hold (Номер управления удержания секвенсора движения)**

Определяет номер контроллера при смене контроллера, генерируемый при использовании кнопки [MOTION SEQ HOLD] (Удержание секвенсора движения).

Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании кнопки [MOTION SEQ HOLD] (Удержание секвенсора движения).

**Настройки:** Off, 1–95

**MS Trigger (Номер управления триггера секвенсора движения)**

Определяет номер контроллера при смене контроллера, генерируемый при использовании кнопки [MOTION SEQ TRIGGER] (Триггер секвенсора движения).

Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании кнопки [MOTION SEQ TRIGGER] (Триггер секвенсора движения).

**Настройки:** Off, 1–95

**Assign Knob 1–8 (Номер управления назначаемого регулятора 1–8)**

Определяет номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании назначаемых регуляторов 1–8.

Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании назначаемого регулятора 1–8.

**Настройки:** Off, 1–95

**MIDI Settings (Настройки MIDI)**

Отображение экрана MIDI I/O (Ввод/вывод MIDI) в разделе Utility (Служебный).

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

**Common/Audio****General****Audio In**

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

**Motion Seq**

Common

Lane

**Control**

Control Assign

▶ **Control Number****Effect**

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

**USB Monitor**

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Effect

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

## Routing (Маршрутизация)

## Common/Audio

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## ▶ Effect

▶ Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

## USB Monitor

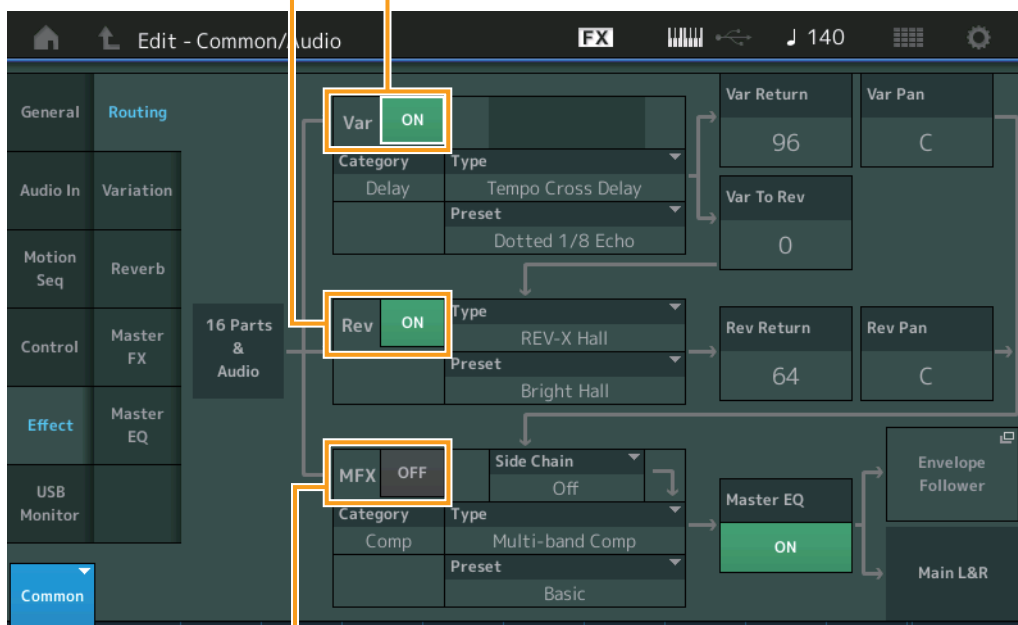
На данном экране можно определить подключения системных и основных эффектов к партиям.

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Routing]

Reverb Switch (Переключатель реверберации)

Variation Switch (Переключатель вариации)



Master Effect Switch (Переключатель основного эффекта)

## Variation/Reverb/Master Effect Switch (Переключатель вариации / реверберации / основного эффекта)

Определяет, применяется ли основной эффект / эффект реверберации/вариации.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Category (Категория вариации / реверберации / основного эффекта)

## Type (Тип вариации / реверберации / основного эффекта)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

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

## Preset (Предустановленные настройки вариации / реверберации / основного эффекта)

Позволяет вызвать предварительно запрограммированные настройки для каждого типа эффекта (вариация / реверберация / основной эффект), созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

**Настройки:** Список всех типов встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

## Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модуляции эффекта вариации / основного эффекта)

Определяет партию, используемую в качестве эффекта боковой цепи / модуляции для эффекта вариации / основного эффекта.

Этот параметр недоступен, если выбрать одну и ту же партию или Master в качестве партии модулятора.

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

## Var Return (Сигнал после применения вариации)

## Rev Return (Сигнал после применения реверберации)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта вариации/реверберации.

**Настройки:** 0–127



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Var Pan (Панорама вариации)****Rev Pan (Панорама реверберации)**

Определяет направленность панорамы звучания для звука эффекта реверберации/вариации.

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

**Var to Rev (Сигнал в реверберацию после вариации)**

Определяет уровень передачи сигнала от эффекта вариации к эффекту реверберации.

**Настройки:** 0–127

**Master EQ (Переключатель основного эквалайзера)**

Определяет, применяется ли основной эквалайзер или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Envelope Follower (Повторитель огибающей)**

Отображение экрана Envelope Follower (Повторитель огибающей). См. «Routing display» (Экран маршрутизации) (стр. 113) для обычных партий (AWM2)

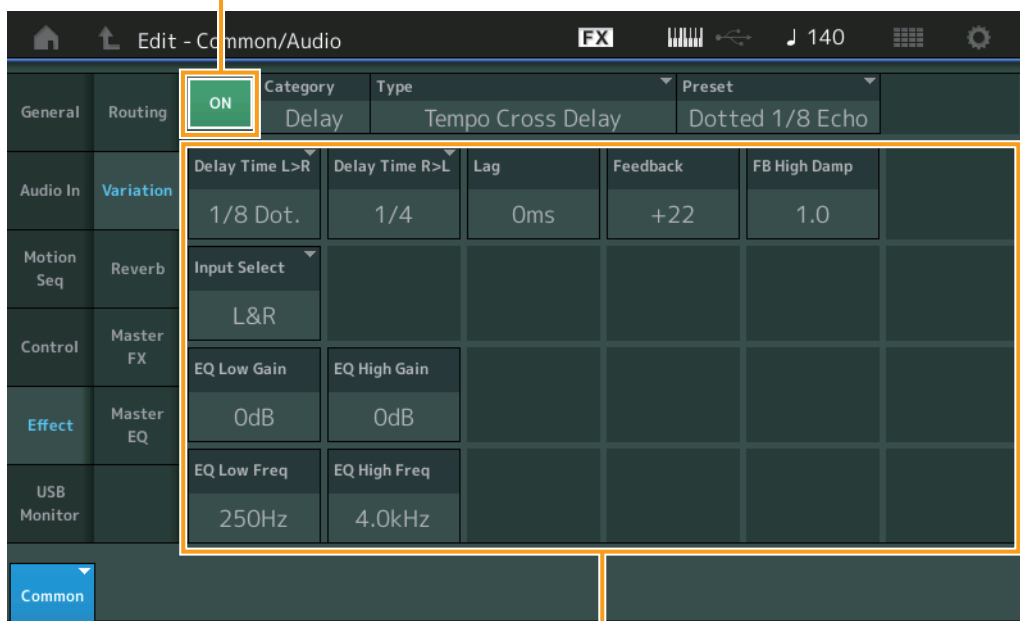
**Variation (Вариация)**

На этом экране можно определить подробные настройки эффекта вариации.

**Последовательность  
действий**

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Variation]

Variation Switch (Переключатель вариации)



Effect Parameter (Параметр эффекта)

**Variation Switch (Переключатель вариации)**

Определяет, применяется ли эффект вариации или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Category (Категория вариации)****Type (Тип вариации)**

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

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

**Preset (Предустановленные настройки эффекта вариации)**

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

**Настройки:** Список всех типов встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

**Common/Audio****General****Audio In**

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

**Motion Seq**

Common

Lane

**Control**

Control Assign

Control Number

**Effect**

▶ Routing

▶ Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

**USB Monitor**



Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

## Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модуляции эффекта вариации)

Определяет партию, используемую в качестве эффекта боковой цепи / модуляции для эффекта вариации. Этот параметр недоступен, если выбрать одну и ту же партию или Master в качестве партии модулятора.

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

## Effect Parameter (Параметр эффекта)

Список редактируемых параметров зависит от типов выбранных эффектов. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF. Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

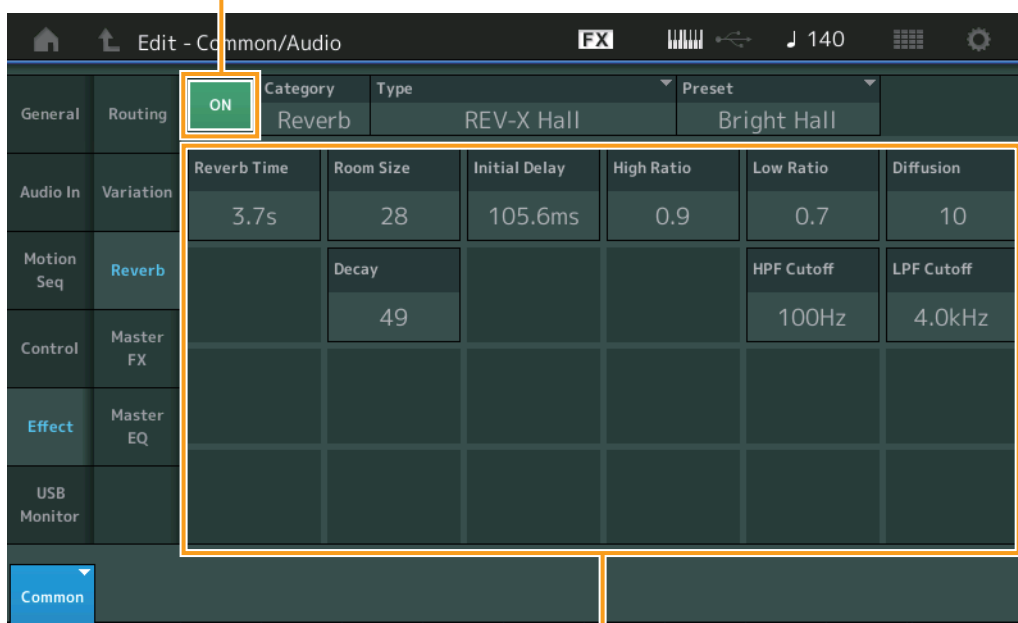
## Reverb (Реверберация)

На этом экране можно определить подробные настройки эффекта реверберации.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Reverb]

Reverb Switch (Переключатель реверберации)



Effect Parameter (Параметр эффекта)

## Reverb Switch (Переключатель реверберации)

Определяет, применяется ли эффект реверберации.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Category (Категория реверберации)

### Type (Тип реверберации)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

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

## Preset (Предустановленные настройки эффекта реверберации)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

**Настройки:** Список всех типов встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

## Effect Parameter (Параметр эффекта)

Список редактируемых параметров зависит от типов выбранных эффектов. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF. Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

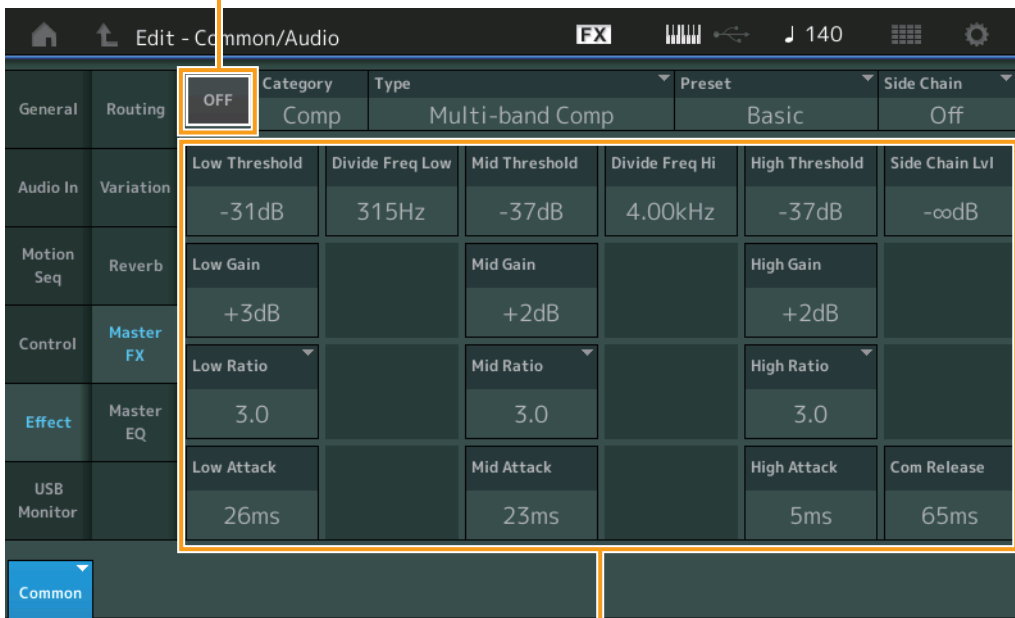
## Master FX (Основной эффект)

На этом экране можно определить подробные настройки основного эффекта.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master FX]

Master Effect Switch (Переключатель основного эффекта)



Effect Parameter (Параметр эффекта)

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

▶ Master FX

Master EQ

#### USB Monitor

### Master Effect Switch (Переключатель основного эффекта)

Определяет, применяется ли основной эффект.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Category (Категория основного эффекта)

### Type (Тип основного эффекта)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

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

### Preset (Предустановленные настройки основного эффекта)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

**Настройки:** Список всех типов встроенных эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Side Chain/Modulator (Партия боковой цепи / модуляции основного эффекта)

Определяет партию, используемую в качестве эффекта боковой цепи / модуляции для основного эффекта.

Этот параметр недоступен, если выбрать одну и ту же партию или Master в качестве партии модулятора.

**Настройки:** Part 1–16, A/D, Master, Off (Партии 1–16, Аналого-цифровая партия, Мастер, Выкл.)

### Effect Parameter (Параметр эффекта)

Список редактируемых параметров зависит от типов выбранных эффектов. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе Data List (Перечень данных) в формате PDF. Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе «Руководство по параметрам синтезатора» в формате PDF.

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

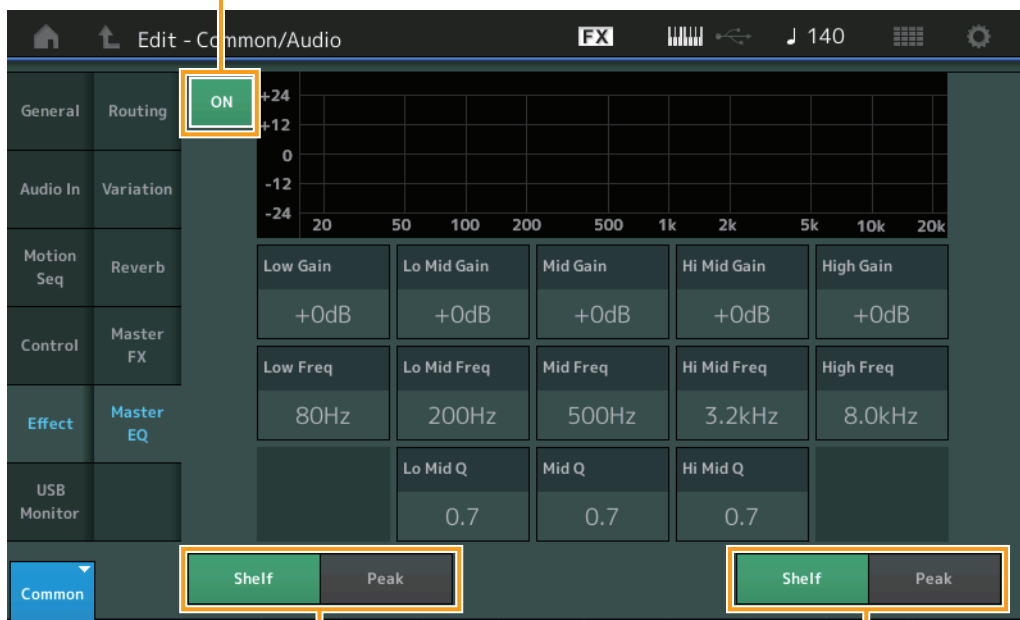
## Master EQ (Основной эквалайзер)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с блоком Master EQ (Основной эквалайзер).

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [Effect] → [Master EQ]

Master EQ Switch (Переключатель основного эквалайзера)



Форма низкочастотной полосы

Форма высокочастотной полосы

### Master EQ Switch (Переключатель основного эквалайзера)

Определяет, применяется ли основной эквалайзер или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Low Gain (Усиление низкочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления низкочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### Lo Mid Gain (Усиление низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### Mid Gain (Усиление среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### Hi Mid Gain (Усиление высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### High Gain (Усиление высокочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления высокочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** -12 дБ – +12 дБ

### Low Freq (Низкая частота основного эквалайзера)

Определяет частоту низкочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 32 Гц – 2,0 кГц

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

USB Monitor

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

**Lo Mid Freq (Низко-среднечастотная полоса основного эквалайзера)**

Определяет частоту низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 100 Гц – 10,0 кГц

**Mid Freq (Среднечастотная полоса основного эквалайзера)**

Определяет частоту среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 100 Гц – 10,0 кГц

**Hi Mid Freq (Высоко-среднечастотная полоса основного эквалайзера)**

Определяет частоту высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 100 Гц – 10,0 кГц

**High Freq (Высокая частота основного эквалайзера)**

Определяет частоту высокочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 500 Гц – 16 кГц

**Low Q (Ширина низкочастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет ширину диапазона низкочастотной полосы основного эквалайзера. Эта настройка доступна, только когда параметр Master EQ Low Shape (Форма низкочастотной полосы основного эквалайзера) установлен в значение Peak.

**Настройки:** 0.1–12.0

**Lo Mid Q (Ширина низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет ширину диапазона низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 0.1–12.0

**Mid Q (Ширина среднечастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет ширину диапазона среднечастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 0.1–12.0

**Hi Mid Q (Ширина средне-высокочастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет ширину диапазона средне-высокочастотной полосы основного эквалайзера.

**Настройки:** 0.1–12.0

**High Q (Ширина высокочастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет ширину диапазона высокочастотной полосы основного эквалайзера. Эта настройка доступна, только когда параметр Master EQ High Shape (Форма высокочастотной полосы основного эквалайзера) установлен в значение Peak.

**Настройки:** 0.1–12.0

**Low Shape (Форма низкочастотной полосы основного эквалайзера)****High Shape (Форма высокочастотной полосы основного эквалайзера)**

Определяет, является ли применяемый тип эквалайзера ступенчатым или пиковым. Пиковый тип ослабляет/усиливает сигнал на заданной параметром Frequency частоте, тогда как ступенчатый тип ослабляет/усиливает сигнал на частотах выше или ниже заданной частоты. Этот параметр доступен только для полос частот LOW (Низкие) и HIGH (Высокие).

**Настройки:** Shelf (Ступенчатый тип), Peak (Пиковый тип)

Common/Audio Edit (Общие /  
редактирование аудио)

**Common/Audio**

## General

## Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

## Motion Seq

Common

Lane

## Control

Control Assign

Control Number

## Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

▶ Master EQ

## USB Monitor

Normal Part (Обычные  
партии) (AWM2)Партии  
ударныхNormal Part (Обычные  
партии) (FM-X)

Common/Audio

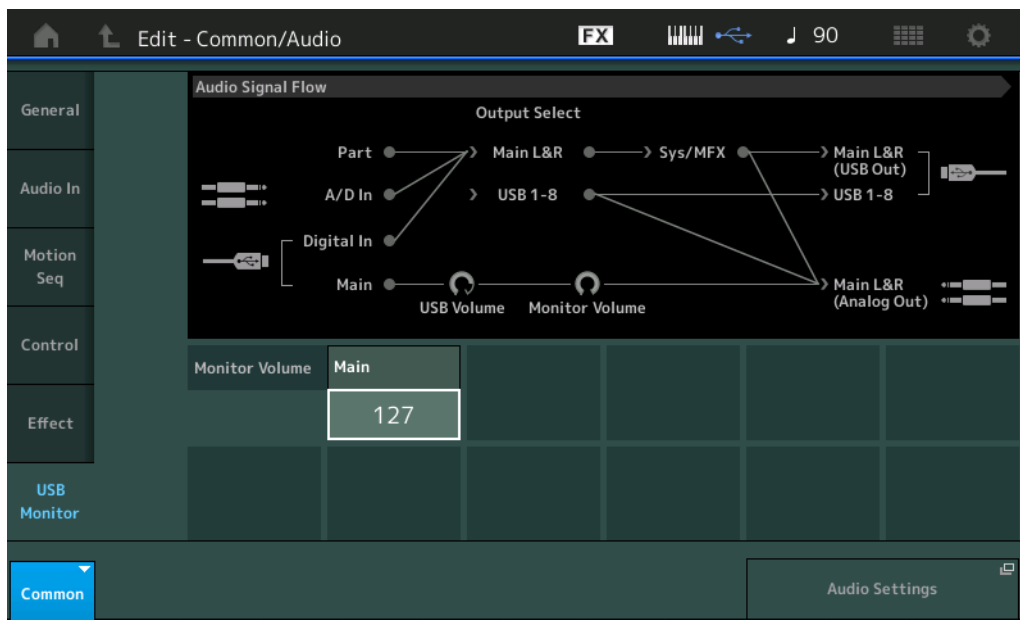
## USB Monitor (Монитор USB)

На экране USB Monitor (Монитор USB) можно настраивать уровень аудио, подаваемого с разъема [USB TO HOST].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Значение параметра USB Main Monitor Volume (Громкость монитора главного USB) хранится как данные исполнения.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → [USB Monitor]



## USB Main Monitor Volume (Громкость монитора главного USB)

Регулирует уровень аудиосигнала, поступающего через разъем [USB TO HOST] и выходящего на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**Настройки:** 0–127

## Audio Settings (Аудионастройки)

Отображение экрана Audio I/O (Ввод/вывод аудио) в разделе Utility (Служебный) (стр. 231).

