



Справочное руководство

Содержание

Использование руководств по MONTAGE	2	Справка	24
Основная структура	3	Настройка экрана (сенсорной панели)	24
Функциональные блоки	3	Экран Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный экран))	26
Блок тон-генератора	4	Экран Motion Control (контроль движения)	28
Блок тон-генератора	4	Mixing (микширование)	44
Блок аналогово-цифрового входа	10	Scene (сцена)	49
Блок секвенсора	10	Play/Rec (воспроизведение/запись)	54
Блок арпеджио	11	Экран Normal Part (AWM2) Edit (редактирование обычной партии (AWM2))	58
Категории арпеджио	11	Element Common Edit (Common) (редактирование общих параметров элемента)	58
Подкатегории	11	Element Edit (редактирование элементов)	94
Название типа арпеджио	12	Element All (все элементы)	117
Настройки, связанные с арпеджио	13	Редактирование партии ударных	119
Типы воспроизведения арпеджио	15	Экран Key Common Edit (Common) (Редактирование общих параметров клавиши (общие))	119
Блок секвенсора движения	16	Key Edit (редактирование клавиш)	126
Блок эффектов	18	Экран Normal Part (FM-X) Edit (редактирование обычной партии (FM-X))	131
Структура блока эффектов	18	Экран Operator Common Edit (Common) (редактирование общих параметров оператора (общий))	131
Подключение эффектов	19	Экран Operator Edit (Operator) (редактирование оператора)	141
Об эффекте Vocoder (вокодер)	19	Функция Common/Audio Edit (Общие/ Редактирование аудио) (Common/Audio)	145
Блок повторителя огибающей	20	Функция Category Search (поиск категории)	161
Блок контроллеров	21	Поиск категорий исполнений	161
Клавиатура	21	Arpeggio Category Search (поиск категории арпеджио) ...	163
Колесико изменения высоты звука	21	Waveform Category Search (поиск категории волновой формы)	164
Колесико модуляции	21	Экран Utility (служебный)	165
Ribbon Controller (ленточный контроллер)	21	Функция Live Set (живой набор)	183
Назначаемые переключатели	21	Live Set	183
Регуляторы/регуляторы-ползунки	22	Live Set Edit (редактирование живого набора)	184
Суперрегулятор	22	Live Set Register (регистрация)	186
Внутренняя память	22	Подключение iPhone или iPad	187

Использование руководств по MONTAGE

В комплект поставки инструмента MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 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 MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 и выполнению основных операций. В этом руководстве приведены описания следующих операций.

- Краткое руководство — выбор исполнения
- Краткое руководство — игра на клавиатуре
- Краткое руководство — создание собственных живых наборов
- Краткое руководство — редактирование параметров
- 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 MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 и описание различных параметров, для которых предусмотрена возможность регулировки и задания значений.

Руководство по параметрам синтезатора (документ формата 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.

Перечень данных (документ формата 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 (справка), 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/>

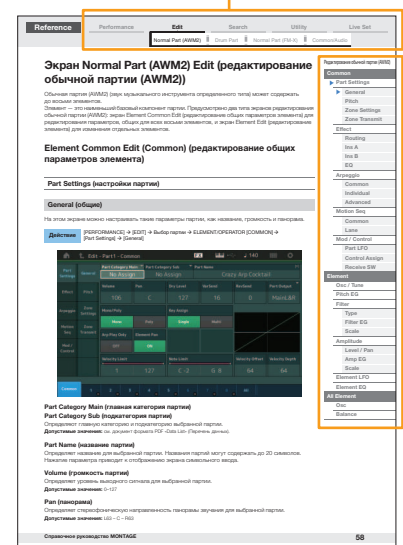
ПРИМЕЧАНИЕ Наименования и положения пунктов меню могут отличаться от указанных в зависимости от используемой версии Adobe Reader.

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 iPod Touch и Lightning являются товарными знаками корпорации Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.
- IOS является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком корпорации Cisco, зарегистрированным в США и других странах, и используется по лицензии.

Выбор вкладки с названием экрана

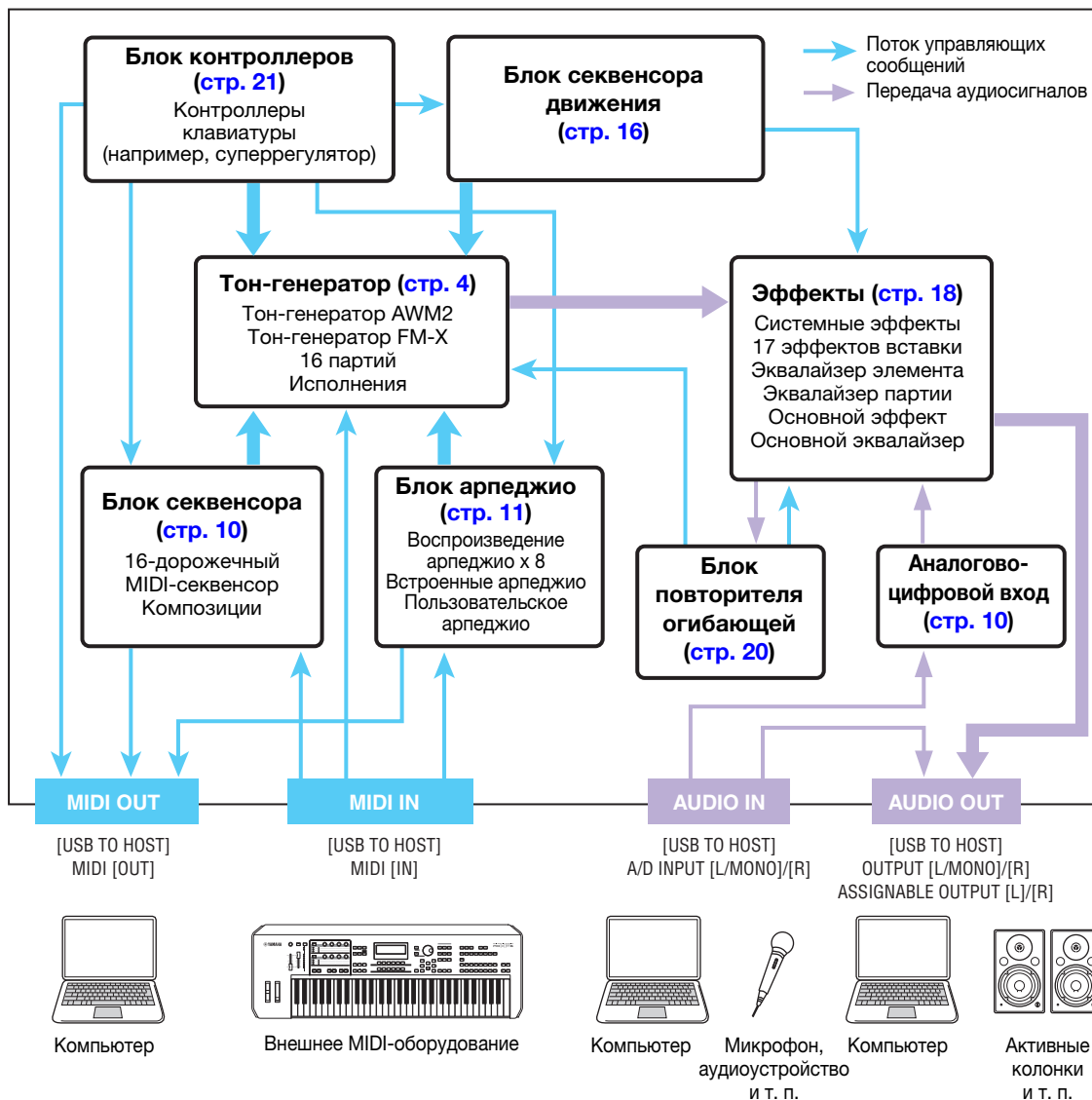
Выбор функции



Основная структура

Функциональные блоки

Система MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 состоит из восьми основных функциональных блоков: тон-генератор, аналогово-цифровой вход, секвенсор, секвенсор движения, арпеджио, контроллер, эффект и повторитель огибающей.



Основная структура

▶ Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

AWM2 (Advanced Wave Memory (расширенная волновая память) 2)

Этот инструмент оснащен блоком тон-генератора AWM2. AWM2 (расширенная волновая память 2) — используемая во многих синтезаторах Yamaha синтезирующая система, в основе которой лежат семплированные волны (звуковой материал). 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 различных полноценных 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: параметры, уникальные для каждой партии, и параметры, общие для всех партий. Можно изменить все исполнение на экране Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио) (стр. 145).

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.

Части

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. 58. Инструкции по редактированию обычной партии (FM-X) см. на стр. 131. Инструкции по редактированию партии ударных см. на стр. 119.

Основная структура

▶	Функциональные блоки
▶	Блок тон-генератора
	Блок аналогово-цифрового входа
	Блок секвенсора
	Блок арпеджио
	Блок секвенсора движения
	Блок эффектов
	Блок повторителя огибающей
	Блок контроллеров
	Внутренняя память

Справка

	Настройка экрана (сенсорной панели)
	Воспроизведение исполнения (главный экран)
	Контроль движения
	Микширование
	Сцена
	Воспроизведение/запись
	Редактирование обычной партии (AWM)
	Редактирование партии ударных
	Редактирование обычной партии (FM-X)
	Общие/редактирование аудио
	Поиск категории
	Служебный
	Живой набор
	Подключение iPhone/iPad

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

Обычные партии (AWM2)

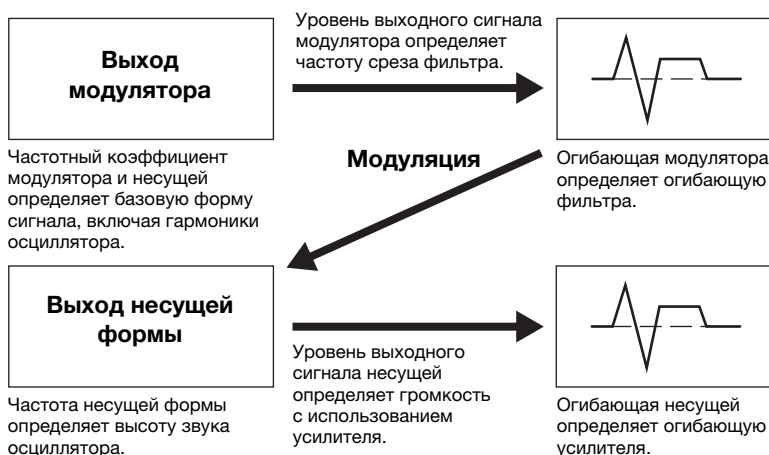
Эти партии играют обычным образом на клавиатуре, при этом стандартные высоты для каждой клавиши генерируются AWM2. Обычная партия содержит до восьми элементов. В зависимости от настроек в режиме редактирования партии эти элементы могут звучать одновременно, или разные элементы звучат в соответствии с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

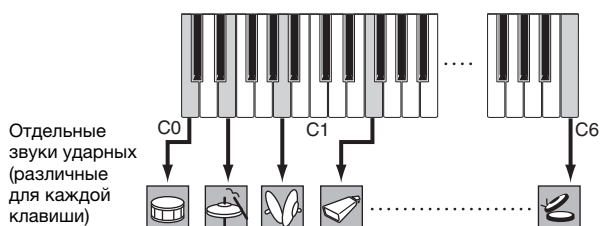
Эти партии также играют обычным образом на клавиатуре, при этом стандартные высоты для каждой клавиши генерируются с помощью ЧМ-синтеза. Звук обычной партии (FM-X) формируется за счет модуляции частоты или фундаментальной формы сигнала с другой формой сигнала. Оператор, который формирует базовую волновую 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 гармоники, 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, MONTAGE 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

Функциональные блоки
▶ Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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 отпускании клавиши

Инструмент MONTAGE 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 MONTAGE 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 исполнении вибрато на флейте или при воспроизведении высоких гармоник на акустической гитаре. Инструмент MONTAGE 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. 153) 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 имеет три основных функции.

Super Knob (суперрегулятор):

для создания многомерных звуковых изменений и их улучшения с помощью цветных, постоянно меняющихся световых эффектов. Можно одновременно управлять несколькими параметрами.

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.

Повторитель огибающей:

для обнаружения огибающей громкости волновой формы входного сигнала и динамического изменения звука.

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

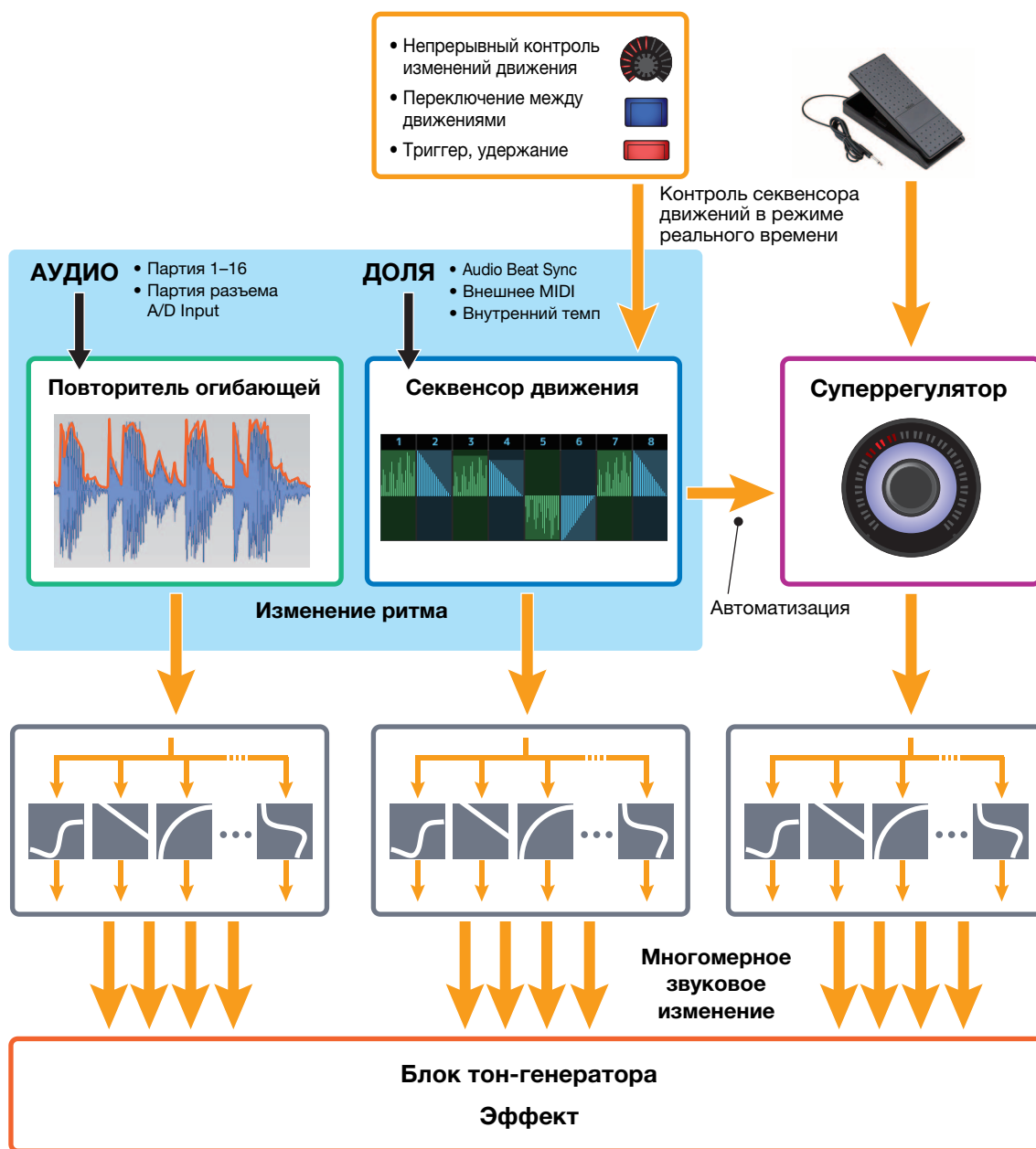
Основная структура

Функциональные блоки
▶ Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Структура системы контроля движения



Основная структура

Функциональные блоки
▶ Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

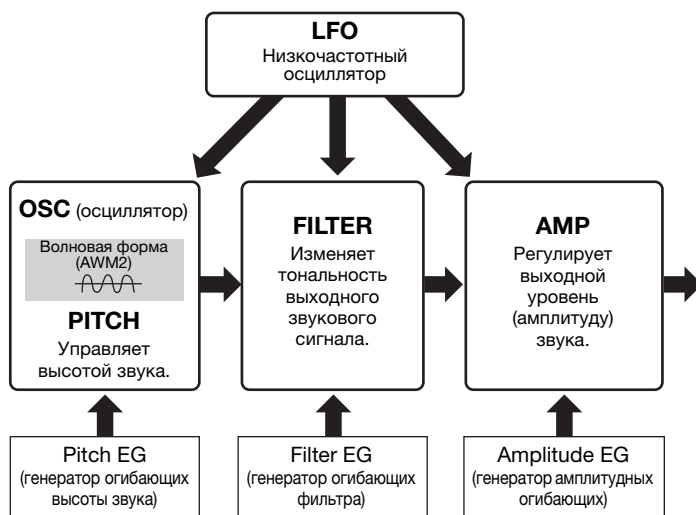
Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Подробнее о контроле движения см. на следующем веб-сайте:

<http://www.yamaha.com/montage/>

Элементы, клавиши ударных и операторы

В инструменте MONTAGE 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 огибающих 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] → Part selection → Выбор элемента → [Osc/Tune] (стр. 94, стр. 126)
- Для обычных партий (FM-X)
[EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Form/Freq] (стр. 141)

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. 94, стр. 126)
- Для обычных партий (FM-X)
[EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (стр. 134)

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

- Для обычных партий (AWM2)
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Pitch EG] (стр. 98)
- Для обычных партий (FM-X)
[EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (стр. 134)

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. 100, стр. 128)
- Для обычных партий (FM-X)
[EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] (стр. 134)

Основная структура

Функциональные блоки
▶ Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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. 108)
- Для партий ударных
[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Level/Pan] (стр. 129)
- Для обычных партий (FM-X)
[EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Level] (стр. 143)

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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] (стр. 85)
- Для обычных партий (FM-X)
[EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO] or [2nd LFO] (стр. 138)

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

[EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Element LFO] (стр. 113)

Основная структура

Функциональные блоки
▶ Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Максимальная полифония

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

Максимальная полифония этого синтезатора равна 128 для каждого AWM2 и 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.

Блок аналогово-цифрового входа

Этот блок обрабатывает входные аудиосигналы с разъемов 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] → [Mixing] (стр. 44)

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] (стр. 147)

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

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] (стр. 148)

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. 168)

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 MONTAGE может храниться до 64 композиций.

Дорожки

Это область памяти на секвенсоре, в которой хранятся музыкальные исполнения. Одна партия может быть записана на одну дорожку. Так как MONTAGE 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 формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

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

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
▶ Блок аналогово-цифрового входа
▶ Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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 поглощение 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-гитара)
Str	String (струнный)
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 (этническая)
---	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 подкатегорию, 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-брейдрифт/брейк-бит)
Latin	Latin (латина)

World	World (музыка народов мира)
General	General (общее)
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

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
▶ Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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. 15).

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 играется (стр. 15).

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. 15), арпеджио, созданные для использования партий ударных (стр. 15), и арпеджио, содержащие в основном ненотные события (стр. 16).

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

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
▶ Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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 формата PDF «Data List» (Перечень данных) 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 формата PDF «Data List» (Перечень данных).

1 Main Category (главная категория)

Указывает главную категорию арпеджио.

2 Sub Category (подкатегория)

Указывает подкатеорию 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 (Продолжительность)

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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (стр. 73)

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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (стр. 73)

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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (стр. 77)

Основная структура

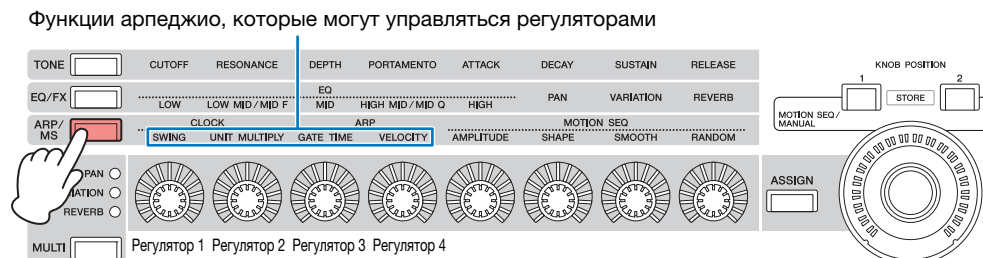
Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
▶ Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Применение регуляторов для управления арпеджио

Нажав кнопку [ARP/MS] функции регулятора, можно использовать регуляторы 1–4 для управления воспроизведением арпеджио. Попробуйте это сделать и услышите изменения звучания. Подробные сведения о работе регуляторов 1–8 см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 31).



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 быстрогодействия акцента) более низкое значение.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Vel Threshold (порог быстрогодействия акцента) определяется следующим образом. [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (стр. 77)

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. в разделе «Arpeggio Type List» (список типов арпеджио) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Random SFX, функция

Некоторые арпеджио используют функцию Random SFX (случайный 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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Advanced] (стр. 77)

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 формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
▶ Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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), воспроизводится 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.

Арпеджио для партий ударных

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

Воспроизведение фразы партии ударных

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

Воспроизведение фразы партии ударных и дополнительных проигрываемых нот (назначенных ударным инструментам)

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

Воспроизведение только проигрываемых нот (назначенных ударным инструментам)

При проигрывании ноты или нот запускается образец ритма 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 образцам ритма, 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 перечисленных выше типа воспроизведения не отличаются по названию категории или названию типа. Потребуется фактически воспроизвести эти типы и на слух определить разницу.

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

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
▶ Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Арпеджио, в основном содержащие ненотные 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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] (стр. 73)

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 использованию арпеджио см. в разделе «Краткое руководство» в Руководстве пользователя.

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] → [Motion Control] → [Motion Seq] (стр. 38)

Кроме того, параметры для каждой дорожки определяются следующим образом.

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] (стр. 81)

Настройки дорожки

Образцы последовательности для дорожки

Lane	LaneSW	MS FX	Trigger	Sequence Select
1	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
2	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
3	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8
4	ON	OFF	OFF	1 2 3 4 5 6 7 8

Выбранная настройка последовательности

Настройки дорожки

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
▶ Блок арпеджио
▶ Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Включение и выключение функции Motion Sequencer (секвенсор движения)

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

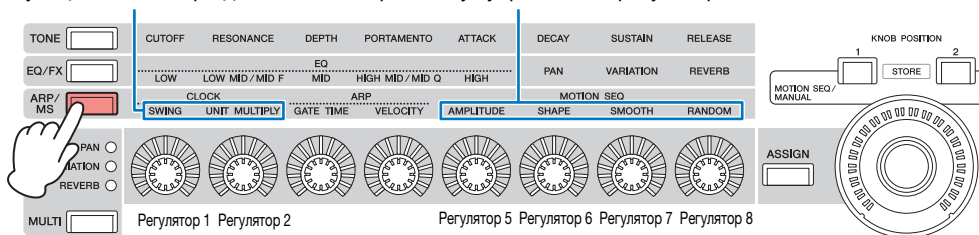
Воспроизведение последовательности движения при нажатии ноты	Задайте для параметра LaneSW (переключение дорожки) значение On (вкл.), для параметра Trigger (триггер) — значение Off (выкл.), а для параметра Sync (синхронизация) — значение Off (выкл.).
Воспроизведение последовательности движения при нажатии 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 → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [MOTION Seq] → [Lane] (стр. 81)

Применение регуляторов для управления секвенсором движения

Нажав кнопку [ARP/MS] функции регулятора, можно использовать регуляторы 1–2 и 5–8 для управления воспроизведением секвенсора движения. Попробуйте это сделать и услышите изменения звучания. Подробные сведения о работе регуляторов 1–8 см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 31).

Функции секвенсора движения, которые могут управляться регуляторами



Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
▶ Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Редактирование последовательностей движения

Можно создать пользовательские последовательности движения, содержащие до 16 шагов. Подробнее о редактировании см. на стр. 83.

Параметры, относящиеся к секвенсору движения

В этом инструменте секвенсор движения считается виртуальным контроллером и может быть выбран в параметре Source (источник). Целевой параметр, которым следует управлять с помощью секвенсора движения, определяется в параметре Destination (пункт назначения). (Дополнительные сведения приведены на стр. 89.)

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. 67, стр. 122, стр. 136).

Данный синтезатор поддерживает 17 наборов эффектов вставки. Они могут быть применены к партиям с 1 по 16 (максимум) и к партии A/D Input.

Master Effect (основной эффект)

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

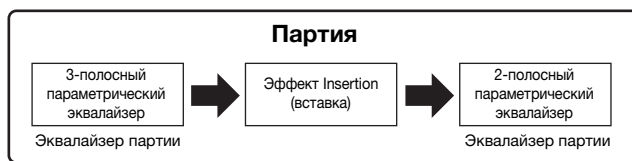
Element EQ (эквалайзер элемента)

Эквалайзер элемента применяется к любому элементу обычной партии 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

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
▶ Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Подключение эффектов

1 Каждый эквалайзер и эффект вставки, примененный к каждой партии

2 Параметры, связанные с вариацией и реверберацией

Допустимые значения: Part Edit → [Effect] → [Routing] (стр. 67, стр. 122, стр. 136)
Common/Audio Edit → [Effect] → [Routing] (стр. 154)

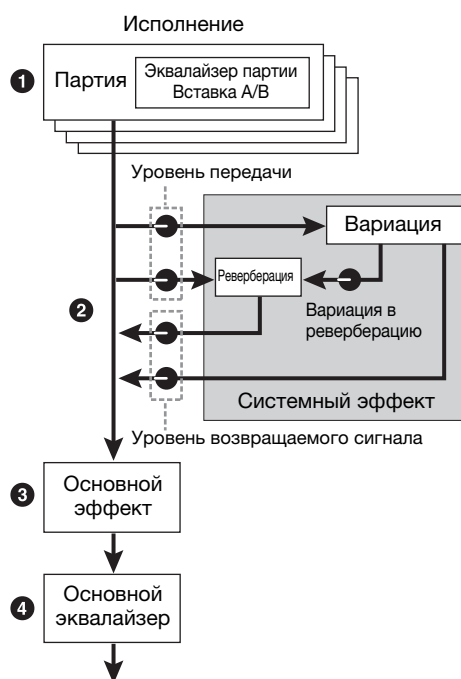
3 Параметры, имеющие отношение к Master Effect (основной эффект)

Допустимые значения: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master FX] (стр. 158)

4 Параметры, имеющие отношение к Master EQ (основной эквалайзер)

Допустимые значения: Common/Audio Edit → [Effect] → [Master EQ] (стр. 159)

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



Об эффекте Vocoder (вокодер)

Инструмент MONTAGE 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.



Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
▶ Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

О категориях, типах и параметрах эффектов

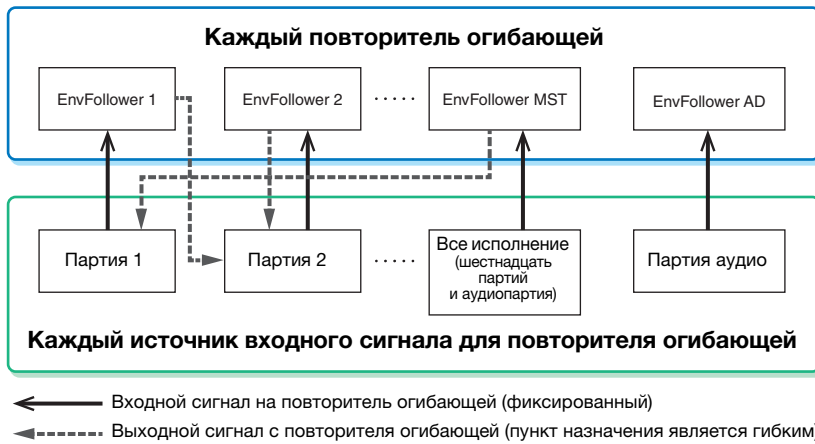
Сведения о категориях эффектов данного инструмента и типах эффектов, содержащихся в этих категориях, см. в разделе «Список типов эффектов» в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Сведения о параметрах эффектов, которые можно задать для каждого типа эффектов, см. в разделе «Список параметров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

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 формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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 предназначена 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, которые управляются повторителем огибающей (который называется «пунктом назначения»), устанавливаются на экране Control Assign (назначение элементов управления) (стр. 89).