**ПРИМЕЧАНИЕ** USB Volume (Громкость USB) (показана на диаграмме Audio Signal Flow (Поток аудиосигнала)) можно регулировать с помощью регулятора [USB VOLUME (MONITOR)] на панели.

Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио)

### Common/Audio

#### General

#### Audio In

Mixing

Routing

Ins A

Ins B

EQ

#### Motion Seq

Common

Lane

#### Control

Control Assign

Control Number

#### Effect

Routing

Variation

Reverb

Master FX

Master EQ

#### ▶ USB Monitor

## Category Search (Поиск категории)

Для удобства исполнения / арпеджио / волновые формы разделены на определенные категории. Разделение на категории базируется на основных типах инструментов или звуковых характеристиках. Функция Category Search (Поиск категории) обеспечивает быстрый доступ к нужным звукам.

Добавлена функция Favorite (Избранное), которая обеспечивает быстрый доступ к нужным звукам и арпеджио.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В разделах Part Category Search (Поиск категории партии) и Performance Merge (Слияние исполнения) можно отфильтровать список исполнений по параметру Favorite (Избранное), однако пользователь не может включить или выключить значок Favorite (Избранное) на экранах поиска.

## Performance Category Search (Поиск категории исполнения)

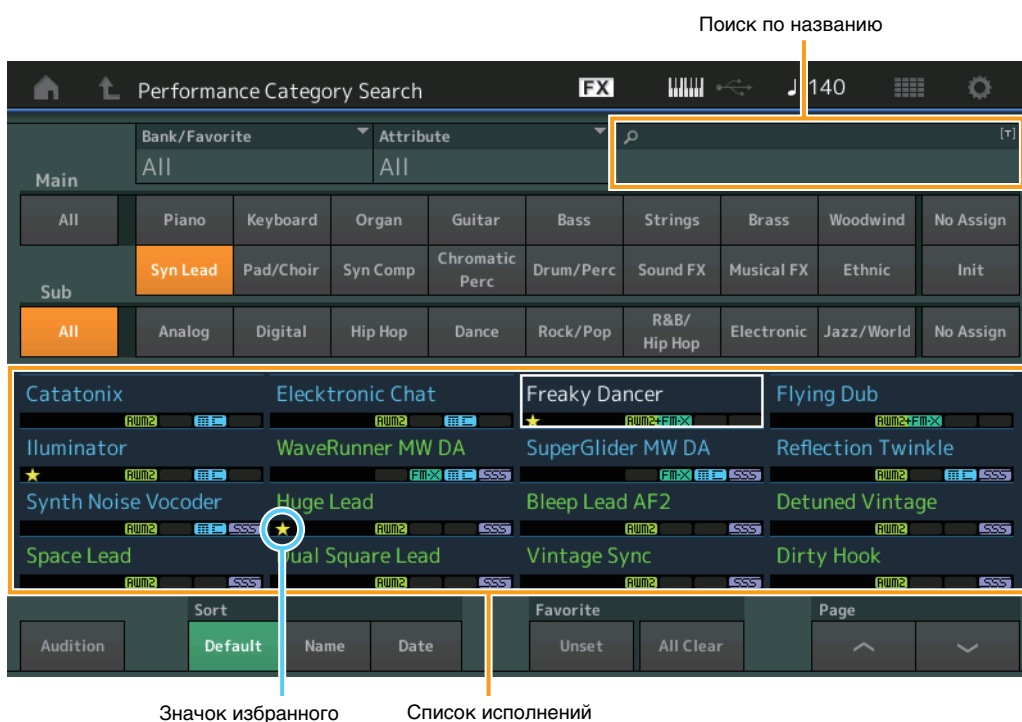
Исполнение может быть найдено и выбрано на экране Performance Category Search (Поиск категории исполнения).

### ■ Поиск категории исполнения

Последовательность  
действий

[PERFORMANCE (HOME)] → [CATEGORY] (Поиск категории исполнения)  
или

Нажмите Performance Name → Выберите [Category Search] в отобразившемся меню



### Bank/Favorite (Выбор банка исполнений / Избранное)

Фильтрация списка исполнений по банку или избранному. Если выбран параметр Favorite (Избранное), будут отображаться только исполнения, имеющие значок избранного.

**Настройки:** All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

**ПРИМЕЧАНИЕ** При последовательном нажатии кнопки [CATEGORY] на экране Category Search (Поиск категории) происходит переключение между вариантами All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library (Название библиотеки, при чтении файла библиотеки). Удерживайте нажатой кнопку [CATEGORY], чтобы вернуться в режим All (Все).

### Attribute (Атрибут исполнения)

Фильтрация списка исполнений по названию атрибута (стр. 198) Недоступно для поиска по категории партии (Part Category Search).

**Настройки:** All, AWM2, FM, AWM2 + FM-X, MC, SSS, Single, Multi

### Name Search (Поиск по названию исполнения)

Выполняет поиск исполнения путем частичного ввода названия исполнения.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

### Main (Главная категория исполнений)

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Sub (Подкатегория исполнений)

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Audition (Переключатель прослушивания)

Определяет, будет ли воспроизводиться фраза прослушивания или нет. Недоступно, если на экране Utility (Служебные программы) включен параметр Audition Lock (Блокировка прослушивания) (стр. 234).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка исполнений.

**Настройки:** Default (По умолчанию), Name (Имя), Date (Дата)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Date (Дата):** сортировка в порядке сохранения. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию.

### Favorite Set/Unset (Избранное — установлено / не установлено)

Устанавливает (Set) или удаляет (Unset) значок Favorite (Избранное) для выбранного в настоящий момент исполнения. Эта возможность недоступна, когда курсор находится вне области Performance List (Список исполнений).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Также значок Favorite (Избранное) можно установить или удалить в меню, которое отображается при касании названия исполнения на экране Performance Play (Home) (Воспроизведение исполнения (Главный)).

### Favorite All Clear (Избранное — очистить все)

Удаляет все значки избранного в исполнениях. Эта кнопка доступна, только когда хотя бы одно исполнение отмечено значком избранного.

### Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

## ■ Поиск категории партии

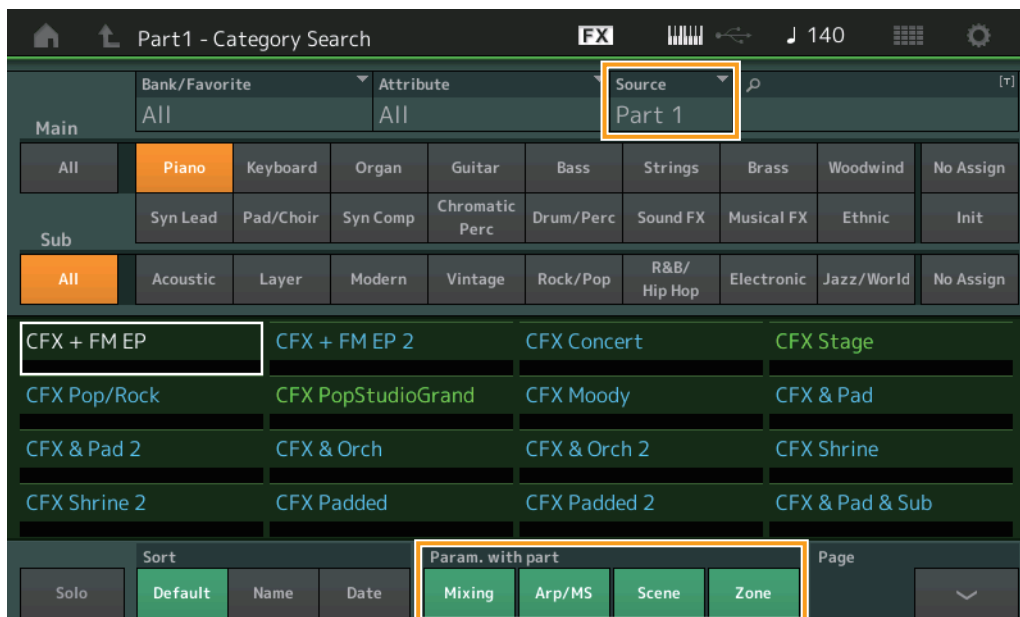
Можно выбрать любую партию в исполнении и назначить звук одной партии другой.

Если для параметра Mixing (Микширование) настройки Parameter with Part (Параметр с партией) установлено значение Off (Выкл.), можно изменять звуки, используя значения текущих настроек партии, таких как Volume (Громкость), Pan (Панорама) и Note shift (Сдвиг ноты).

### Последовательность действий

[PERFORMANCE (HOME)] → (Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Выберите название партии → [SHIFT]+[CATEGORY] (Поиск категории партии) или  
(Когда выбрана партия, которой назначены все звуки) Нажмите название партии → Выберите [Category Search] в отобразившемся меню

Если у выбранной и всех последующих партий нет назначенных звуков (либо они пустые), описанное выше действие открывает экран Performance Merge (Слияние исполнения).



### Source (Источник)

Определяет, какая партия выбранного исполнения будет назначена редактируемому исполнению.

**Настройки:** Партии 1–16

### Solo (Переключатель соло)

Определяет, активна ли функция Solo (Соло). Если данная функция включена и партии назначен какой-либо звук, звучать будет только эта партия.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Param. with Part (Параметр с партией)

Определяет, следует ли выполнять чтение и использовать значения параметров для следующего исполнения. Когда набор параметров установлен в значение Off, текущие значения настроек используются непрерывно, даже если выбрано следующее исполнение.

Параметр Zone доступен, только когда параметр Zone Master (Мастер зон) (стр. 234) на экране Utility (Службные программы) включен.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

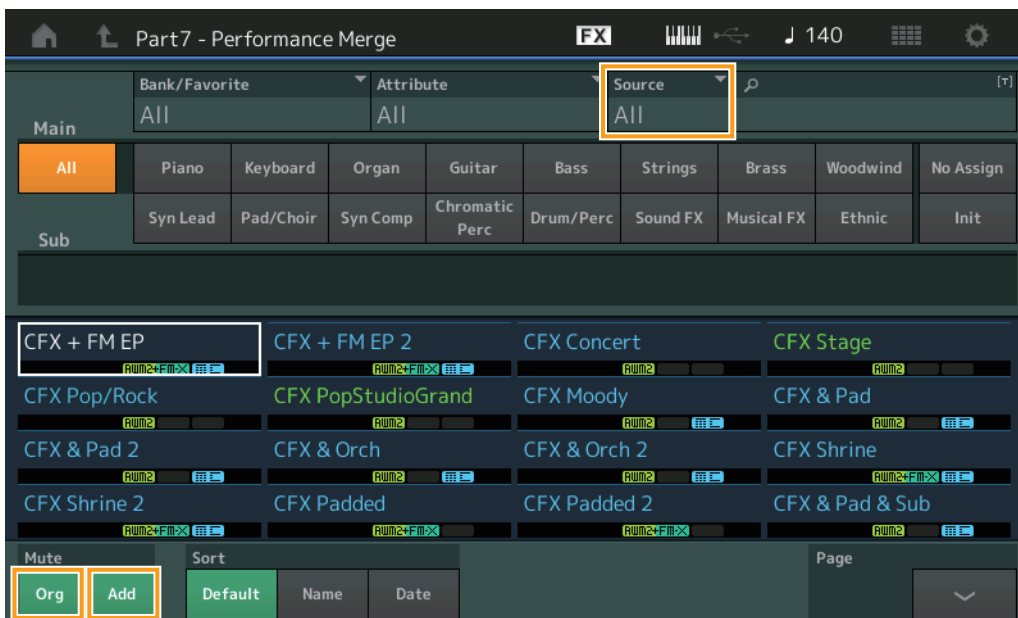


## ■ Performance Merge (Слияние исполнения)

На экране Performance Merge (Слияние исполнения) можно назначить разные партии выбранного исполнения пустым партиям редактируемого в данный момент исполнения. Например, можно выполнить слияние четырех партий фортепиано в одном исполнении и двух партий струнных инструментов в другом исполнении для создания более богатых, многослойных звуков. Позволяет по отдельности пригласить оригинальные и добавленные партии.

### Последовательность действий

[PERFORMANCE] (HOME)] → (нельзя назначать выбранную партию и все последующие партии) → [SHIFT] + [CATEGORY] либо касание значка «+»



Additional Part Mute (Приглушение дополнительной партии)

Original Part Mute (Приглушение исходной партии)

### Source (Источник)

Определяет, какая партия выбранного исполнения будет назначена редактируемому исполнению.

**Настройка:** All (Все), Part 1–16 (Партия 1–16)

**All:** все партии выбранного исполнения, не являющиеся пустыми, назначаются доступным пустым партиям.

**Партии 1–16:** только звуки указанной партии назначаются выбранной партии.

### Original Part Mute (Приглушение исходной партии)

При значении OFF все партии, имевшиеся до добавления каких-либо партий на экране Performance Merge (Слияние исполнения), будут приглушены.

**Настройка:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Additional Part Mute (Приглушение дополнительной партии)

При значении OFF будут приглушены только партии, добавленные на экране Performance Merge (Слияние исполнения).

**Настройка:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Search

▶ Performance Category

Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern

## Arpeggio Category Search (Поиск категории арпеджио)

Арпеджио может быть найдено и выбрано на экране Arpeggio Category Search (Поиск категории арпеджио).

Последовательность  
действий

Экран настройки арпеджио → Выбор партии → [CATEGORY]

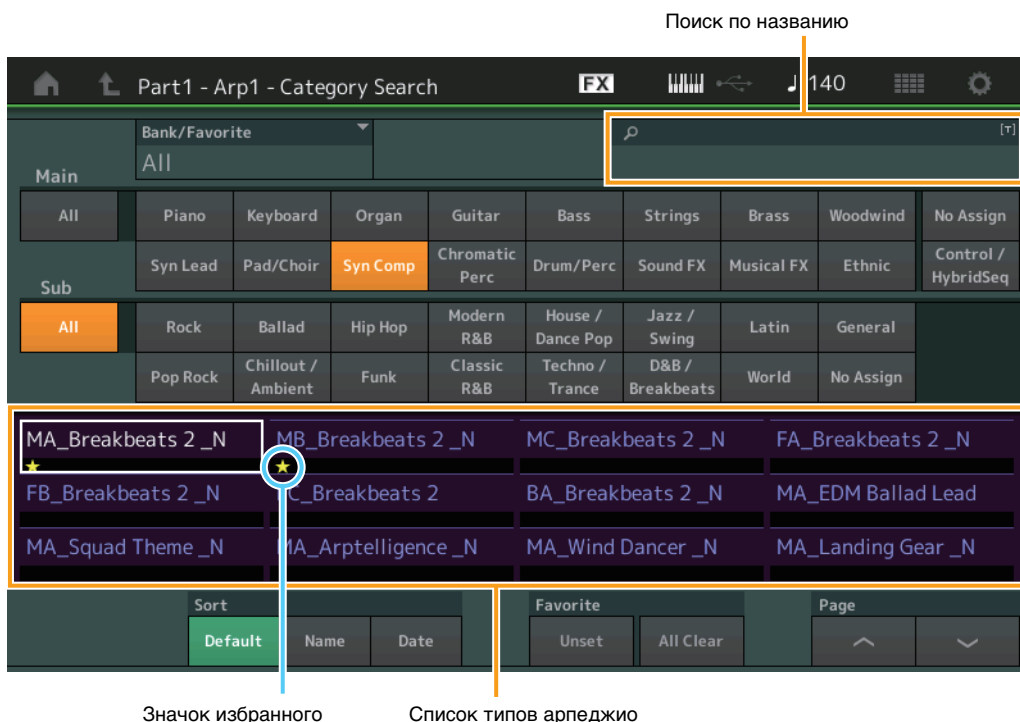
### Search

Performance Category

▶ Arp Category

Waveform

Rhythm Pattern



Значок избранного

Список типов арпеджио

### Bank/Favorite (Выбор банка исполнений / Избранное)

Фильтрация списка исполнений по банку или избранному. Если выбран параметр Favorite (Избранное), будут отображаться только исполнения, имеющие значок избранного.

**Настройки:** All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

При последовательном нажатии кнопки [CATEGORY] на экране Category Search (Поиск категории) происходит переключение между вариантами All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library (Название библиотеки, при чтении файла библиотеки). Удерживайте нажатой кнопку [CATEGORY], чтобы вернуться в режим All (Все).

### Name Search (Поиск по названию арпеджио)

Выполняет поиск арпеджио путем частичного ввода названия арпеджио.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Main (Категория арпеджио)

**Настройки:** См. Arpeggio Category List (Список категорий арпеджио) (стр. 11).

### Sub (Подкатегория арпеджио)

**Настройки:** См. Arpeggio Sub Category List (Список подкатегорий арпеджио) (стр. 11).

### Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка типов арпеджио.

**Настройки:** Default (По умолчанию), Name (Имя), Date (Дата)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Date (Дата):** сортировка в порядке загрузки. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию.

### Favorite Set/Unset (Избранное — установлено / не установлено)

Устанавливает (Set) или удаляет (Unset) значок Favorite (Избранное) для выбранного в настоящий момент исполнения. Эта возможность недоступна, когда курсор находится вне области Performance List (Список исполнений).

**Favorite All Clear (Избранное — очистить все)**

Удаляет все значки избранного в исполнениях. Эта кнопка доступна, только когда хотя бы одно исполнение отмечено значком избранного.

**Page (Выбор страницы)**

Если файлы в File Select (Выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

**Search**

---

**Performance Category****▶ Arp Category**

---

**Waveform**

---

**Rhythm Pattern**

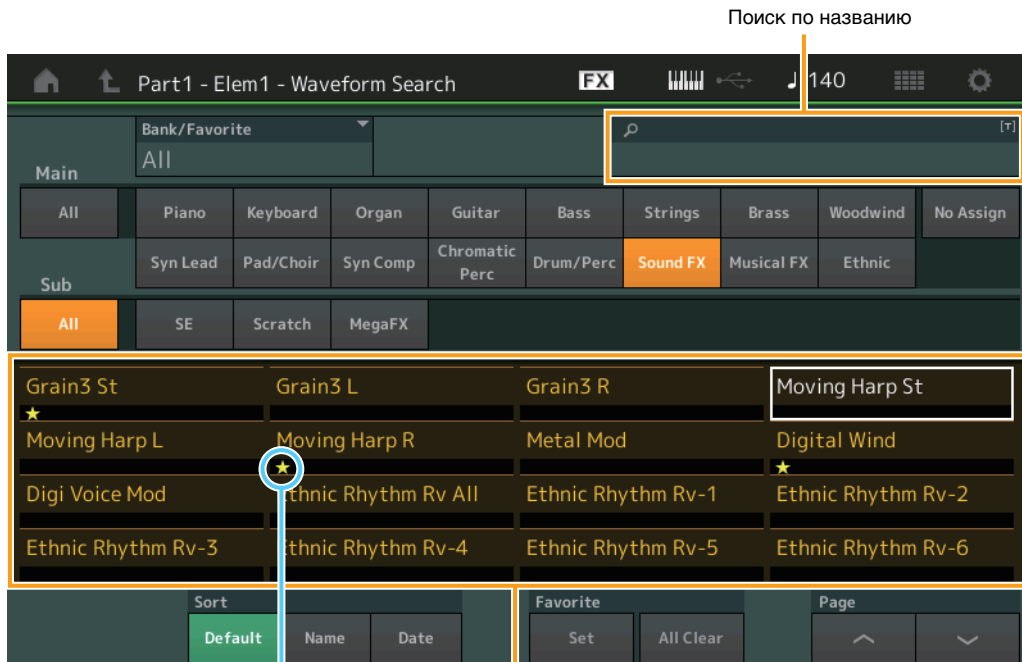
---

## Waveform Category Search (Поиск категории волновой формы)

Формы сигнала можно найти и выбрать на экране Waveform Category Search (Поиск категории волновой формы).

### Последовательность действий

Экран волновых форм → Выбор партии → Выбор волновой формы → [CATEGORY]



Значок избранного

Список волновых форм

### Bank/Favorite (Выбор банка исполнений / Избранное)

Фильтрация списка исполнений по банку или избранному. Если выбран параметр Favorite (Избранное), будут отображаться только исполнения, имеющие значок избранного.

**Настройки:** All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

При последовательном нажатии кнопки [CATEGORY] на экране Category Search (Поиск категории) происходит переключение между вариантами All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library (Название библиотеки, при чтении файла библиотеки). Удерживайте нажатой кнопку [CATEGORY], чтобы вернуться в режим All (Все).

### Name Search (Поиск по названию волновой формы)

Выполняет поиск волновой формы путем частичного ввода названия волновой формы.

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Main (Категория волновой формы)

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Sub (Подкатегория волновой формы)

**Настройки:** См. документ Data List (Перечень данных) в формате PDF.

### Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка волновых форм.

**Настройки:** Default (По умолчанию), Name (Имя), Date (Дата)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Date (Дата):** сортировка в порядке сохранения. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию.

### Favorite Set/Unset (Избранное — установлено / не установлено)

Устанавливает (Set) или удаляет (Unset) значок Favorite (Избранное) для выбранного в настоящий момент исполнения. Эта возможность недоступна, когда курсор находится вне области Performance List (Список исполнений).

### Search

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform

Rhythm Pattern

**Favorite All Clear (Избранное — очистить все)**

Удаляет все значки избранного в исполнениях. Эта кнопка доступна, только когда хотя бы одно исполнение отмечено значком избранного.

**Page (Выбор страницы)**

Если файлы в File Select (Выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

**Search**

---

**Performance Category**

---

**Arp Category**

---

**▶ Waveform**

---

**Rhythm Pattern**

---

## Rhythm Pattern (Ритмическая фраза)

С помощью этой функции можно добавить и настроить партию ударных.

Последовательность  
действий

[RHYTHM PART]

### Search

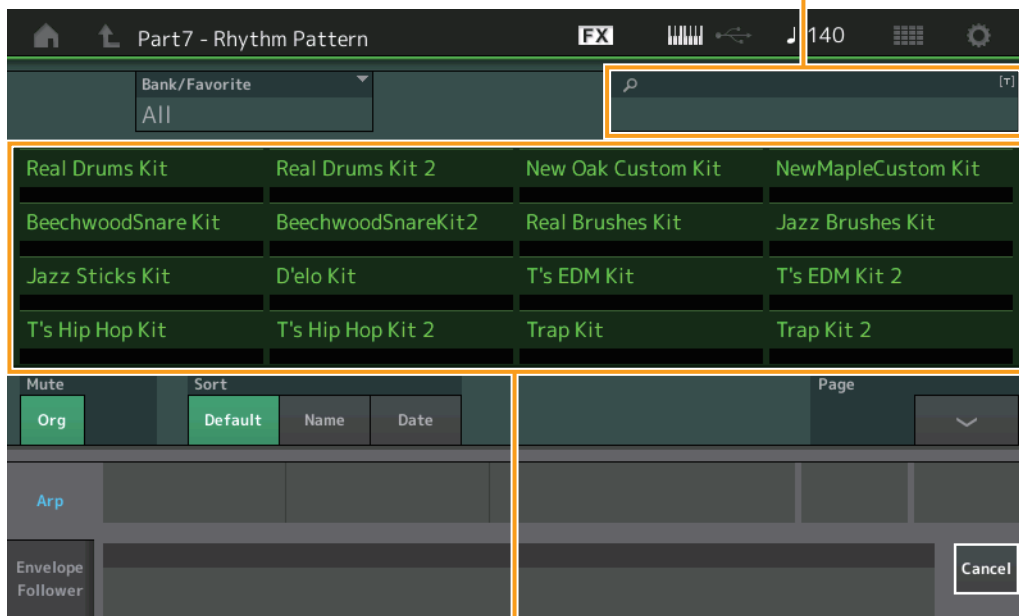
Performance Category

Arp Category

Waveform

► Rhythm Pattern

Поиск по названию



Список образцов ритма

### Bank/Favorite (Выбор банка образцов ритма)

Фильтрация списка образцов ритма по банку или избранному.

**Настройки:** All (Все), Favorite (Избранное), Preset (Предустановленный), User (Пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

### Name Search (Поиск по названию образцов ритма)

Выполняет поиск образцов ритма путем ввода части названия образца ритма.

### Original Part Mute (Приглушение исходной партии)

При значении OFF все партии, имевшиеся до добавления каких-либо партий на экране Rhythm Pattern (Образец ритма), будут приглушены.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Additional Part Mute (Приглушение дополнительной партии)

При значении OFF будут приглушены только партии, добавленные на экране Rhythm Pattern (Образец ритма).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка образцов ритма.

**Настройки:** Default (По умолчанию), Name (Имя), Date (Дата)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Date (Дата):** сортировка в порядке сохранения. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию.

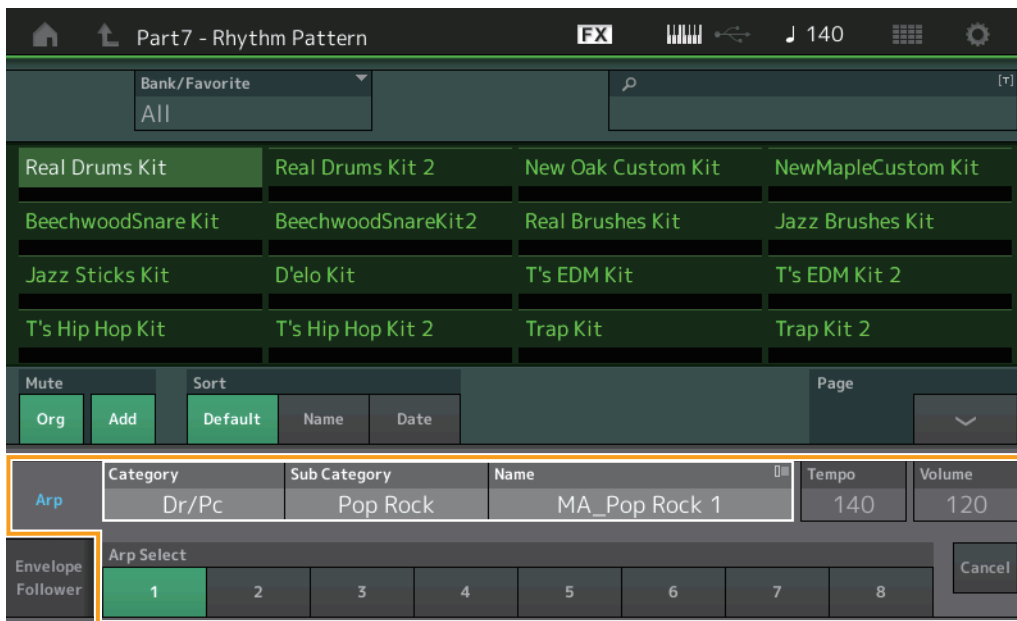
### Page (Выбор страницы)

Если файлы в File Select (Выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

### Cancel (Отмена)

Нажатие этой кнопки или нажатие кнопки [RHYTHM PATTERN] отменяет выбор и закрывает экран Rhythm Pattern (Образец ритма).

## ■ Вкладка Arpeggio (Арпеджио)



Вкладка арпеджио

### Arp Category (Категория арпеджио)

### Arp Sub Category (Подкатегория арпеджио)

### ARP Name (Название арпеджио)

### Arp Select (Выбор арпеджио)

Аналогично отдельному экрану для арпеджио (стр. 123).

### Tempo (Темп)

Определяет темп ритмической партии.

**Настройки:** 5–300

### Volume (Громкость)

Определяет громкость партии ритма.

**Настройки:** 0–127

## Search

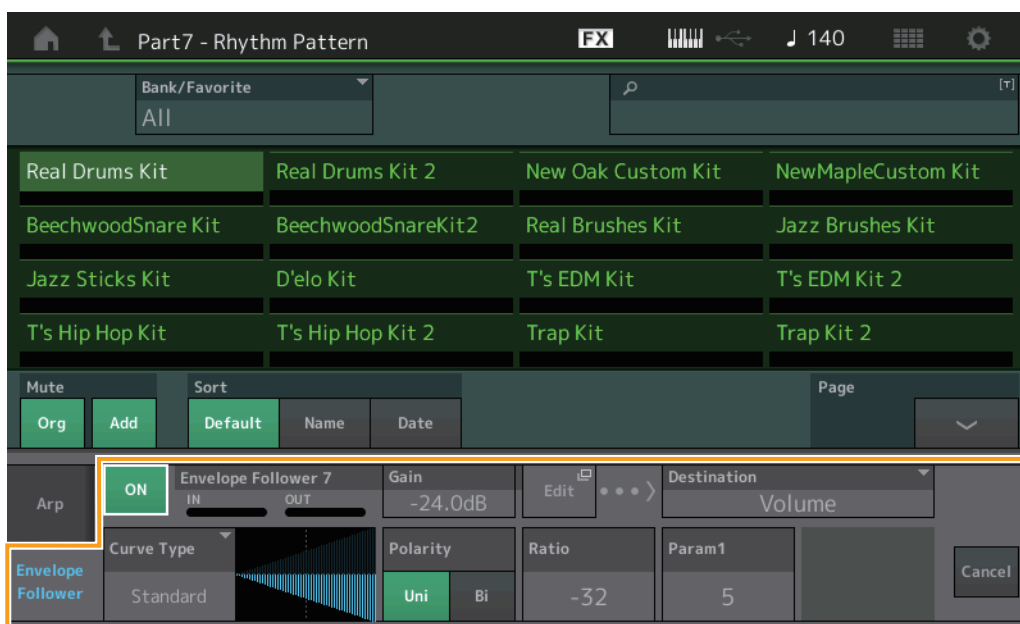
Performance Category

Arp Category

Waveform

► Rhythm Pattern

## ■ Вкладка Envelope Follower (Повторитель огибающей)



Вкладка Envelope Follower (Повторитель огибающей)

### Envelope Follower Switch (Переключатель повторителя огибающей)

Включение (on) и выключение (off) повторителя огибающей.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Envelope Follower Gain (Усиление повторителя огибающей)

Параметры идентичны параметрам на экране Envelope Follower (Повторитель огибающей) (стр. 21).

### Edit (Редактирование)

Открытие экрана настроек повторителя огибающей.

### Destination (Пункт назначения)

**Настройки:** Volume (Громкость), Cutoff (Срез), Resonance (Резонанс), Pitch (Высота звука), Pan (Панорама), Reverb Send (Посылка сигнала, обработанного реверберацией), Variation Send (Посылка сигнала, обработанного эффектом вариации), LFO Speed (Скорость низкочастотного осциллятора), LFO Depth 1 (Глубина низкочастотного осциллятора 1), LFO Depth 2 (Глубина низкочастотного осциллятора 2), LFO Depth 3 (Глубина низкочастотного осциллятора 3)

### Curve Type (Тип кривой)

### Curve Polarity (Полярность кривой)

### Curve Ratio (Коэффициент кривой)

Параметры идентичны параметрам на экране Control Assign (Назначение элементов управления) (стр. 138).

### Curve Parameter 1 (Параметр кривой 1)

### Curve Parameter 2 (Параметр кривой 2)

**Настройки:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых типов кривой этот параметр может быть недоступен.

## Search

Performance Category

Arp Category

Waveform

▶ Rhythm Pattern



# Экран Utility (Служебный)

Экран Utility (Служебный) имеет пять вкладок: вкладку Settings (Настройки), вкладку Contents (Содержание), вкладку Tempo Settings (Настройки темпа), вкладку Effect Switch (Переключатель эффектов) и вкладку Other Info (Другая информация). Здесь можно задать различные настройки для всей системы.

## Settings (Настройки)

### Sound (Звук)

На экране Sound (Звук) можно изменить общие настройки для вывода звуков с инструмента.

#### Последовательность действий

[UTILITY] → [Settings] → [Sound]



#### Tone Generator Volume (Громкость тон-генератора)

Определяет громкость инструмента в целом.

**Настройки:** 0–127

#### Tone Generator Note Shift (Сдвиг ноты тон-генератора)

Определяет величину в полутонах, на которую сдвигается высота звука всех нот.

**Настройки:** -24 – +24 (в полутонах)

#### Tone Generator Tune (Настройка тон-генератора)

Тонкая настройка звука инструмента в целом (с шагом 0,1 цент).

**Настройки:** -102.4 – +102.3

#### Sustain Pedal (Выбор ножного переключателя правой педали)

Выбор типа ножного переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH [SUSTAIN] на задней панели.

- **При использовании FC3 или FC3A**

При подключении дополнительного контроллера FC3 или FC3A (с функцией полудемпфера) для получения специального эффекта «полудемпфера» (как на реальном акустическом фортепиано) задайте для этого параметра значение FC3A (Half on) (Полудемпфер вкл.). Если не требуется использовать функцию полудемпфера или нужно отключить эту функцию, продолжая использовать контроллер FC3 или FC3A, задайте для этого параметра значение FC3A (Half off) (Полудемпфер выкл.).

- **При использовании FC4, FC4A или FC5**

Выберите значение FC4A/FC5. Контроллеры FC4, FC4A и FC5 не снабжены функцией полудемпфера.

**Настройки:** FC3A (Half On) (Полудемпфер вкл.), FC3A (Half off) (Полудемпфер выкл.), FC4A/FC5

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что эта настройка не является необходимой, когда управление функцией полудемпфера осуществляется путем передачи сообщений Control Change (Изменение управления) из внешнего MIDI-устройства в данный инструмент.

#### Utility

##### Settings

##### Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

##### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

##### Tempo Settings

##### Effect Switch

##### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## Keyboard Octave Shift (Сдвиг октавы клавиатуры)

Определяет величину в октавах, на которую сдвигается диапазон клавиатуры вверх или вниз. Этот параметр связан с кнопками OCTAVE [-]/[+] на панели инструмента.

**Настройки:** -3 – +3

## Keyboard Transpose (Транспозиция клавиатуры)

Используется для транспонирования текущей зоны с шагом в полутон.

**Настройки:** -11 – +11 (в полтонах)

**ПРИМЕЧАНИЕ** В случае транспонирования за пределы нотного диапазона (C-2 – G8) будут использоваться ноты в соседних октавах.

## Keyboard Velocity Curve (Кривая показателя силы нажатия на клавиатуре)

Предусмотрены пять кривых, определяющих, какой фактический показатель силы нажатия генерируется и передается в соответствии с силой нажатия клавиш при игре на клавиатуре. На экране отображается график кривой отклика показателя силы нажатия. (По горизонтали представлены полученные значения силы нажатия (сила нажатия клавиш при игре), по вертикали — значения фактического показателя силы нажатия, передаваемые во внутренний/внешний тон-генератор.)

**Настройки:** Normal (Обычная), Soft (Мягкая), Hard (Интенсивная), Wide (Широкая), Fixed (Фиксированная)

**Normal (Обычная):** эта линейная кривая обеспечивает однозначное соответствие между интенсивностью игры на клавиатуре (силой нажатия) и фактическим изменением звука.

**Soft (Мягкая):** эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно для низких скоростей.

**Hard (Интенсивная):** эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно для высоких скоростей.

**Wide (Широкая):** эта кривая служит для подчеркивания энергичности игры — при мягкой игре генерируются более низкие показатели силы нажатия, при энергичной игре — более высокие, увеличивающие громкость звука. Фактически, применяя эту кривую, можно расширить динамический диапазон.

**Fixed (Фиксированная):** эта кривая приводит к одинаковому изменению звучания (задаваемому описанным ниже параметром Keyboard Fixed Velocity) без учета силы нажатия клавиш при игре. Показатели силы нажатия проигрываемых нот имеют фиксированное значение, заданное здесь.

## Keyboard Fixed Velocity (Фиксированный показатель силы нажатия на клавиатуре)

Кривая Fixed (Фиксированная) может использоваться для передачи фиксированных показателей силы нажатия в тон-генератор, независимо от того, насколько сильно или мягко нажимаются ноты при игре на клавиатуре. Этот параметр доступен только при выборе значения Fixed (Фиксированная) для описанного выше параметра Keyboard Velocity Curve (Кривая показателя силы нажатия на клавиатуре).

**Настройки:** 1–127

## 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 микроподстройки)

Указывает название выбранной микроподстройки. 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 микроподстройки)

Задаёт основной тон для функции микроподстройки. Для некоторых видов микроподстройки установка этого параметра не требуется и поэтому не будет отображаться.

**Диапазон:** C–B

### Utility

#### Settings

- ▶ Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

#### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

#### Tempo Settings

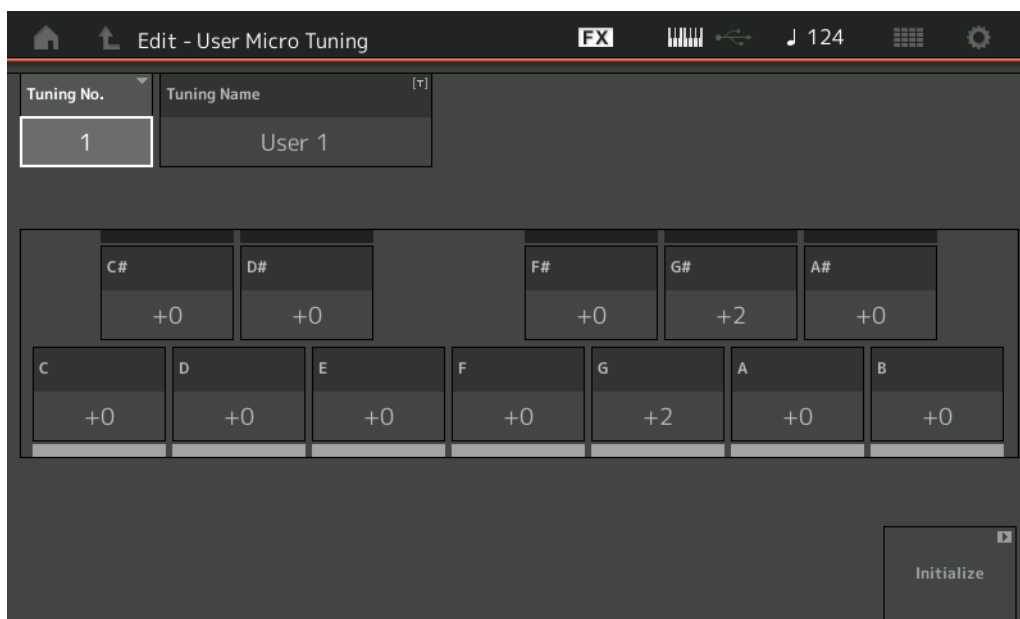
#### Effect Switch

#### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

**Edit User Tuning (Изменить пользовательскую подстройку)**

Вызывается экран User Micro Tuning Settings (Настройки пользовательской микроподстройки).

**Utility****Settings**

- ▶ Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

**Contents**

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

**Tempo Settings****Effect Switch****Other Info**

- Shift Function
- Legal Notices

**Tuning No. (Номер подстройки)**

Указывает выбранный номер пользовательской микроподстройки.

**Диапазон:** 1–8

**Tuning Name (Название подстройки)**

Определяет имя выбранной пользовательской микроподстройки. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического 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 микроподстройки.

**Диапазон:** -99 – +99

**Initialize (Инициализация)**

Инициализирует выбранную пользовательскую микроподстройку.

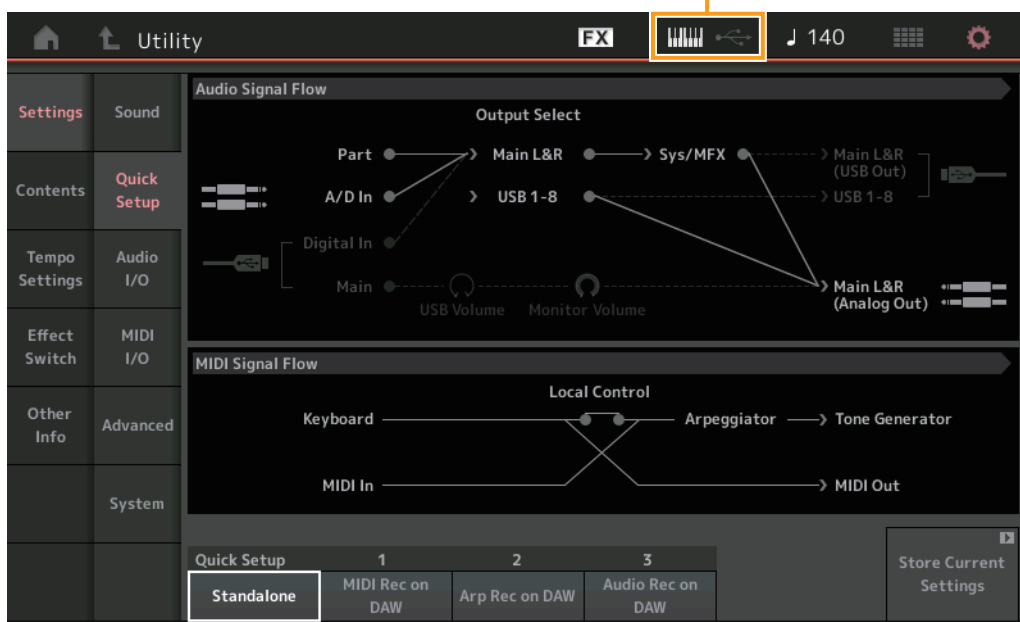
## Quick Setup (Быстрая настройка)

Используя быструю настройку, можно мгновенно вызвать связанные с секвенсором настройки панели путем выбора удобных встроенных настроек, позволяющих мгновенно и одновременно задать значения разнообразных важных параметров секвенсора.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup],  
или  
[SHIFT] + [UTILITY],  
или  
Нажмите значок QUICK SETUP

Значок QUICK SETUP



### Audio Signal Flow (Передача аудиосигналов)

Указывает подключения аудиосигналов. Подключения будут меняться в зависимости от состояния разъема [USB TO HOST] и общих настроек инструмента.

### MIDI Signal Flow (Передача сигналов MIDI)

Указывает подключения сигналов MIDI. Подключения будут меняться в зависимости от общих настроек инструмента.

### Quick Setup (Быстрая настройка)

Определяет быстрые настройки.

**Настройки:** Изолированные, 1–3

Для быстрых настроек используются следующие параметры.

|  |  |
|--|--|
| <b>Audio Settings (Аудионастройки)</b> | A/D Input Gain (Усиление сигнала аналогово-цифрового входа)                |
|  | L&R Gain (Усиление левого и правого каналов)                               |
|  | USB L&R Gain (Усиление левого и правого каналов USB)                       |
|  | USB 1–8 Gain (Усиление USB 1–8)  |
|  | Direct Monitor Switch (Переключатель прямого мониторинга)                  |
| <b>MIDI Settings (Настройки MIDI)</b>  | MIDI In/Out (Вход/выход MIDI)  |
|  | Local Control (Локальное управление)                                       |
|  | Arp MIDI Out (Выход MIDI для арпеджио)                                     |
|  | MIDI Sync (MIDI-синхронизация)   |
|  | Clock Out (Тактовый выход)   |
|  | Receive/Transmit Sequencer Control (Прием/передача управления секвенсором) |
|  | Controller Reset (Сброс контроллера)                                       |
|  | FS CC Number (Номер изменения управления ножным переключателем)            |

## Utility

### Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

|   |   |
|---|---|
| <b>MIDI Settings (Настройки MIDI)</b>                 | Super Knob CC Number (Номер изменения управления мультирегулятором) |
|   | Scene CC Number (Номер изменения управления сценами)                |
| <b>Part Output Settings (Настройки вывода партии)</b> | Part 1–16 Output Select (Выбор выхода партий 1–16)                  |
|   | A/D In Output Select (Выбор выхода A/D In)                          |
|   | Digital In Output Select (Выбор выхода цифрового входа)             |

Сведения о параметрах, связанных с настройками аудио, см. в разделе «Ввод-вывод аудио» (стр. 231). Сведения о параметрах, связанных с настройками MIDI, см. в разделе «Ввод и вывод MIDI» (стр. 232).

Значениями по умолчанию вариантов быстрой настройки являются следующие.