Выбранный повторитель огибающей



Поток сигнала повторителя огибающей

Источники входных сигналов для повторителя огибающей

- [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing] → «Envelope Follower» (EnvFollower AD)
- [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → «Envelope Follower» (EnvFollower MST)
- [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → «Envelope Follower» (EnvFollower 1–16)

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
▶ Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Блок контроллеров

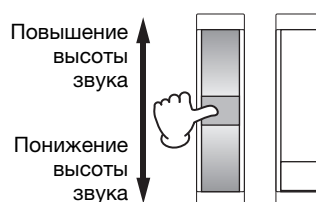
В состав блока контроллеров входят: клавиатура, колесики изменения высоты звука, колесико модуляции, ленточный контроллер, регуляторы, регуляторы-ползунки и т. п. Сама клавиатура не генерирует звуки, вместо этого при проигрывании нот она генерирует и передает данные: note on/off (нота нажата/отпущена), velocity (показатель силы нажатия) и прочую информацию (MIDI-сообщения) в блок тон-генератора синтезатора. Контроллеры тоже генерируют и передают MIDI-сообщения. Блок тон-генератора синтезатора генерирует звук в соответствии с MIDI-сообщениями, передаваемыми из клавиатуры и контроллеров.

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.

Колесико изменения высоты звука

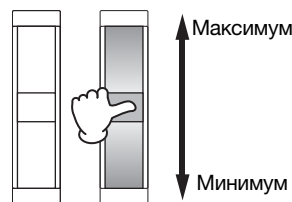
Колесико изменения высоты звука позволяет повысить (при повороте от себя) или понизить (при повороте к себе) высоту звука во время игры на клавиатуре. Поверните колесико вверх или вниз для повышения или понижения высоты звука. Это колесико центрируется автоматически. Это значит, что при отпускании колесика 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. 60). Для колесика изменения высоты тона можно назначить другую функцию (не изменение высоты звука) в меню Part Edit (редактирование партии) → [Mod/Control] → [Control Assign] (стр. 89, стр. 139).



Колесико модуляции

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

Чем больше колесико повернуто вверх, тем в большей степени эффект применяется к звуку. Во избежание случайного применения эффектов к текущему исполнению не забудьте повернуть колесико модуляции в положение минимума перед началом игры. Для колесика модуляции можно назначить различные функции в меню Part Edit (редактирование партии) → [Mod/Control] → [Control Assign] (стр. 89, стр. 139).



Ribbon Controller (ленточный контроллер)

Ленточный контроллер чувствителен к нажатию, воздействовать на него следует, перемещая палец по поверхности в горизонтальном направлении. Назначаются различные функции для каждой партии встроенного исполнения. Различные функции могут быть назначены ленточному контроллеру на экране Control Assign (назначение элементов управления) (стр. 89) при редактировании партии. Также можно указать, будет ли ленточный контроллер возвращать центральное значение или оставаться в позиции, в которой был убран палец, на экране General (общие) (стр. 146) при редактировании общих параметров или аудио.

Назначаемые переключатели

В соответствии с параметрами XA (Expanded Articulation) Control (расширенное управление артикуляцией) (стр. 6) на экране Element Edit (редактирование элементов) → [Osc/Tune] (стр. 94) 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. 145). 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. 89, стр. 139).

Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
▶ Блок контроллеров
Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Регуляторы/регуляторы-ползунки

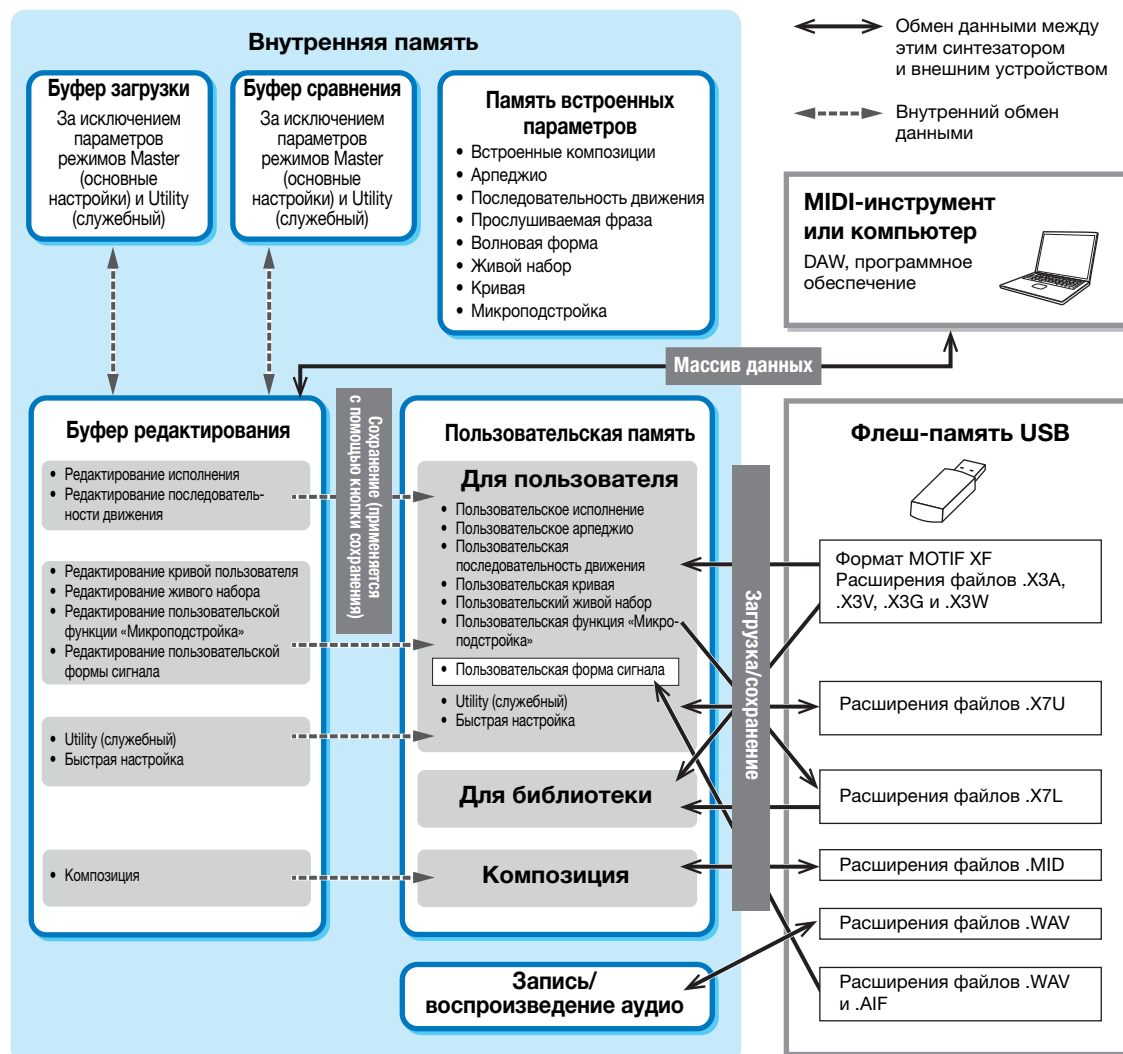
Эти регуляторы являются ползунками, которые позволяют пользователю изменять различные характеристики звука партии в режиме реального времени — во время игры на клавиатуре. Инструкции по использованию регуляторов/ползунков см. в Руководстве пользователя. Инструкции по использованию регуляторов 1–8 см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 29).

Суперрегулятор

Суперрегулятор позволяет одновременно управлять параметрами, общими для всех партий (назначение 1–8), которые назначены восьми регуляторам. Инструкции по использованию суперрегулятора см. в Руководстве пользователя. Изменяемые значения параметров для суперрегулятора см. на экране Super Knob (суперрегулятор) (стр. 39). Кроме того, инструкции по настройке назначенных элементов управления 1–8 см. на экране Control Assign (назначение элементов управления) (стр. 152) для Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио).

Внутренняя память

Инструмент MONTAGE 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.



Основная структура

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
▶ Блок контроллеров
▶ Внутренняя память

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

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 специально для записи и чтения данных, данные, содержащиеся в буфере редактирования, утрачиваются при отключении памяти. 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 (.X7L), 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.

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

Функциональные блоки
Блок тон-генератора
Блок аналогово-цифрового входа
Блок секвенсора
Блок арпеджио
Блок секвенсора движения
Блок эффектов
Блок повторителя огибающей
Блок контроллеров
▶ Внутренняя память

Справка

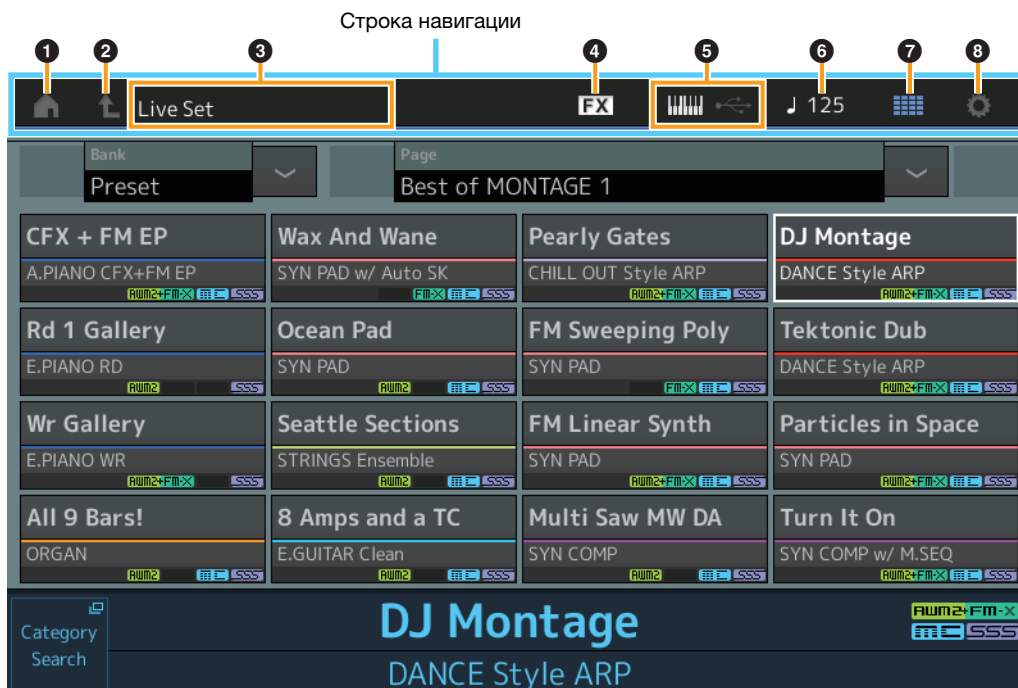
Настройка экрана (сенсорной панели)
Воспроизведение исполнения (главный экран)
Контроль движения
Микширование
Сцена
Воспроизведение/запись
Редактирование обычной партии (AWM)
Редактирование партии ударных
Редактирование обычной партии (FM-X)
Общие/редактирование аудио
Поиск категории
Служебный
Живой набор
Подключение iPhone/iPad

Справка

Настройка экрана (сенсорной панели)

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. 26).

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. 182). Значок отключается, если какой-то 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. 166).

6 Значок TEMPO SETTINGS (настройки темпа)

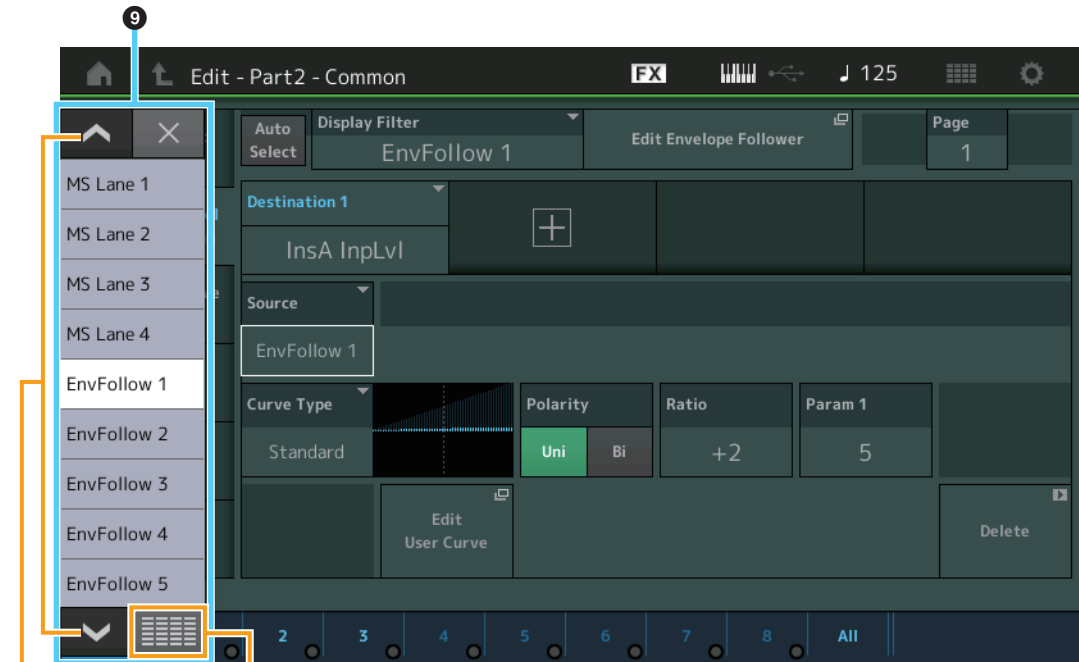
Отображает темп выбранного исполнения. Коснитесь этого значка, чтобы открыть экран Tempo Settings (настройки темпа) (стр. 180).

7 Значок LIVE SET (живой набор)

Коснитесь этого значка, чтобы открыть экран Live Set (живой набор) (стр. 183).

8 Значок UTILITY (служебные программы)

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



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.

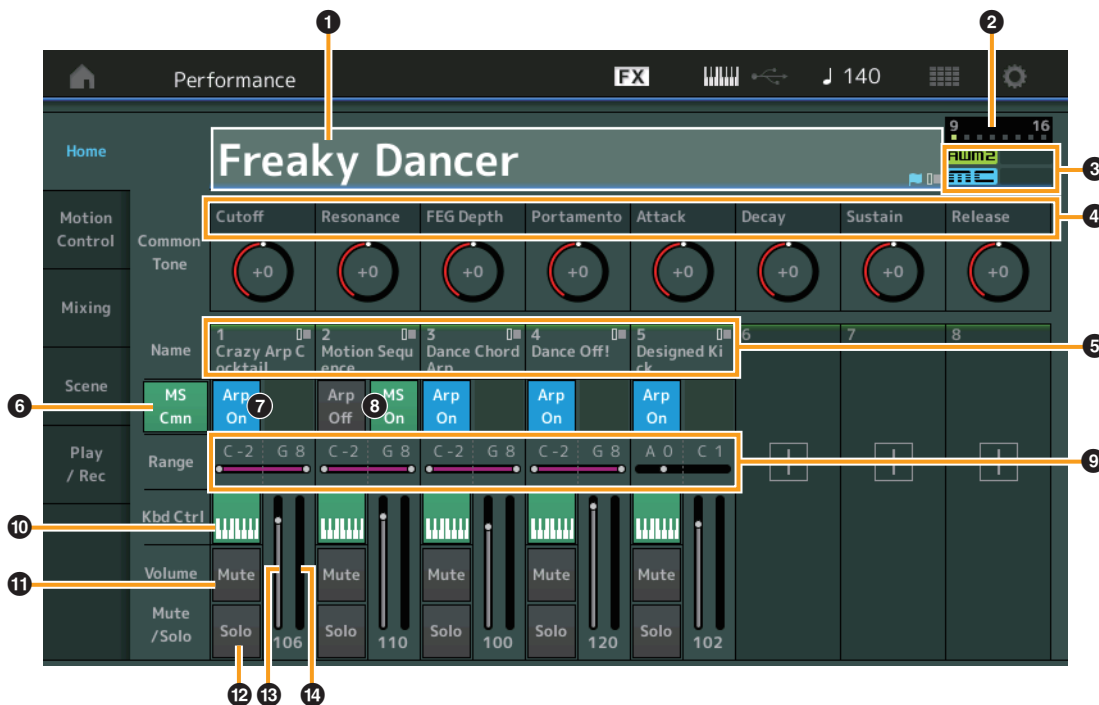
Экран Performance Play (Home) (воспроизведение исполнения (главный экран))

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

Home

Действие

Нажмите кнопку [PERFORMANCE], либо
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 партиях 1–8, данный индикатор показывает, используются ли партии 9–16.

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

3 Флаг

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

Флаг	Определение
AWM2	Исполнение состоит только из частей AWM2
FM-X	Исполнение состоит только из частей FM-X
FM-X+AWM2	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 в настоящий момент.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

5 Названия партий

Индикация названий партий. Нажатие данного параметра вызывает меню Category Search (поиск категории), Edit (редактирование) и Copy (копирование). Чтобы добавить еще одну партию, нажмите значок «+».

6 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/L) отключены, данный переключатель не отображается.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

7 Переключатель On/Off партии арпеджио

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

8 Переключатель секвенсора движения партии

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

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

9 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 формата PDF «Руководство пользователя».

Допустимые значения: C -2 – G8

10 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).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

11 Включение/выключение приглушения для партий

Определяет, включено или выключено приглушение для каждой партии.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

12 Включение/выключение соло для партий

Определяет, включено или выключено приглушение для каждой партии.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

13 Громкость партий

Определяет громкость партии.

Допустимые значения: 0–127

14 Уровень сигнала

Указывает уровень выходного сигнала для партии.

Performance

▶ Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

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

MIDI

Audio

Экран 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.

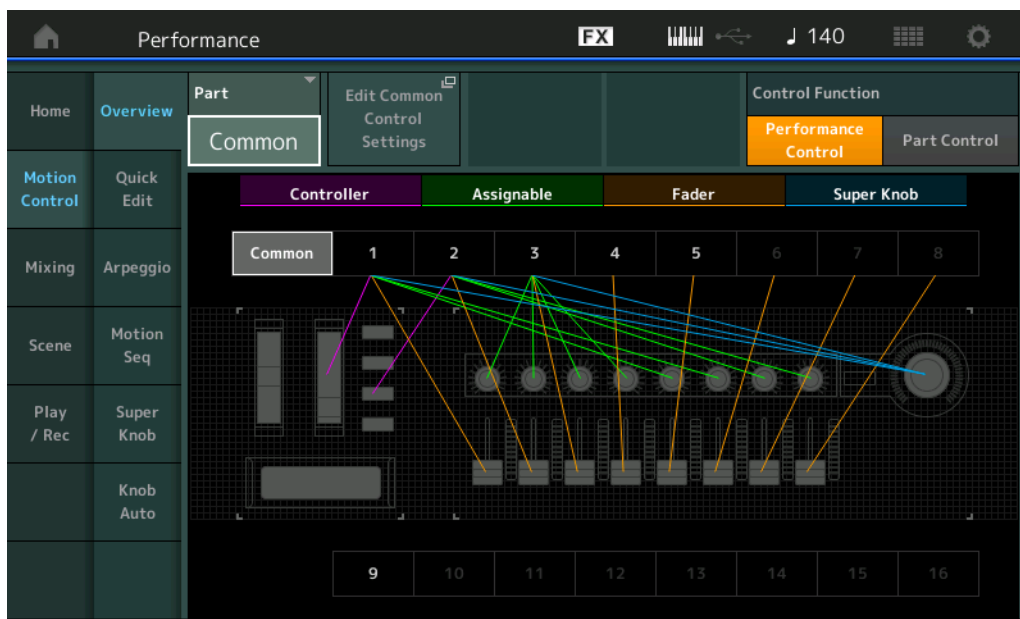
- Overview (обзор)
- Quick Edit (быстрое редактирование)
- Arpeggio (арпеджио)
- Motion Sequencer (секвенсор движения)
- Super Knob (суперрегулятор)
- Knob Auto (регулятор авто)

Motion Control

Overview

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

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Overview] либо [SHIFT] + [PERFORMANCE]



Part (партия)

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

Допустимые значения: Common (общая), Part 1–16 (партия 1–16)

Edit Common Control Settings/Edit Part Control Settings (редактирование общих настроек управления/редактирование настроек управления партии)

Вызывает экран Control Assign (назначение элементов управления) для выбранной партии. Инструкции для общих настроек см. на [стр. 152](#). Инструкции для настроек партии 1–16 см. на [стр. 89](#).

Control Function (функция контроллера)

Переключение между управлением исполнением (Performance Control) и управлением партией (Part Control).

Допустимые значения: Performance Control, Part Control

Performance

Home

▶ Motion Control

▶ Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Controller (контроллер)

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

- Колесико изменения высоты звука
- Колесико модуляции
- Ленточный контроллер
- 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)

Допустимые значения: 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 1–8

Допустимые значения: 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 1–8

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Super Knob (суперрегулятор)

Определяет, будет ли отображаться иллюстрация связей между Super Knob (суперрегулятор) и Part (партия).

Под термином Super Knob (суперрегулятор) в данном случае понимается следующее:

- Super Knob (суперрегулятор)

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

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.

Параметрами с индикаторами можно управлять регуляторами 1–8. Для этого воспользуйтесь кнопками функции ручки [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] для переключения между действиями регуляторов.

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Quick Edit]



Performance

Home

Motion Control

▶ Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part (партия)

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

Допустимые значения: 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 символьного 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. 105) для режима Element/Operator Common (элемент/оператор — общие).

Допустимые значения: -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. 105) для режима «Element/Operator Common» (элемент/оператор — общие).

Допустимые значения: -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. 105) для режима «Element/Operator Common» (элемент/оператор — общие).

Допустимые значения: -64 – +63

Edit Master EQ (редактирование основного эквалайзера)

Вызывает экран основного эквалайзера (стр. 159) для режима Common/Audio Edit (общие/редактирование аудио).

Edit All Arp (редактирование всех арпеджио)

Вызывает экран Arpeggio (арпеджио) (стр. 35) для Motion Control (контроля движения).

Edit Common MS (редактирование общего секвенсора движения)

Вызывает экран Motion Sequencer Lane (экран дорожки секвенсора движения) (стр. 151) 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. 102) для режима Element/Drum Key/Operator Common (элемент/клавиша ударных/оператор — общие).

Допустимые значения: -64 – +63

Resonance (резонанс)

Определяет акцент на частоте среза. Данный параметр определяет значение резонанса фильтра (стр. 103) для режима Element/Drum Key/Operator Common (элемент/клавиша ударных/оператор — общие).

Допустимые значения: -64 – +63

FEG Depth (глубина генератора огибающей фильтра)

Диапазон, в котором изменяется частота среза генератора огибающей фильтра. Данный параметр определяет значение смещения глубины генератора огибающей фильтра (стр. 105) для режима Element/Operator Common (элемент/оператор — общие).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

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. 110, стр. 129, стр. 143) для режима Element/Drum Key/Operator (элемент/клавиша ударных/оператор).

Допустимые значения: -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. 110, стр. 129, стр. 143) для режима Element/Drum Key/Operator (элемент/клавиша ударных/оператор).

Допустимые значения: -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. 110, стр. 129, стр. 143) для режима Element/Drum Key/Operator (элемент/клавиша ударных/оператор).

Допустимые значения: -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. 110, стр. 129, стр. 143) для режима Element/Drum Key/Operator (элемент/клавиша ударных/оператор).

Допустимые значения: -64 – +63

Low Gain (усиление низкочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления низкочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Lo Mid Gain (усиление низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Mid Gain (усиление среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Hi Mid Gain (усиление высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

High Gain (усиление высокочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления высокочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Pan (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).

Допустимые значения: L63 – C (center) – R63

Var Return (сигнал после применения вариации)

Определяет уровень сигнала после эффекта вариации.

Допустимые значения: 0–127

Rev Return (сигнал после применения реверберации)

Определяет уровень сигнала после эффекта реверберации.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -120 – +120

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -64 – +63

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ 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.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Part Name (название партии)

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

Эти параметры идентичны параметрам, доступным, когда для параметра Part (партия) установлено значение Common (общие) (стр. 30).

- 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).

Допустимые значения: 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. 105).

Допустимые значения: -64 – +63

Edit Part EQ (редактирование эквалайзера партии)

Вызывает экран эквалайзера партии (стр. 70) для редактирования партии.

Edit Part Arp (редактирование арпеджио партии)

Вызывает экран арпеджио партии (стр. 73) для редактирования партии.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Edit Part MS (редактирование секвенсора движения партии)

Вызывает экран Motion Sequencer Lane (экран дорожки секвенсора движения) (стр. 81) для редактирования партии.

Low Gain (усиление полосы низких частот трехполосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для низких частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Mid Freq (средняя частота трехполосного эквалайзера)

Определяет частоту для средних частот.

Допустимые значения: 139,7 Гц – 10,1 кГц

EQ Mid Gain (усиление полосы средних частот трехполосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для средних частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Mid Q (ширина полоса средних частот трехполосного эквалайзера)

Определяет частотный диапазон эквалайзера для средних частот.

Допустимые значения: 0,7–10,3

EQ High Gain (усиление полосы высоких частот трехполосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для высоких частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Rap (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии.

Допустимые значения: L63 – C (Center) – R63

Var Send (передача вариации)

Определяет уровень передачи сигнала в эффект Variation (вариация).

Допустимые значения: 0–127

Rev Send (передача реверберации)

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

Допустимые значения: 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».

Допустимые значения: -120 – +120

Part Clock Unit (множитель синхронизации партии)

Регулирует время воспроизведения арпеджио/секвенсора движения для выбранной партии.

Допустимые значения: 50–400 %, Common (общие)

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

100 %: обычное время воспроизведения.

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

Common: 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. 76).

Допустимые значения: 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. 76).

Допустимые значения: 0–200 %

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Motion Seq Amplitude (амплитуда секвенсора движений партии)

Определяет амплитуду (стр. 83) 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.

Допустимые значения: -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. 84), когда параметр MS FX дорожки и настройка Control параметра включены.

Допустимые значения: -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 (плавности секвенсора движений дорожки) (стр. 83), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

▶ Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

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.

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Arpeggio]



Part 9-16 / Part 1-8 (партии 9-16/партии 1-8)

Переключение между экранами, отображающими партии 9-16 и партии 1-8. В случае, указанном на изображении выше, нажмите Part 9-16 (партии 9-16) для отображения типов арпеджио для партий 9-16.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), 60 (тридцать вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Arp (переключатель арпеджио партии)

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии. Данная настройка применяется к цифровым кнопкам C [1] – [8] на панели инструмента в состоянии Part Control (управление партией).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Arp Select (выбор арпеджио)

Определяет типы арпеджио. Данная настройка применяется к цифровым кнопкам C [1] – [8] на панели инструмента в состоянии Performance Control (управление исполнением).

Допустимые значения: 1–8

View (вид)

Определяет отображаемую информацию о типе арпеджио.

Допустимые значения: Category, Number, Range (категория, номер, диапазон)

■ Если для параметра View (вид) установлено значение Category (категория)

Category (категория арпеджио)

Допустимые значения: см. «Список категорий арпеджио» (стр. 11).

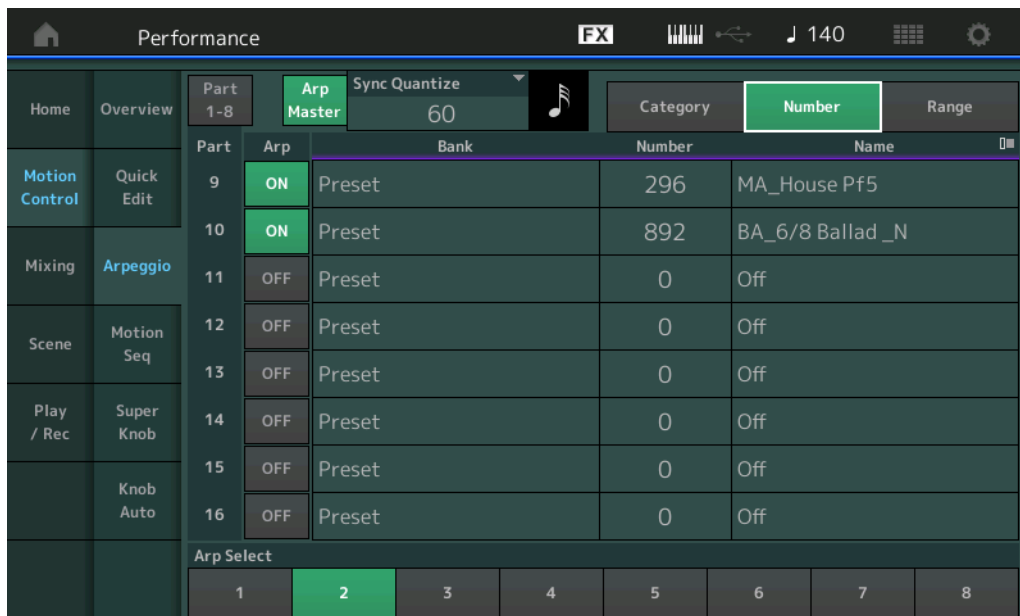
Sub (подкатегория арпеджио)

Допустимые значения: см. «Список подкатегорий арпеджио» (стр. 11).