### ■ Standalone (Изолированная)

Это значение можно использовать, когда этот инструмент будет использоваться автономно или как главный источник синхронизации для прочего оборудования.

| Local Control (Локальное управление) | Direct Monitor (Прямой мониторинг) | Output Select (Выбор выхода) | Arp MIDI Out (Выход MIDI для арпеджио) |
|--------------------------------------|------------------------------------|------------------------------|--|
| On (Вкл.)                            | On (Вкл.)                          | Main L&R (Основной Л и П)    | Off (Выкл.)                            |

### ■ MIDI Rec on DAW (Запись MIDI в DAW)

Применяется при записи исполнения на данном инструменте (кроме данных арпеджио) в программном обеспечении DAW.

| Local Control (Локальное управление) | Direct Monitor (Прямой мониторинг) | Output Select (Выбор выхода) | Arp MIDI Out (Выход MIDI для арпеджио) |
|--------------------------------------|------------------------------------|------------------------------|--|
| Off (Выкл.)                          | On (Вкл.)                          | Main L&R (Основной Л и П)    | Off (Выкл.)                            |

### ■ Arp Rec on DAW (Запись арпеджио в DAW)

Применяется при записи исполнения на данном инструменте, включая данные арпеджио, в программном обеспечении DAW.

| Local Control (Локальное управление) | Direct Monitor (Прямой мониторинг) | Output Select (Выбор выхода) | Arp MIDI Out (Выход MIDI для арпеджио) |
|--------------------------------------|------------------------------------|------------------------------|--|
| Off (Выкл.)                          | On (Вкл.)                          | Main L&R (Основной Л и П)    | On (Вкл.)                              |

### ■ Audio Rec on DAW (Запись аудио в DAW)

Эти настройки следует использовать при отдельной записи сигналов от тон-генератора и разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R] в программном обеспечении DAW, а также для прямого воспроизведения сигналов из разъемов OUTPUT [L/MONO]/[R].

| Local Control (Локальное управление) | Direct Monitor (Прямой мониторинг) | Output Select (Выбор выхода) | Arp MIDI Out (Выход MIDI для арпеджио) |
|--------------------------------------|------------------------------------|------------------------------|--|
| On (Вкл.)                            | Off (Выкл.)                        | Зависит от партии            | Off (Выкл.)                            |

Настройки выходного сигнала для индивидуального режима следующие.

|   |                           |
|---|---------------------------|
| Part 1 Output Select (Выбор выхода партии 1)            | Main L&R (Основной Л и П) |
| Part 2 Output Select (Выбор выхода партии 2)            | USB 1&2 (USB 1 и 2)       |
| --  | --                        |
| Part 5 Output Select (Выбор выхода партии 5)            | USB 7&8 (USB 7 и 8)       |
| --  | --                        |
| Part 16 Output Select (Выбор выхода партии 16)          | Main L&R (Основной Л и П) |
| A/D In Output Select (Выбор выхода A/D In)              | Main L&R (Основной Л и П) |
| Digital In Output Select (Выбор выхода цифрового входа) | Main L&R (Основной Л и П) |

### Store Current Settings (Сохранение текущих настроек)

Измененные настройки сохраняются как быстрые настройки 1–3.

#### Utility

##### Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

##### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

##### Tempo Settings

##### Effect Switch

##### Other Info

Shift Function

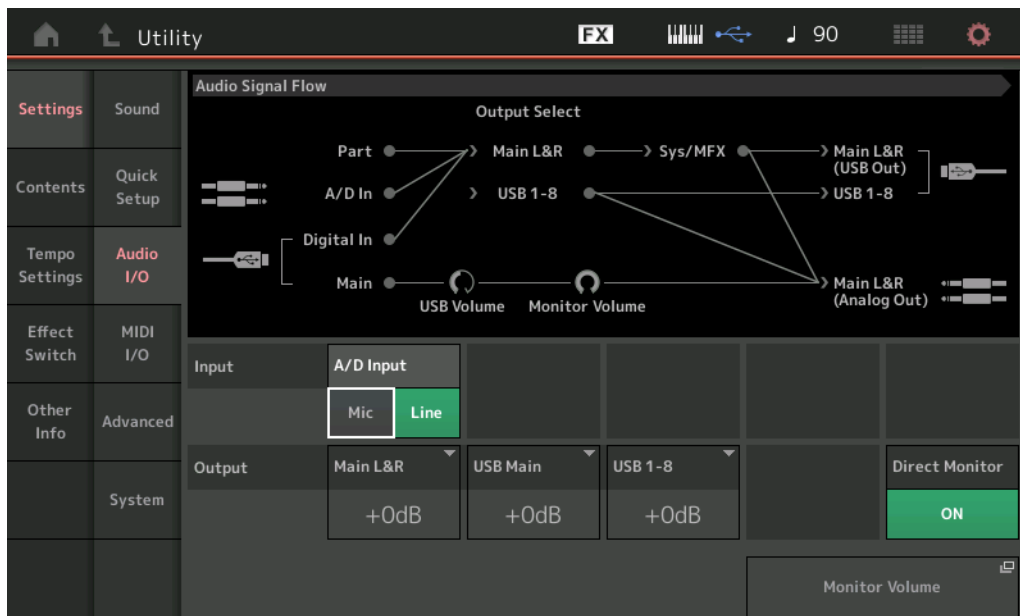
Legal Notices

## Audio I/O (Ввод/вывод аудио)

На экране ввода/вывода аудио можно задать параметры, связанные с вводом и выводом аудио.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- ▶ Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

### A/D Input (Усиление аналогово-цифрового ввода)

При использовании разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R] этот параметр определяет, что является источником входного сигнала — микрофон или линия.

**Настройки:** Mic, Line (Микрофон, линия)

**Mic (Микрофон):** предназначен для оборудования с низким уровнем выходного сигнала, например для микрофона.

**Line (Линия):** предназначен для оборудования с высоким уровнем выходного сигнала, например для клавиатуры, синтезатора или проигрывателя компакт-дисков.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Гитару или бас-гитару с активными звукоснимателями можно подключить напрямую, но при использовании пассивных звукоснимателей инструмент следует подключить через устройство эффектов.

### Main L&R (основное усиление на выходе П и Л)

Определяет усиление выходного сигнала для разъемов OUTPUT [L/MONO]/[R].

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

### USB Main (Усиление на основном выходе П и Л USB)

Определяет усиление на выходе основного Л и П канала на разъеме [USB TO HOST].

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

### USB 1–8 (Усиление выходного сигнала USB 1–8)

Определяет усиление на выходе каналов 1–8 разъема [USB TO HOST].

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

### Direct Monitor (Переключатель прямого мониторинга)

Определяет, будет ли аудиосигнал, выводимый на внешнее устройство через каналы Main L&R, USB Main или USB 1–8, также звучать из этого инструмента (прямой мониторинг). При значении On (Вкл.) аудиосигнал, выводимый через каналы Main L&R, USB Main или USB 1–8, также выводится на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R] и разъем [PHONES]. Если внешнее устройство не подключено по кабелю USB, переключатель прямого мониторинга автоматически включается.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Monitor Volume (Громкость монитора)

Открытие экрана USB Monitor (Монитор USB) (стр. 214).

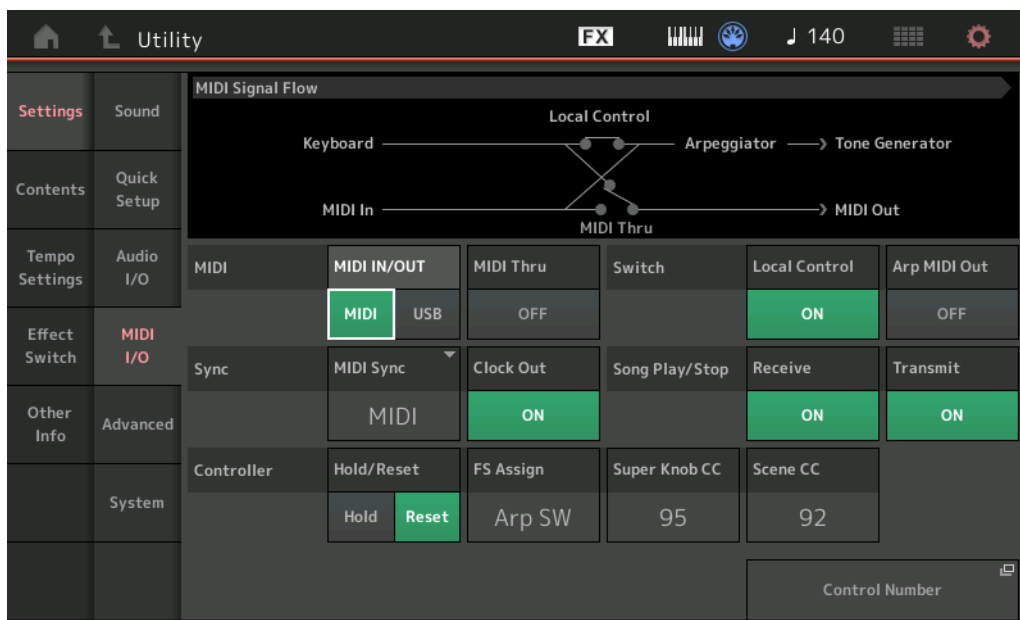
**ПРИМЕЧАНИЕ** Также экран USB Monitor (Монитор USB) можно вызвать, нажав возле или четко на Monitor Volume (Громкость монитора) на схеме Audio Signal Flow (Поток аудиосигнала).

## MIDI I/O (Ввод/вывод MIDI)

На экране ввода/вывода MIDI можно задать параметры, связанные с вводом и выводом MIDI. Можно контролировать мультрегулятор или переключатель Scenes (Сцены) с помощью сообщений изменения управления MIDI.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]



### MIDI IN/OUT (Вход/выход MIDI)

Определяет, какие физические выходные/входные разъемы будут использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

**Настройки:** MIDI, USB

**ПРИМЕЧАНИЕ** Одновременно нельзя использовать оба типа указанных выше разъемов. Только один из них может использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

### MIDI Thru

Определяет, будет ли разъем MIDI [OUT] использоваться в качестве разъема MIDI Thru или нет.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Local Control (Локальное управление)

Определяет, будет ли тон-генератор инструмента реагировать на игру на клавиатуре. Обычно эта функция должна быть включена, если необходимо воспроизводить звук инструмента в процессе игры. Даже при установке значения Off (Выкл.) данные будут передаваться через MIDI-интерфейс. Кроме того, блок внутреннего тон-генератора будет реагировать на сообщения, полученные через MIDI-интерфейс.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Arp MIDI Out (Выход MIDI для арпеджио)

Определяет, будут ли данные воспроизведения арпеджио выводиться через интерфейс MIDI.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### MIDI Sync (MIDI-синхронизация)

Здесь можно задать различные параметры, связанные с сообщениями MIDI-синхронизации (MIDI clock) и синхронизацией. Определяет, синхронизируется ли воспроизведение арпеджио / секвенсора движения / композиции по встроенному таймеру инструмента, внешней MIDI-синхронизации или входному аудиосигналу с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R].

**Настройки:** Internal, MIDI, A/D In

**Internal (Встроенный):** синхронизация по встроенному таймеру. Это значение можно использовать, когда этот тон-генератор будет использоваться автономно или как главный источник синхронизации для прочего оборудования.

**MIDI:** синхронизация по сигналам MIDI-синхронизации, принимаемым от внешнего MIDI-инструмента по MIDI-интерфейсу. Это значение следует использовать, когда внешний секвенсор используется как главный источник синхронизации.

**A/D In (Аналогово-цифровой вход):** синхронизация с темпом аудиосигнала, полученного через разъемы A/D INPUT [L/MONO]/[R].

### Clock Out (Тактовый выход)

Определяет, передаются ли по MIDI-интерфейсу сообщения MIDI-синхронизации.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

**Receive (Управление секвенсором для получения)**

Определяет, будут ли сигналы управления секвенсором (начало и остановка композиции) приниматься через MIDI.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Transmit (Управления секвенсором для передачи)**

Определяет, будут ли сигналы управления секвенсором (начало и остановка композиции) передаваться через MIDI.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Hold/Reset (Удержание/сброс контроллера)**

Определяет состояние контроллеров (регулятора модуляции, Aftertouch, ножного контроллера, контроллера дыхания, регуляторов и т. п.) при переключении между исполнениями. При значении Hold (Удержание) сохраняются текущие значения параметров контроллеров. При значении Reset (Сброс) контроллеры сбрасываются с восстановлением значений по умолчанию (перечислены ниже).

**Настройки:** Hold (Удержание), Reset (Сброс)

При выборе значения Reset (Сброс) выполняется сброс контроллеров с установкой следующих состояний/позиций.

|  |  |
|--|--|
| Pitch Bend (Изменение высоты звука)                                | По центру  |
| Modulation Wheel (Регулятор модуляции)                             | Минимум  |
| Aftertouch (Давление на клавишу после ее нажатия)                  | Минимум  |
| Foot Controller (Ножной контроллер)                                | Максимум   |
| Foot Switch (Ножной переключатель)                                 | Off (Выкл.)  |
| Ribbon Controller (Ленточный контроллер)                           | По центру  |
| Breath Controller (Контроллер дыхания)                             | Максимум   |
| Expression (Выразительность)                                       | Максимум   |
| Assignable Switches 1 and 2 (Назначаемые переключатели 1 и 2)      | Off (Выкл.)  |
| Motion Sequencer Hold (Удержание секвенсора движения)              | Off (Выкл.)  |
| Each Lane of Motion Sequencer (Каждая дорожка секвенсора движений) | 0 (минимум), если полярность секвенсора движений для дорожки задана как Unipolar (Однополярная)<br>64 (центр), если полярность секвенсора движений для дорожки задана как Bipolar (Биполярная) |

**FS Assign (Номер управления назначением pedalного переключателя)**

Определяет номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании pedalного переключателя, подключенного к разъему FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщение MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании pedalного 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), Tap Tempo (Собственный темп)

**Super Knob CC (Номер изменения управления мультрегулятором)**

Показывает номер изменения управления, генерируемый при использовании мультрегулятора. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании мультрегулятора. Если для параметра MIDI I/O Mode (Режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Multi (Мульти), для передачи данных MIDI используется канал 1. Если для параметра MIDI I/O Mode (Режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Single (Одиночный), для передачи данных MIDI используется канал, указанный в параметре MIDI I/O Ch. (Канал ввода-вывода MIDI).

**Настройки:** Off (Выкл.), 1–95

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для этого параметра установлено значение Off (Выкл.), данные MIDI передаются с помощью сообщений SysEx (Системных исключительных сообщений).

**Scene CC (Номер изменения управления сценами)**

Показывает номер изменения управления, генерируемый при переключении сцен. Даже если инструмент получает с внешнего устройства сообщения MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при переключении сцен.

**Настройки:** Off (Выкл.), 1–95

**ПРИМЕЧАНИЕ** Сцена 1–8 выбирается в зависимости от значения Control Change (Изменение элементов управления).  
0–15: сцена 1, 16–31: сцена 2, 32–47: сцена 3, 48–63: сцена 4, 64–79: сцена 5, 80–95: сцена 6, 96–111: сцена 7, 112–127: сцена 8.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если один и тот же номер изменения управления устанавливается с помощью изменения управления мультрегулятором и изменения управления сценами, перед значением отображается восклицательный знак (!). В этом случае изменения управления сценами имеют приоритет и изменения управления мультрегулятором игнорируются.

**Control Number (Номер элемента управления)**

Отображение экрана Control Number (Номер элемента управления) в меню Common/Audio Edit (Общие / редактирование аудио).

## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

## Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

## Tempo Settings

## Effect Switch

## Other Info

Shift Function

Legal Notices

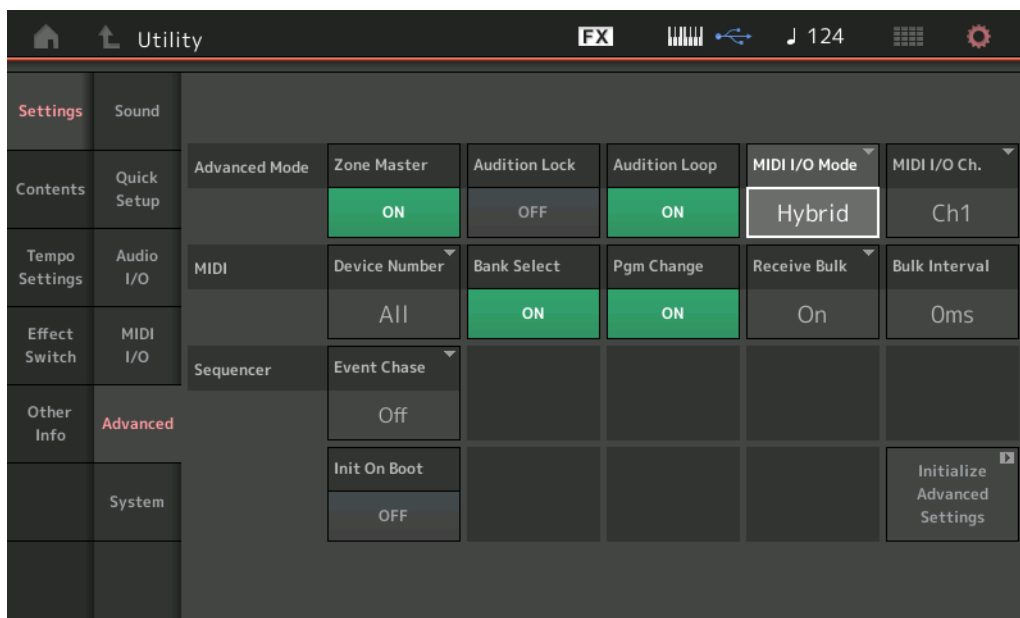


**Advanced (Дополнительно)**

На экране Advanced (Дополнительно) можно определить дополнительные параметры. Также можно обмениваться данными между данным инструментом и внешними устройствами, используя только указанный канал MIDI.

**Последовательность действий**

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

▶ Advanced

System

## Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

## Tempo Settings

## Effect Switch

## Other Info

Shift Function

Legal Notices

**Zone Master (Переключатель мастера зон)**

Включение (On) и выключение (Off) функции зон.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Audition Lock (Блокировка прослушивания)**

Определяет, включена ли блокировка прослушивания. Если она включена, функция прослушивания недоступна.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Audition Loop (Цикл прослушивания)**

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

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**MIDI I/O Mode (Режим ввода-вывода MIDI)**

Определяет, какой режим ввода-вывода MIDI используется для обмена данными между данным инструментом и внешними устройствами.

**Настройки:** Multi (Мульти), Single (Одиночный), Hybrid (Гибридный)

**Multi** (Мульти): передает/получает данные MIDI, такие как сообщения Note on/off (Включение/выключение ноты), для каждой партии.

**Single** (Одиночный): передает/получает данные MIDI, используя только один канал, указанный в параметре MIDI I/O Ch. (Канал ввода-вывода MIDI).

**Hybrid** (Гибридный): Передача и получение MIDI-файлов для всех партий с включенным переключателем управления клавиатурой происходит так же, как при настройке Single (Одиночный). Передача и получение MIDI-файлов для всех партий с выключенным переключателем управления клавиатурой происходит так же, как при настройке Multi (Мульти).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Только если для параметра MIDI I/O Mode установлено значение Single или Hybrid, и когда следующие сообщения Control Change (Изменение элементов управления) для канала указаны в настройке MIDI I/O Ch, сообщения не отправляются на каждую партию, но принимаются как параметры Common (Общие).

Portamento Time (Длительность портамента) (5), Main Volume (Основная громкость) (7), Pan (Панорама) (10), Portamento (Портamento) (65), Harmonic Content (Добавление гармоник) (71), Release Time (Время концевого затухания) (72), Attack Time (Время атаки) (73), Brightness (Яркость) (74), Decay Time (Время затухания) (75), Reverb Send Level (Уровень передачи реверберации) (91), Variation Send Level (Уровень передачи эффекта вариации) (94)

### MIDI I/O Ch. (Канал ввода-вывода MIDI)

Определяет MIDI-канал, который будет использоваться для обмена данными, если для параметра MIDI I/O Mode (Режим ввода-вывода MIDI) установлено значение Single (Одиночный).

**Настройки:** Ch1–16

Если для этого параметра установлено значение Single (Одиночный), данные арпеджио не передаются на внешнее устройство. Если функция Zone (Зона) активна, параметр Zone (Зона) исполнения имеет приоритет над настройкой MIDI I/O Mode (Режим ввода-вывода MIDI). Посмотреть, какой параметр активен, можно на экране MIDI I/O (Ввод/вывод MIDI) в разделе MIDI Signal Flow (Передача сигналов MIDI).

### Device Number (Номер устройства)

Определяет номер MIDI-устройства. Этот номер должен совпадать с номером внешнего MIDI-устройства при передаче/приеме данных массовой загрузки, изменений параметров и других сообщений, касающихся исключительно системы.

**Настройки:** 1–16, All (Все), Off (Выкл.)

### Bank Select (Выбор банка)

Включение или выключение передачи и приема сообщений Bank Select (Выбор банка). При значении On (Вкл.) этот синтезатор реагирует на входящие сообщения выбора банка.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Pgm Change (Изменение программы)

Включение или выключение передачи и приема сообщений Program Change (Изменение программы). При значении On (Вкл.) этот синтезатор реагирует на входящие сообщения изменения программы.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Receive Bulk (Прием массива данных)

Этот параметр определяет, принимаются ли данные при массовой загрузке.

**Настройки:** Protect (Не принимаются), On (Принимаются)

### Bulk Interval (Интервал для массива)

Интервал времени передачи данных при массовой загрузке, когда используется функция массовой загрузки.

**Настройки:** 0–900 мс

### Event Chase (Отслеживание событий композиции)

Event Chase (Отслеживание событий) позволяет указать, какие типы нотных данных правильно распознаются во время операций быстрого перемещения вперед/назад. Указание конкретных событий обеспечивает целостность воспроизведения событий даже при быстром перемещении вперед или назад.

**Настройки:** Off (Выкл.), PC (Изменение программы), PC + PB + Ctrl (Изменение программы + Изменение высоты звука + Изменение управления)

### Init On Boot (Инициализация пользовательских данных при запуске)

Определяет, будут ли пользовательские данные инициализированы (On) или нет (Off) при включении питания инструмента.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Initialize Advanced Settings (Инициализация дополнительных настроек)

Инициализируются системные настройки, измененные на экране Advanced (Дополнительно).

#### УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении инициализации целевые данные и измененные настройки системы будут удалены. Убедитесь, что при этом никакие важные данные не пострадают. Обязательно сохраните все важные данные на USB-устройстве хранения данных перед выполнением этой процедуры.

#### Utility

##### Settings

[Sound](#)[Quick Setup](#)[Audio I/O](#)[MIDI I/O](#)[▶ Advanced](#)[System](#)

##### Contents

[Load](#)[Store / Save](#)[Data Utility](#)[Library Import](#)

##### Tempo Settings

##### Effect Switch

##### Other Info

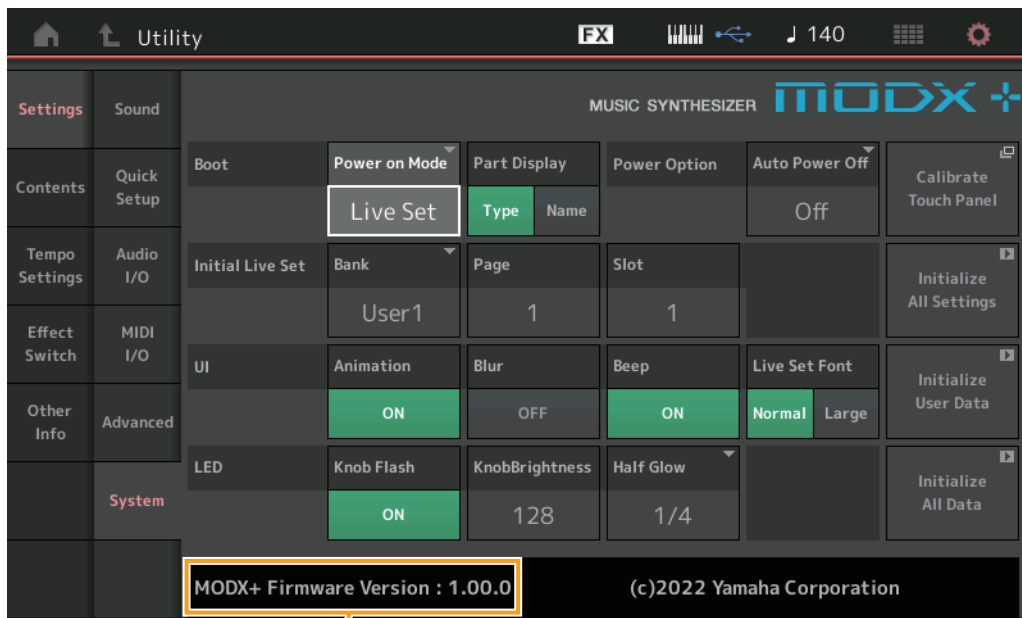
[Shift Function](#)[Legal Notices](#)

## System (Система)

На экране System (Система) можно изменить глобальные системные настройки для этого инструмента.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Settings] → [System]



Версия микропрограммы MODX+

### Power on Mode (Режим работы при включении питания)

Определяет начальный экран (который автоматически вызывается при включении электропитания).

**Настройки:** Perform (Исполнение), Live Set (Живой набор)

### Part Display (Отображение партии)

Определяет, что автоматически отображается на переключателе типа/названия в разделе Part Display (Отображение партии) при запуске MODX+: категория и типы партий (вариант Type) или названия партий (вариант Name).

**Настройки:** Type (Тип), Name (Название)

### Автоматическое отключение питания

В целях энергосбережения этот инструмент поддерживает функцию автоматического отключения питания, которая автоматически выключает питание, если инструмент не используется в течение определенного периода времени. Этот параметр определяет период времени до автоматического отключения питания.

**Настройки:** Off (Выкл.), 5, 10, 15, 30, 60, 120 мин.

### Initial Live Set Bank (Банк начального живого набора)

### Initial Live Set Page (Страница начального живого набора)

### Initial Live Set Slot (Слот начального живого набора)

Выбор банка, страницы и слота живого набора в качестве стартового экрана, когда для параметра Power On Mode (Режим работы при включении питания) установлено значение Live Set (Живой набор).

**Настройки:** **Банк:** Preset, User1–User8, Library1–Library8

**Страница:** 1–16

**Слот:** 1–16

### Set Current Slot (Назначение текущего слота)

Назначает выбранные в настоящий момент банк, страницу и слот живого набора для отображения при запуске.

### Animation (Переключатель анимации)

Определяет, включена ли анимация смены экранов.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Blur (Переключатель функции Blur)

Когда выбирается любой экран, предыдущий экран размывается. Этот параметр определяет состояние функции Blur.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

### System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

**Веер (Переключатель звукового сигнала)**

Определяет, следует ли включить или выключить звуковой сигнал (подтверждающий операции, выбор меню/параметров и т. д.).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Knob Flash (Переключатель светодиодного индикатора мультireгулятора)**

Определяет, включена или нет функция мигания мультireгулятора.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**KnobBrightness (Яркость регулятора)**

Управляет яркостью свечения мультireгулятора.

**Настройки:** 0–128

**Half Glow (половинная яркость светодиодного индикатора)**

Управляет регулировкой яркостью индикаторов кнопок.

**Настройки:** Off (Выкл.), 1/4, 1/2

**Calibrate Touch Panel (Калибровка сенсорной панели)**

Вызывает экран Calibration (Калибровка) для сенсорной панели. Калибровка сенсорной панели может быть необходимой, если сенсорная панель не реагирует надлежащим образом.

**Initialize All Settings (Инициализировать все настройки)**

Инициализируются все системные настройки, созданные на экране Utility (Службный).

**Initialize User Data (Инициализировать пользовательские данные)**

Инициализируются пользовательские данные (Performance (Исполнение), Motion Sequence (Последовательность движения) и Live Set (Живой набор)) в указанной области пользовательской памяти.

**Initialize All Data (Инициализировать все данные)**

Инициализируются все пользовательские данные в пользовательской памяти, а также все системные настройки, созданные на экране Utility (Утилита).

**УВЕДОМЛЕНИЕ**

**При выполнении инициализации все созданные целевые данные и измененные настройки системы будут удалены. Убедитесь, что при этом никакие важные данные не пострадают. Обязательно сохраните все важные данные на USB-устройстве хранения данных перед выполнением этой процедуры.**

**MODX+ Firmware Version (Версия микропрограммы MODX+)**

Показывает версию микропрограммы, установленную на MODX+.

**Live Set Font (Размер шрифта живого набора)**

Определяет размер шрифта названия содержимого на экранах Live Set (Живой набор) и Category Search (Поиск категории).

**Настройки:** Normal (Обычный), Large (Крупный)

## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

## ▶ System

## Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

## Tempo Settings

## Effect Switch

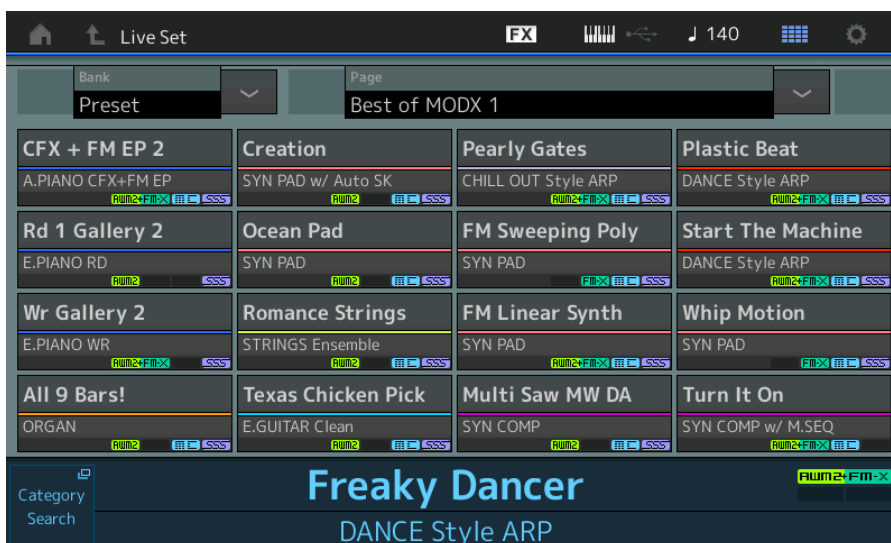
## Other Info

Shift Function

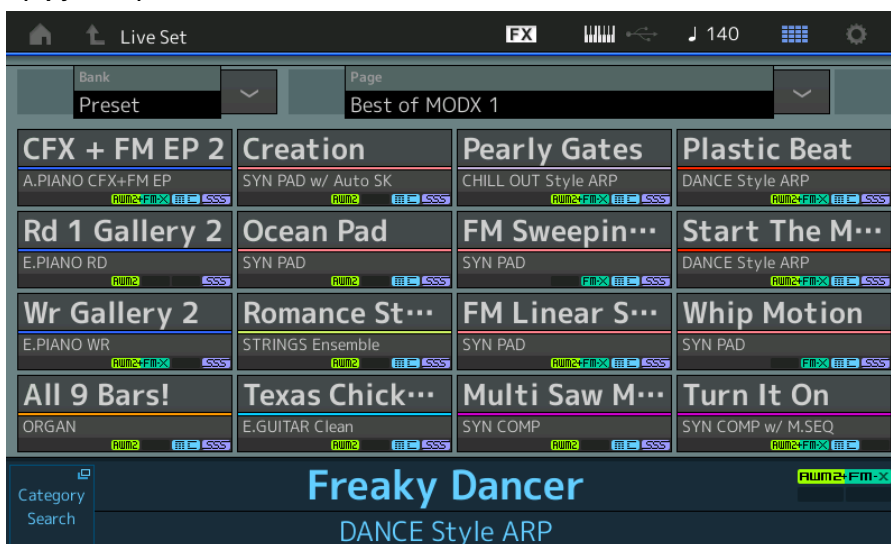
Legal Notices

## ■ Экран Live Set (Живой набор)

### • Normal (Обычный)

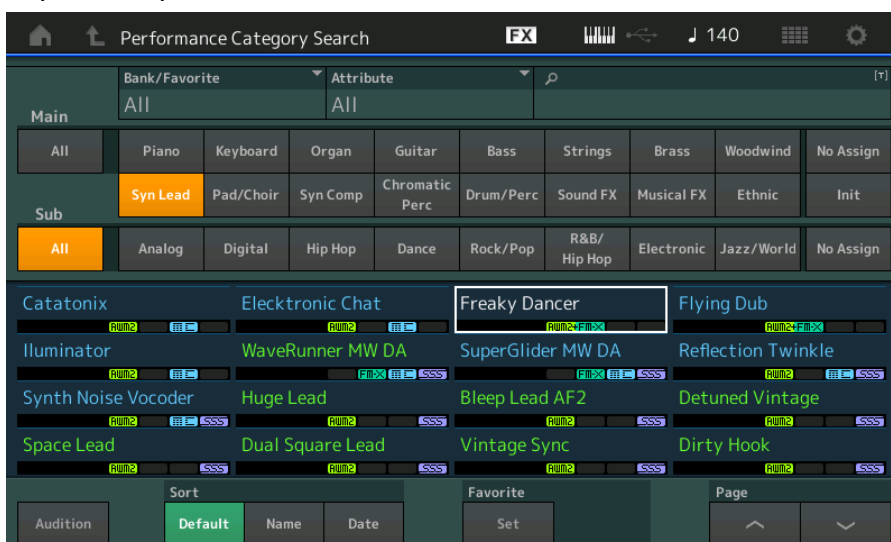


### • Large (Крупный)



## ■ Экран Category Search (Поиск категории)

### • Normal (Обычный)



## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced

### System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

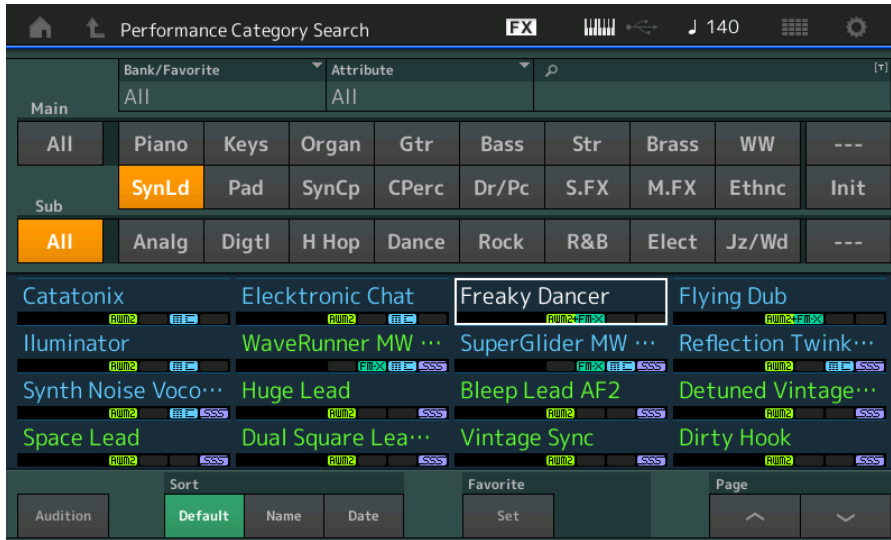
### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

- Large (Крупный)



Performance Category Search **FX** 140

Bank/Favorite: All Attribute: All

Main: All Piano Keys Organ Gtr Bass Str Brass WW ---

Sub: **SynLd** Pad SynCp CPerc Dr/Pc S.FX M.FX Ethnc Init

Grid of categories: Catatonix, Elecktronic Chat, **Freaky Dancer**, Flying Dub, Illuminator, WaveRunner MW ..., SuperGlider MW ..., Reflection Twink..., Synth Noise Voco..., Huge Lead, Bleep Lead AF2, Detuned Vintage..., Space Lead, Dual Square Lea..., Vintage Sync, Dirty Hook

Sort: Audition, **Default**, Name, Date Favorite: Set Page: ^ v

## Utility

## Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- ▶ System

## Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

## Tempo Settings

## Effect Switch

## Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

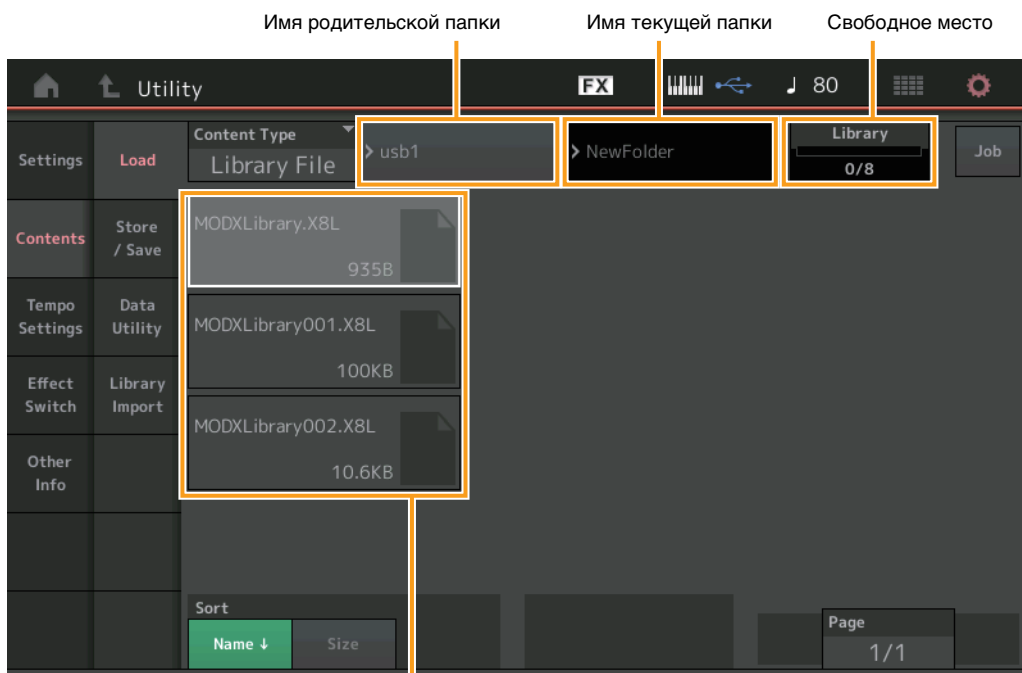
## Содержание

### Load (Загрузка)

На экране Load (Загрузка) можно загружать файлы и данные.

#### Последовательность действий

[UTILITY] → [Contents] → [Load]



Выбор папки/файла

### Content Type (Тип содержимого)

Из различных типов данных, сохраненных в одном файле на флеш-памяти USB или на этом инструменте, в этот синтезатор можно загрузить все типы данных или только конкретный, нужный тип данных. Этот параметр определяет, какой конкретный тип данных будет загружен из одного файла. Изменяемые параметры отличаются в зависимости от того, как вы перешли на этот экран.

**Настройки:** типы файлов, которые можно загрузить, приведены ниже.

| Типы файлов           | Тип устройства | Расширение   | Описание  |
|-----------------------|----------------|--------------|---|
| Пользовательский файл | Файл           | .X8U<br>.X7U | <p>Файлы типа User File (Пользовательский файл), сохраненные на флеш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в выделенной области пользовательской памяти инструмента (стр. 23).</p> <p>Тип данных пользовательских файлов приведен ниже.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance (Исполнение)</li> <li>• Arpeggio (Арпеджио)</li> <li>• Motion Sequence (Последовательность движения)</li> <li>• Curve (Кривая)</li> <li>• Live Set (все User Banks; User 1–8)</li> <li>• Micro Tuning (Микроподстройка)</li> <li>• Waveform (Волновая форма)</li> <li>• Настройки Utility (Служебные)</li> <li>• Quick Setup (Быстрая настройка)</li> <li>• Audition (Прослушивание)</li> </ul> |

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

| Типы файлов                               | Тип устройства    | Расширение   | Описание   |
|---|-------------------|--------------|--|
| Library File (Файл библиотеки)            | Файл              | .X8L<br>.X7L | Файлы типа Library File (Файл библиотеки), сохраненные на флеш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в выделенной области пользовательской памяти инструмента (стр. 23).<br>Тип данных файлов библиотеки приведен ниже. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance (Исполнение)</li> <li>• Arpeggio (Арпеджио)</li> <li>• Motion Sequence (Последовательность движения)</li> <li>• Curve (Кривая)</li> <li>• Live Set (только один Bank; содержимое User 1 Bank при сохранении)</li> <li>• Micro Tuning (Микроподстройка)</li> <li>• Waveform (Волновая форма)</li> <li>• Audition (Прослушивание)</li> </ul> |
| Файл резервной копии                      | Файл              | .X8A         | Данные, которые сохранены на USB-устройстве хранения данных как файл резервной копии, можно снова загрузить в пользовательскую память. Файл резервной копии включает пользовательские данные, данные библиотек и данные композиций.<br><b>ПРИМЕЧАНИЕ</b> Формат .X7A format (файлы резервных копий MONTAGE) не поддерживается.   |
| Song&Perf (Композиция и исполнение)       | Внутренние данные |              | Определенная композиция из файла, сохраненного в специальной области пользовательской памяти как тип Song (Композиция), может быть по отдельности выбрана и загружена (воспроизведена) на инструменте. Можно загрузить и последовательность MIDI и данные исполнения.  |
| Композиция                                | Внутренние данные |              | Определенная композиция из файла, сохраненного в специальной области пользовательской памяти как тип Song (Композиция), может быть по отдельности выбрана и загружена (воспроизведена) на инструменте. Можно загрузить только данные последовательности MIDI.  |
| Файл .mid                                 | Файл              | .MID         | Данные стандартного MIDI-файла (SMF в формате 0, 1), который сохраняется на флеш-память USB, могут быть загружены и воспроизведены.  |
| Файл .wav                                 | Файл              | .WAV         | Аудиоданные (файл Wave), которые сохраняются на флеш-память USB, могут быть загружены и воспроизведены.  |
| Аудиофайл*                                | Файл              | .WAV<br>.AIF | Аудиоданные (файлы Wave и AIFF), которые сохраняются на флеш-память USB, могут быть загружены в виде формы сигнала. Пример. [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Osc/Tune] → "New Waveform"  |
| Motion Seq (Последовательность движения)* | Внутренние данные |              | Указанная последовательность данных из файла, сохраненного в специальной области пользовательской памяти как тип Motion Seq (Последовательность движения), может быть по отдельности выбрана и загружена (воспроизведена) на инструменте.<br>Пример. [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Motion Seq] → [Lane] → "Load Sequence"  |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Файлы, помеченные звездочкой (\*), не отображаются при вызове этого экрана с экрана Utility (Служебный).

### Parent Folder Name (Имя родительской папки)

#### Current Folder Name (Имя текущей папки)

Указывает имя родительской папки и имя текущей выбранной папки. Как только вы нажмете на имя родительской папки, папка станет текущей выбранной папкой.

### Free Storage (Свободное место)

Указывает свободное место и все место в выбранной области хранения. Этот параметр отличается в зависимости от типа содержимого.

### Folder/File Select (Выбор папки/файла)

Указывает папки/файлы в выбранной папке.

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices



## Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки файлов в разделе File Select (Выбор файла).

**Настройки:** Name (Имя), Size (Размер), Date (Дата), Number (Номер)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Size (Размер):** сортировка по размеру данных. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от наименьшего к наибольшему). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен в обратном порядке. Это недоступно для файлов типа Motion Seq (Последовательность движения), Song (Композиция) и Song&Perf (Композиция и исполнение).

**Date (Дата):** сортировка в порядке сохранения. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию. Это доступно только для файлов типа Motion Seq (Последовательность движения), Song (Композиция) и Song&Perf (Композиция и исполнение).

**Number (Номер):** сортировка в порядке номеров содержимого. Это доступно только для файлов типа Song (Композиция) и Song&Perf (Композиция и исполнение).

## Import Option (Возможность импорта)

Выбирает загрузку данных как Performance (Исполнение) или как Voice (Тембр). Появляется только во всплывающем списке при выборе формата файла All (Все) для MOTIF XS/MOTIF XF/MOXF-

**Настройки:** Voice (Тембр), Perf (Исполнение)



## Key (Клавиша)

Выбор клавиши, которой будет назначен загруженный файл формата WAV или AIFF. Появляется только при загрузке аудиофайла в Waveform (Волновая форма).