Name (название арпеджио)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

■ Если для параметра View (вид) установлено значение Number (номер)



Bank (банк арпеджио)

Допустимые значения: Preset, User, Library 1–8 (предустановленные, пользовательские, библиотека 1–8)

Number (номер арпеджио)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Name (название арпеджио)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

■ Если для параметра View (вид) установлено значение Range (диапазон)

Part	Arp	Name	Velocity Limit	Note Limit
9	ON	MA_House Pf5	1 127	C -2 G 8
10	ON	BA_6/8 Ballad_N	1 127	C -2 G 8
11	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
12	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
13	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
14	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
15	OFF	Off	1 127	C -2 G 8
16	OFF	Off	1 127	C -2 G 8

Arp Select: 1 2 3 4 5 6 7 8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

▶ Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Name (название арпеджио)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Velocity Limit (предел силы нажатия арпеджио)

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

Допустимые значения: 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 формата PDF «Руководство пользователя».

Допустимые значения: C -2 – G8

Motion Seq (секвенсор движения)

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

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Motion Seq]



MS Master (главный переключатель секвенсора движений)

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

Допустимые значения: 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. Данная настройка, соответственно, применяется к цифровым кнопкам C [1] – [8] на панели инструмента в состоянии Part Control (управление партией). Также можно включить или выключить секвенсор движения для режима Common/AD Part (общие/партия A/Ц) путем использования кнопки ELEMENT/OPERATOR [COMMON] на панели инструмента. Обратите внимание на то, что кнопки панели инструмента нельзя использовать, когда все переключатели дорожек для партии отключены.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Motion Seq Select (выбор секвенсора движения)

Определяет тип секвенсора движения. Данная настройка применяется к цифровым кнопкам B [1] – [8] на панели инструмента в состоянии Performance Control (управление исполнением).

Допустимые значения: 1–8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

▶ Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

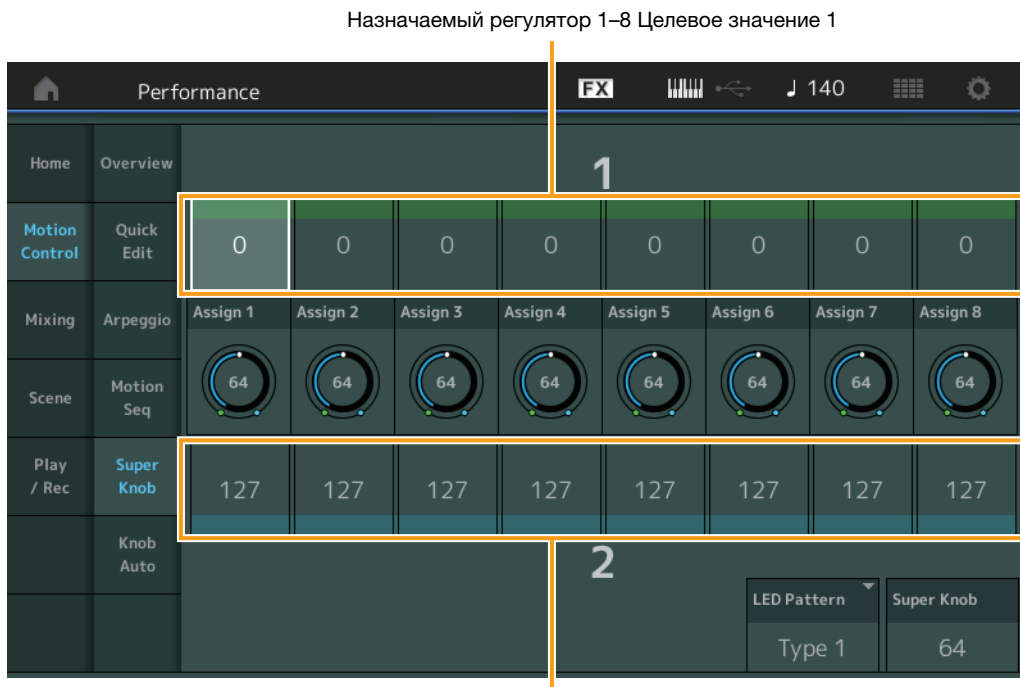
MIDI

Audio

Super Knob (суперрегулятор)

На данном экране можно настроить параметры, управляемые суперрегулятором.

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Super Knob]



Assignable Knob 1–8 Destination Value 1 (назначаемый регулятор 1–8, целевое значение 1)

Assignable Knob 1–8 Destination Value 2 (назначаемый регулятор 1–8, целевое значение 2)

Определяет минимальное значение (назначаемое значение 1) и максимальное значение (назначаемое значение 2) для соответствующего регулятора.

При работе с суперрегулятором величина назначаемого значения меняется в заданных пределах.

Допустимые значения: 0–127

Assignable Knob 1–8 Value (назначаемый регулятор 1–8, значение)

Определяет значение для назначаемых регуляторов 1–8.

Допустимые значения: 0–127

Super Knob (значение суперрегулятора)

Определяет значение суперрегулятора.

Допустимые значения: 0–127

LED Pattern (образец светодиодного индикатора суперрегулятора)

Определяет образец подсветки суперрегулятора.

Допустимые значения: 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)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

▶ Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

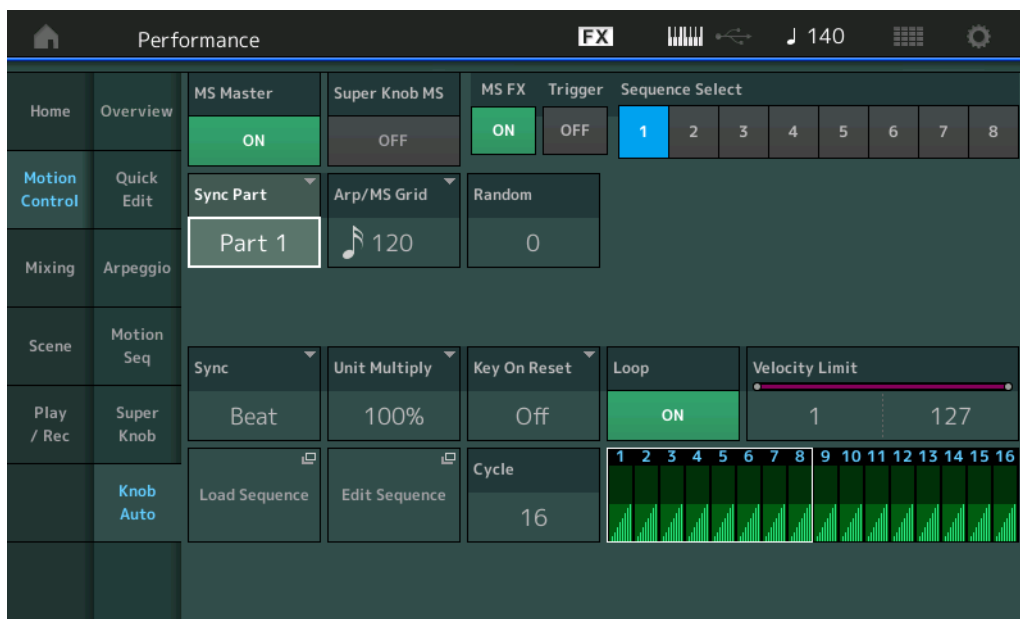
Knob Auto (регулятор авто)

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

Для секвенсора движения суперрегулятора можно установить только одну дорожку.

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

Действие [PERFORMANCE] → [Motion Control] → [Knob Auto]



MS Master (главный переключатель секвенсора движений)

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

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Super Knob MS (главный переключатель секвенсора движения суперрегулятора)

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

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

MS FX (прием эффектов секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет, воздействует ли на секвенсор движений смена положения регулятора, когда соответствующая кнопка функции регуляторов [ARP/MS FX] включена.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Trigger (прием триггера секвенсора движений суперрегулятора)

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].

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Sequence Select (выбор последовательности движения суперрегулятора)

Определяет тип секвенсора движения. Данная настройка применяется к цифровым кнопкам В [1] – [8] на панели инструмента в состоянии Performance Control (управление исполнением).

Допустимые значения: 1–8

Sync Part (партия синхронизации секвенсора движения суперрегулятора)

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

Допустимые значения: Part 1 – Part 16 (Партии 1–16)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

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).

Допустимые значения: 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 суперрегулятора)

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

Допустимые значения: 0–127

Sync (синхронизация секвенсора движения суперрегулятора)

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

Допустимые значения: Off, Tempo, Beat, Arp

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

Tempo (темп): секвенсор движения суперрегулятора синхронизирован с темпом исполнения.

Beat (доля): секвенсор движения суперрегулятора синхронизирован с долей.

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

Speed (скорость секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет скорость воспроизведения последовательности движений.

Этот параметр активен, если для параметра Super Knob Motion Sequencer Sync (синхронизация секвенсора движения суперрегулятора) установлено значение Off (выкл.).

Допустимые значения: 0–127

Unit Multiply (множитель секвенсора движений суперрегулятора)

Регулировка времени воспроизведения секвенсора движений.

Этот параметр активен, если для параметра Super Knob Motion Sequencer Sync (синхронизация секвенсора движения суперрегулятора) установлено значение Off (выкл.).

Допустимые значения: 50–6400 %, Common (общие)

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

100 %: обычное время воспроизведения.

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

Common: применяется значение, заданное в множителе, общем для всех партий.

Key On Reset (перезагрузка нажатия клавиши секвенсора движения суперрегулятора)

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

Этот параметр активен, если для параметра Super Knob Motion Sequencer Sync (синхронизация секвенсора движения суперрегулятора) установлено значение, отличное от Arp (арпеджио).

Также этот параметр недоступен, если для параметра Trigger (триггер) установлено значение On (вкл.).

Допустимые значения: Off (выкл.), Each-On (при каждом нажатии), 1st-On (при 1-м 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 суперрегулятора)

Определяет, воспроизводится ли последовательность движений один раз или повторяется.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Velocity Limit (предел показателя силы нажатия секвенсора движения суперрегулятора)

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

Допустимые значения: 1–127

Cycle (цикл секвенсора движения суперрегулятора)

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

Допустимые значения: 1–16

Load Sequence (загрузка последовательности)

Загружает данные последовательности в пользовательскую память. Дополнительные сведения о загрузке (стр. 174).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

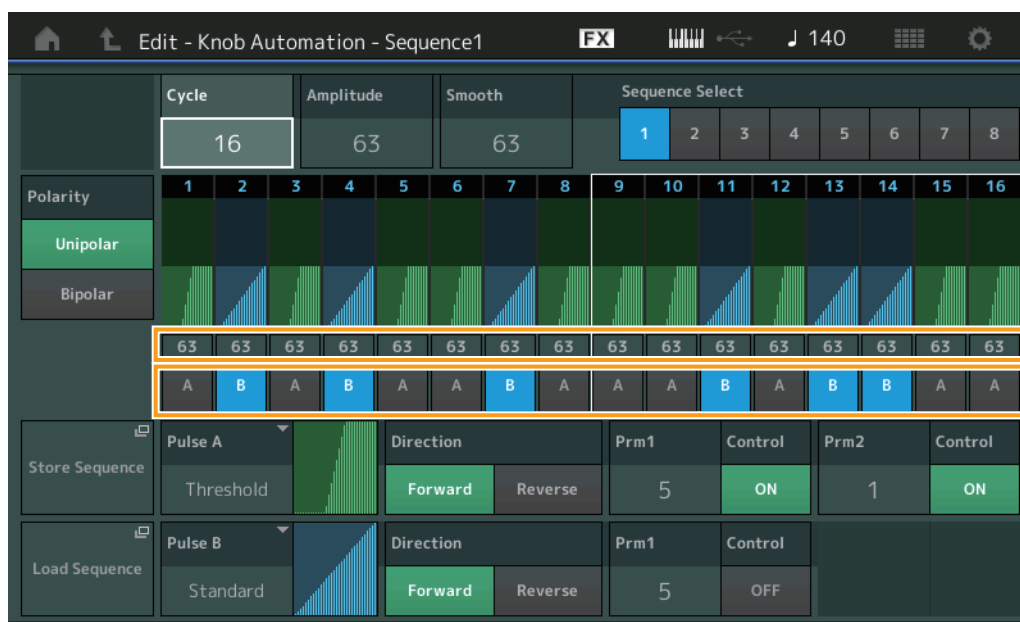
MIDI

Audio

Edit Sequence (последовательность редактирования)

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 суперрегулятора)

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

Допустимые значения: 1–16

Amplitude (амплитуда секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет изменение амплитуды для всей последовательности.

Допустимые значения: 0–127

Smooth (плавность секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет плавность изменения времени последовательности движения.

Допустимые значения: 0–127

Sequence Select (выбор последовательности движения суперрегулятора)

Определяет тип секвенсора движения. Данная настройка применяется к цифровым кнопкам В [1] – [8] на панели инструмента в состоянии Performance Control (управление исполнением).

Допустимые значения: 1–8

Polarity (полярность секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет полярность последовательности.

Допустимые значения: 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 суперрегулятора)

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

Допустимые значения: 0–127

Motion Seq Step Type (тип шага секвенсора движения суперрегулятора)

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] – [8], в зависимости от положения курсора на экране.

Допустимые значения: А, В

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Pulse A / Pulse B (тип ступенчатой кривой секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет тип кривой параметра для Pulse A (импульс A) и Pulse B (импульс B). 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. 90](#).

Допустимые значения: встроенный банк предустановок: Standard (стандарт), Sigmoid (сигмоид), 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 (пользовательские 1–32)
Чтение файла библиотеки: кривые в библиотеках 1–8

Direction (направление ступенчатой кривой секвенсора движения суперрегулятора)

Определяет направление ступенчатой кривой последовательности движения.

Допустимые значения: Forward, Reverse (прямое, обратное)

Prm1 / Prm2 (параметры ступенчатой кривой секвенсора движения суперрегулятора)

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 суперрегулятора)

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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Store Sequence (Сохранение последовательности)

Сохраняет отредактированные данные последовательности движения. Подробнее о хранении данных см. в разделе «Сохранение» ([стр. 176](#)).

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

▶ Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Mixing (микширование)

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

УВЕДОМЛЕНИЕ

Настройки на экране микширования сохраняются как партия данных композиции.

Mixing (микширование)

Действие

[PERFORMANCE] → [Mixing]



Партии 1–16/переключатель аудио

Part 1–16 / Audio Switch (партии 1–16/переключатель аудио)

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

Допустимые значения: Part 1–16, Audio (партии 1–16, аудио)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

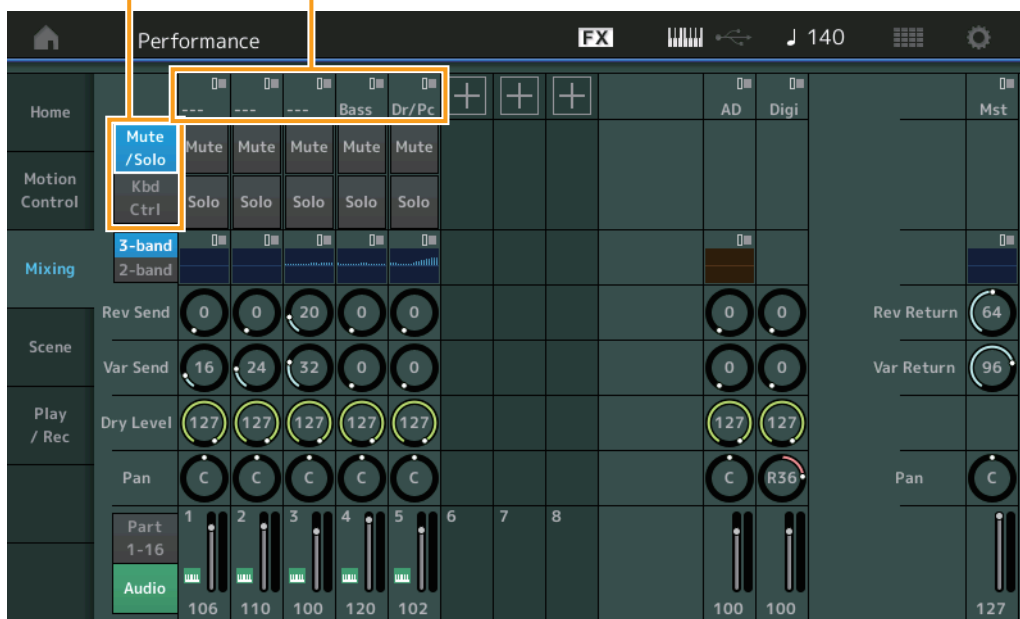
Audio

■ При выборе одной из партий 1–16

Определяет параметры микширования для каждой партии.

Переключатель функции

Категория партии



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Part Category (категория партии)

Обозначает основную категорию партии.

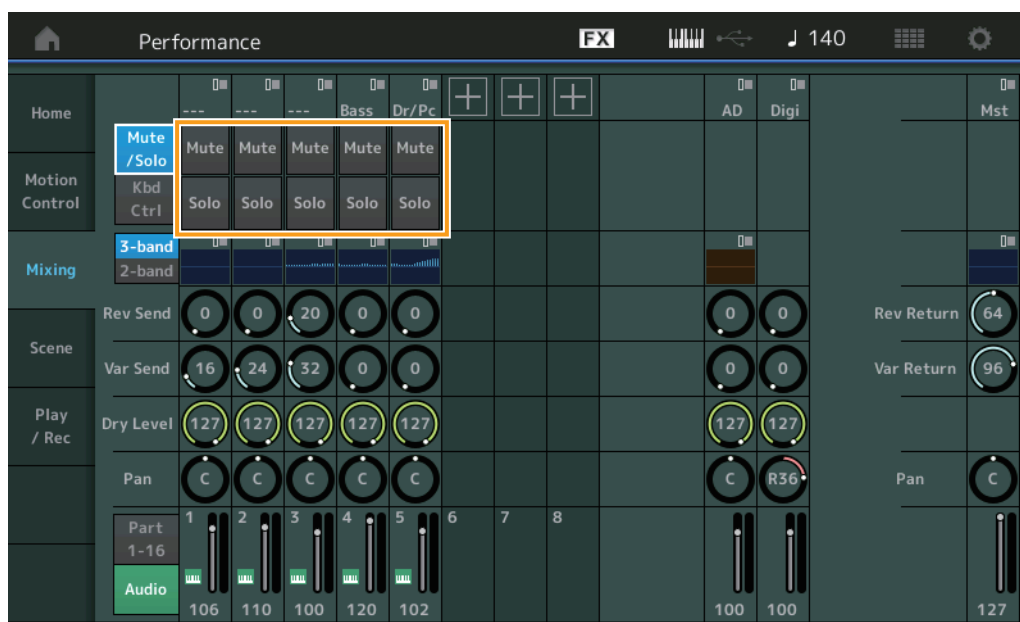
Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Function Switch (переключатель функции)

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

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

• При выборе Kbd Ctrl



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

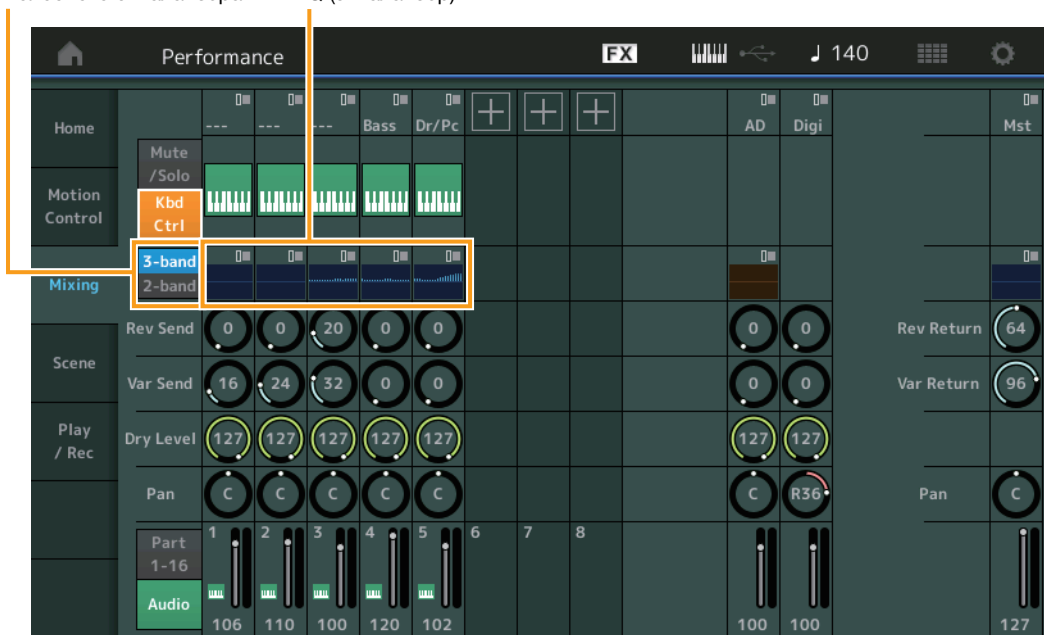
Audio

Kbd Ctrl (управление клавиатурой)

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

Допустимые значения: 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- или 2-полосного эквалайзера для партий 1–16.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Var Send (передача вариации)

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

Допустимые значения: 0–127

Dry Level (уровень необработанного сигнала)

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

Допустимые значения: 0–127

Pan (панорама)

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

Допустимые значения: L63 – C – R63

Volume (громкость партии)

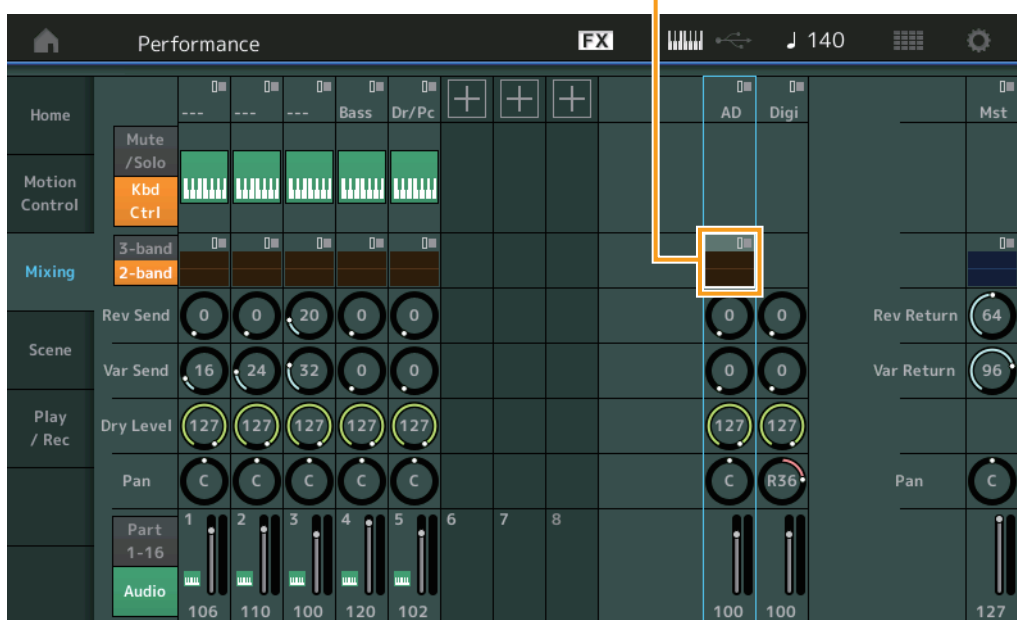
Определяет уровень выходного сигнала для выбранной партии 1–16.

Допустимые значения: 0–127

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

Определяет настройку микширования для аудиопартии или цифровой партии.

Эквалайзер аудиопартии

**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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

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

Определяет стереопозицию панорамирования аудиопартии/цифровой партии.

Допустимые значения: L63 – C – R63

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

Определяет уровень выходного сигнала для аудиопартии/цифровой партии.

Допустимые значения: 0–127

■ **Если выбрано Mst (основная партия).**

Определяет настройки микширования мастер-канала.

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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: L63 – C – R63

Performance Volume (громкость исполнения)

Уровень выходного сигнала для исполнения в целом.

Допустимые значения: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

▶ Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

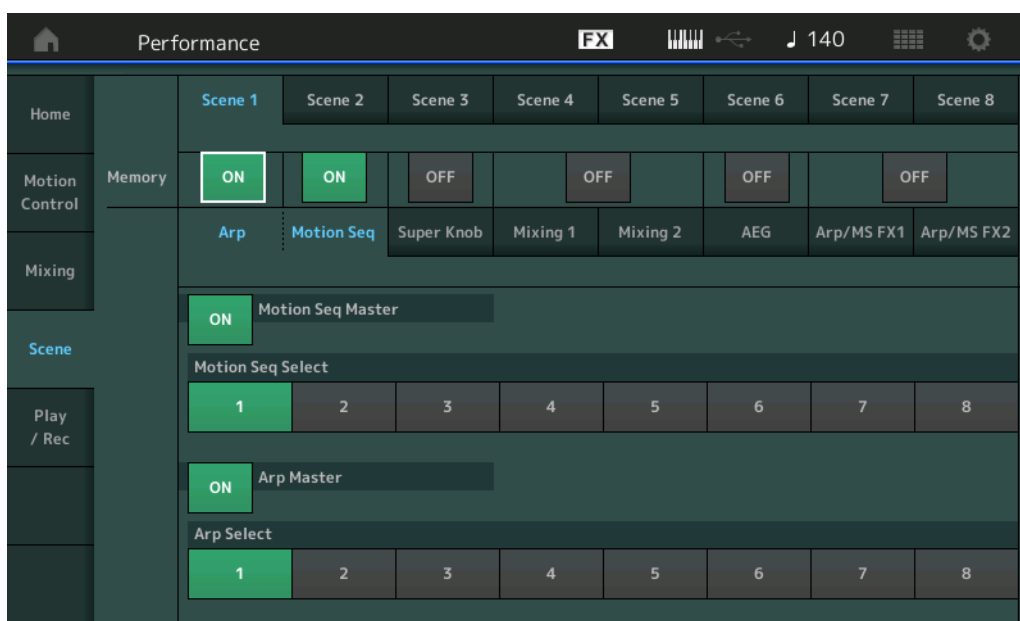
Scene (сцена)

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) включена для функции, типа секвенсора движения или типа арпеджио, сведения о соответствующей функции автоматически сохраняются для выбранной кнопки [SCENE]. Подробнее о функции Scene (сцена) см. в документе формата PDF «Руководство 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] – [8], удерживая кнопку [SHIFT]. Сцены 1–8 назначаются каждой кнопке.

Scene (сцена)

Действие [PERFORMANCE] → [Scene]



Scene Select (выбор сцены)

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

Допустимые значения: 1–8

Memory (переключатель сохранения)

Определяет, следует ли сохранять каждый параметр (например, арпеджио, секвенсора движения, суперрегулятора, микширования, генератора амплитудной огибающей и эффектов арпеджио/секвенсора движения) как сцену. Когда эта кнопка отключена, параметр не отображается, даже если выбрана соответствующая вкладка.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Motion Seq Select (выбор секвенсора движения)

Определяет тип последовательности движения для выбранной сцены.