**Настройки:** All (Все), Keyboard Select (Выбор клавиатуры) (C-2 – G8)



## Page (Выбор страницы)

Если файлы в File Select (Выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

## Job (Переключатель заданий)

Определяет, активна ли функция заданий (On) или нет (Off). Если этот параметр включен, нажатие File/Folder/Content (файл/папка/содержимое) на экране File Select (Выбор файла) вызывает меню для выбора Rename (Переименовать) или Delete (Удалить).

Нажатие выбранного в настоящее время USB-устройства приводит к вызову меню для выбора Format (Формат).

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Совместимо с данными MODX6/MODX7/MODX8

Все данные, созданные на MODX6/MODX7/MODX8, можно загрузить в MODX6+/MODX7+/MODX8+.

## Совместимо с данными MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8

Следующие данные могут быть загружены в MODX6+/MODX7+/MODX8+ из всех данных MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8. Помните, что файлы .X7U загружаются только как User Files (Файлы пользователя), а файлы .7L — только как Library Files (Файлы библиотек).

Кроме того, можно переключить тип содержимого между пользовательским файлом и файлом библиотеки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Формат .X7A format (файлы резервных копий MONTAGE) не поддерживается.

| Тип файла в MONTAGE            | Расширение в MONTAGE | Содержание                     |
|--------------------------------|----------------------|--------------------------------|
| Пользовательский файл          | .X7U                 | Пользовательский файл          |
| Library File (Файл библиотеки) | .X7L                 | Library File (Файл библиотеки) |

## Совместимость с данными MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Следующие данные могут быть загружены в MODX6+/MODX7+/MODX8+ из всех данных XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8. Обратите внимание, что данные загружены как User File (Пользовательский файл) или Library File (Файл библиотеки).

Кроме того, можно переключить тип содержимого между пользовательским файлом и файлом библиотеки.

| Тип файла в MOTIF XF            | Расширение в MOTIF XF | Содержание  |
|---------------------------------|-----------------------|---|
| Все                             | .X3A                  | Пользовательский тембр, пользовательское арпеджио, пользовательская форма сигнала |
| AllVoice (Все тембры)           | .X3V                  | Пользовательский тембр, пользовательская форма сигнала                            |
| AllArp (Все арпеджио)           | .X3G                  | User Arpeggio (Пользовательское арпеджио)   |
| AllWaveform (Все формы сигнала) | .X3W                  | Пользовательская форма сигнала  |

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

**Совместимость с данными MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8**

Следующие данные могут быть загружены в MODX6+/MODX7+/MODX8+ из всех данных MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8. Обратите внимание, что данные загружены как User File (Пользовательский файл) или Library File (Файл библиотеки).

Кроме того, можно переключить тип содержимого между пользовательским файлом и файлом библиотеки.

| Тип файла в MOTIF XS            | Расширение в MOTIF XS | Содержание  |
|---------------------------------|-----------------------|---|
| Все                             | .X0A                  | Пользовательский тембр, пользовательское арпеджио, пользовательская форма сигнала |
| AllVoice (Все тембры)           | .X0V                  | Пользовательский тембр, пользовательская форма сигнала                            |
| AllArp (Все арпеджио)           | .X0G                  | User Arpeggio (Пользовательское арпеджио)   |
| AllWaveform (Все формы сигнала) | .X0W                  | Пользовательская форма сигнала  |

**Совместимо с данными MOXF6/MOXF8**

Следующие данные могут быть загружены в MODX6+/MODX7+/MODX8+ из всех данных MOXF6/MOXF8. Обратите внимание, что данные загружены как User File (Пользовательский файл) или Library File (Файл библиотеки).

Кроме того, можно переключить тип содержимого между пользовательским файлом и файлом библиотеки.

| Тип файла в MOXF                | Расширение в MOXF | Содержание  |
|---------------------------------|-------------------|---|
| Все                             | .X6A              | Пользовательский тембр, пользовательское арпеджио, пользовательская форма сигнала |
| AllVoice (Все тембры)           | .X6V              | Пользовательский тембр, пользовательская форма сигнала                            |
| AllArp (Все арпеджио)           | .X6G              | User Arpeggio (Пользовательское арпеджио)   |
| AllWaveform (Все формы сигнала) | .X6W              | Пользовательская форма сигнала  |

## Utility

## Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

## Contents

▶ Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

## Tempo Settings

Effect Switch

## Other Info

Shift Function

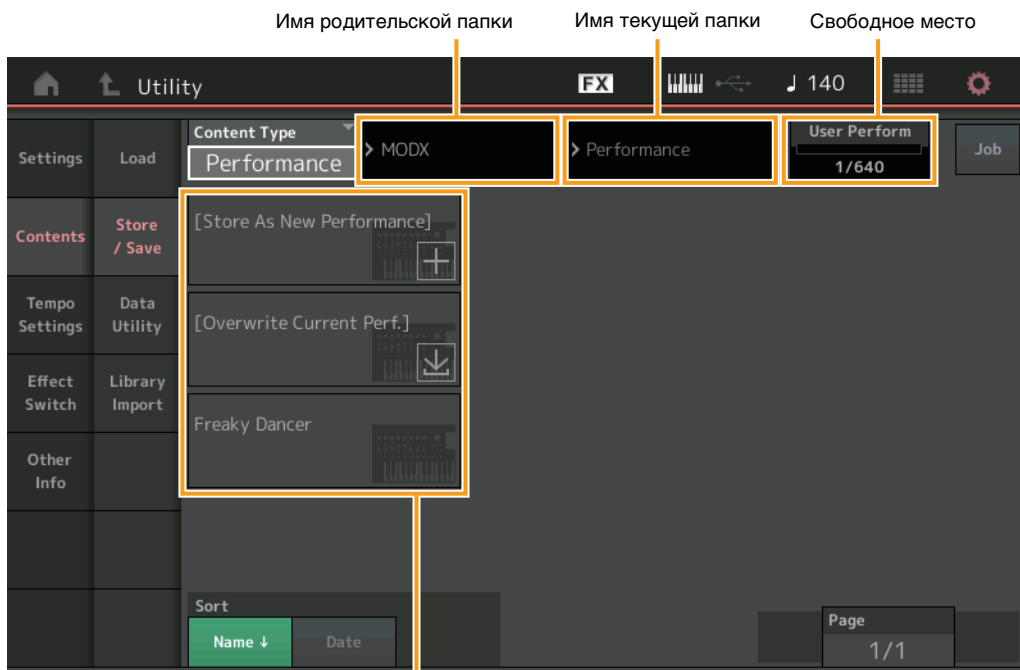
Legal Notices

## Store/Save (Сохранение)

На экране Store/Save (Сохранение) можно сохранять файлы и данные.

### Последовательность действий

Нажмите кнопку [STORE]  
или  
[UTILITY] → [Contents] → [Store / Save]



Выбор файла

### Content Type (Тип содержимого)

Можно сохранить все данные или указанные данные в инструменте или на флеш-памяти USB. Этот параметр определяет, какой именно тип данных будет сохранен.

Изменяемое значение настроек отличается в зависимости от того, как вы перешли на этот экран.

**Настройки:** типы содержимого, которые можно сохранить, приведены ниже.

| Типы файлов                    | Тип устройства    | Расширение | Описание  |
|--------------------------------|-------------------|------------|---|
| Performance (Исполнение)       | Внутренние данные |            | Данные могут быть сохранены в выделенной области пользовательской памяти как Performance (Исполнение) (стр. 23).  |
| Пользовательский файл          | Файл              | .X8U       | Данные, которые сохраняются в выделенной области пользовательской памяти, могут быть сохранены во флеш-памяти USB.<br>Данные, сохраняемые как пользовательские файлы, приведены ниже. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance (Исполнение)</li> <li>• Arpeggio (Арпеджио)</li> <li>• Motion Sequence (Последовательность движения)</li> <li>• Curve (Кривая)</li> <li>• Live Set (все User Banks; User 1–8)</li> <li>• Micro Tuning (Микроподстройка)</li> <li>• Waveform (Волновая форма)</li> <li>• Utility Settings (Настройки служебных функций)</li> <li>• Quick Setup (Быстрая настройка)</li> <li>• Audition (Прослушивание)</li> </ul> |
| Library File (Файл библиотеки) | Файл              | .X8L       | Данные, которые сохраняются в выделенной области пользовательской памяти, могут быть сохранены во флеш-памяти USB.<br>Данные, сохраняемые как файлы библиотеки, приведены ниже. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Performance (Исполнение)</li> <li>• Arpeggio (Арпеджио)</li> <li>• Motion Sequence (Последовательность движения)</li> <li>• Curve (Кривая)</li> <li>• Live Set (только User 1 Bank)</li> <li>• Micro Tuning (Микроподстройка)</li> <li>• Waveform (Волновая форма)</li> <li>• Audition (Прослушивание)</li> </ul>  |

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

| Типы файлов                               | Тип устройства    | Расширение | Описание  |
|---|-------------------|------------|---|
| Файл резервной копии                      | Файл              | .X8A       | Данные, которые сохранены на USB-устройстве хранения данных как файл резервной копии, можно снова загрузить в пользовательскую память. Файл резервной копии включает пользовательские данные, данные библиотек и данные композиций.   |
| Файл .mid                                 | Файл              | .MID       | Данные MIDI, которые сохраняются в выделенной области пользовательской памяти (стр. 23), могут быть сохранены как стандартные файлы MIDI (только SMF в формате 0) на флеш-памяти USB.   |
| Motion Seq (Последовательность движения)* | Внутренние данные |            | Данные могут быть сохранены как в выделенной области пользовательской памяти как Motion Seq (Последовательность движения).<br>Пример. [PERFORMANCE (HOME)] → [EDIT] → Выбор партии → Элемент/оператор [Common] → [Motion Seq] → [Lane] → "Edit Sequence" для вызова "Motion Sequence Edit" → "Store Sequence" |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Файлы, помеченные звездочкой (\*), не отображаются при вызове этого экрана с экрана Utility (Служебный).

### Parent Folder Name (Имя родительской папки)

#### Current Folder Name (Имя текущей папки)

Указывает имя родительской папки и имя текущей выбранной папки. Как только вы нажмете на имя родительской папки, папка станет текущей выбранной папкой.

### Free Storage (Свободное место)

Указывает свободное место и все место в выбранной области хранения. Этот параметр отличается в зависимости от типа содержимого.

### Folder/File Select (Выбор папки/файла)

Указывает папки/файлы в выбранной папке.

### Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки файлов в разделе File Select (Выбор файла).

**Настройки:** Name (Имя), Size (Размер), Date (Дата)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Size (Размер):** сортировка по размеру данных. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от наименьшего к наибольшему). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен в обратном порядке. Это недоступно для файлов типа Performance (Исполнение) и Motion Seq (Последовательность движения).

**Date (Дата):** сортировка в порядке сохранения. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию. Это доступно только для файлов типа Performance (Исполнение) и Motion Seq (Последовательность движения).

### Page (Выбор страницы)

Если файлы в File Select (Выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

### Job (Переключатель заданий)

Определяет, активна ли функция заданий (On) или нет (Off). Если этот параметр включен, нажатие File/Folder/Content (файл/папка/содержимое) на экране File Select (Выбор файла) вызывает меню для выбора Rename (Переименовать) или Delete (Удалить).

Нажатие выбранного в настоящее время USB-устройства приводит к вызову меню для выбора Format (Формат).

Кроме того, можно создать новую папку при сохранении файла.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

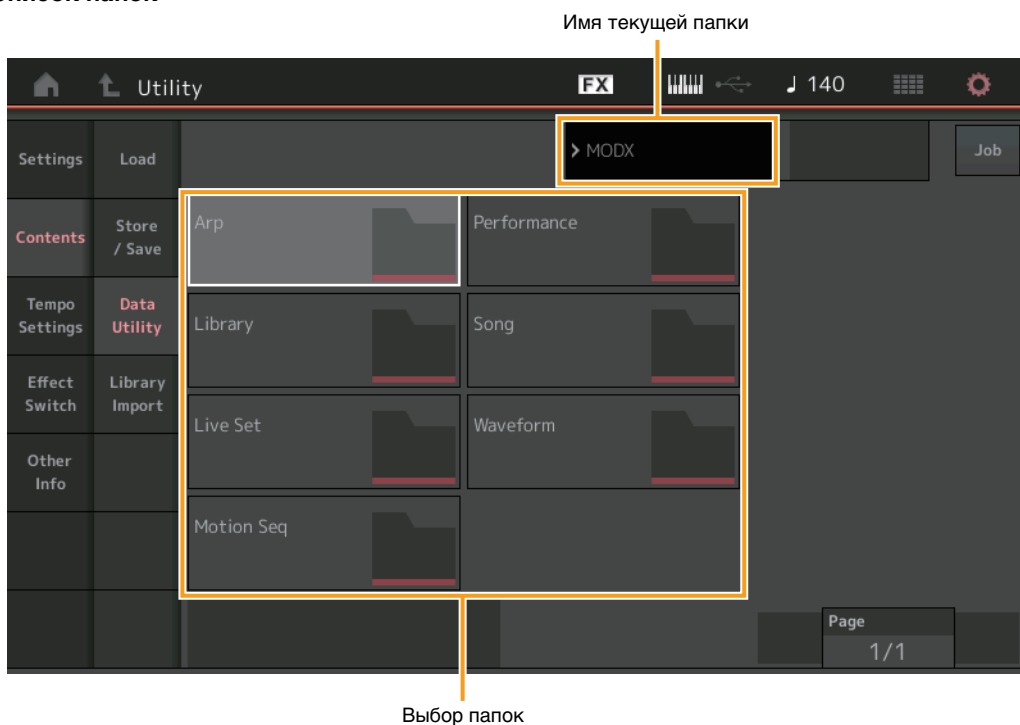
## Data Utility (Управление данными)

На экране Data Utility (Управление данными) можно управлять файлами и данными в пользовательской памяти. Также можно удалять разное содержимое, например исполнения в пользовательской памяти, одновременно.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Contents] → [Data Utility]

#### ■ Список папок



### Current Folder Name (Имя текущей папки)

Указывает имя текущей папки.

### Job (Переключатель заданий)

Определяет, активна ли функция заданий (On) или нет (Off). Этот параметр доступен только для папки Waveform (Волновая форма) на этом экране. Если этот параметр включен, нажатие папки Waveform (Волновая форма) приводит к вызову меню для выбора Optimize (Оптимизировать). Если данная функция активна, на этом экране можно одновременно выбирать разное содержимое.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Folder Select (Выбор папок)

Указывает типы содержимого в пользовательской памяти как папки. Нажатие папки приводит к ее открытию.

- Arp (Арпеджио)
- Library (Библиотека)
- Live Set (Живой набор)
- Motion Seq (Последовательность движения)
- Performance (Исполнение)
- Song (Композиция)
- Waveform (Волновая форма)

### Page (Выбор страницы)

Если папки в Folder Select (Выбор папок) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

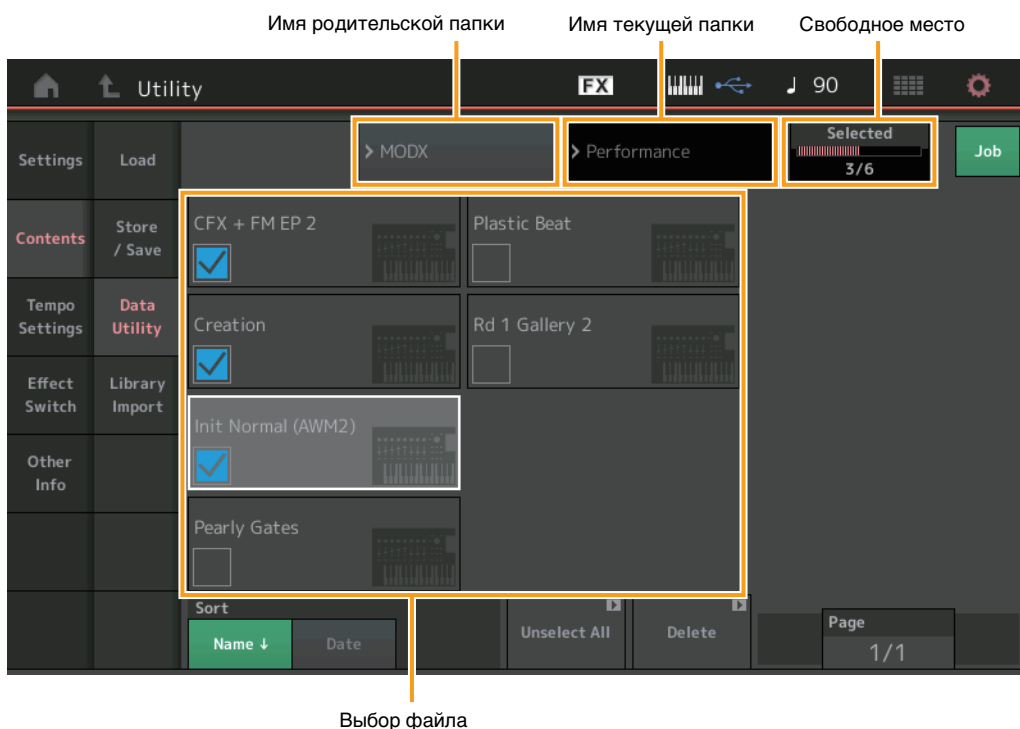
### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

## ■ При открытии выбранной папки

Если данная функция активна, на этом экране можно одновременно выбирать разное содержимое.



## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

Выбор файла

### Parent Folder Name (Имя родительской папки)

### Current Folder Name (Имя текущей папки)

Указывает имя родительской папки и имя текущей выбранной папки. Нажатие на имя родительской папки вернет папку к экрану со списком.

### Free Storage (Свободное место)

Указывает свободное место и все место в выбранной области хранения. Этот параметр отличается в зависимости от типа содержимого. Этот параметр отображается, только если для параметра Job (Задание) установлено значение Off (Выкл.). Когда для параметра Job (Задание) установлено значение ON (Вкл.), отображается количество файлов, одновременно выбранных в папке.

### File Select (Выбор файла)

Указывает файлы в выбранной папке. Функция задания всегда доступна на этом экране. Нажатие файла/содержимого на экране File Select (Выбор файла) приводит к вызову меню выбора Rename (Переименовать) или Delete (Удалить) (для файлов в папке типа Library (Библиотека) недоступен пункт Rename).

### Sort (Порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки файлов в разделе File Select (Выбор файла).

**Настройки:** Name (Имя), Size (Размер), Date (Дата), Number (Номер)

**Name (Имя):** сортировка по имени. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от А до Я). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по убыванию.

**Size (Размер):** сортировка по размеру данных. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по возрастанию (от наименьшего к наибольшему). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен в обратном порядке. Этот тип доступен только для содержимого типа Library (Библиотека).

**Date (Дата):** сортировка в порядке сохранения. Если отображается стрелка вниз, список упорядочен по убыванию (от более новых к более старым). Если отображается стрелка вверх, список упорядочен по возрастанию. Этот тип доступен только для содержимого типа Arr (Арпеджио) и Library (Библиотека).

**Number (Номер):** сортировка в порядке номеров содержимого. Это доступно только для содержимого типа Arr (Арпеджио), Song (Композиция) и Waveform (Волновая форма).

### Select All (Выбрать все)

Служит для выбора всего содержимого в папке. Эта кнопка отображается, только если нет выбранного содержимого.

### Unselect All (Отменить выбор всех)

Служит для отмены выбора всего содержимого в папке. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное содержимое.

## Delete (Удаление)

Удаление выбранного содержимого. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное содержимое.

## Page (Выбор страницы)

Если файлы в File Select (Выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

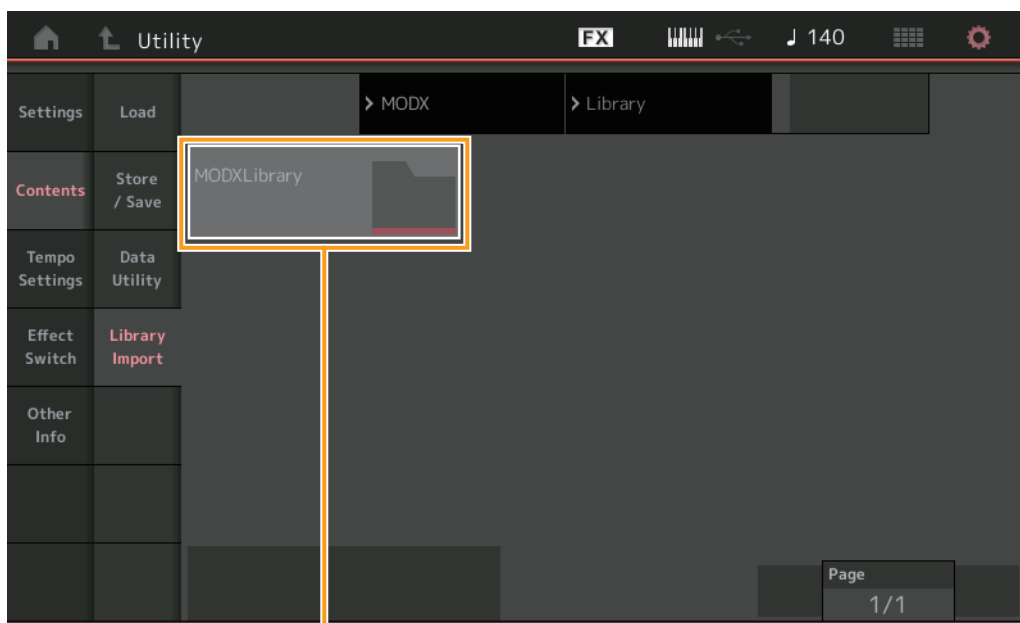
## Library Import (Импорт библиотеки)

Можно выбрать нужное исполнение в файле библиотеки, загруженном в пользовательскую память, и скопировать исполнение в пользовательский банк.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Contents] → [Library Import]

## ■ Список папки Library (Библиотека)



Library Folder Select (Выбранная папка библиотеки)

## Library Folder Select (Выбранная папка библиотеки)

Показывает библиотеки как папки. Нажатие папки приводит к ее открытию. Папки отображаются, только если файлы библиотеки были загружены на экране Load (Загрузка).