Допустимые значения: 1–8

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Arp Master (главный переключатель арпеджио)

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

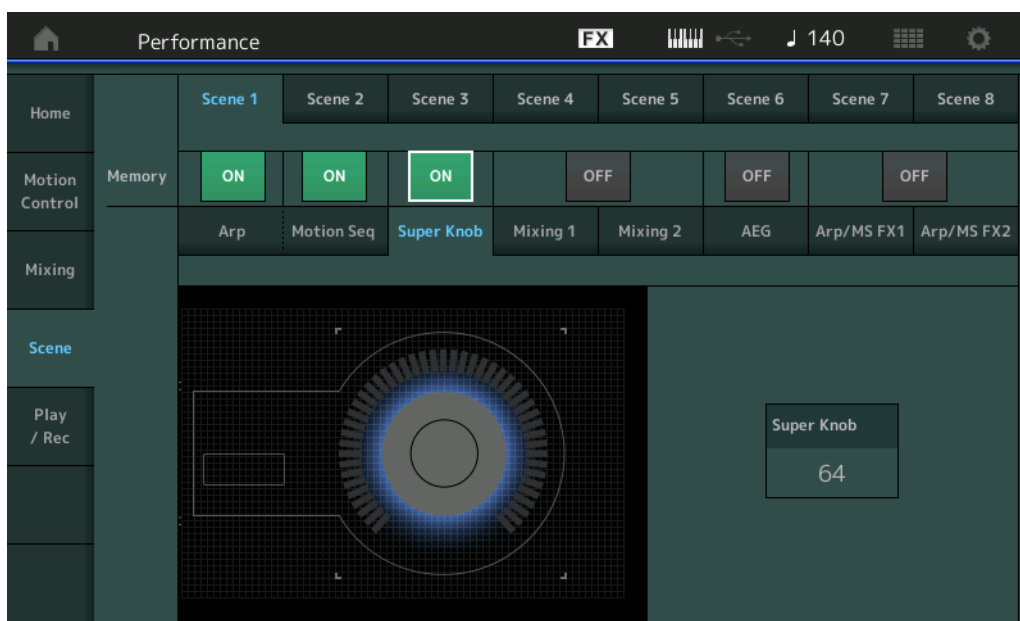
Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Arp Select (выбор арпеджио)

Определяет тип арпеджио для выбранной сцены.

Допустимые значения: 1–8

- Если выбрана вкладка **Super Knob** (суперрегулятор) и соответствующий переключатель **Memorize Switch** (переключатель сохранения) установлен в положение **ON** (вкл.).

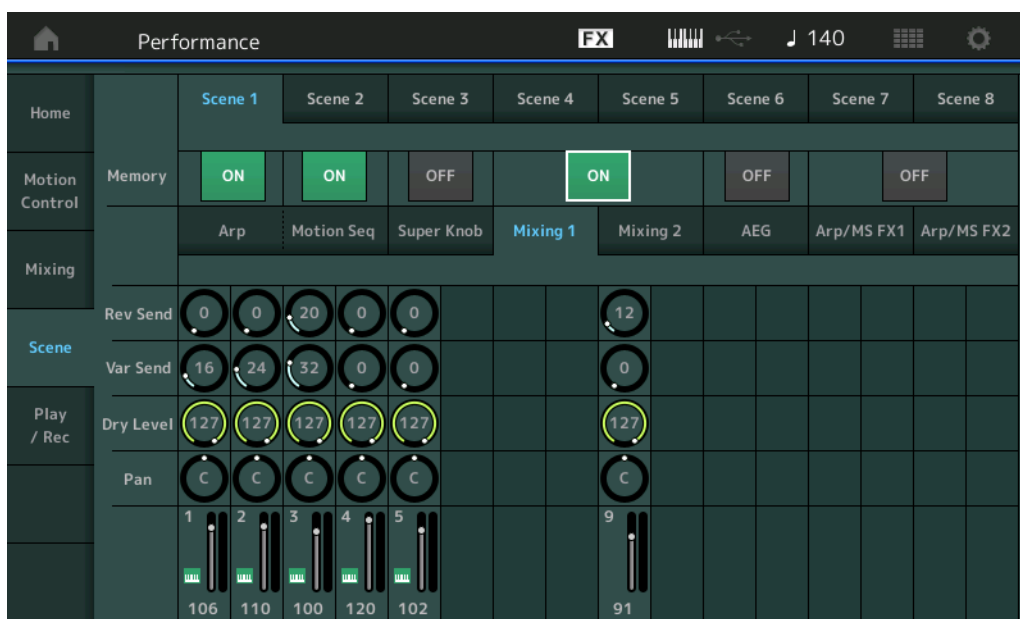


Super Knob (значение суперрегулятора)

Определяет значение суперрегулятора для выбранной сцены.

Допустимые значения: 0–127

- Если выбрана вкладка **Mixing 1** (микширование 1) и соответствующий переключатель **Memorize Switch** (переключатель сохранения) установлен в положение **ON** (вкл.).



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Rev Send (передача реверберации)

Настройка уровня передачи реверберации для каждой партии в выбранной сцене.

Допустимые значения: 0–127

Var Send (передача вариации)

Настройка уровня передачи вариации для каждой партии в выбранной сцене.

Допустимые значения: 0–127

Dry Level (уровень необработанного сигнала)

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

Допустимые значения: 0–127

Pan (панорама)

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

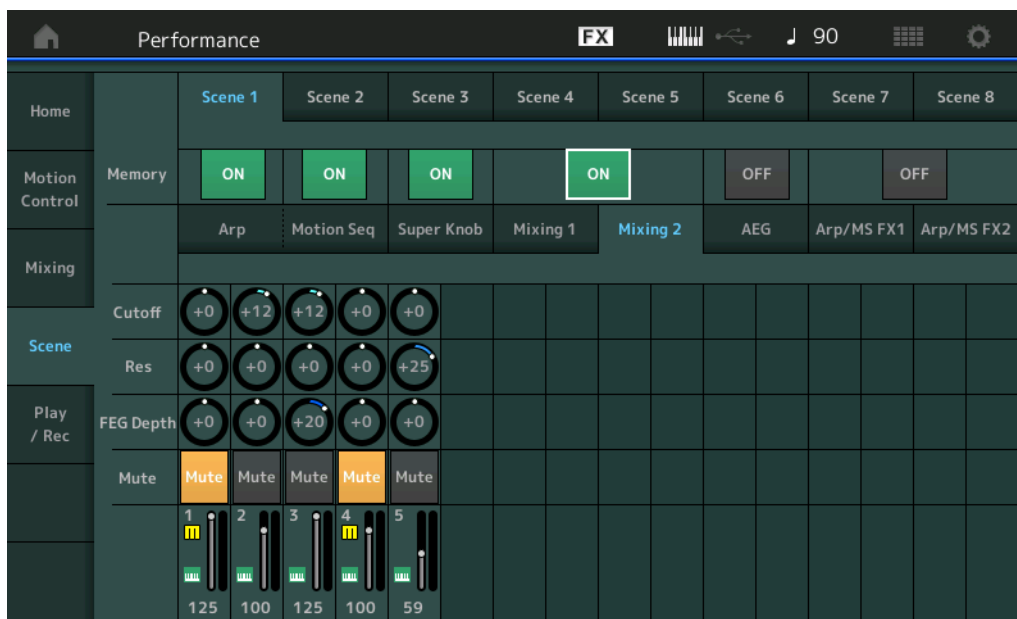
Допустимые значения: L63 – C – R63

Volume (громкость партии)

Определяет настройки громкости для каждой партии в выбранной сцене.

Допустимые значения: 0–127

- Если выбрана вкладка **Mixing 2 (микширование 2)** и соответствующий переключатель трекинга установлен в положение **ON (вкл.)**

**Cutoff (частота среза)**

Определяет частоту среза фильтра для каждой партии в выбранной сцене.

Допустимые значения: -64 – +63

Res (резонанс)

Определяет настройки резонанса для каждой партии в выбранной сцене.

Допустимые значения: -64 – +63

FEG Depth (глубина генератора огибающей фильтра)

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

Допустимые значения: -64 – +63

Mute (приглушение партии)

Определяет настройки приглушения для каждой партии в выбранной сцене.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

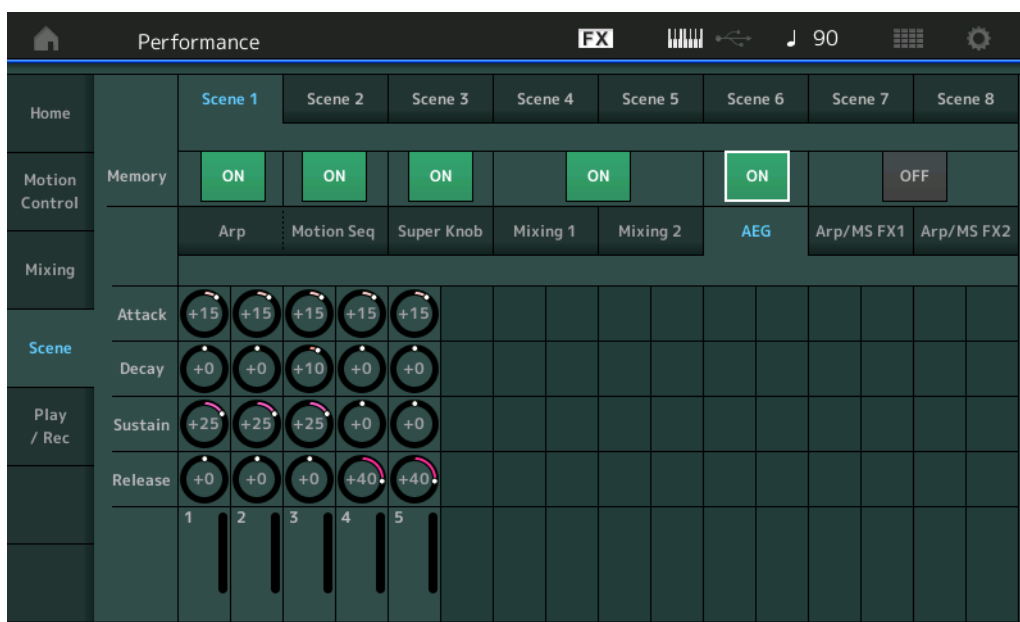
▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

- Если выбрана вкладка AEG (генератор амплитудных огибающих) и соответствующий переключатель трекинга установлен в положение ON (вкл.)



Attack (время атаки генератора амплитудной огибающей)

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

Допустимые значения: -64 – +63

Decay (время затухания генератора амплитудной огибающей)

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

Допустимые значения: -64 – +63

Sustain (уровень сустейна генератора амплитудной огибающей)

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

Допустимые значения: -64 – +63

Release (время конечного затухания генератора амплитудной огибающей)

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

Допустимые значения: -64 – +63

- Если выбрана вкладка Arp/MS FX 1 (арпеджио/эффект секвенсора движения) и соответствующий переключатель трекинга установлен в положение ON (вкл.).



Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

► Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Swing (свинг)

Определяет значение свинга арпеджио/секвенсора движения для каждой партии в выбранной сцене. Подробнее о функции Swing см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 34).

Допустимые значения: -120 – +120

Unit (множитель партии)

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

Допустимые значения: 50–400 %, Common (общие)

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

100 %: обычное время воспроизведения.

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

Common: 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.

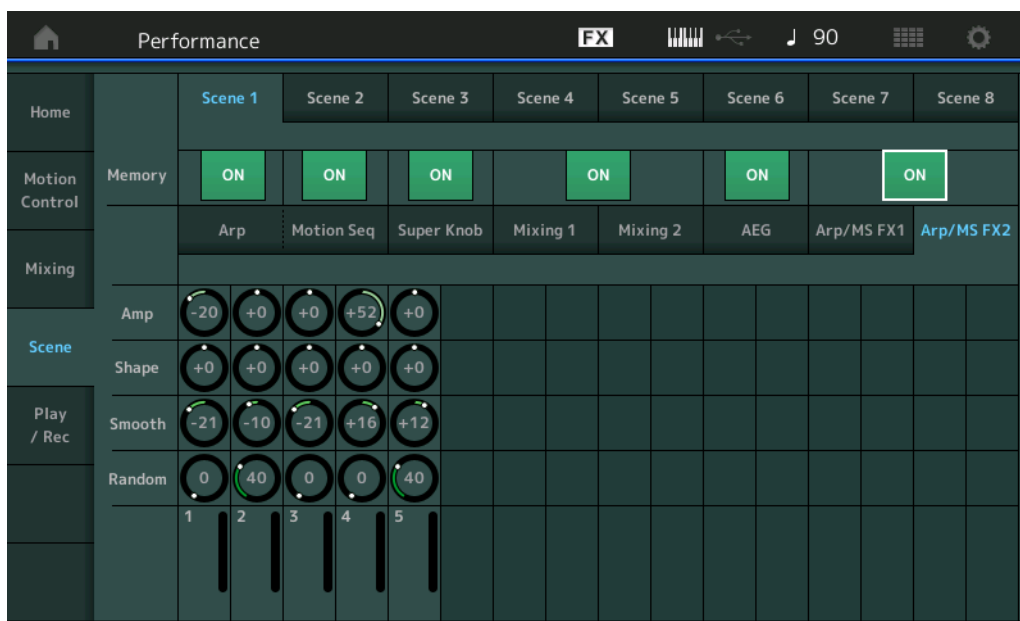
Допустимые значения: 0–200 %

Velocity (коэффициент показателя силы нажатия)

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

Допустимые значения: 0–200 %

- Если выбрана вкладка Arp/MS FX 2 (арпеджио/эффект секвенсора движения) и соответствующий переключатель трекинга 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. 32).

Допустимые значения: -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. 32).

Допустимые значения: -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. 32).

Допустимые значения: -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. 32).

Допустимые значения: 0–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

▶ Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Play/Rec (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)

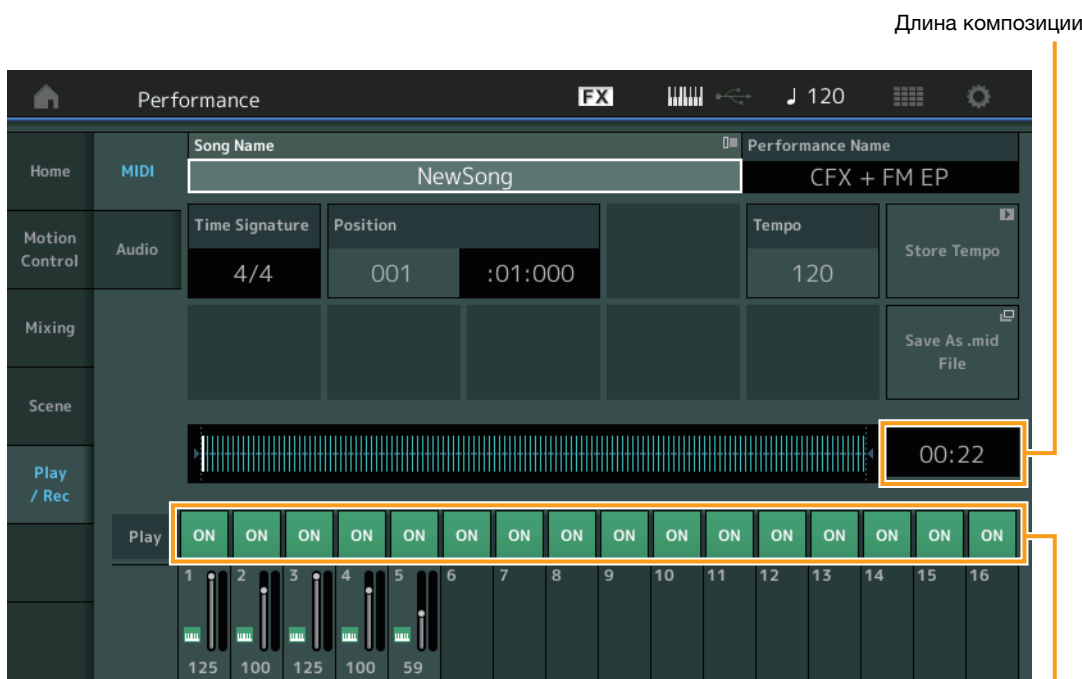
MIDI

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

Действие

Нажмите кнопку [▶] (Play) (воспроизведение), либо [PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI]



Длина композиции

Переключатель воспроизведения дорожки

Song Name (название композиции)

Индикация названия выбранной композиции. Нажатие данного параметра вызывает меню для загрузки и переименования.

Performance Name (название исполнения)

Индикация названия выбранного исполнения.

Time Signature (тактовый размер)

Индикация музыкального размера композиции.

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.

Допустимые значения: 5–300

ПРИМЕЧАНИЕ Темп можно установить следующим образом.
[PERFORMANCE] → [UTILITY] → [Tempo Settings] (стр. 180)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

▶ Play / Rec

▶ MIDI

Audio

Store Tempo (сохранение темпа)

Изменяет темп композиции на текущий выбранный темп.
Данный параметр недоступен во время:

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

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
- когда внешний накопитель, например устройство флеш-памяти USB, не подключен.

Song Length (длина композиции)

Указывает продолжительность во времени всей последовательности.

Track Play Switch (переключатель воспроизведения дорожки)

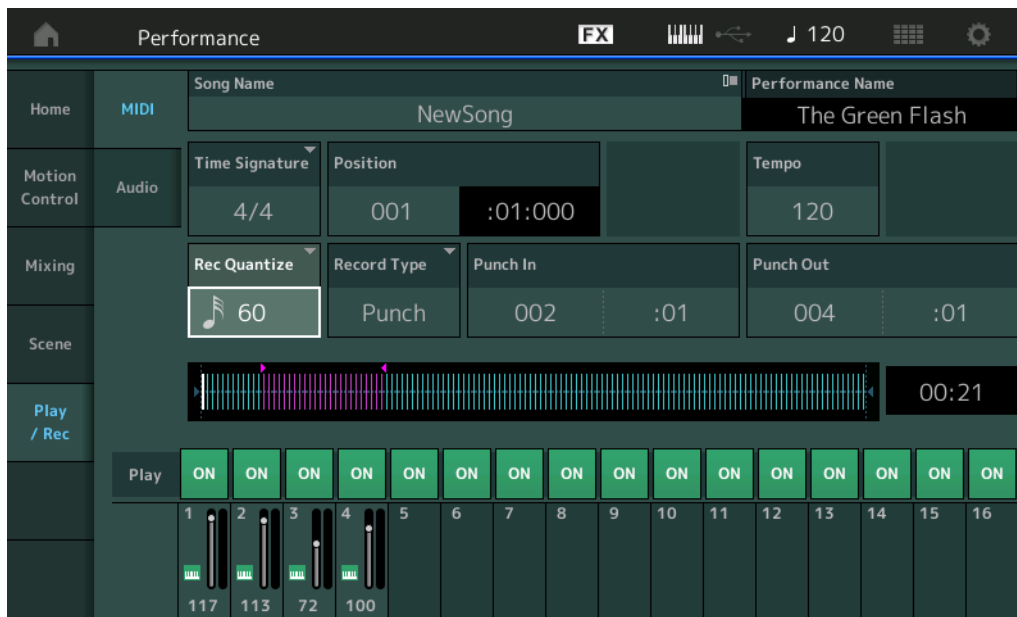
Включение/выключение воспроизведения каждой дорожки.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

■ Запись и ожидание записи

Действие

Нажмите кнопку [●] (Record — запись), или
[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [MIDI] → [●] кнопка (Record) (запись)



Time Signature (тактовый размер)

Определяет музыкальный размер композиции.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть), Off (выкл.)

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

Audio

Record Type (тип записи)

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

Допустимые значения: 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.

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 формата PDF «Руководство пользователя».

Undo (функция отмены)

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

Redo (восстановить)

Функция Redo (восстановить) доступна только после выполнения задания Undo, она служит для восстановления изменений, внесенных перед их отменой.

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

▶ MIDI

▶ Audio

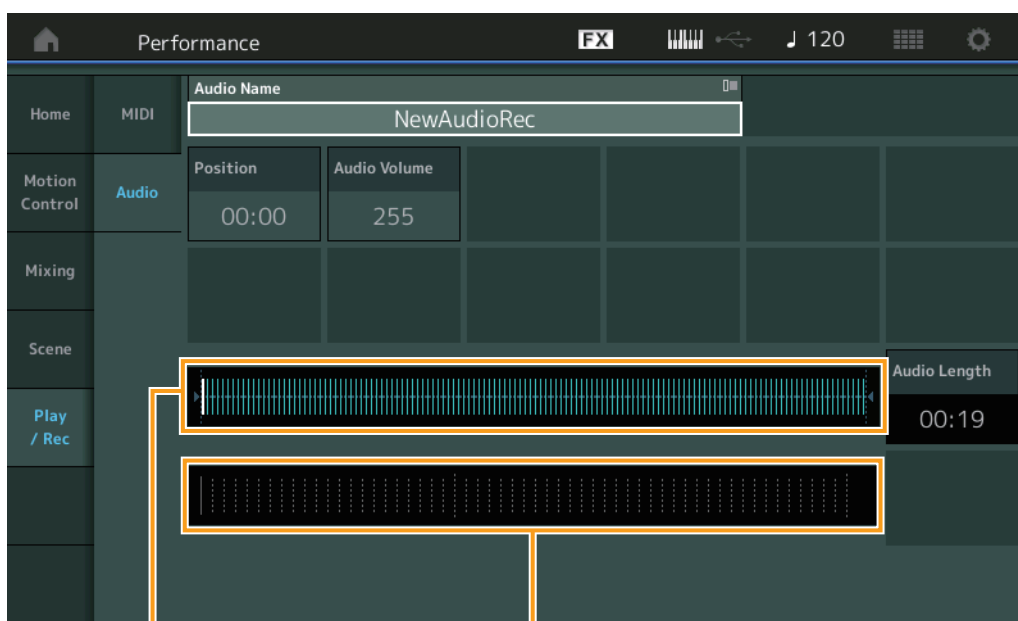
Audio (аудио)

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

Действие

[PERFORMANCE] → [Play/Rec] → [Audio]



Текущая позиция воспроизведения в аудиоданных

Индикатор уровня

Audio Name (название аудио)

Показывает название выбранного файла аудио.

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.

Допустимые значения: 0–255

Audio Length (длина аудио)

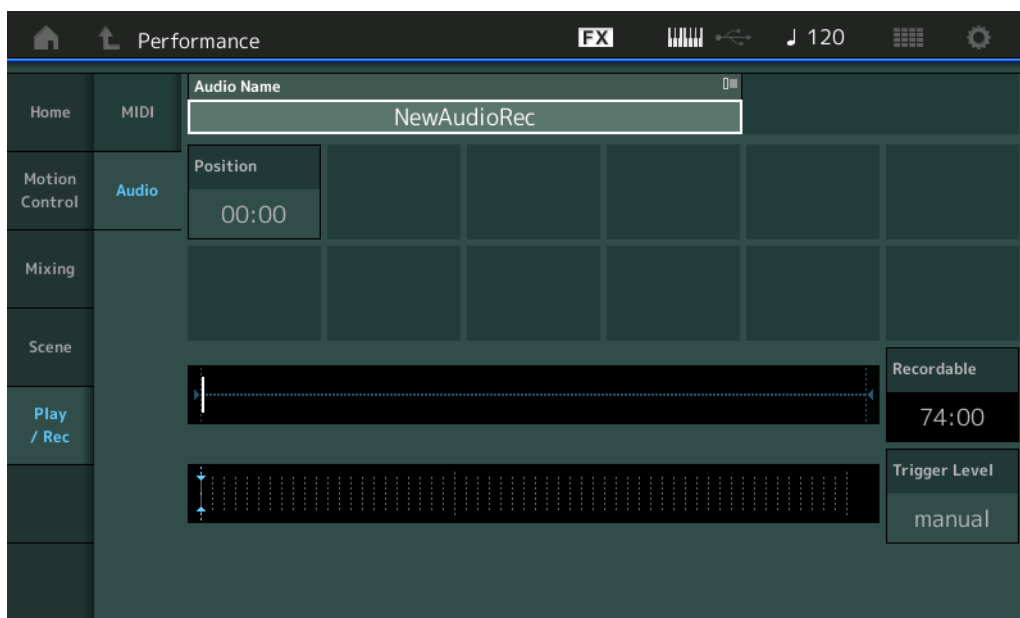
Указывает продолжительность во времени аудиоданных.

Level Meter (индикатор уровня)

Указывает уровень входного/выходного аудиосигнала.

■ Record and Record Standby (запись и ожидание записи)

Действие [PERFORMANCE] → [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.

Допустимые значения: manual (вручную), 1–127

Performance

Home

Motion Control

Overview

Quick Edit

Arpeggio

Motion Seq

Super Knob

Knob Auto

Mixing

Scene

Play / Rec

MIDI

▶ Audio

Экран 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 экран 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.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (главная категория партии)

Part Category Sub (подкатегория партии)

Определяют главную категорию и подкатеорию выбранной партии.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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.

Допустимые значения: 0–127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии.

Допустимые значения: L63 – C – R63

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Part Output (выбор выхода партии)

Определяет, какой вывод сигнала используется для выбранной партии.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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.

Допустимые значения: 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 формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Допустимые значения: Single (один раз), Multi (мульти)

Single (один раз): 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).

Arr 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 1–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Note Limit (нотный диапазон)

Задаёт 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.

Допустимые значения: C -2 – G8

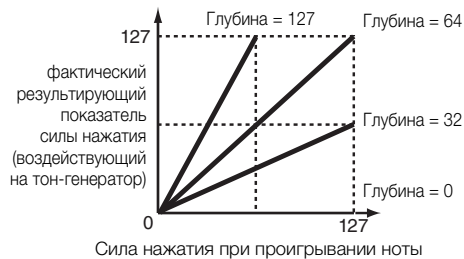
Velocity Depth (глубина чувствительности к силе нажатия клавиши)

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).

Допустимые значения: 0–127

Параметр **Offset** (см. ниже) имеет значение 64:

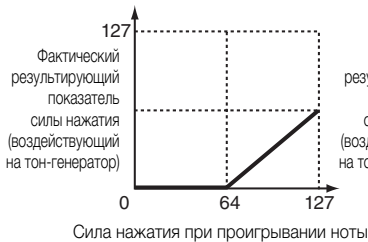


Velocity Offset (смещение чувствительности к силе нажатия клавиши)

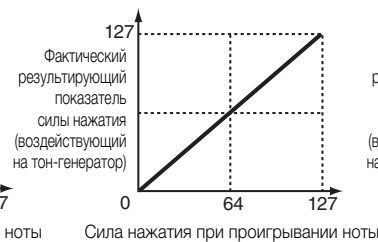
Определяет величину коррекции показателей силы нажатия при проигрывании нот, применяемую для получения фактического результирующего показателя. Позволяет повысить или понизить показатели силы нажатия и таким образом автоматически компенсировать слишком сильную или слишком мягкую игру на клавиатуре.

Допустимые значения: 0–127

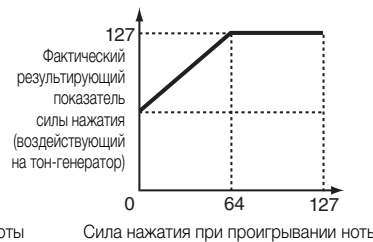
Когда глубина (выше) = 64
и сдвиг = 32



Когда глубина (выше) = 64
и сдвиг = 64



Когда глубина (выше) = 64
и сдвиг = 96

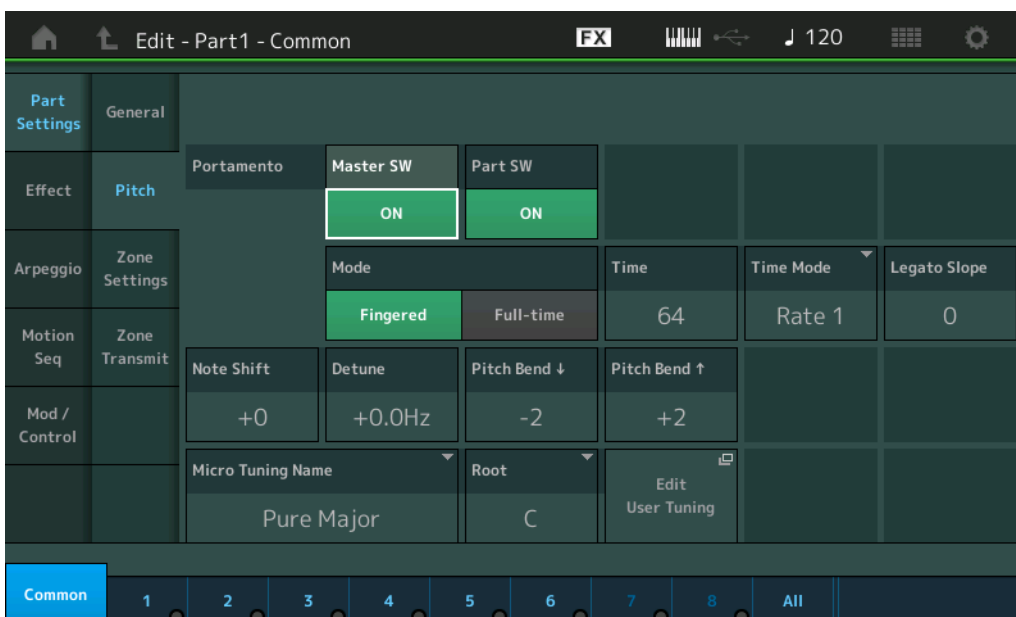


Pitch (высота звука)

На экране Pitch (высота звука) можно задать для партии различные параметры, связанные с высотой звука.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch]



Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Pitch
- Zone Settings
- Zone Transmit

Effect

- Routing
- Ins A
- Ins B
- EQ

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

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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Portamento Part SW (переключатель партии портаменто)

Определяет, применяется ли портаменто к выбранной партии.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Portamento Mode (режим портаменто)

Определяет режим портаменто.

Допустимые значения: Fingered (аппликатура), Full-time (постоянный)

Fingered (аппликатура): 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.

Допустимые значения: 0–127

Portamento Time Mode (режим времени портаменто)

Определяет, как изменяется высота звука во времени.

Допустимые значения: 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.)

Допустимые значения: 0–7

Note Shift (сдвиг нот)

Определяет значение высоты звука (транспонирование нот) для каждой партии в полутонах.

Допустимые значения: -24 – +0 – +24

Detune (смещение высоты)

Определяет настройки высоты звука для выбранной партии с шагом в 0,1 Гц.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -48 – +0 – +24

Micro Tuning Name (название микроподстройки)

Задаёт систему настройки для выбранной партии. Подробнее о разных системах настройки см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Допустимые значения: Equal Temperament (равномерно темперированный строй), Pure Major (чистый мажор), Pure Minor (чистый минор), Werckmeister, Kimberger, 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).

Допустимые значения: C–B

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

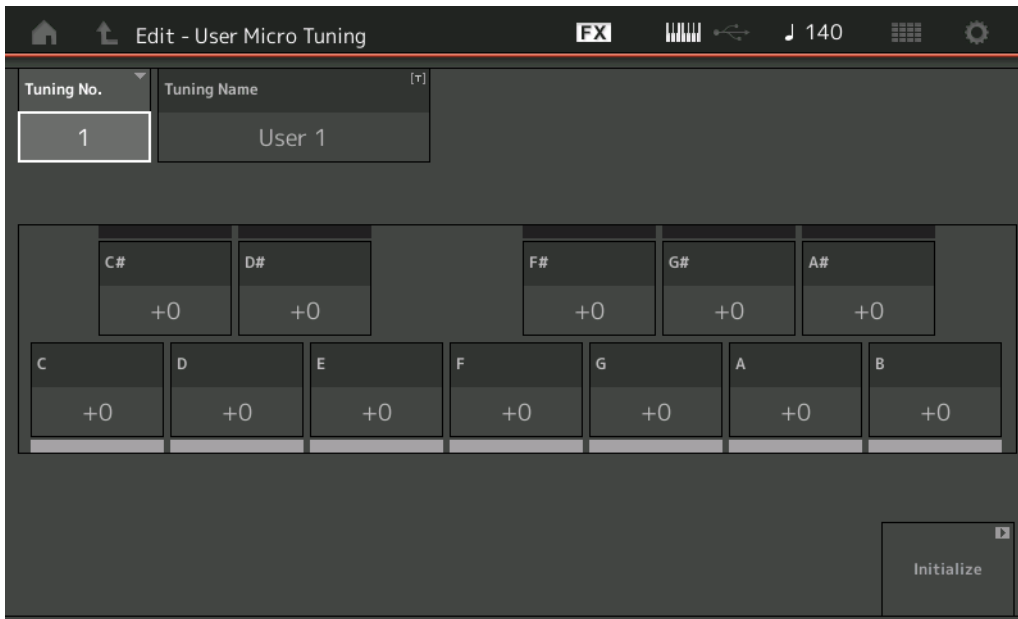
All Element

Osc

Balance

Edit User Tuning (изменить пользовательскую подстройку)

Вызывается экран User Micro Tuning Setting (настройка пользовательской микроподстройки).

**Tuning No. (номер микроподстройки)**

Указывает выбранный номер пользовательской микроподстройки.

Допустимые значения: 1–8

Tuning Name (имя микроподстройки)

Определяет имя выбранной пользовательской микроподстройки. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного 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.

Допустимые значения: -99 – +99

Initialize (инициализация)

Инициализирует выбранную пользовательскую микроподстройку.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

▶ Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

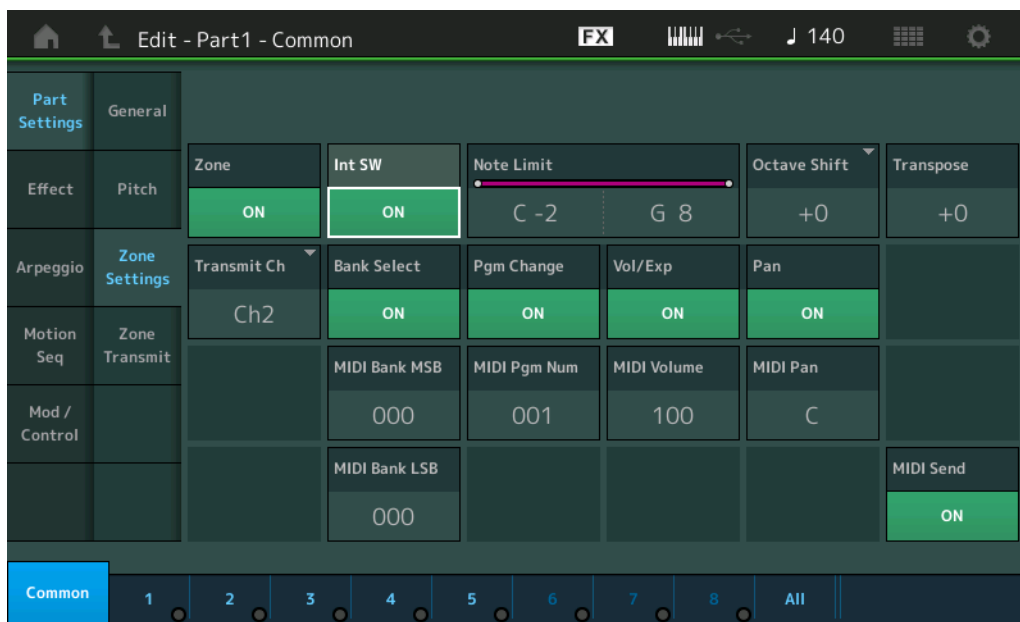
Balance

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 многотембрового тон-генератора с одной клавиатуры или дополнительно к внутренним партиям синтезатора управлять партиями внешнего MIDI-инструмента по нескольким разным каналам — это позволяет эффективно использовать MONTAGE 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.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Settings]



Zone (переключатель зон)

Включение (On) и выключение (Off) функции зон. Если этот параметр отключен, следующие параметры недоступны.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Transmit Ch (канал передачи)

Определяет канал передачи MIDI-данных для выбранной зоны.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -3 – +0 (по умолчанию) – +3

Transpose (транспонирование)

Определяет величину в полутонах, на которую сдвигается диапазон зоны вверх или вниз.

Допустимые значения: -11 – +0 (по умолчанию) – +11

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

▶ Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Zone Transmit]



Pgm Change (передавать сообщения изменения программы)

Определяет, будут ли сообщения Program Change (изменение программы) передаваться на внешний тон-генератор.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Pitch Bend (передача изменения высоты звука)

Определяет, будут ли сообщения изменения высоты звука передаваться на внешний тон-генератор.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

After Touch (передача сообщений давления на клавишу после ее нажатия)

Определяет, будут ли сообщения функции After Touch (давление на клавишу после ее нажатия) передаваться на внешний тон-генератор.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

CC (изменение управление передачей)

Определяет, будут ли сообщения Control Change (изменение управления) передаваться на внешний тон-генератор.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Pan (передача сообщений панорамы)

Определяет, будут ли сообщения панорамы передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

MW (передача сообщений колеса модуляции)

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при использовании колеса модуляции, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

FS (передача сообщений ножного переключателя)

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии дополнительного ножного переключателя, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

RB (передача сообщений ленточного контроллера)

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при использовании ленточного контроллера, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

BC (передача сообщений контроллера дыхания)

Определяет, будут ли сообщения MIDI для контроллера дыхания передаваться на внешний тон-генератор. Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

A. Knob 1–8 (передача сообщений назначаемого регулятора)

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-сообщения, генерируемые при использовании назначаемых регуляторов 1–8, передаваться на внешний тон-генератор.

Этот параметр недоступен, если изменение управления передачей отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Effect (эффект)

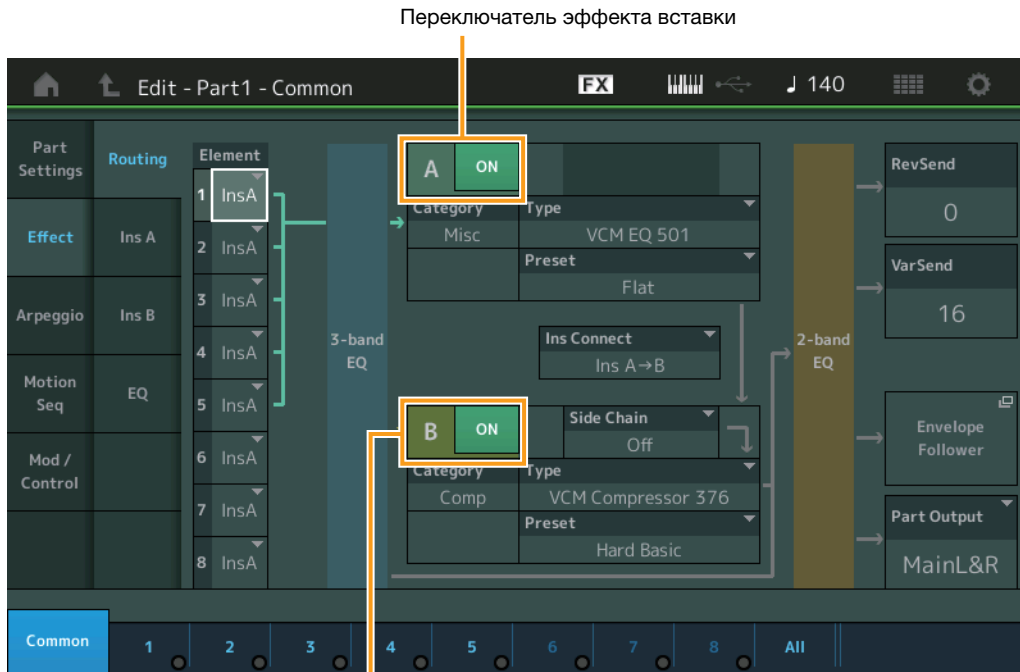
Редактирование обычной партии (AWM2)

Routing (маршрутизация)

На экране маршрутизации можно определить подключения эффектов к партиям.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Переключатель эффекта вставки

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.

Допустимые значения: Thru (сквозной), InsA (эффект вставки A), InsB (эффект вставки B)

Insertion FX Switch (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки A или B.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория эффекта)

Type (тип эффекта)

Определяет категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные)

Позволяет вызывать 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.

Допустимые значения: список всех встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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.

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-цифровая партия, мастер, выкл.)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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. 19) главы «Основная структура».

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Part Output (выбор выхода партии)

Определяет конкретный аудиовыход.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

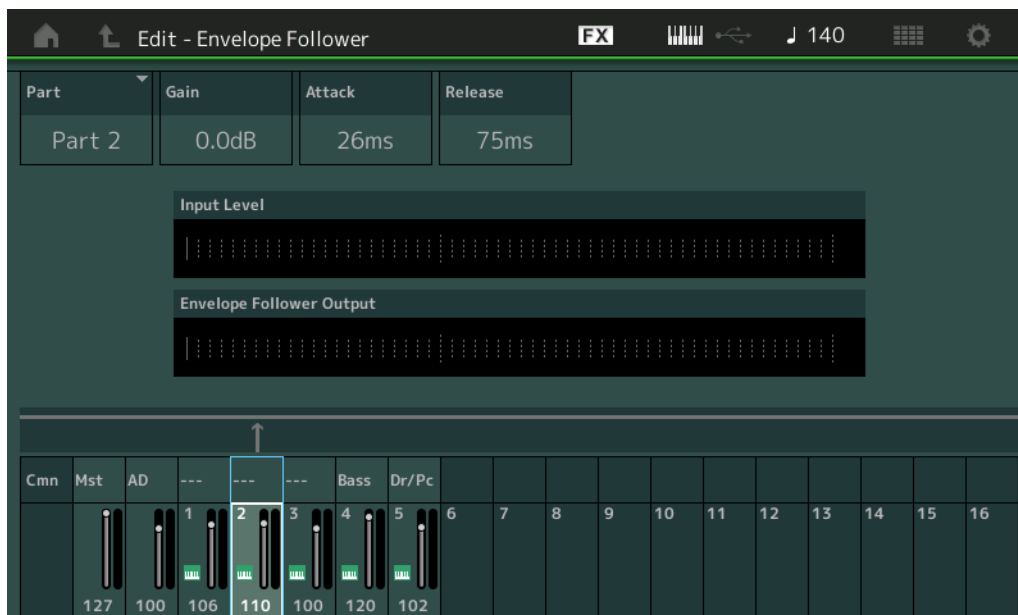
AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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. 20) главы «Основная структура».



Part (источник входного сигнала)

Отображение партии в качестве источника входного сигнала для выбранного повторителя огибающей.

Допустимые значения: Master, AD, Part 1 – Part 16 (мастер, аналогово-цифровая партия, партии 1–16)

Gain (усиление повторителя огибающей)

Определяет усиление входного сигнала для набора источников входных сигналов в партии.

Допустимые значения: -24dB – 0dB – +24dB

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Attack (атака повторителя огибающей)

Определяет время атаки для повторителя огибающей.

Допустимые значения: 1–40 мс

Release (концевое затухание повторителя огибающей)

Определяет время концевого затухания для повторителя огибающей.

Допустимые значения: 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.

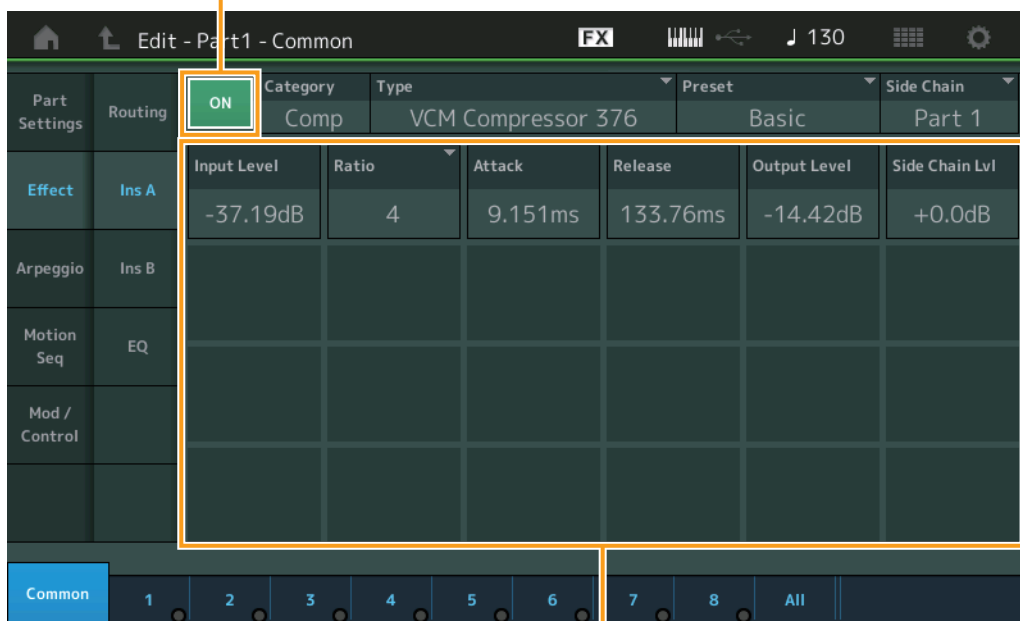
Ins A (эффект вставки A)**Ins B (эффект вставки B)**

На экране Insertion Effect A/Insertion Effect B (эффект вставки A/эффект вставки B) можно задать параметры, связанные с эффектом вставки.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

Переключатель эффекта вставки



Параметр эффекта

Insertion FX Switch (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли выбранный эффект вставки.

Category (категория эффекта)**Type (тип эффекта)**

Определяют категорию и тип для выбранного эффекта вставки.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные)

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.

Допустимые значения: список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

▶ Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-цифровая партия, мастер, выкл.)

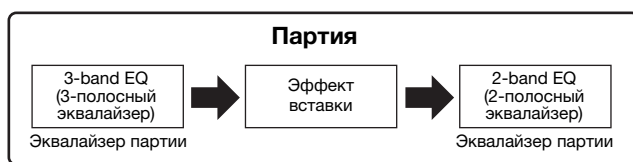
Effect Parameter (параметр эффекта)

Активные параметры эффектов различаются в зависимости от выбранных типов эффектов. Подробнее о редактируемых параметрах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

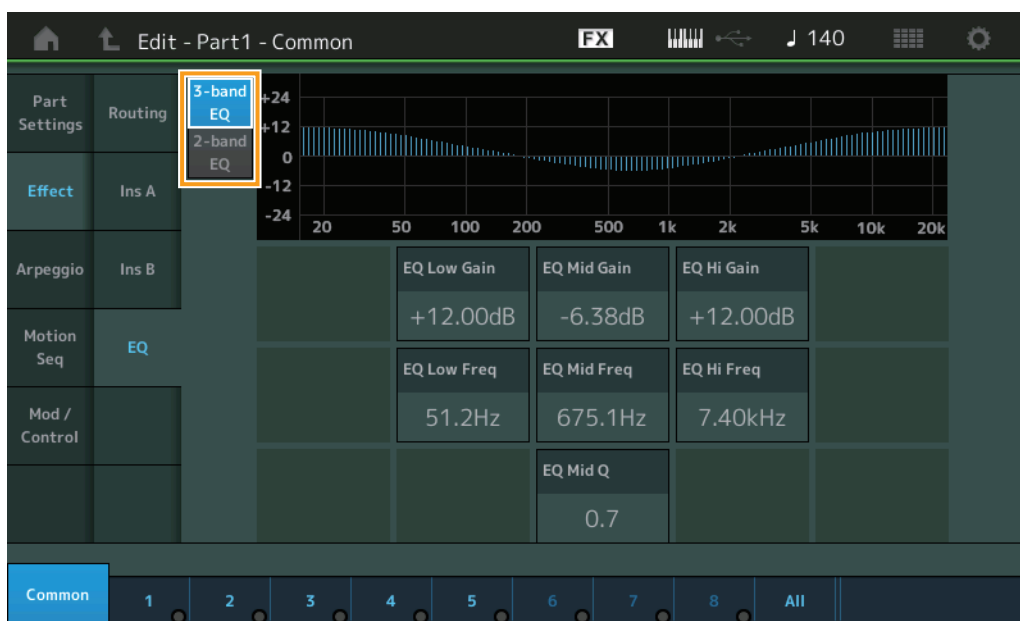
EQ (эквайзер партии)

На экране Part Equalizer (эквайзер партии) можно задать различные параметры, связанные с блоком Part EQ (эквайзер партии).



Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [EQ]



3-band EQ / 2-band EQ (переключатель между 3- и 2-полосным эквалайзером)

Переключение между 3- и 2-полосным эквалайзером.

Допустимые значения: 3-band EQ, 2-band EQ (3-полосный эквалайзер, 2-полосный эквалайзер)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

▶ Ins A

▶ Ins B

▶ EQ

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

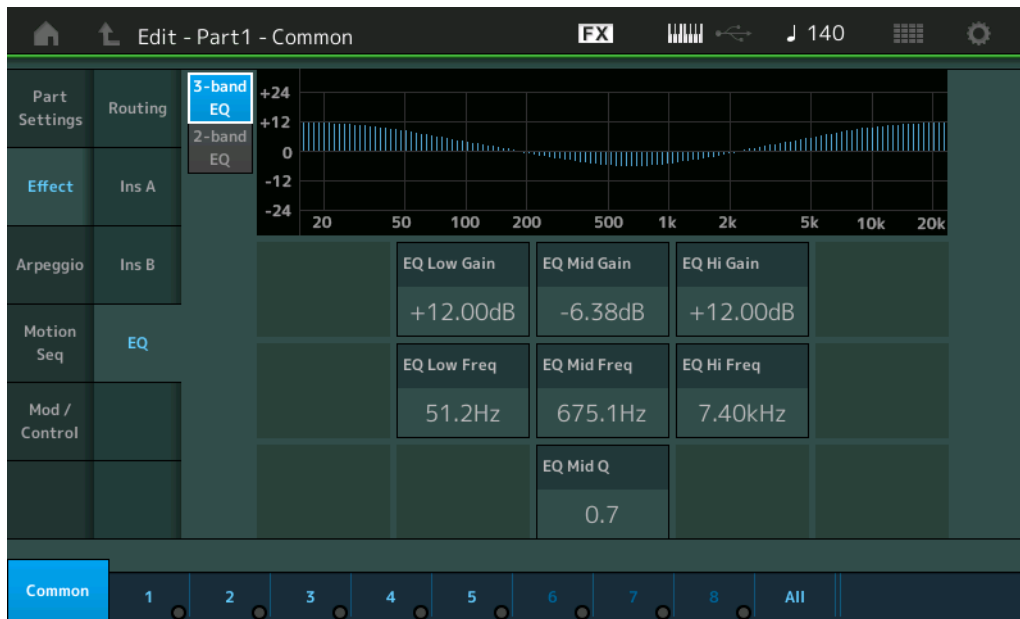
All Element

Osc

Balance

■ Если выбран параметр 3-band EQ (3-полосный эквалайзер)

На этом экране можно настроить 3-полосный эквалайзер.



EQ Low Gain (усиление низкочастотной полосы 3-полосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для низких частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Mid Gain (усиление среднечастотной полосы 3-полосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для средних частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Hi Gain (усиление высокочастотной полосы 3-полосного эквалайзера)

Определяет уровень усиления для высоких частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Low Freq (низкая частота 3-полосного эквалайзера)

Определяет частоту для низких частот.

Допустимые значения: 50,1 Гц – 2,00 кГц

EQ Mid Freq (средняя частота 3-полосного эквалайзера)

Определяет частоту для средних частот.

Допустимые значения: 139,7 Гц – 10,1 кГц

EQ Hi Freq (высокая частота 3-полосного эквалайзера)

Определяет частоту для высоких частот.

Допустимые значения: 503,8 Гц – 14,0 кГц

EQ Mid Q (ширина частотного диапазона 3-полосного эквалайзера)

Определяет частотный диапазон эквалайзера для средних частот.

Допустимые значения: 0,7–10,3

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

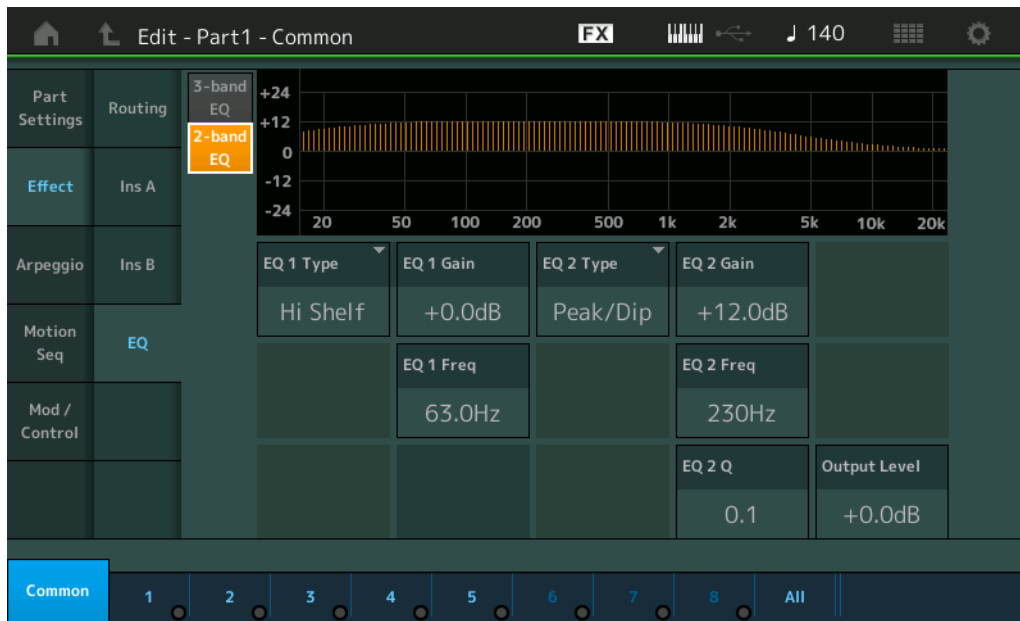
All Element

Osc

Balance

■ Если выбран параметр 2-band EQ (2-полосный эквалайзер)

На этом экране можно настроить 2-полосный эквалайзер.



EQ1 Type (тип эквалайзера EQ1 – 2-полосный)/EQ2 Type (тип эквалайзера EQ2 – 2-полосный)

Определяет тип эквалайзера.

Допустимые значения: Thru, LPF, HPF, Low Shelf, Hi Shelf, Peak/Dip

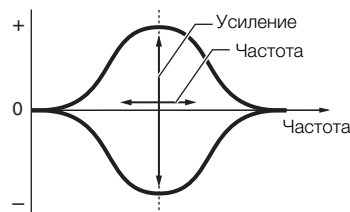
Thru: при этом значении сигнал обходит эквалайзеры и не подвергается воздействию.

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).



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.

Допустимые значения: -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 не активен, если для параметра EQ Type (тип эквалайзера) заданы значения «Thru».

Допустимые значения: 63–18,0 Гц

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: 0,1–12,0

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о структуре эквалайзера см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Output Level (уровень выхода 2-полосного эквалайзера)

Определяет выходной уровень 2-полосного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

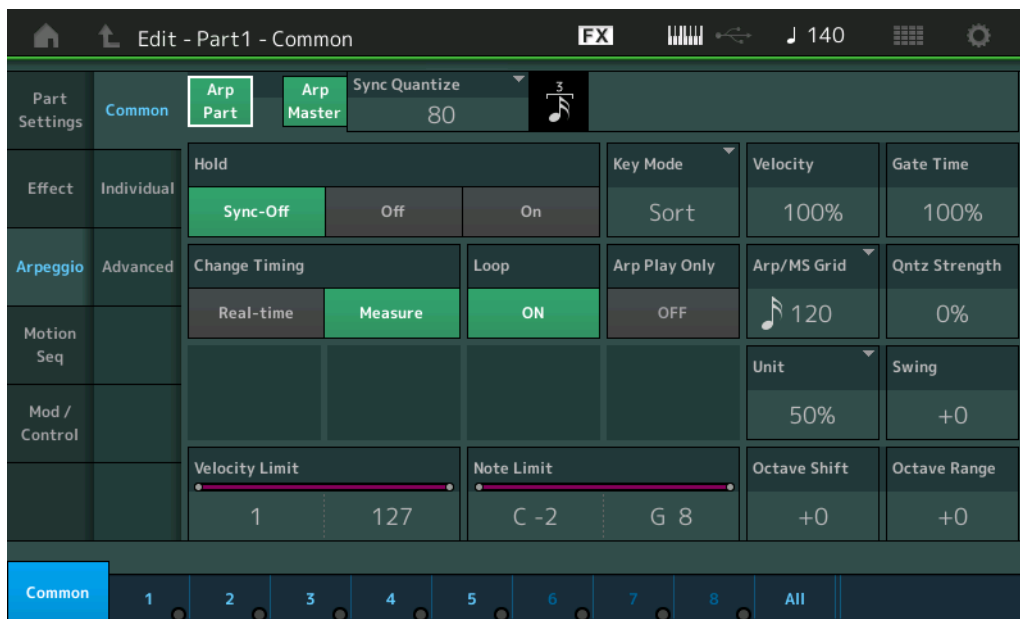
Arpeggio (арпеджио)

Common (общие)

На экране «Common» (общие) можно задать для партии параметры, связанные с арпеджио.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]



Arp Part (переключатель арпеджио партии)

Определяет, будет ли арпеджио применяться к выбранной партии или нет.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Arp Master (главный переключатель арпеджио)

Определяет, включено ли арпеджио для всего исполнения.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), 60 (тридцать вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Hold (удержание)

Определяет, будет ли арпеджио циклически продолжаться после отпускания клавиш.

Допустимые значения: 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.