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

▶ Data Utility

▶ Library Import

### Tempo Settings

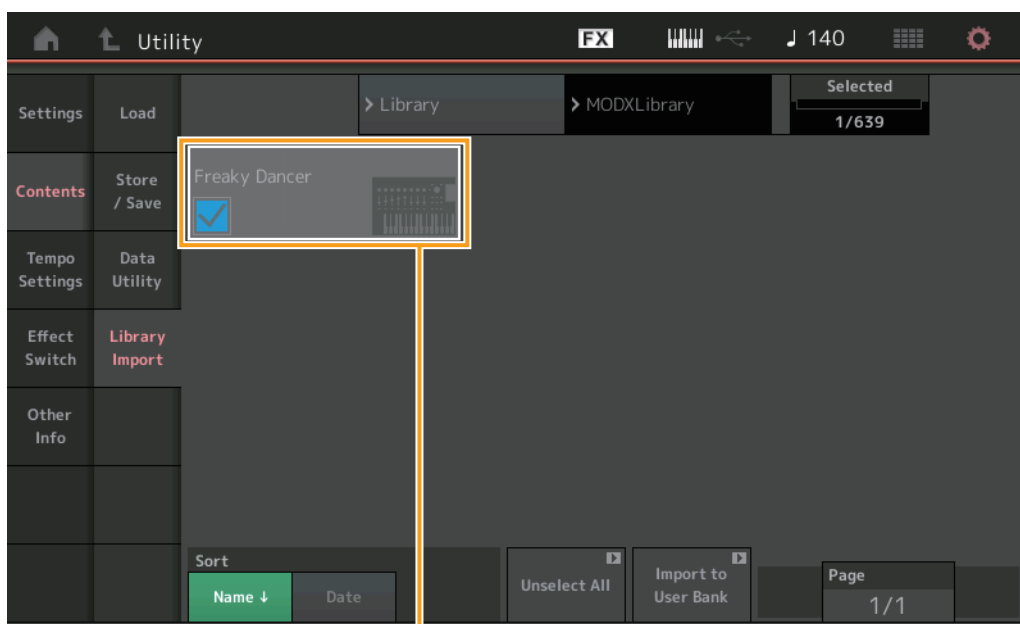
### Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## ■ Когда открыта выбранная папка Library (Библиотека)



Performance Select (Выбор исполнения)

### Utility

#### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

#### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- ▶ Library Import

#### Tempo Settings

#### Effect Switch

#### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

### Performance Select (Выбор исполнения)

Отображает исполнения в выбранной библиотеке. При касании названия происходит выбор или отмена выбора.

### Select All (Выбрать все)

Происходит выбор всех исполнений в паке выбранной библиотеки. Эта кнопка отображается, только если нет выбранного исполнения.

### Unselect All (Отменить выбор всех)

Происходит отмена выбора всех исполнений в паке выбранной библиотеки. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное исполнение.

### Import to User Bank (Импортировать в пользовательский банк)

Копирование выбранного исполнения в пользовательский банк. Пользовательские формы сигнала и пользовательские арпеджио, используемые в выбранном исполнении, также копируются в пользовательский банк. Эта кнопка отображается, только если имеется выбранное исполнение.



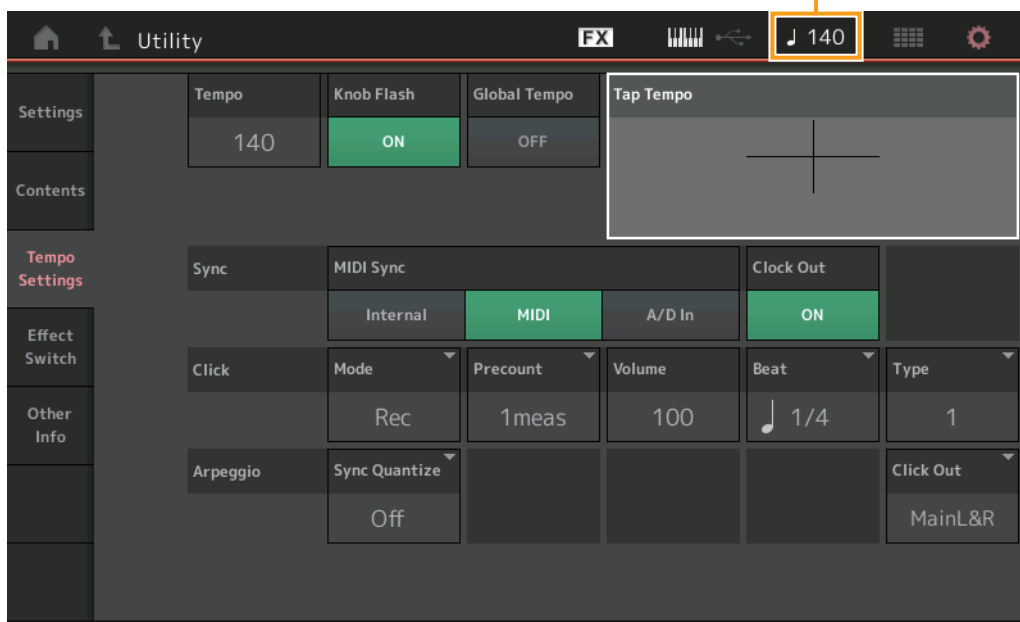
## Tempo Settings (Настройки темпа)

На экране Tempo Settings (Настройки темпа) можно задать параметры, связанные с темпом и синхронизацией.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Tempo Settings]  
или  
[SHIFT] + [ENTER]  
или  
Нажмите значок TEMPO SETTING

Значок TEMPO SETTING



### Темпо (Темп)

Определяет темп исполнения. Этот параметр недоступен, если для параметра MIDI Sync задано значение MIDI или A/D In, а инструмент синхронизируется с внешним устройством (отображается EX. Темпо вместо значения настройки).

**Настройки:** 5–300

### Knob Flash (Переключатель светодиодного индикатора мультитреугольника)

Определяет, включена или нет функция мигания мультитреугольника.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Global Tempo (Переключатель Global Tempo)

Если для переключателя задано значение Off (Выкл.), настройка темпа изменяется в случае выбора другого исполнения. Если для переключателя задано значение On (Вкл.), текущий темп применяется ко всем исполнениям.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Tap Tempo (Собственный темп)

Позволяет выбрать нужный темп, если нажать этот параметр или переместить курсор на этот параметр и нажать (коснуться) кнопки [ENTER] на панели.

Этот параметр не отображается, если для параметра MIDI Sync задано значение MIDI, а инструмент синхронизируется с внешним устройством.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если значение параметра MIDI Sync задано как A/D In, можно начать поиск темпа, выбрав этот параметр.

## Utility

### Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

### Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility
- Library Import

### Tempo Settings

### Effect Switch

### Other Info

- Shift Function
- Legal Notices

## MIDI Sync (MIDI-синхронизация)

Определяет параметры, связанные с сообщениями MIDI-синхронизации (MIDI clock) и синхронизацией.

Определяет, синхронизируется ли воспроизведение арпеджио / секвенсора движения / композиции по встроенному таймеру инструмента, внешней MIDI-синхронизации или входному аудиосигналу с разъемов A/D INPUT [L/MONO]/[R].

**Настройки:** Internal, MIDI, A/D In

**Internal (Встроенный):** синхронизация по встроенному таймеру. Это значение можно использовать, когда этот тон-генератор будет использоваться автономно или как главный источник синхронизации для прочего оборудования.

**MIDI:** синхронизация по сигналам MIDI-синхронизации, принимаемым от внешнего MIDI-инструмента по MIDI-интерфейсу. Это значение следует использовать, когда внешний секвенсор используется как главный источник синхронизации.

**A/D In (Аналогово-цифровой вход):** синхронизация с темпом аудиосигнала, полученного через разъемы A/D INPUT [L/MONO]/[R].

## Clock Out (Тактовый выход)

Определяет, передаются ли по сообщения MIDI-синхронизации.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Mode (Режим метронома)

Определяет щелчки метронома, которые используются во время записи или воспроизведения.

**Настройки:** Off, Rec, Rec/Play, Always

**Off (Выкл.):** щелчки метронома не звучат.

**Rec (Запись):** звук метронома раздается только во время записи композиции/образца.

**Rec/Play (Запись/воспроизведение):** щелчки метронома звучат при записи и воспроизведении композиции.

**Always (Всегда):** звук метронома раздается всегда.

## Precount (Отсчет щелчков)

Число тактов отсчета перед фактическим началом записи после нажатия кнопки [▶] (Воспроизведение) в режиме записи композиции.

**Настройки:** Off (запись начинается сразу после нажатия кнопки [▶] (Воспроизведение)), 1 такт–8 тактов

**ПРИМЕЧАНИЕ** Поскольку звук щелчков генерируется с помощью внутреннего тон-генератора, использование щелчков метронома воздействует на полифонию инструмента в целом.

## Volume (Громкость метронома)

Определяет громкость щелчков метронома.

**Настройки:** 0–127

## Beat (Доля щелчков)

Определяет, на каких долях раздаются щелчки метронома.

**Настройки:** 1/16 (шестнадцатые), 1/8 (восьмые), 1/4 (четверти), 1/2 (половинные ноты), Whole (целые ноты)

## Type (Тип щелчка)

Тип звука щелчков метронома.

**Настройки:** 1–10

## Sync Quantize (Значение квантования для синхронизации)

Определяет фактическое согласование во времени для следующего запуска воспроизведения арпеджио, если пользователь запускает его в то время, когда воспроизводится арпеджио нескольких партий. При значении Off (Выкл.) следующее арпеджио запускается сразу после его запуска пользователем. Отображаемое число означает разрядность в щелчках.

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

## Click Out (Выбор выхода для щелчков)

Определяет указанный выход для звука метронома.

**Настройки:** MainL&R, USB1&2...USB7&8, USB1...USB8

**MainL&R:** сигнал выводится в формате стерео (два канала) на разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R].

**USB1&2...USB7&8:** сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–7 и 8) на терминал [USB TO HOST].

**USB1...USB8:** сигнал выводится в формате моно (каналы 1–8) на терминал [USB TO HOST].

### Utility

#### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

#### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

#### Tempo Settings

▶ Effect Switch

#### Other Info

Shift Function

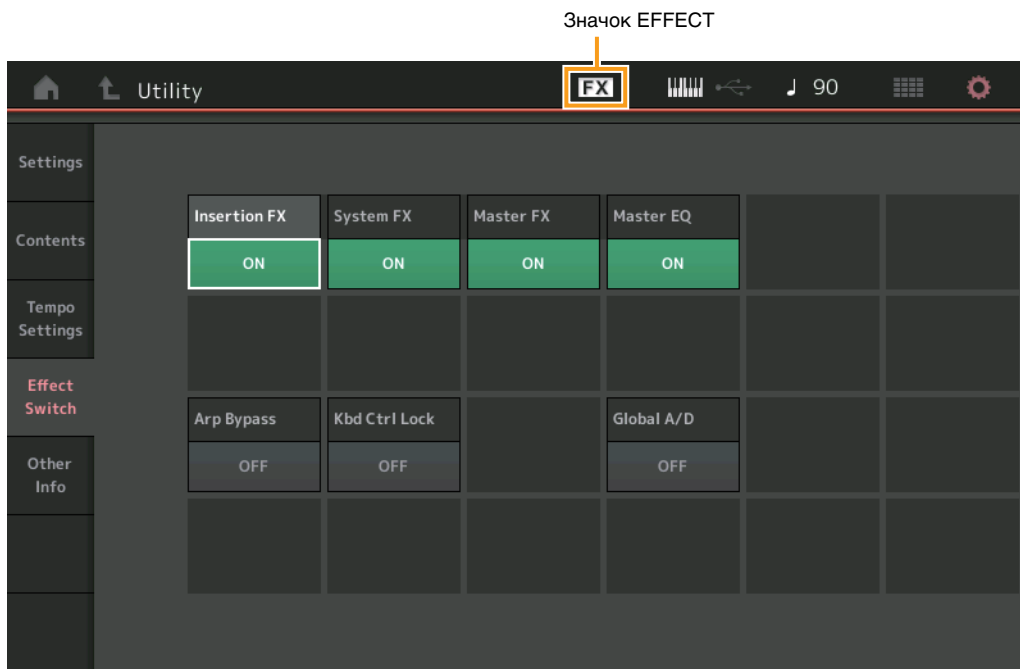
Legal Notices

## Effect Switch (Переключатель эффектов)

На экране Effect Switch (Переключатель эффектов) можно изменить настройки обхода эффекта. Настройки, внесенные на этом экране, не будут сохранены. При перезапуске инструмента значения параметров также будут проинициализированы.

### Последовательность действий

[UTILITY] → [Effect Switch]  
или  
Нажмите значок EFFECT



### Utility

#### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

#### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

#### Tempo Settings

#### ▶ Effect Switch

#### Other Info

Shift Function

Legal Notices

### Insertion FX (Переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### System FX (Переключатель системных эффектов)

Определяет, применяется ли системный эффект.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Master FX (Переключатель основных эффектов)

Определяет, применяется ли основной эффект. Этот параметр отключается автоматически, когда для параметра Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение) задано значение On (Вкл.), и включается, когда для параметра Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение) задано значение Off (Выкл.) Устанавливайте этот переключатель в нужное положение вручную.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Master EQ Switch (Переключатель основного эквалайзера)

Определяет, применяется ли основной эквалайзер или нет. Этот параметр отключается автоматически (OFF), когда для параметра Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение) задано значение On (Вкл.), и включается (ON), когда для параметра Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение) задано значение Off (Выкл.) Устанавливайте этот переключатель в нужное положение вручную.

Настройки переключателя основного эквалайзера не сохраняются.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### Arp Bypass (Переключатель обхода арпеджио)

Определяет, включена ли функция Arpeggio Bypass (Обход арпеджио). Если этот параметр включен (ON), какие-либо действия с арпеджиатором невозможны.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Также функцию Arpeggio Bypass (Обход арпеджио) можно включить/выключить, нажав одновременно кнопки [SHIFT] и [ARP ON/OFF]. Если функция Arpeggio Bypass (Обход арпеджио) включена, кнопка [ARP ON/OFF] мигает.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При изменении параметра Arpeggio Switch (Переключатель арпеджио) партии функция Arpeggio Bypass (Обход арпеджио) автоматически выключается, даже если она была включена.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Арпеджио можно изменять в данных композиции, генерируемых арпеджиатором, с помощью программного обеспечения DAW. Включив функцию Arpeggio Bypass (Обход арпеджио), можно защитить данные композиции, отредактированные с помощью программного обеспечения DAW, от изменения их арпеджиатором при возвращении в MODX+.

## Kbd Ctrl Lock (Блокировка управления с клавиатуры)

Определяет, включена ли функция Keyboard Control Lock (Блокировка управления с клавиатуры). При включении функции управление с клавиатуры включается только для партии 1, для остальных партий управление с клавиатуры выключается.

При выключении функции параметры управления с клавиатуры для всех партий возвращаются в изначальное состояние.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если MODX+ используется как многотембровый звуковой модуль для 16 партий с программным обеспечением DAW, функция Keyboard Control Lock (Блокировка управления с клавиатуры) может использоваться для создания или редактирования дорожек MIDI по отдельности.

## Global A/D (Общее аналогово-цифровое исполнение)

Определяет, меняется ли громкость аналогово-цифровой партии при переключении исполнения.

Если задано значение On (Вкл.), громкость аналогово-цифровой партии и другие связанные параметры не изменяются. Если задано значение Off (Выкл.), громкость аналогово-цифровой партии изменяется в соответствии с настройкой громкости каждого исполнения, другие параметры, связанные с аналогово-цифровой партией, изменяются соответствующим образом.

Настройки общего аналогово-цифрового исполнения не сохраняются.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

## Utility

### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

### Tempo Settings

▶ Effect Switch

### Other Info

Shift Function

Legal Notices

## Other Info (Другая информация)

Отображает другую информацию.

## Shift Function (Функция сдвига)

Отображает список функций сдвига.

## Legal Notices (Правовые положения)

Отображает правовые положения, такие как УНИВЕРСАЛЬНАЯ ОБЩЕСТВЕННАЯ ЛИЦЕНЗИЯ GNU.

### Utility

#### Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

#### Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Library Import

#### Tempo Settings

#### Effect Switch

#### ▶ Other Info

#### ▶ Shift Function

#### ▶ Legal Notices

# Live Set (Живой набор)

Live Set (Живой набор) — это список исполнений, которые можно свободно изменять. Из списка предустановленных живых наборов можно выбрать до 16 исполнений и разместить их на одной странице, что позволяет с легкостью вызывать и воспроизводить любимые исполнения. Основные инструкции по использованию функции Live Set см. в документе Owner's Manual (Руководство пользователя) в формате PDF.

## Live Set (Живой набор)

▶ Live Set

Edit

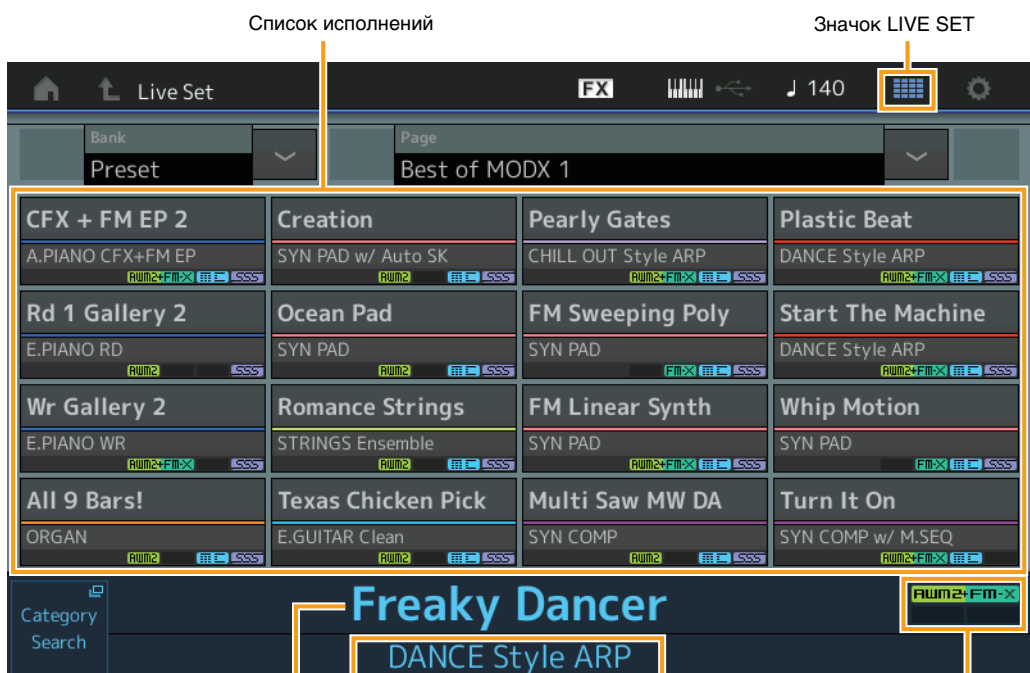
Register

## Live Set (Живой набор)

На экране Live Set (Живой набор) можно вызывать зарегистрированные исполнения.

### Последовательность действий

Нажмите кнопку [LIVE SET]  
или  
Нажмите значок LIVE SET



Название текущего исполнения

Название  
текущего слота

Атрибут исполнения

### Bank (Выбор банка живых наборов)

Определяет банк живых наборов.

**Настройки:** Preset (Предустановленный), User 1–8 (Пользовательский 1–8) (по умолчанию), Library Name (при чтении файла библиотеки)

### Page (Выбор страницы с живыми наборами)

Определяет страницу с живыми наборами.

**Настройки:** Live Set page 1–16 (Стр. Live Set 1–16) (по умолчанию)

### Performance List (Список исполнений)

Указывает исполнения, зарегистрированные в выбранном наборе живых исполнений.

### Category Search (Поиск категории)

Вызывает экран Performance Category Search (Поиск категории исполнения) (стр. 215).

### Название текущего исполнения

Указывает название исполнения, зарегистрированного в выбранном слоте.

### Название текущего слота

Индикация названия выбранного слота.

### Атрибут исполнения

Указывает атрибут исполнения, зарегистрированный в выбранном слоте.

## Live Set Edit (Редактирование живого набора)

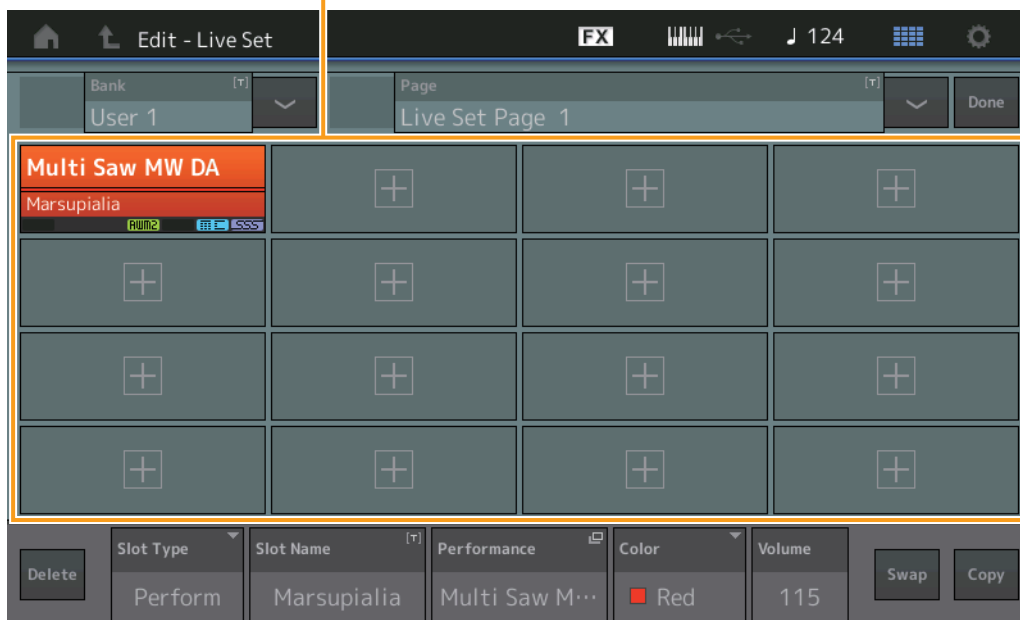
На этом экране можно редактировать живые наборы (только банк пользовательских наборов). Вы также можете зарегистрировать песни/паттерны/аудиофайлы, изменив тип слота, и воспроизвести их на экране Live Set.