Key Mode (режим клавиш)

Определяет, как воспроизводится арпеджио при игре на клавиатуре.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Real-time, Measure

Loop (цикл)

Определяет, будет ли арпеджио звучать однократно или постоянно, пока удерживаются нажатые ноты.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–100 %

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Unit (множитель партии)

Регулировка времени воспроизведения арпеджио. Используя этот параметр, можно создать другое арпеджио, отличающееся от исходного.

Допустимые значения: 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.

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».

Допустимые значения: -120 – +120

Velocity Limit (предел 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».

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: C -2 – G8

Octave Shift (сдвиг октавы при выводе арпеджио)

Сдвиг высоты звука арпеджио вверх или вниз (в октавах).

Допустимые значения: -10 – +0 – +10

Octave Range (диапазон октав арпеджио)

Указывает максимальный диапазон октав арпеджио в октавах.

Допустимые значения: -3 – +0 – +3

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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. 163) для вызова экрана поиска категории арпеджио. Нажмите [Number] (номер) для определения типа арпеджио путем указания номера арпеджио.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [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).

Допустимые значения: 1–8

Category (категория арпеджио)

Указывает категорию выбранного арпеджио.

Допустимые значения: см. список категорий арпеджио на стр. 11.

Sub (подкатегория арпеджио)

Указывает подкатегорию выбранного арпеджио.

Допустимые значения: см. список подкатегорий арпеджио на стр. 11.

Name (название арпеджио)

Указывает название выбранного арпеджио.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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.

Допустимые значения: -100 % – +100 %

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.

Допустимые значения: -100 % – +100 %

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

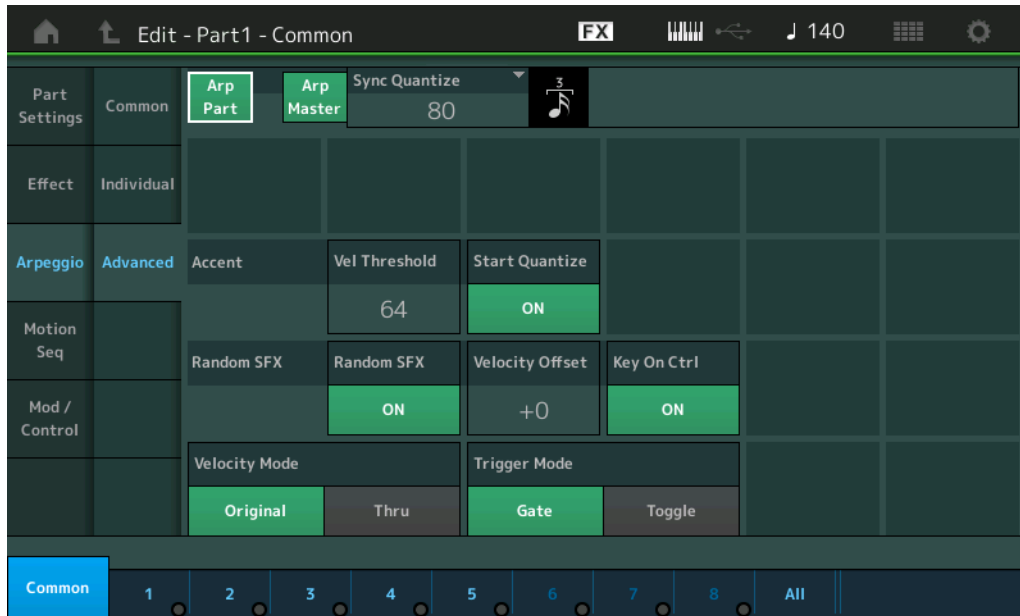
Balance

Advanced (дополнительно)

На экране Advanced (дополнительно) можно задать дополнительные параметры, связанные с функцией арпеджио.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [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 Velocity Threshold (порог показателя силы нажатия для акцента) более низкое значение.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Допустимые значения: Off (выкл.), 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 (вкл.) фраза акцента запускается на доле, указанной для каждого типа арпеджио, после приема такого показателя силы нажатия.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Random SFX, функция

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 формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -64 – +0 – +63

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Velocity Mode (режим показателя силы нажатия)

Регулировка показателя силы нажатия для нот арпеджио.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Gate, Toggle

Motion Seq (секвенсор движения)

Common (общие)

На экране Common (общие) можно настроить разные параметры, связанные с секвенсором движений, сразу для партии в целом.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 50–400 %

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

100 %: обычное время воспроизведения.

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

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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».

Допустимые значения: -120 – +120

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Part Clock Unit (множитель синхронизации партии)

Регулирует время воспроизведения арпеджио/секвенсора движения для выбранной партии.

Допустимые значения: 50–400 %, Common (общие)

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. 76).

Допустимые значения: 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. 76).

Допустимые значения: 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. 83), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

Допустимые значения: -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. 84), когда параметр MS FX дорожки и настройка Control параметра включены.

Допустимые значения: -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 (плавности секвенсора движений дорожки) (стр. 83), когда параметр MS FX для данной дорожки включен.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 60 (тридцать вторая), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая), 320 (триоль из четвертей) 480 (четвертная нота)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Lane (дорожка)

На экране Lane (дорожка) можно задать параметры для каждой дорожки секвенсора движений.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane]



Motion Seq Master SW (главный переключатель секвенсора движений)

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

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Motion Seq Part SW (переключатель партии секвенсора движений)

Определяет, будет ли секвенсор движений применяться к выбранной партии или нет.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

MS FX (прием эффекта секвенсора движения для дорожки)

Определяет, воздействует ли на выбранную дорожку смена положения регулятора, когда соответствующая кнопка функции регуляторов [ARP/MS FX] включена.

Допустимые значения: 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].

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Sequence Select (выбор последовательности движения дорожки)

Выбор нужной последовательности движений.

Допустимые значения: 1–8

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Sync (синхронизация секвенсора движения дорожки)

Определяет, синхронизируется ли воспроизведение последовательности движения, которая применена к пункту назначения (задается на экране Control Assign (назначение управления) (стр. 89)), с темпом исполнения, ритмом, или арпеджио исполнения.

Допустимые значения: Off, Tempo, Beat, Arp, Lane 1 (если выбраны дорожки 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.

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.).

Допустимые значения: 0–127

Unit Multiplу (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).

Допустимые значения: 50–6400 %, Common (общие), Arp (выбор арпеджио)

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

100 %: обычное время воспроизведения.

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

Common (общие): 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.).

Допустимые значения: Off (выкл.), Each-On (при каждом нажатии), 1st-On (при 1-м 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).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 1–127

Cycle (цикл секвенсора движения дорожки)

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

Допустимые значения: 1–16

Load Sequence (загрузка последовательности)

Загружает данные последовательности в пользовательскую память. Дополнительные сведения о загрузке (стр. 174).

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

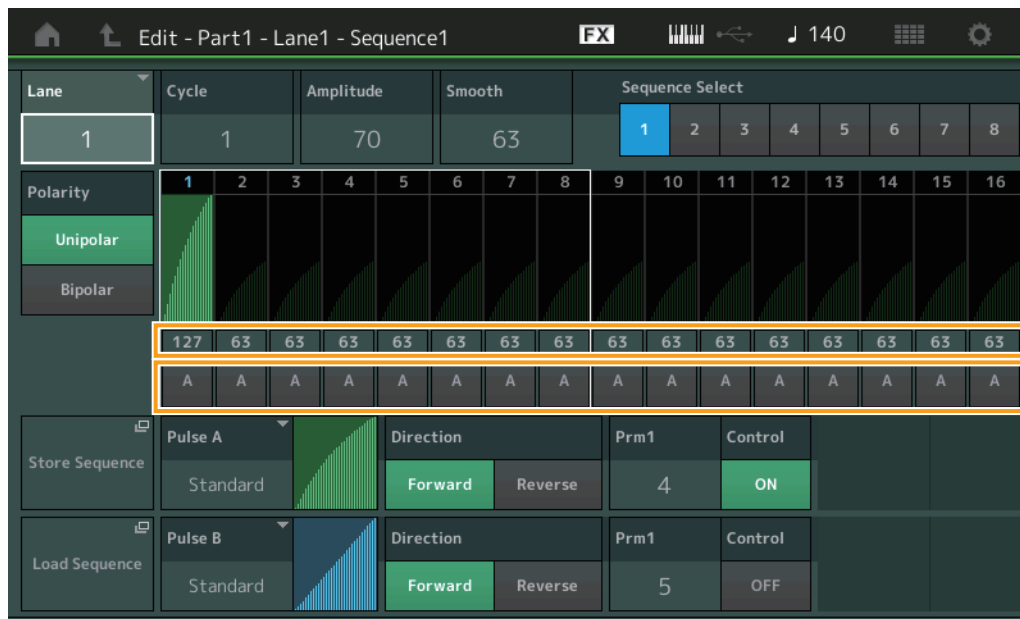
Osc

Balance

Edit Sequence (последовательность редактирования)

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.

Допустимые значения: 1–4

Cycle (цикл секвенсора движения дорожки)

Выбор желаемой длины шага последовательности движения.

Допустимые значения: 1–16

Amplitude (амплитуда секвенсора движения дорожки)

Определяет изменение амплитуды для всей последовательности.

Допустимые значения: 0–127

Smooth (плавность секвенсора движения дорожки)

Определяет плавность изменения времени последовательности движения.

Допустимые значения: 0–127

Sequence Select (выбор последовательности движения дорожки)

Определяет выбор секвенсора движения.

Допустимые значения: 1–8

Polarity (полярность секвенсора движения дорожки)

Определяет полярность последовательности.

Допустимые значения: 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 1–8 или 9–16, используя ползунки 1–8, в зависимости от положения курсора на экране.

Допустимые значения: 0–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Motion Seq Step Type (тип шага секвенсора движения дорожки)

Определяет каждый тип шага последовательности движения. Можно переключаться между типами шага A и B для шагов 1–8 или 9–16, используя кнопки SCENE [1] – [8], в зависимости от положения курсора на экране.

Допустимые значения: A, B

Pulse A / Pulse B (тип ступенчатой кривой секвенсора движения дорожки)

Определяет тип кривой параметра для Pulse A (импульс A) и Pulse B (импульс B). Параметр Motion Seq Step Type, описанный выше, определяет, какая указанная здесь кривая используется для каждого шага.

Допустимые значения: встроенный банк предустановок: Standard (стандарт), Sigmoid (сигмоид), 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)

Подробнее см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

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

Чтение файла библиотеки: кривые в библиотеках 1–8

Direction (направление ступенчатой кривой секвенсора движения дорожки)

Определяет направление ступенчатой кривой последовательности движения.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Store Sequence (Сохранение последовательности)

Сохраняет отредактированные данные последовательности. Подробнее о хранении данных см. в разделе «Сохранение» (стр. 176).

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

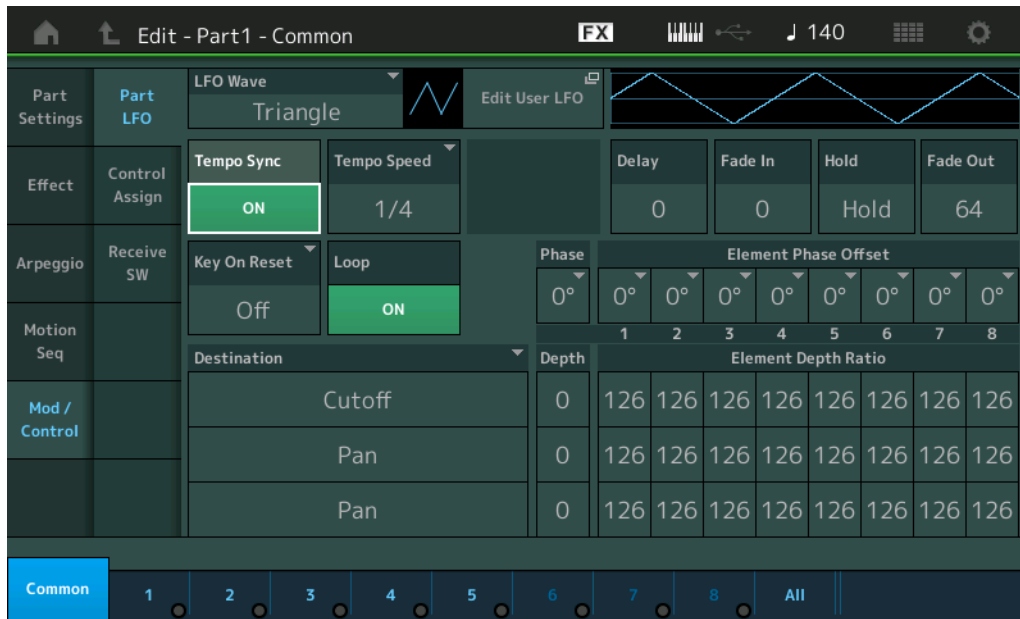
Mod/Control (модуляция/управление)

Part LFO (низкочастотный осциллятор партии)

На экране Part LFO (низкочастотный осциллятор партии) можно задать различные параметры, связанные с низкочастотным осциллятором для партии.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Part LFO]



LFO Wave (волна низкочастотного осциллятора)

Служит для выбора волновой формы низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (не синхронизируется), On (синхронизируется)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ Если для параметра Tempo Sync (синхронизация темпа) задано значение OFF (выкл.)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Speed (скорость низкочастотного осциллятора)

Регулирует скорость (частоту) колебаний низкочастотного осциллятора. Этот параметр недоступен, если параметр синхронизации темпа отключен.

Допустимые значения: 0–63

Random Speed (глубина случайной скорости низкочастотного осциллятора)

Определяет, в какой степени меняется скорость низкочастотный осциллятор случайным образом.

Допустимые значения: 0–127

■ Если для параметра Tempo Sync (синхронизация темпа) задано значение ON (вкл.)

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.

Допустимые значения: 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 (вторые с точкой), 1/4 x 4 (квартеты из четвертей; четыре четверти в доле), 1/4 x 5 (квинтолы из четвертей; пять четвертей в доле), 1/4 x 6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 1/4 x 7 (септолы из четвертей; семь четвертей в доле), 1/4 x 8 (октолы 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)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Delay (время задержки низкочастотного осциллятора)

Определяет задержку между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом запуска низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: 0–127

Fade In (время усиления низкочастотного осциллятора)

Определяет период времени постепенного усиления эффекта низкочастотного осциллятора (по истечении времени задержки, определяемого параметром Delay (задержка)).

Допустимые значения: 0–127

Hold (время удержания низкочастотного осциллятора)

Продолжительность времени, в течение которого низкочастотного осциллятора удерживается на своем максимальном уровне.

Допустимые значения: 0–126, Hold

Hold (удержание): нет затухания.

Fade Out (время затухания низкочастотного осциллятора)

Период времени постепенного ослабления эффекта низкочастотного осциллятора (по истечении времени, определяемого параметром Hold (удержание)).

Допустимые значения: 0–127

Key On Reset (сброс второго низкочастотного осциллятора при каждом нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс низкочастотного осциллятора каждый раз при нажатии клавиши.

Допустимые значения: Off (выкл.), Each-On (при каждом нажатии), 1st-On (при 1-м 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).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Phase (фаза низкочастотного осциллятора)

Точка начальной фазы для волны низкочастотного осциллятора при его сбросе.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°

Destination (пункт назначения низкочастотного осциллятора)

Определяет функции, которыми требуется управлять с помощью формы волны низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: 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)

Задаёт значение LFO Wave Depth (глубина формы волны низкочастотного осциллятора) (амплитуда) для параметра Destination (пункт назначения) (выше).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: Off, 0–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

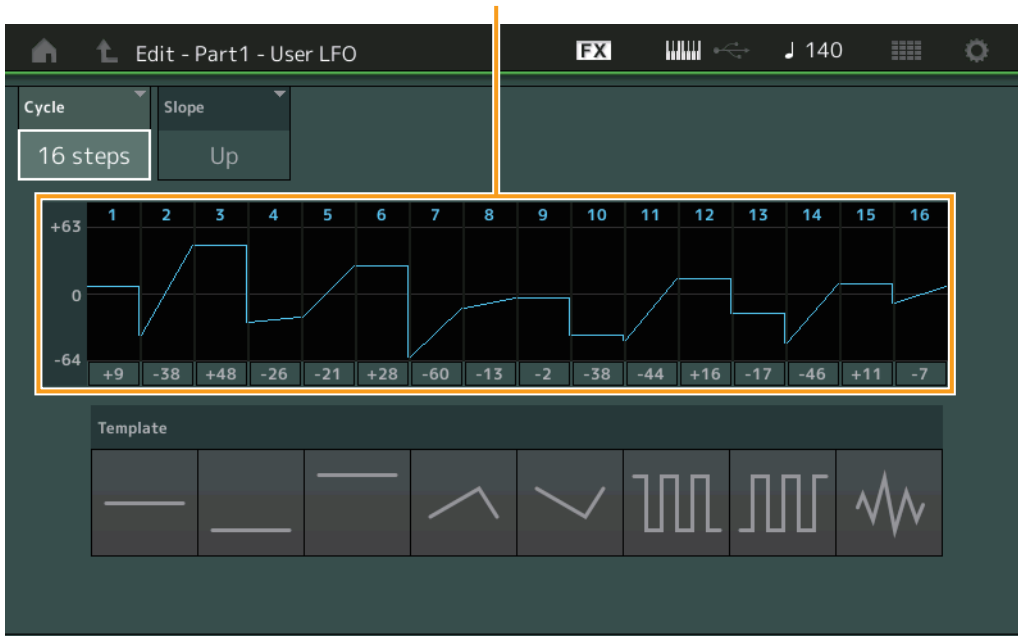
Osc

Balance

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, значения 1–16)



Cycle (цикл)

Выбор желаемой длины шага низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: 2 шага, 3 шага, 4 шага, 6 шагов, 8 шагов, 12 шагов, 16 шагов

Slope (наклон)

Определяет наклон или характеристики спада волны низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: Off (без наклона), Up (вверх), Down (вниз), Up&Down (вверх и вниз)

User LFO Step Value (пользовательский шаг низкочастотного осциллятора, значения 1–16)

Определяет уровень для каждого шага.

Допустимые значения: -64 – +63

Template (шаблон)

Содержит запрограммированные настройки для создания оригинального LFO.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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 секвенсор движения или повторитель огибающей могут служить источниками в качестве виртуального контроллера. Каждой партии можно назначить до 16 настроек контроллера.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [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].

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Display Filter (фильтр отображения)

Определяет отображаемый контроллер.

Допустимые значения: 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

Display Name (Название на экране)

Определяет имя каждого назначаемого регулятора 1–8, который отображается на экране Performance Play (воспроизведение исполнения) (стр. 26). Этот параметр доступен, только если для параметра Source (источник) задано значение AsgnKnob 1–8.

Destination (пункт назначения)

Определяет управление целевым параметром. Чтобы добавить еще один пункт назначения, нажмите значок «+». Примеры определения пункта Destination (пункт назначения) приведены ниже.

Допустимые значения: см. раздел «Control List» (список элементов управления) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Source (источник)

Определяет нужный контроллер для управления набором параметров в Destination (пункт назначения).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

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).

Допустимые значения: 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)

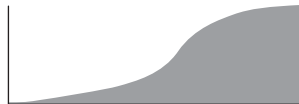
Standard



Smooth Saw



Sigmoid



Triangle



Threshold



Square



Bell



Trapezoid



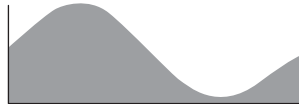
Dogleg



Tilt Sine



FM



Bounce



AM



Resonance



M



Sequence



Discrete Saw



Hold



Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Polarity (полярность кривой)

Определяет полярность кривой выбранного типа кривой в Curve Type (тип кривой).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -64 – +63

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).

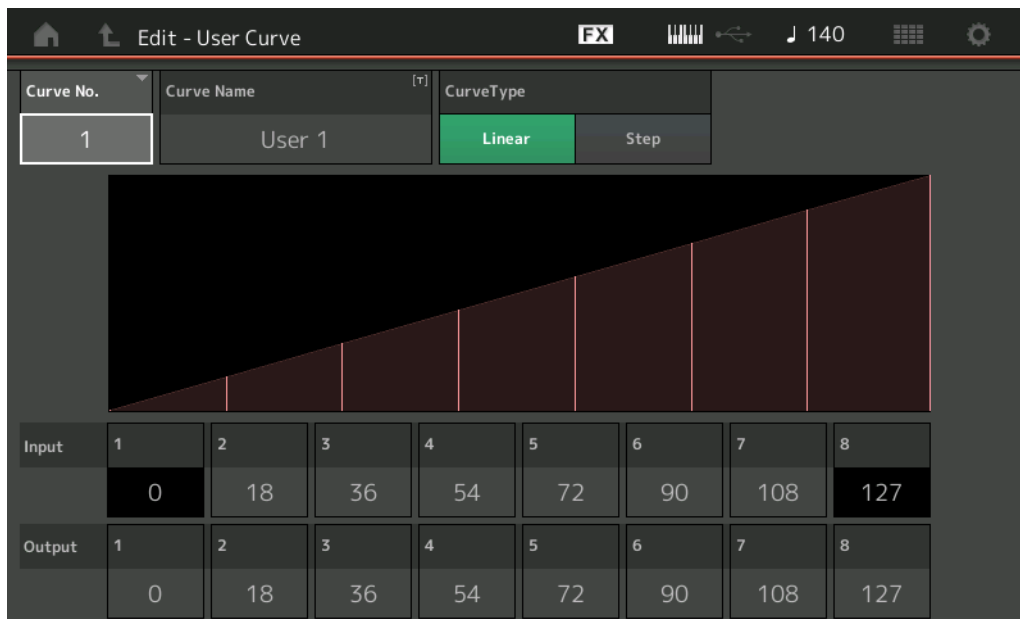
Доступно, только если для параметра Source задано значение AsgnKnob 1–8.

Delete (удалить)

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 0–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Output (выходной сигнал)

Определяет уровень выходного сигнала кривой.

Допустимые значения: 0–127

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 приема) задано значение OFF (выкл.), параметры, связанные с изменением управления, недоступны.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Receive SW]



Pgm Change (прием сообщений об изменении программы)

Определяет, принимаются или нет сообщения об изменении программы.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

CC (прием сообщений об изменении управления)

Определяет, принимаются или нет сообщения об изменении управления.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Pan (прием сообщений панорамы)

Определяет, принимаются или нет сообщения панорамы.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

MW (прием сообщений колесика модуляции)

Определяет, принимаются или нет сообщения интерфейса MIDI, генерируемые при использовании колесика модуляции.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Sustain (прием сообщений сустейна)

Определяет, принимаются или нет сообщения сустейна.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

FS (прием сообщений ножного переключателя)

Определяет, получают ли MIDI-сообщения, сгенерированные после нажатия дополнительного ножного переключателя.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

RB (прием сообщений ленточного контроллера)

Определяет, принимаются или нет сообщения MIDI, генерируемые с помощью ленточного контроллера.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

A. Knob 1–8 (прием сообщений назначаемых регуляторов)

Определяет, принимаются или нет сообщения MIDI, генерируемые с помощью назначаемых регуляторов 1–8.

Этот параметр недоступен, если изменение управления приемом отключено.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Element Edit (редактирование элементов)

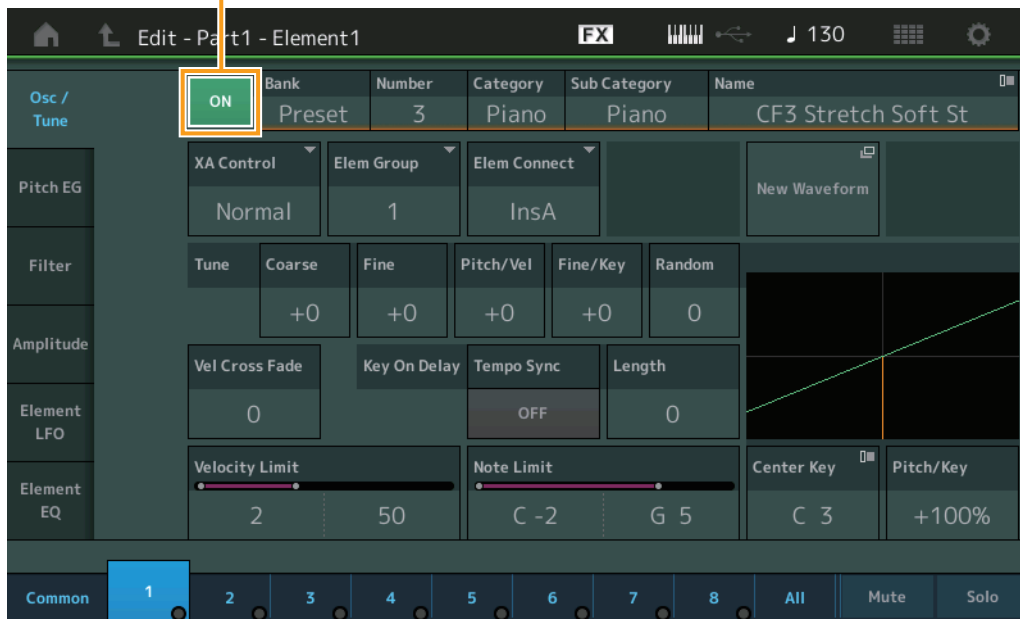
Редактирование обычной партии (AWM2)

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 клавиши, в котором должен звучать этот элемент).

Действие [PERFORMANCE] → [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.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Element Switch (переключатель элемента)

Включение и выключение элемента.

Допустимые значения: 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](#).

Допустимые значения: Normal, Legato, Key Off, Cycle, Random, A.SW Off, A.SW1 On, A.SW2 On

Для каждого элемента можно настроить следующие значения:

Normal (обычный): элемент звучит обычно при каждом проигрывании ноты.

Legato (легато): если значение параметра Mono/Poly (монофония/полифония) установлено в значение Mono, этот элемент при игре legato на клавиатуре (при нажатии следующей ноты до отпускания предыдущей ноты) будет воспроизводиться вместо того, для которого значение параметра XA Control — Normal.

Key Off (клавиша отпущена): элемент будет звучать обычно при каждом отпускании ноты.

Cycle (цикл) (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 (случайный) (для нескольких элементов): каждый элемент будет звучать случайным образом при каждом проигрывании ноты.

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Thru, InsA, InsB

New Waveform (новая волновая форма)

Загружает аудиоданные, хранящиеся на флеш-накопителе USB, в виде волновой формы. Дополнительные сведения о загрузке см. в разделе «Загрузка» (стр. 174).

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.

Допустимые значения: -48 – +48

Fine (тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждого элемента.

Допустимые значения: -64–63

Pitch/Vel (чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука выбранного элемента реагирует на показатель силы нажатия клавиш.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

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.

Допустимые значения: 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 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)

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».

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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)

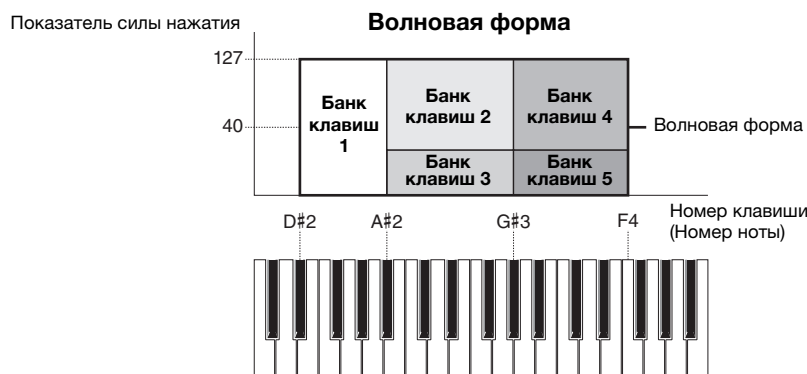
Банк клавиш представляет собой цифровые аудиоданные, созданные при прямой записи сигнала, такого как вокал или электрогитара, на этом инструменте.

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).

• Банк клавиш и волновая форма

Банки клавиш назначаются и хранятся в волновых формах в инструменте MONTAGE.

Каждая из волновых форм может содержать несколько банков клавиш. Чтобы назначить банки клавиш другому 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.



Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

• 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. 94) и Key Edit (редактирование клавиши) для редактирования партии ударных (стр. 126).

Количество банков клавиш

Общий объем данных волновой формы

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 подкатегорию выбранной волновой формы.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Name (название волновой формы)

Определяет выбранную волновую форму. Имена волновых форм могут содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

Number of Keybank (количество банков клавиш)

Указывает количество банков клавиш в выбранной волновой форме.

Waveform Total Size (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.

Допустимые значения: 1–127

Note Limit (нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для выбранного банка клавиш путем указания самой низкой и самой высокой ноты.

Допустимые значения: 1–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

Volume (громкость)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранного банка клавиш.

Допустимые значения: 0–255

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного банка клавиш.

Допустимые значения: L63 – C – R63

Tune Coarse (грубая подстройка)

Определяет высоту звука выбранного банка клавиш в полутонах.

Допустимые значения: -64 – +63

Tune Fine (тонкая настройка)

Определяет тонкую подстройку высоты звука для выбранного банка клавиш.

Допустимые значения: -64 – +63

Delete Keybank (удалить банк клавиш)

Удаляет выбранный банк клавиш.

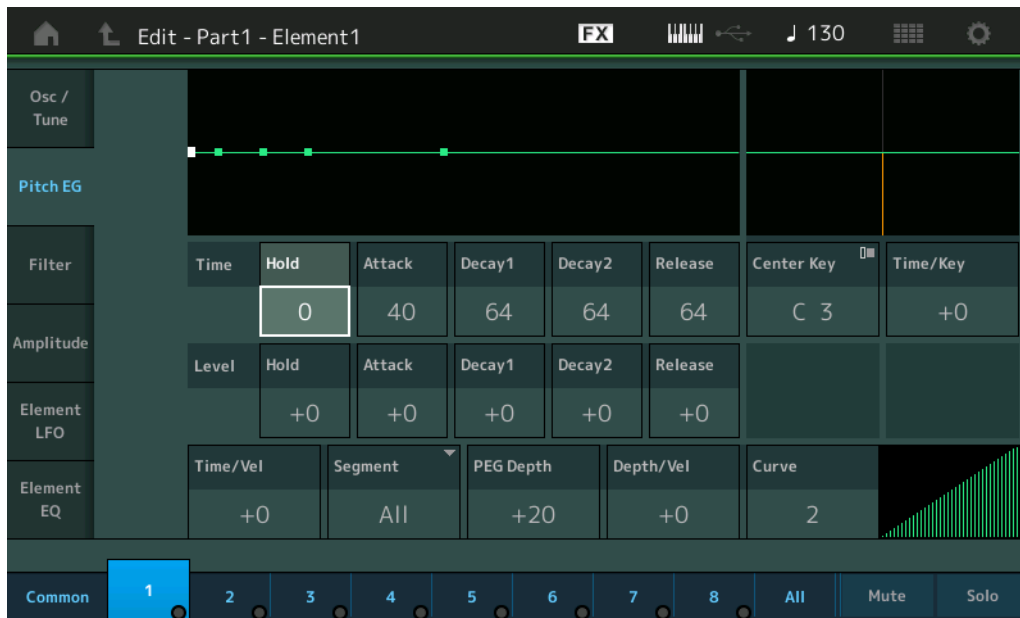
Add Keybank (добавить банк клавиш)

Добавляет новый банк клавиш в выбранную волновую форму.

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Pitch EG]



Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Hold (удержание)	Attack (атака)	Decay1 (затухание1)	Decay2 (затухание2)	Release (концевое затухание)
Time (время)	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания
Level (уровень)	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания

Допустимые значения: Time (время): 0–127

Level (уровень): -128 – +127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: C -2 – G8

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 сегмент, затем задайте значение параметра Time/Vel для этого сегмента.

Допустимые значения: Time/Vel: -64 – +63

Положительные значения: высокий показатель силы нажатия приводит к высокой скорости передачи генератора амплитудных огибающих, а низкие показатели силы нажатия — к малой скорости.

Отрицательные значения: высокий показатель силы нажатия приводит к малой скорости передачи генератора амплитудных огибающих, а низкие показатели силы нажатия — к большой скорости.

0: скорость переходного процесса генератора огибающей высоты не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Curve (кривая): 0–4



ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о PEG (генераторе огибающей высоты) см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

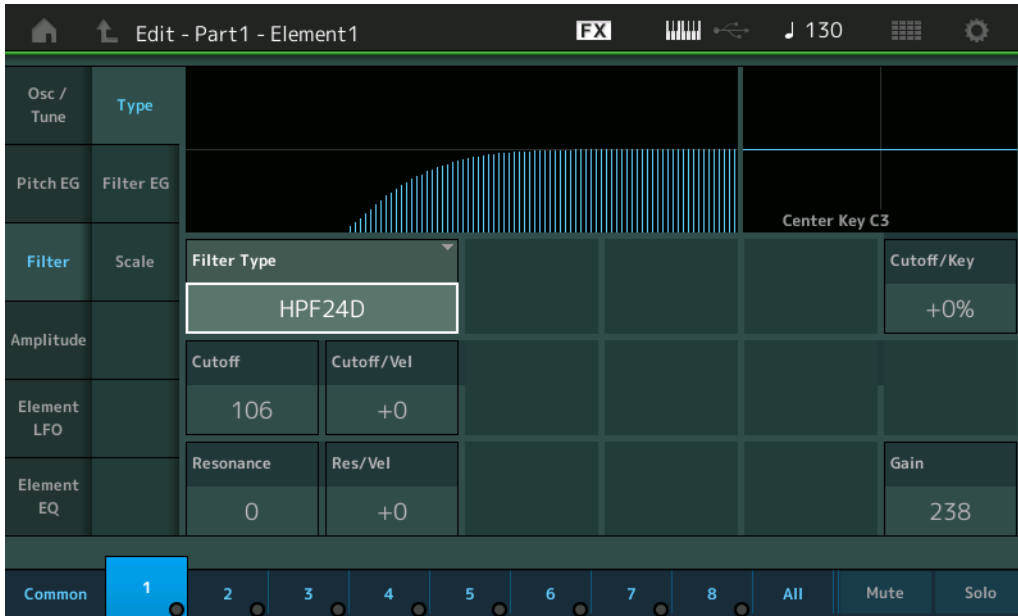
Balance

Filter (фильтр)

Типе (тип)

На экране Type (тип) можно изменить практически все настройки модуля фильтрации. Доступные параметры различаются в зависимости от выбранного здесь типа фильтра.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] → [Type]

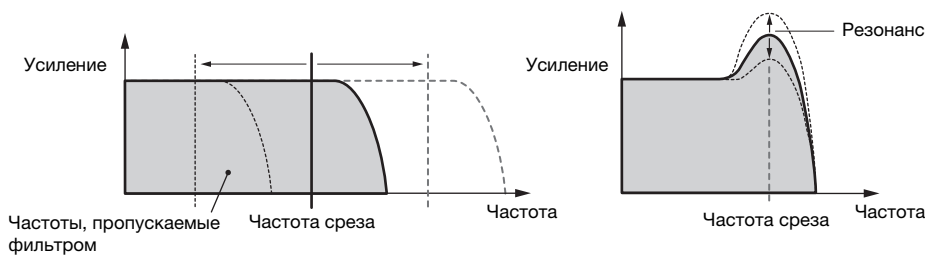


Filter Type (тип фильтра)

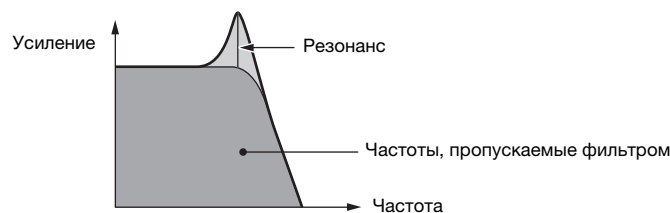
Тип фильтра для текущего элемента. В основном применяются четыре следующих разных фильтра: LPF (Low Pass Filter — фильтр низких частот), HPF (High Pass Filter — фильтр высоких частот), BPF (Band Pass Filter — фильтр полосы пропускания) и BEF (Band Elimination Filter — фильтр подавления частот). Подробнее см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Допустимые значения: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12+HPF12, LPF6+HPF12, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, DualLPF, DualHPF, DualBPF, DualBEF, LPF12+BPF6, Thru

LPF



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.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

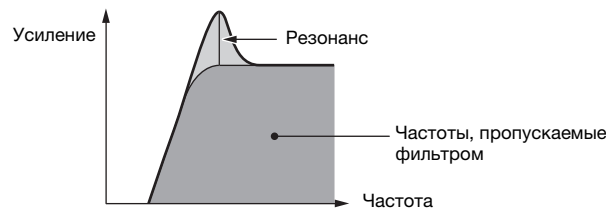
HPF



LPF12+HPF12: комбинация фильтра низких частот 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).

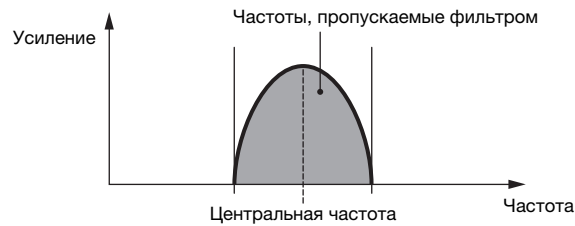
LPF6+HPF12: комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.), подключенных последовательно. Если выбран этот тип фильтра, можно установить HPF Cutoff (срез фильтра высоких частот) и HPF Key Follow Sensitivity (чувствительность фильтра высоких частот к последовательности клавиш).

HPF24D: динамический фильтр высоких частот (-24 дБ/окт.) с типовым цифровым звуковым сигналом. Этот фильтр может производить более выраженный резонансный эффект.

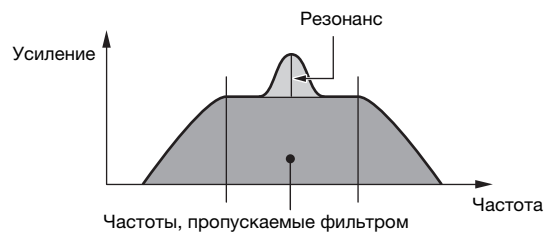


HPF12: динамический фильтр высоких частот (-12 дБ/окт.).

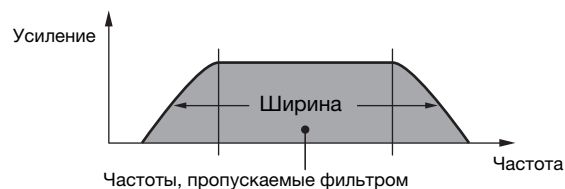
BPF



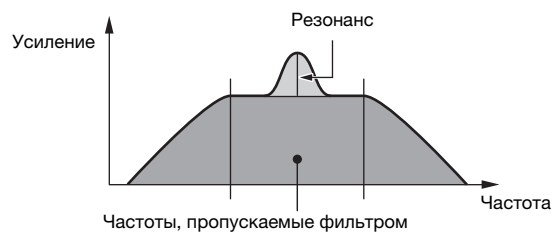
BPF12D: комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.) с цифровым звуком.



BPFw: BPF (-12 дБ/окт.) с комбинацией фильтра низких частот и фильтра высоких частот, обеспечивающей настройки более широкого частотного диапазона.



BPF6: комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-6 дБ/окт.).



Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

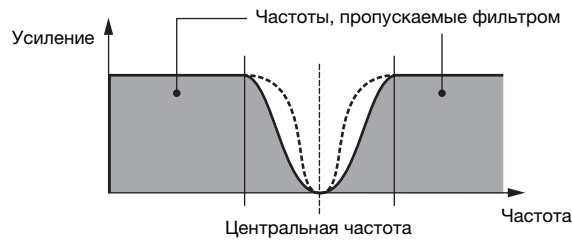
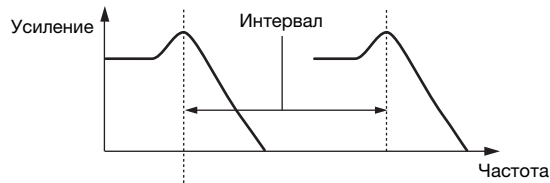
Balance

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

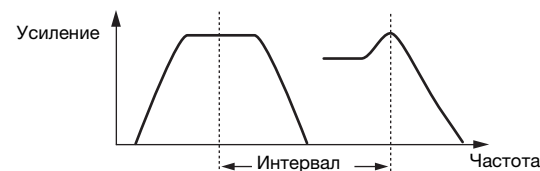
Common/Audio

BEF**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.

Допустимые значения: 0–255**Cutoff/Vel (чувствительность частоты среза к силе нажатия)**

Определяет, как частота среза реагирует на показатель силы нажатия при проигрывании нот.

Допустимые значения: -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.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Resonance (резонанс)

Width (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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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.

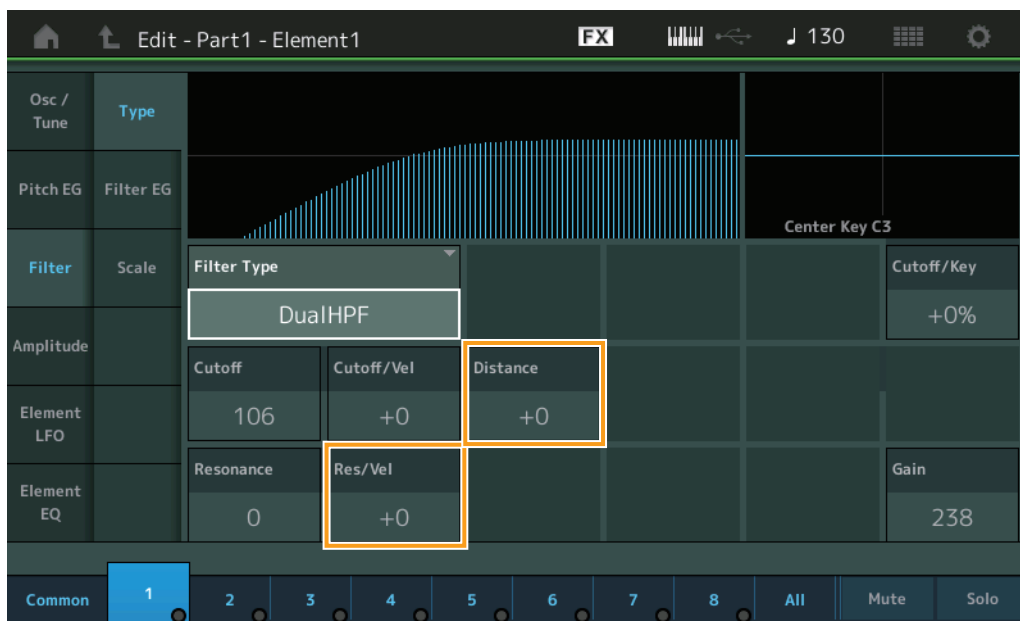
Center Key (центральная клавиша чувствительности последовательности клавиш для среза)

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)

Задаёт 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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

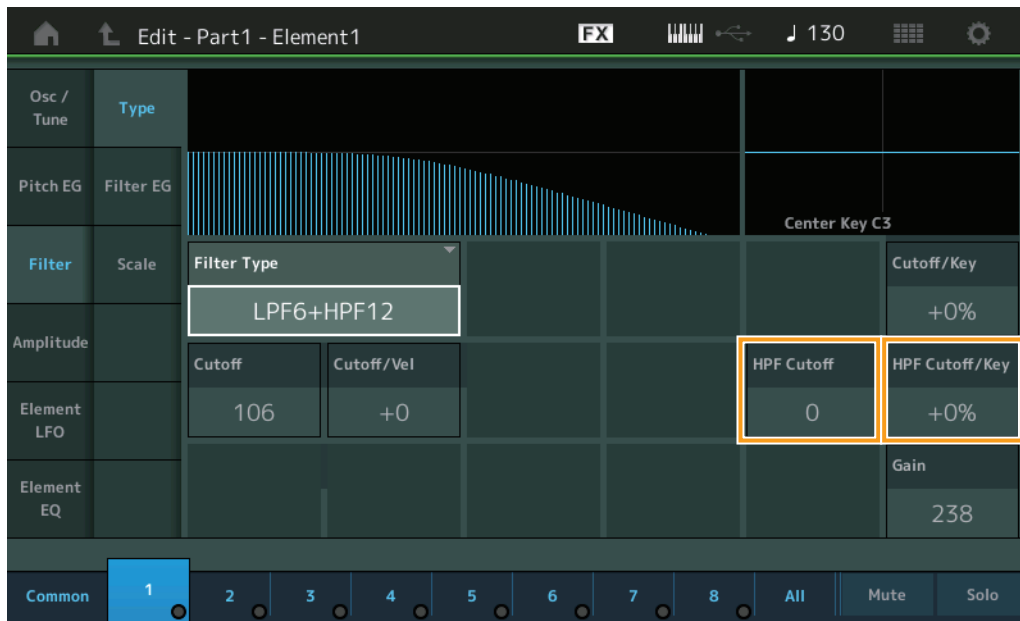
Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio

■ В случае типа фильтра с параметрами HPF Cutoff и HPF Cutoff/Key

Редактирование обычной партии (AWM2)



Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -200 % – +200 %

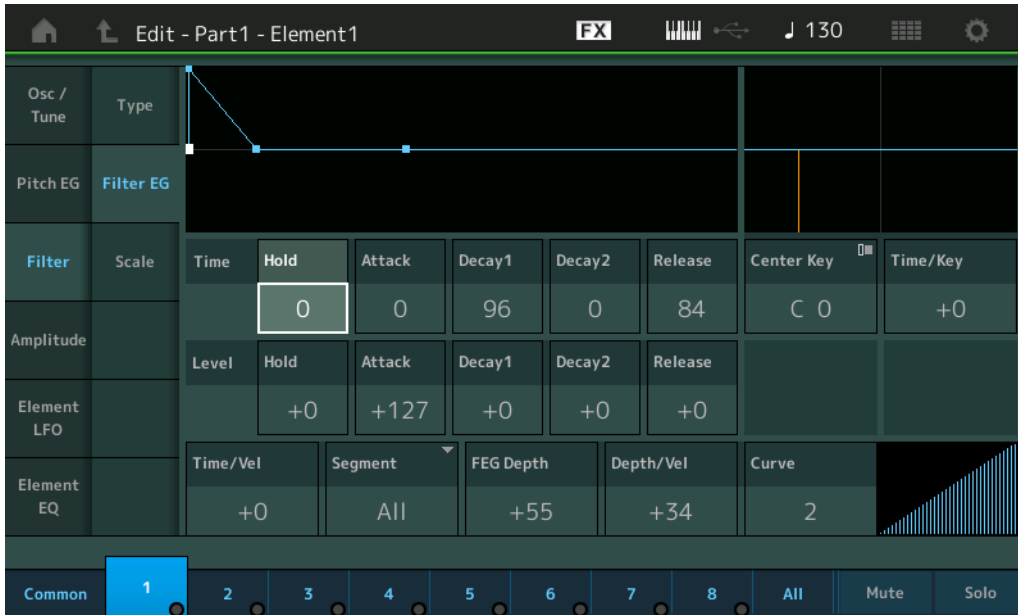
Положительные значения: снижают частоту среза для низких нот и повышают для высоких нот.

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] → [Filter EG]



Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Hold (удержание)	Attack (атака)	Decay1 (затухание1)	Decay2 (затухание2)	Release (концовое затухание)
Time (время)	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время концового затухания
Level (уровень)	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень концового затухания

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: C -2 – G8

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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.

Допустимые значения: Time/Vel: -64 – +63

Положительные значения: высокий показатель силы нажатия приводит к высокой скорости переходного процесса генератора огибающих фильтра, а низкие показатели силы нажатия — к низкой скорости.

Отрицательные значения: высокий показатель силы нажатия приводит к низкой скорости переходного процесса генератора огибающих фильтра, а низкие показатели силы нажатия — к высокой скорости.

0: скорость передачи высоты звука не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

Допустимые значения: 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.

FEG Depth (глубина генератора огибающей фильтра)

Частота диапазона среза для генератора огибающих фильтра.

Допустимые значения: -64 – +63

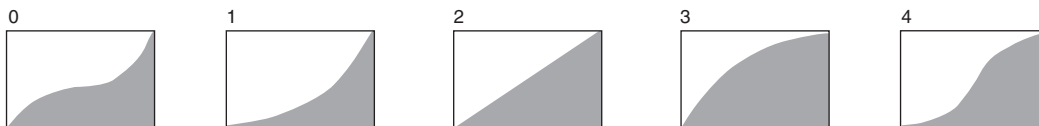
Depth/Vel (чувствительность глубины генератора огибающей фильтра к показателю силы нажатия)

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.

Допустимые значения: Depth/Vel: -64 – +63

Допустимые значения: Curve (кривая): 0–4



ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о FEG (генератор огибающей фильтра) см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

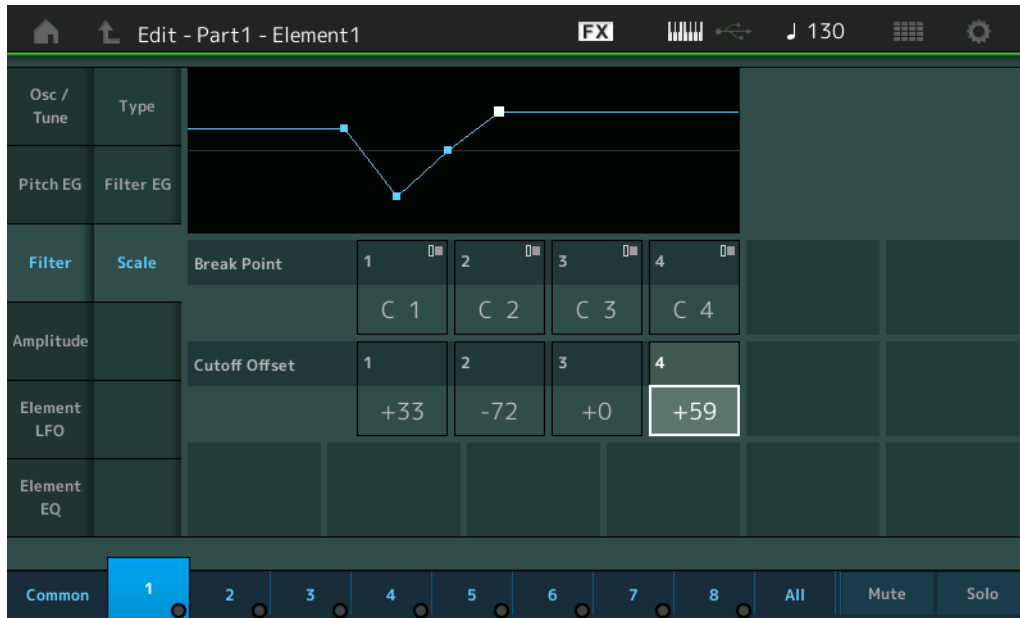
Osc

Balance

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Filter] → [Scale]



Break Point 1–4 (контрольные точки 1–4)

Определяет четыре контрольных точки путем указания соответственных номеров нот.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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 формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

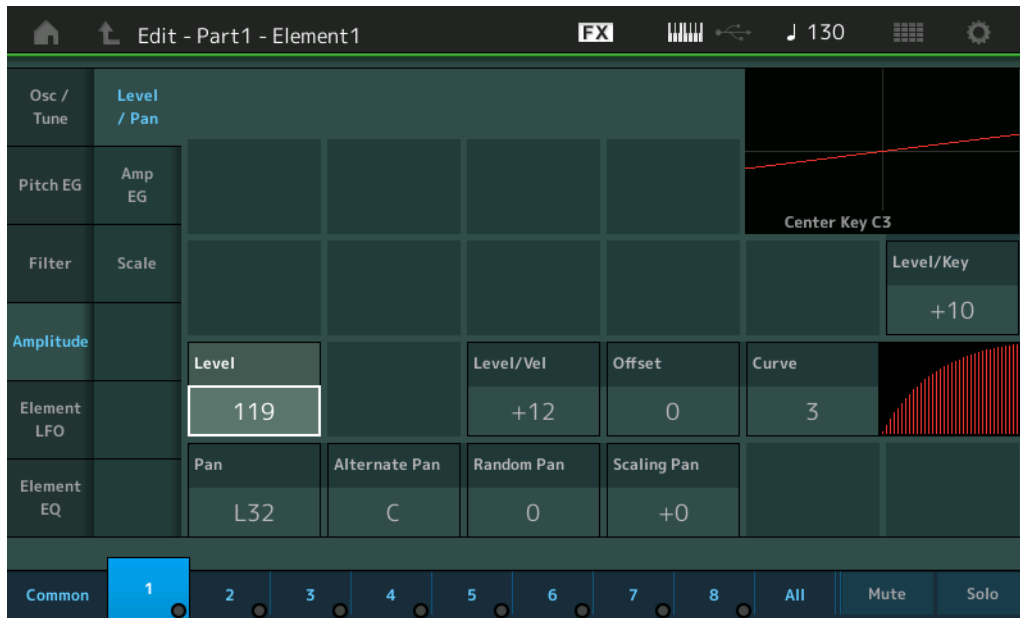
Common/Audio

Amplitude (амплитуда)

Level/Pan (уровень/панорама)

На этом экране можно установить параметры уровня и панорамы для каждого отдельного элемента.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Level/Pan]



Level (уровень)

Определяет уровень выходного сигнала для элемента.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Level/Vel: -64 – +63

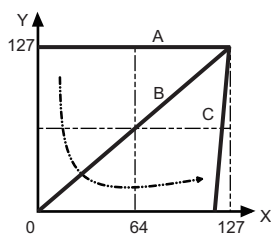
Положительные значения: сильные нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

Отрицательные значения: мягкие нажатия клавиш на клавиатуре приводят к повышению уровня выходного сигнала.

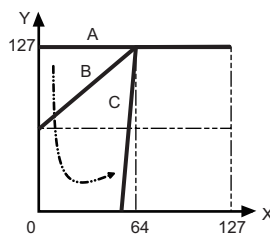
0: выходной уровень не изменяется.

Допустимые значения: Offset (коррекция): 0–127

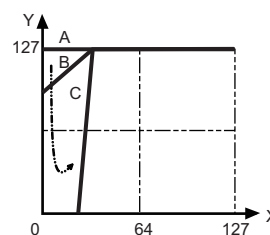
Смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия = 0



Смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия = 64



Смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия = 96



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)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

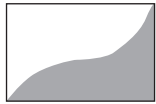
Drum Part

Normal Part (FM-X)

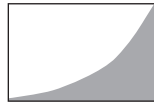
Common/Audio

Допустимые значения: Curve (кривая): 0–4

0



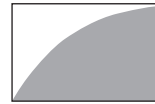
1



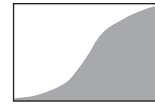
2



3



4

**Pan (панорама элемента)**

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного элемента.

Допустимые значения: L63 – C (center) – 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common**Part Settings**

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Normal Part (AWM2)

Drum Part

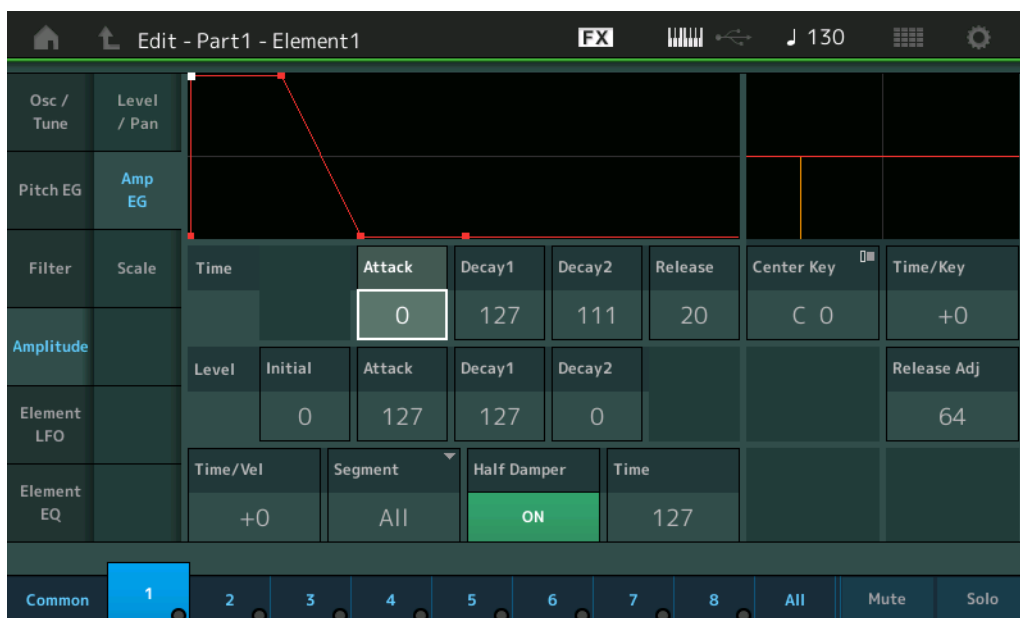
Normal Part (FM-X)

Common/Audio

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 (генератор амплитудной огибающей), можно управлять изменением громкости от момента начала звучания до момента прекращения звука.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Amp EG]



Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Initial (исходный)	Attack (атака)	Decay1 (затухание1)	Decay2 (затухание2)	Release (концовое затухание)
Time (время)	–	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время концового затухания
Level (уровень)	Начальный уровень	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	–

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -64 – +63

Положительные значения: высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкие ноты — низкую скорость.