### Последовательность действий

[LIVE SET] → Выбор пользовательского банка → [EDIT]

### ■ Когда выбран слот, на который зарегистрировано исполнение

Список исполнений



### Bank (Название банка живых наборов)

Служит для ввода желаемого названия для банка живых наборов. Название может содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

### Page (Название страницы с живыми наборами)

Служит для ввода желаемого названия страницы живых наборов. Название может содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

### Done (Готово)

Нажмите этот параметр, чтобы завершить редактирование живого набора и вернуться на экран живых наборов.

### Performance List (Список исполнений)

Указывает исполнения, зарегистрированные в выбранном наборе живых исполнений.

### Delete (Удаление)

Используется для удаления исполнения из выбранного слота.

### Slot Type (Тип слота)

Определяет тип 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. Название может содержать до 20 символов.

- Переход к экрану ввода имени при касании, если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано Perform (Исполнение).
- Переход к экрану загрузки при касании, если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано одно значение из Song (Композиция)/Audio (Аудио)/Pattern (Паттерн).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Имя слота можно редактировать, только если в поле Slot Type (Тип слота) выбрано Perform (Исполнение).

Live Set (Живой набор)

Live Set

▶ Edit

Register

**Performance (Название исполнения)**

Индикация названия исполнения в выбранном слоте.

**Color (Цвет)**

Определяет цвет выбранного слота.

**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 исполнения в выбранном слоте.

**Swar (Переключатель перестановки)**

Определяет, включена или выключена функция Swar (Перестановка). Переключение настроек между слотами. Инструкции по использованию функции Swar см. в документе Owner's Manual (Руководство пользователя) в формате PDF.

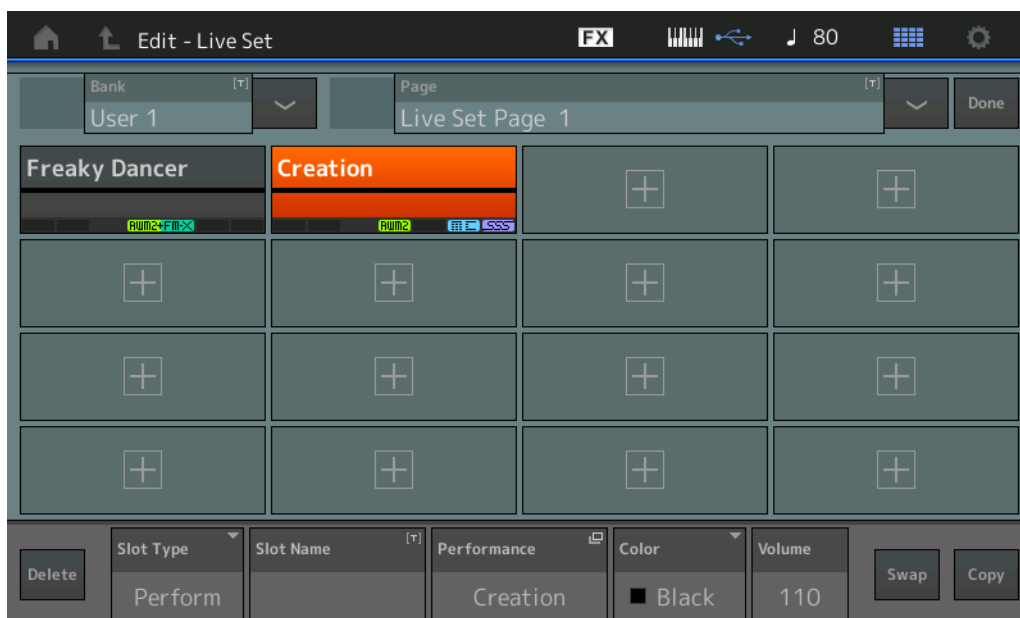
**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

**Soru (Переключатель копирования)**

Определяет, включена или выключена функция Soru (Копирование). Можно скопировать настройки в другой слот.

**Настройки:** Off (Выкл.), On (Вкл.)

### ■ Если выбран пустой слот

**Live Set (Живой набор)**

Live Set

▶ Edit

Register



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

### Последовательность действий

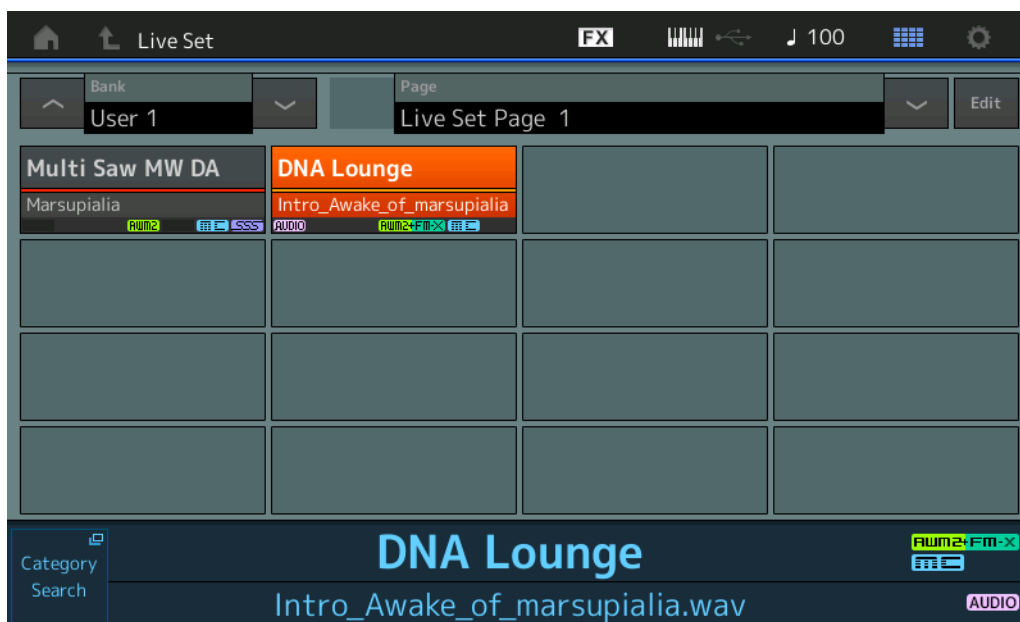
Нажмите кнопку [LIVE SET] или коснитесь значка LIVE SET → выберите User Bank (Пользовательский банк) → Выберите Slot (Слот) → Кнопка [▶] (Воспроизведение)

### Live Set (Живой набор)

Live Set

▶ Edit

Register



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

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

## ■ Копирование или замена живых наборов

Можно копировать данные или обмениваться данными живых наборов между банками или страницами.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Копирование или обмен страниц между разными банками невозможен.

### Последовательность действий

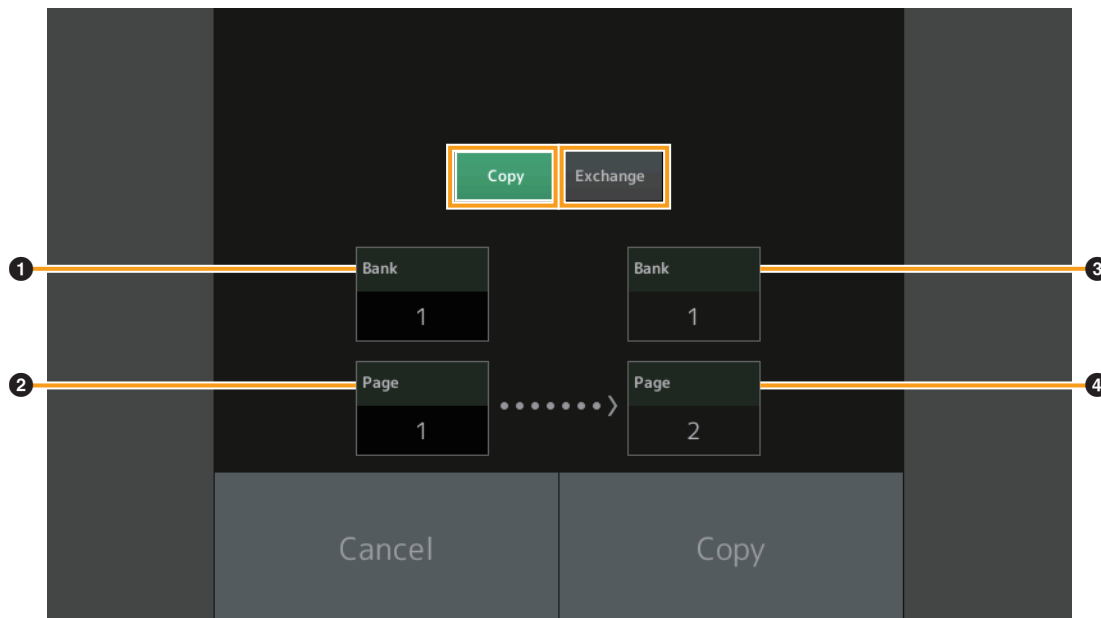
[LIVE SET] → Выбор пользовательского банка → [EDIT] → Выбрать банк/страницу для копирования → [SHIFT] + [EDIT]

### Live Set (Живой набор)

Live Set

▶ Edit

Register



### Copy (Копирование)

Эта кнопка используется для включения функции Bank/Page Copy (Копирование банка/страницы).

### Exchange (Обмен)

Эта кнопка используется для включения функции Bank/Page Exchange (Обмен банка/страницы).

#### 1 Банк для копирования (или обмена)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Выбранная в данный момент партия настраивается автоматически, и эти настройки не могут быть изменены.

#### 2 Страница для копирования (или обмена)

#### 3 Копирование (или замена) банка назначения

#### 4 Копирование (или замена) страницы назначения

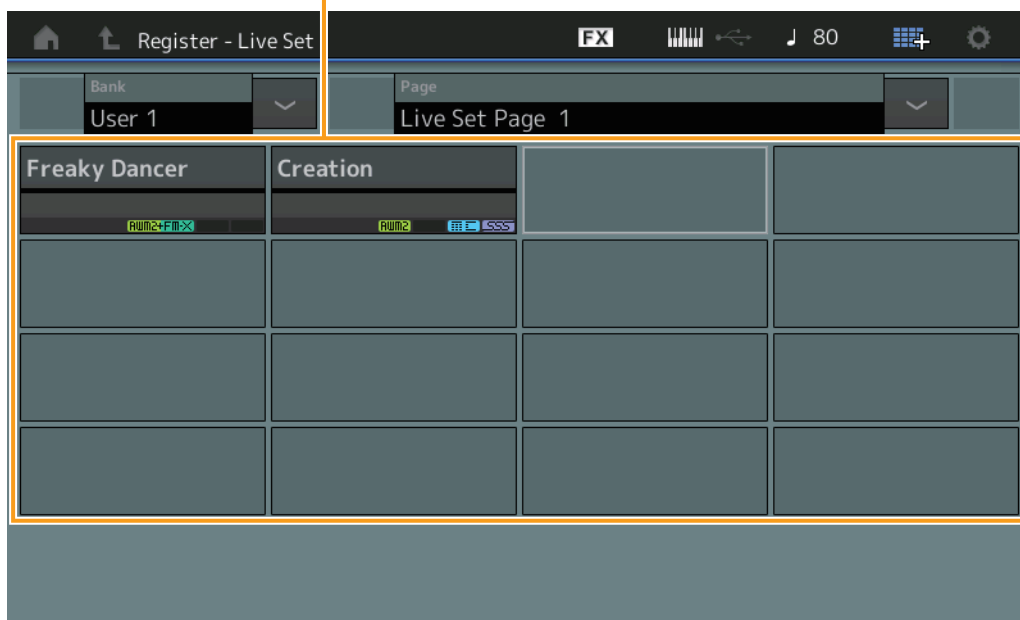
## Live Set Register (Регистрация живого набора)

На экране регистрации живого набора можно регистрировать исполнения в живых наборах. Основные инструкции по использованию функции регистрации живого набора см. в документе Owner's Manual (Руководство пользователя) в формате PDF.

### Последовательность действий

[SHIFT] + [LIVE SET] (на любом рабочем экране, кроме экрана живого набора).

Выбор слота



### Bank (Выбор банка живых наборов)

Определяет банк живых наборов для регистрации исполнений. Для этого параметра невозможно выбрать Preset Bank (Банк предустановок) и Library Bank (Банк библиотеки).

**Настройки:** User 1–8 (Пользовательский 1–8) (по умолчанию)

### Page (Выбор страницы с живыми наборами)

Определяет страницу живых наборов для регистрации исполнений.

**Настройки:** Live Set page 1–16 (Стр. Live Set 1–16) (по умолчанию)

### Slot Select (Выбор слота)

Определяет слот для регистрации исполнения. Когда выбран слот, содержащий исполнение, и нажата кнопка [ENTER] (или осуществлено еще одно нажатие слота на экране), исполнение в данном слоте заменяется на текущее выбранное исполнение.

**Настройки:** Slot 1–16 (Слот 1–16)

Live Set (Живой набор)

Live Set

Edit

▶ Register

## Подключение iPhone или iPad

**ПРИМЕЧАНИЕ** Чтобы устранить риск шума через другие средства связи во время использования этого инструмента с приложением iPad или iPhone, необходимо включить авиарежим, а затем включить Wi-Fi.

### УВЕДОМЛЕНИЕ

**Убедитесь, что устройство iPad или iPhone лежит на устойчивой поверхности, так как оно может упасть и сломаться.**

Приложения, совместимые с устройством MODX+, облегчают работу с музыкальным инструментом и делают ее более комфортной. Подробные сведения о подключении устройств см. в «Руководстве по подключению iPhone/iPad», доступном на веб-сайте Yamaha.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о передаче аудиосигнала см. подключение с использованием адаптера камеры Lightning-USB.

Сведения о совместимых мобильных устройствах и приложениях можно найти на следующей странице веб-сайта Yamaha.  
<https://www.yamaha.com/kbdapps/>

Подключение iPhone/iPad

Подключение внешних  
MIDI-инструментов

## Подключение внешних MIDI-инструментов

С помощью стандартного MIDI-кабеля или кабеля USB (продается отдельно) можно подключить внешней MIDI-инструмент к MODX+ и управлять им с этого MODX+. Аналогичным образом можно использовать внешнее MIDI-устройство (такое как клавиатура или секвенсор) для управления звуком инструмента MODX+.

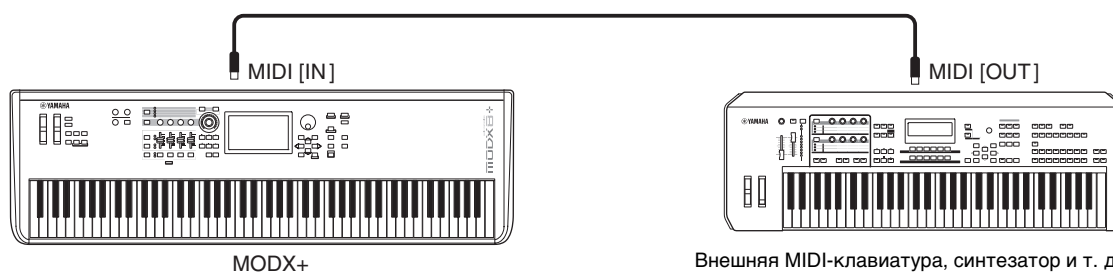
Кроме того, внешнее MIDI-устройство (например, MIDI-клавиатура) также может быть подключено к разъему [USB TO DEVICE] в качестве маршрута управления MIDI, независимого от обмен данными MIDI через разъемы MIDI или разъем [USB TO HOST].

Ниже приведено несколько примеров подключений по каждому вышеперечисленному случаю. Вы можете использовать наиболее подходящий для вашей установки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для передачи и приема данных MIDI можно использовать встроенные интерфейсы, MIDI-разъемы или разъем [USB TO HOST], однако одновременное использование этих разъемов недопустимо. Выберите разъем, который будет использоваться для передачи данных MIDI, нажав кнопку [UTILITY] → вкладка [Settings] (Настройки) → вкладка [MIDI I/O]. При использовании таким же образом, как описано в этой главе, установите для параметра MIDI IN/OUT значение MIDI, поскольку в приведенных примерах для подключения используются разъемы MIDI.

## Управление MODX+ с внешней MIDI-клавиатуры или синтезатора

Используйте внешнюю клавиатуру или синтезатор для дистанционного выбора и воспроизведения исполнений инструмента MODX+.



MODX+

Внешняя MIDI-клавиатура, синтезатор и т. д.

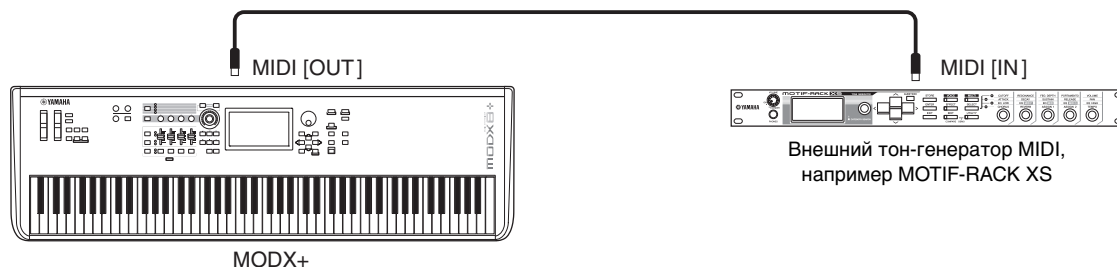
### Каналы передачи и приема MIDI-данных

Обеспечьте соответствие канала передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента каналу приема MIDI-данных инструмента MODX+. Подробнее о настройке канала передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента см. в руководстве пользователя этого инструмента. Когда режим ввода-вывода MIDI установлен на Multi (Мульти), каждый номер канала приема MIDI-данных инструмента MODX+ соответствует индивидуальному номеру партии, например, канал 1 для партии 1, канал 2 для партии 2 и так далее. Когда для ввода-вывода MIDI установлено значение Single (Одиночный), для приема всех партий используется один канал.

## Управление внешней MIDI-клавиатурой или синтезатора производится с инструмента MODX+

Такое подключение позволяет использовать звук внешнего тон-генератора MIDI (синтезатора, модуля тон-генератора) при игре на MODX+ или воспроизводить композиции на MODX+.

Используйте это подключение, если требуется, чтобы звучал и другой инструмент, и инструмент MODX+.



Подключение iPhone/iPad

Подключение внешних  
MIDI-инструментов

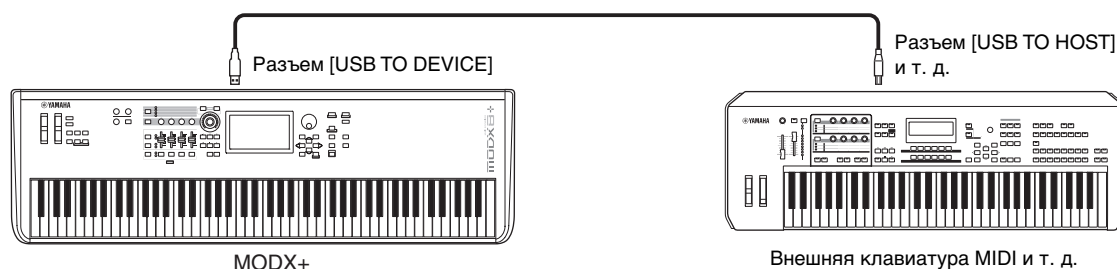
### Разделение звука между инструментом MODX+ и внешним тон-генератором по MIDI-каналу

При использовании приведенного выше примера подключения можно играть на обоих инструментах и настроить их так, чтобы они отдельно воспроизводили звуки разных партий. Например, чтобы внешний инструмент воспроизводил звук исполнения на клавиатуре данного инструмента, тогда как звук воспроизведения композиции воспроизводил бы MODX+. Для использования этой возможности требуется задать одинаковые номера для выходного канала передачи MODX+ и входного канала внешнего тон-генератора. Каждый номер канала передачи данных MIDI MODX+ соответствует номеру партии: например, канал 1 соответствует партии 1, канал 2 — партии 2. Но вы можете выбрать нужный канал передачи, выполнив следующие действия.

Нажмите [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], а затем задайте для параметра Zone Master (Мастер зоны) значение ON (Вкл.). Для редактирования партии нажмите [Part Settings] → [Zone Settings], чтобы открыть экран настройки зоны. Проверьте канал передачи MIDI в поле Zone Transmit (Передача зоны) и измените этот параметр при необходимости. Если требуется, чтобы звук воспроизводился только внешним тон-генератором, установите регулятор основной громкости MODX+ в положение «0» или задайте для параметра «Local Control» (локальное управление) значение «Off» (Выкл.), выполнив следующие действия. Выберите [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O], чтобы открыть экран настройки MIDI, и задайте для параметра Local Control (Локальное управление) значение «Off» (Выкл.). Подробнее о действиях, необходимых для установки канала приема MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента, см. в руководстве пользователя этого MIDI-инструмента.

## Обращение с внешней клавиатурой MIDI как со встроенной клавиатурой с подключением через кабель USB

Вы можете подключить внешнее устройство MIDI (например, клавиатуру MIDI) к разъему [USB TO DEVICE] и работать с ним, как будто клавиатура встроена в само устройство MODX+. Это удобно, когда вы хотите играть на MODX+ с помощью любимой клавиатуры. Устройства, которые можно использовать для подключения, — это совместимые с USB MIDI-устройства или подтвержденные MIDI-устройства Yamaha. Подробнее см. в Руководстве пользователя.



### УВЕДОМЛЕНИЕ

Максимальные номинальные характеристики разъема [USB TO DEVICE] — 5 В / 500 мА. Не подключайте USB-устройства с характеристиками выше этих значений, так как это может повредить инструмент.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На обмен данными MIDI с устройствами, подключенными через разъем [USB TO DEVICE], не влияет настройка «MIDI IN/OUT».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Обмен данными MIDI с устройством, подключенным через разъем [USB TO DEVICE], осуществляется по специальным правилам, которые позволяют использовать устройство как встроенную клавиатуру. Подробнее см. в Руководстве пользователя.