Отрицательные значения: высокие ноты вызывают низкую скорость переходного процесса 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.

Допустимые значения: C -2 – G8

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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 концу затуханию генератора амплитудных огибающих. Чем ниже значение, тем меньше чувствительность.

Допустимые значения: 0–127

127: устанавливает чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих к значению Decay1 (затухание1) или Decay2 (затухание2).

0: не имеет никакого эффекта на чувствительность временной последовательности клавиш для генератора амплитудных огибающих.

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.

Допустимые значения: Time/Vel: -64 – +63

Положительные значения: высокий показатель силы нажатия приводит к высокой скорости переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкие показатели силы нажатия — к низкой скорости.

Отрицательные значения: высокий показатель силы нажатия приводит к низкой скорости переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкие показатели силы нажатия — к высокой скорости.

0: скорость передачи генератора амплитудной огибающей не меняется, независимо от показателя силы нажатия.

Допустимые значения: 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 разъему FOOT SWITCH [SUSTAIN] на задней панели.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Time (длительность полудемпфера)

Определяет, насколько быстро полностью затухает звук после отпускания клавиши, когда удерживается нажатый ножной контроллер FC3 с включенным параметром Half Damper Switch (переключатель полудемпфера). Этот параметр недоступен, если переключатель полудемпфера отключен.

Допустимые значения: 0–127

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о AEG (генератор амплитудных огибающих) см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

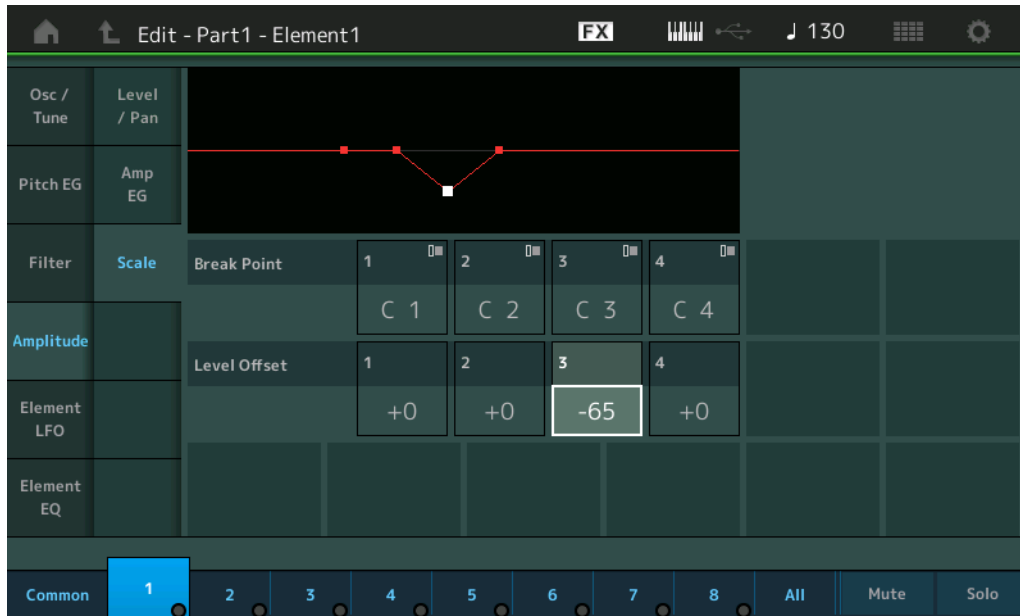
Balance

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Amplitude] → [Scale]



Break Point 1–4 (контрольные точки 1–4)

Определяет контрольные точки шкалы амплитуды путем указания соответствующих номеров нот.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -128 – +127

ПРИМЕЧАНИЕ Примеры настроек для масштабирования амплитуды см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

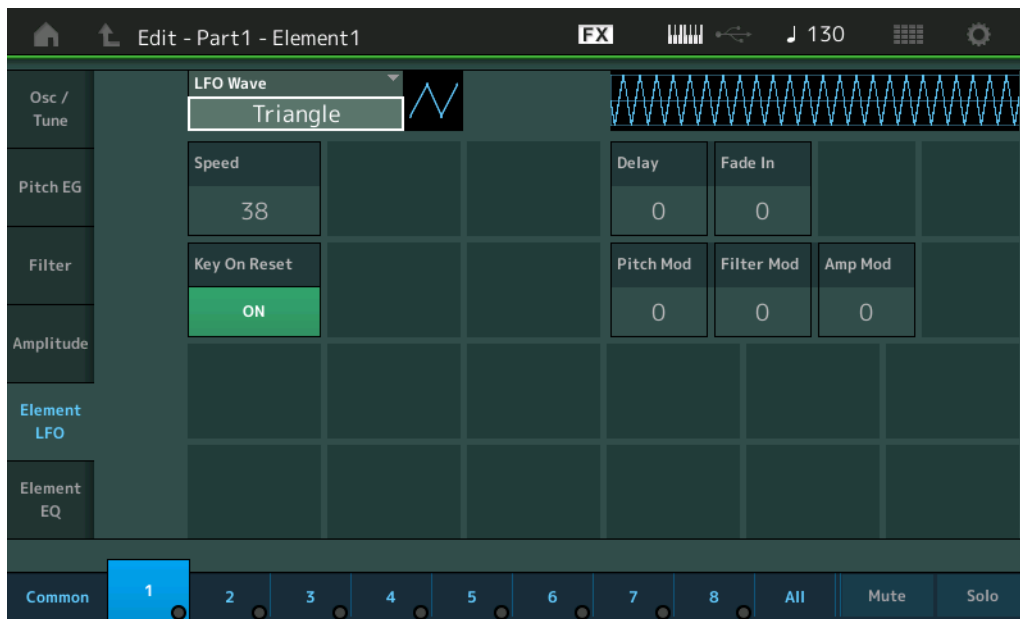
Balance

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Element LFO]



LFO Wave (волна низкочастотного осциллятора)

Служит для выбора волновой формы LFO, используемой для изменения звука.

Допустимые значения: Saw, Triangle, Square



Speed (скорость низкочастотного осциллятора)

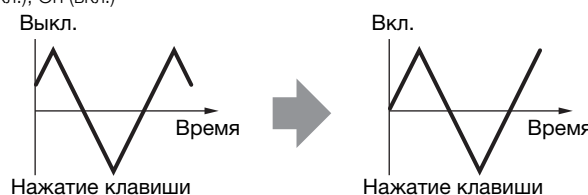
Регулирует скорость (частоту) колебаний низкочастотного осциллятора. Чем больше значение, тем выше скорость.

Допустимые значения: 0–63

Key On Reset (сброс второго низкочастотного осциллятора при каждом нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли сброс низкочастотного осциллятора каждый раз при проигрывании ноты.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)



Delay (время задержки низкочастотного осциллятора)

Определяет задержку между моментом поступления сообщения Note On (нота нажата) и моментом запуска LFO.

Допустимые значения: 0–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Fade In (время усиления низкочастотного осциллятора)

Определяет период времени постепенного усиления эффекта низкочастотного осциллятора (по истечении времени задержки, определяемого параметром Delay (задержка)).

Допустимые значения: 0–127

Pitch Mod (глубина модуляции высоты звука низкочастотного осциллятора)

Определяет величину (глубину), на которую волновая форма LFO изменяет (модулирует) высоту тона звукового сигнала.

Допустимые значения: 0–127

Filter Mod (глубина модуляции фильтра низкочастотного осциллятора)

Определяет величину (глубину), на которую волновая форма LFO изменяет (модулирует) частоту среза фильтра.

Допустимые значения: 0–127

Amp Mod (глубина амплитудной модуляции низкочастотного осциллятора)

Определяет величину (глубину), на которую волновая форма LFO изменяет (модулирует) амплитуду или громкость звукового сигнала.

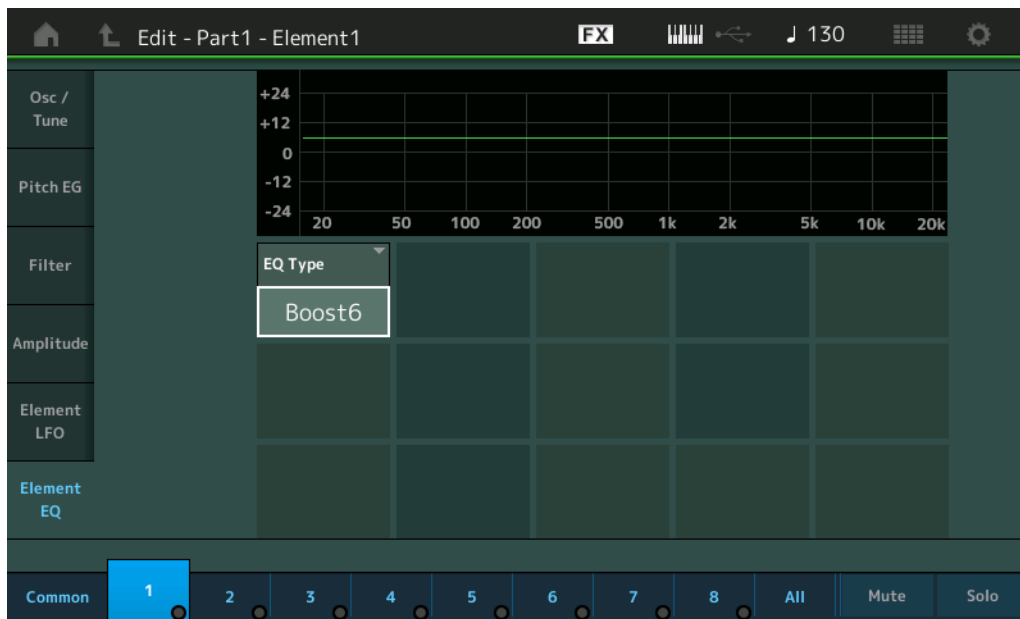
Допустимые значения: 0–127

Element EQ (эквалайзер элемента)

На экране Element EQ (эквалайзер элемента) можно установить параметры каждого элемента, связанные с эквалайзером.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор элемента → [Element EQ]



EQ Type (тип эквалайзера элемента)

Определяет тип эквалайзера.

Допустимые значения: 2 Band (2-полосный), P.EQ (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.

P.EQ: 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.

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

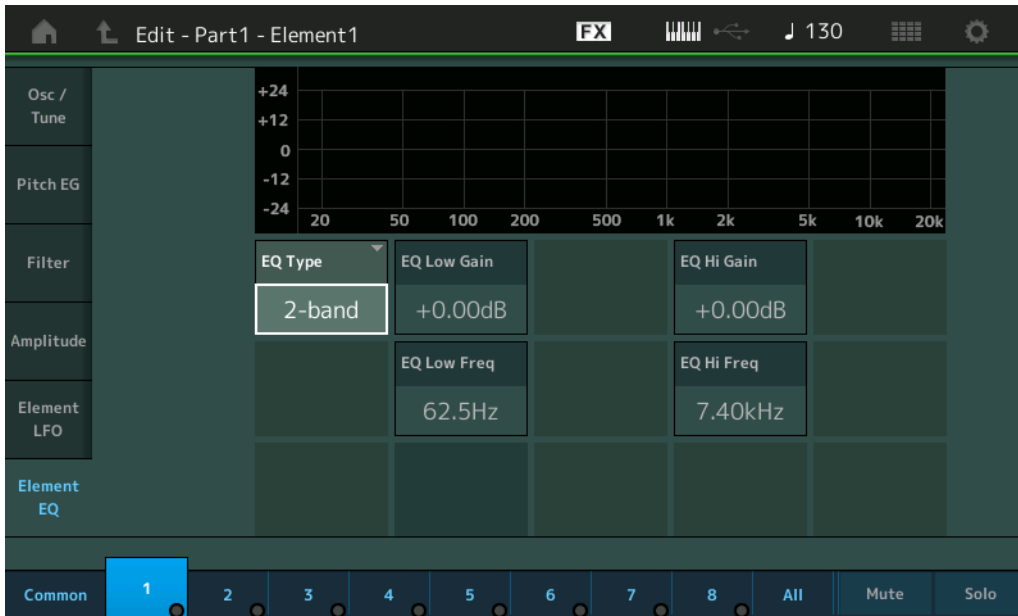
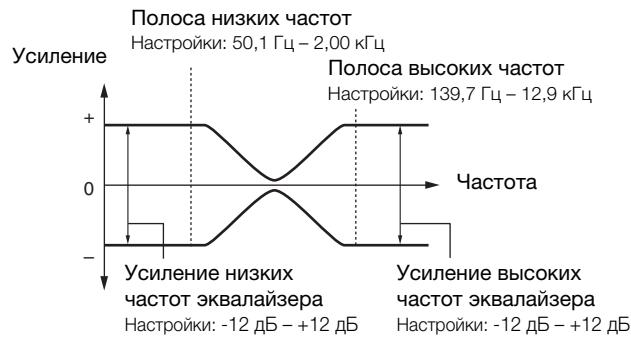
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (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.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Hi Gain (усиление высоких частот эквалайзера элемента)

Определяет уровень усиления для высоких частот.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Low Freq (низкая частота эквалайзера элемента)

Определяет частоту для низких частот.

Допустимые значения: 50,1 Гц – 2,00 кГц

EQ Hi Freq (высокая частота эквалайзера элемента)

Определяет частоту для высоких частот.

Допустимые значения: 139,7 Гц – 12,9 кГц

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

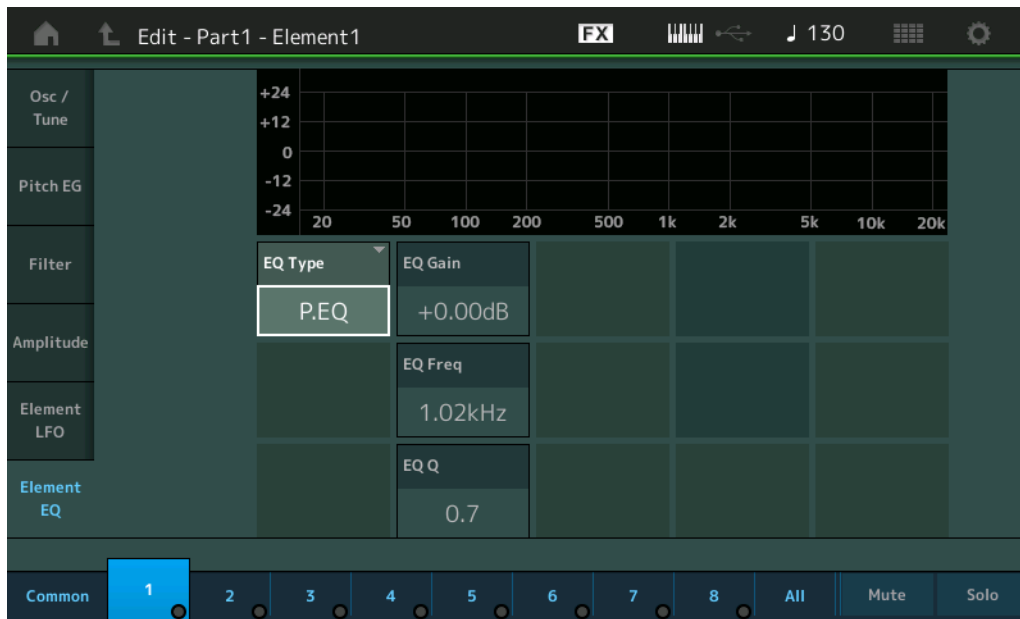
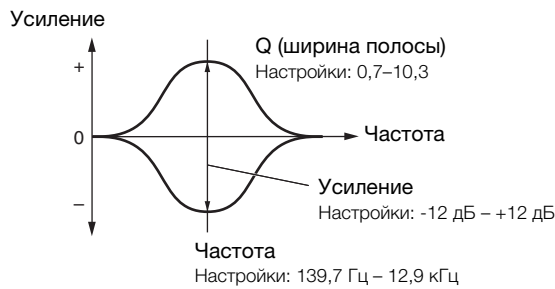
Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (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).

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

EQ Freq (частота эквалайзера элемента)

Определяет частоту для ослабления/усиления.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0,7–10,3

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о структуре эквалайзера см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

Element All (все элементы)

Редактирование обычной партии (AWM2)

Osc (осциллятор)

На экране осциллятора можно задать параметры, связанные с осциллятором, для восьми элементов.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → [All] → [Osc]



SW (переключатель для элемента)

Определяет, активен ли каждый элемент.

Допустимые значения: 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](#).

Допустимые значения: 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 отпущении 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).

Допустимые значения: 1–8

Waveform (имя волновой формы)

Указывает имя волновой формы для каждого элемента.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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».

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: C -2 – G8

Balance (баланс)

На экране Balance (баланс) можно задать параметры, связанные с уровнем, высотой звука и панорамированием, для восьми элементов.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → [All] → [Balance]

	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	110
	7	+0	+0	106	C	127
	8	+0	+0	106	C	113

SW (переключатель для элемента)

Определяет, активен ли каждый элемент.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Coarse (грубая подстройка)

Определяет высоту звука для каждого элемента в полутонах.

Допустимые значения: -48 – +48

Fine (тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждого элемента.

Допустимые значения: -64–63

Cutoff (частота среза)

Определяет частоту среза для каждого элемента.

Допустимые значения: 0–255

Pan (панорама элемента)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для каждого элемента.

Допустимые значения: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

Level (уровень)

Определяет уровень каждого элемента.

Допустимые значения: 0–127

Редактирование обычной партии (AWM2)

Common

Part Settings

General

Pitch

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

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

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).

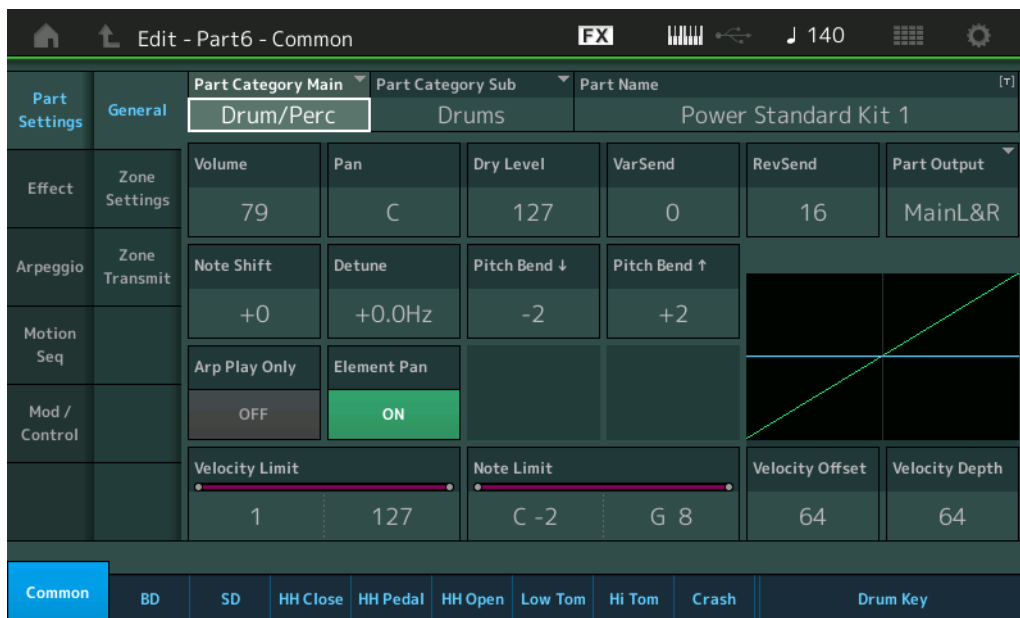
Экран Key Common Edit (Common) (Редактирование общих параметров клавиши (общие))

Part Settings (настройки партии)

General (общие настройки)

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Part Category Main (главная категория партии)

Part Category Sub (подкатегория партии)

Определяют главную категорию и подкатеорию выбранной партии.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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.

Допустимые значения: 0–127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранной партии.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 0–127

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

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).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 0–127

Part Output (выбор выхода партии)

Определяет, какой вывод сигнала используется для выбранной партии.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off, Drum

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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.

Допустимые значения: -24 – +0 – +24

Detune (смещение высоты)

Определяет настройки высоты звука для выбранной партии с шагом в 0,1 Гц.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Element Pan (переключатель панорамы элемента)

Определяет, применяются ли индивидуальные настройки панорамирования для каждой клавиши ударных (выполняемых путем действий: [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши ударных → [Level/Pan] → «Pan»). При значении Off (выкл.) направленность панорамы звучания для каждой клавиши в партии устанавливается по центру.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значение диапазона показателя силы нажатия, в котором работает каждая партия.

Допустимые значения: 1–127

Note Limit (нотный диапазон)

Задаёт границы нотного диапазона для каждой партии путем указания самой низкой и самой высокой ноты.

Допустимые значения: C -2 – G8

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

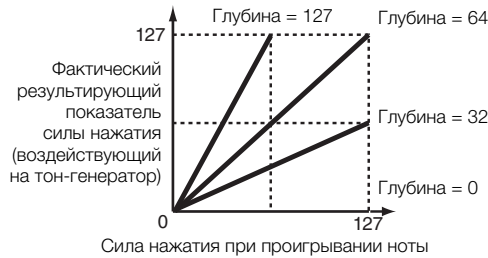
Element EQ

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).

Допустимые значения: 0–127

Параметр Offset (см. ниже) имеет значение 64:

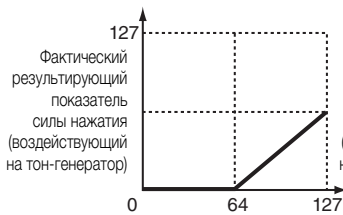


Velocity Offset (смещение чувствительности к силе нажатия клавиши)

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.

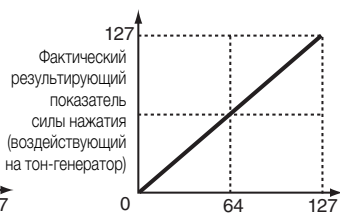
Допустимые значения: 0–127

Когда глубина (выше) = 64 и сдвиг = 32



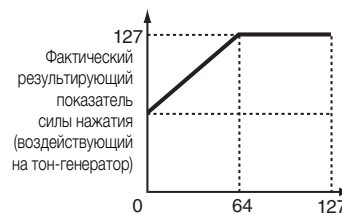
Сила нажатия при проигрывании ноты

Когда глубина (выше) = 64 и сдвиг = 64



Сила нажатия при проигрывании ноты

Когда глубина (выше) = 64 и сдвиг = 96



Сила нажатия при проигрывании ноты

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. 63).

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. 65).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

- ▶ General
- ▶ Zone Settings
- ▶ Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

Effect (эффeкт)

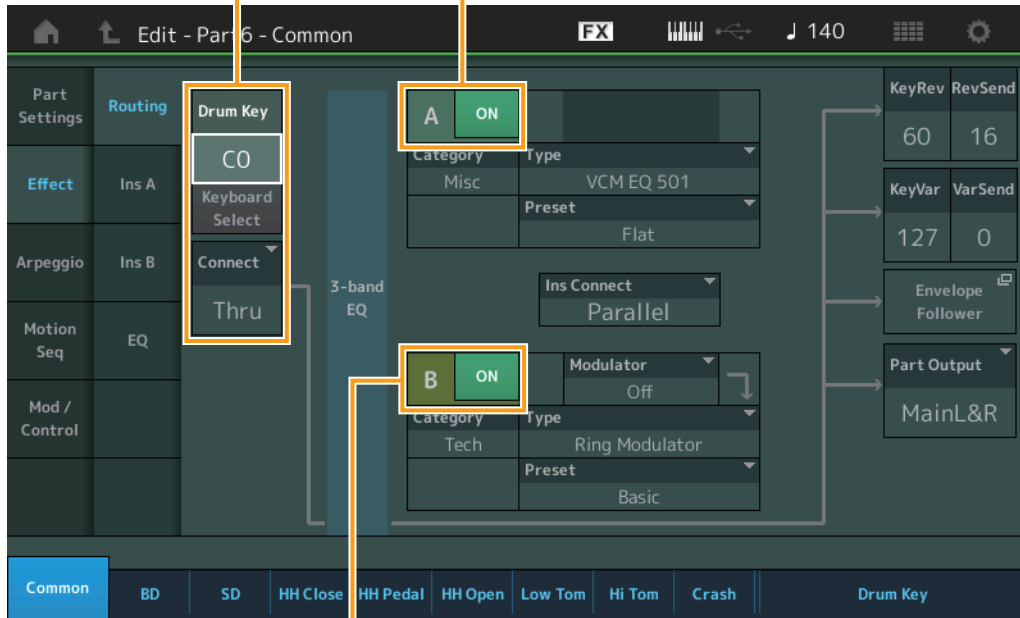
Routing (маршрутизация)

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Переключатель соединения клавиши ударных

Переключатель эффекта вставки



Переключатель эффекта вставки

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

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.

Допустимые значения: Thru (сквозной), InsA (эффeкт вставки A), InsB (эффeкт вставки B)

Insertion FX Switch (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли выбранный эффект вставки A/эффeкт вставки B или нет.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория эффекта)**Type (тип эффекта)**

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

Допустимые значения: список всех встроенных исполнений см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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. 67) для нормальной партии (AWM2).

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-цифровая партия, мастер, выкл.)

Ins Connect (тип подключения вставки)

Определяет маршрутизацию эффекта для компонентов A и B эффектов вставки.

Допустимые значения: Parallel, Ins A→B, Ins B→A (параллельно, эфф. вставки A в эфф. вставки B, эфф. вставки B в эфф. вставки A)

RevSend (передача на реверберацию)

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).

Допустимые значения: 0–127

Part Output (выбор выхода партии)

Определяет специальные параметры вывода для аудиосигнала.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off, Drum

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [USB TO HOST].

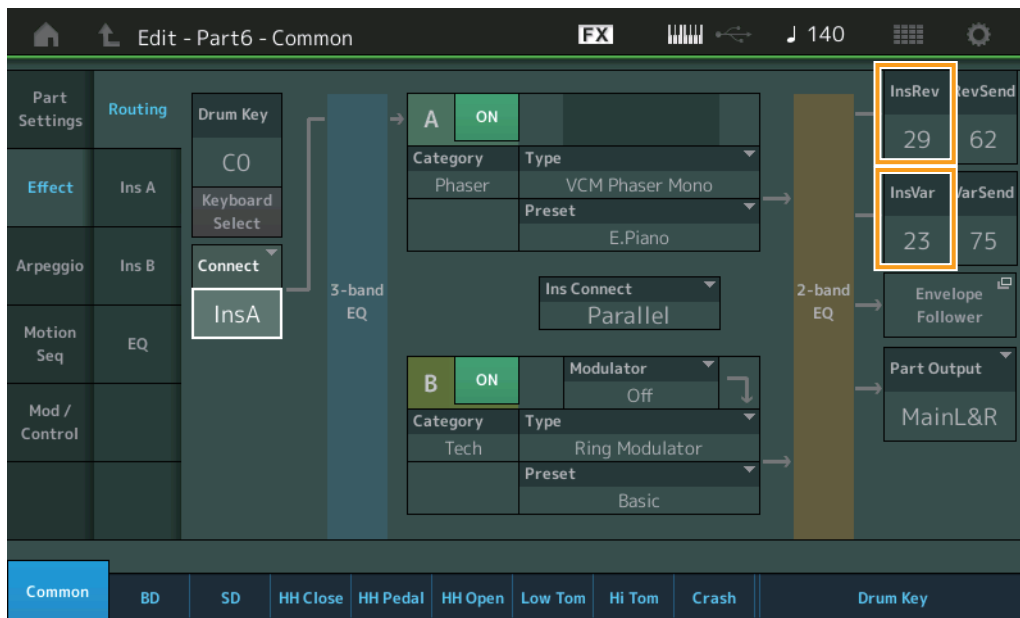
Off (выкл.): отсутствует выход для аудиосигнала партии.

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. 68) 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).

Допустимые значения: 0–127

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

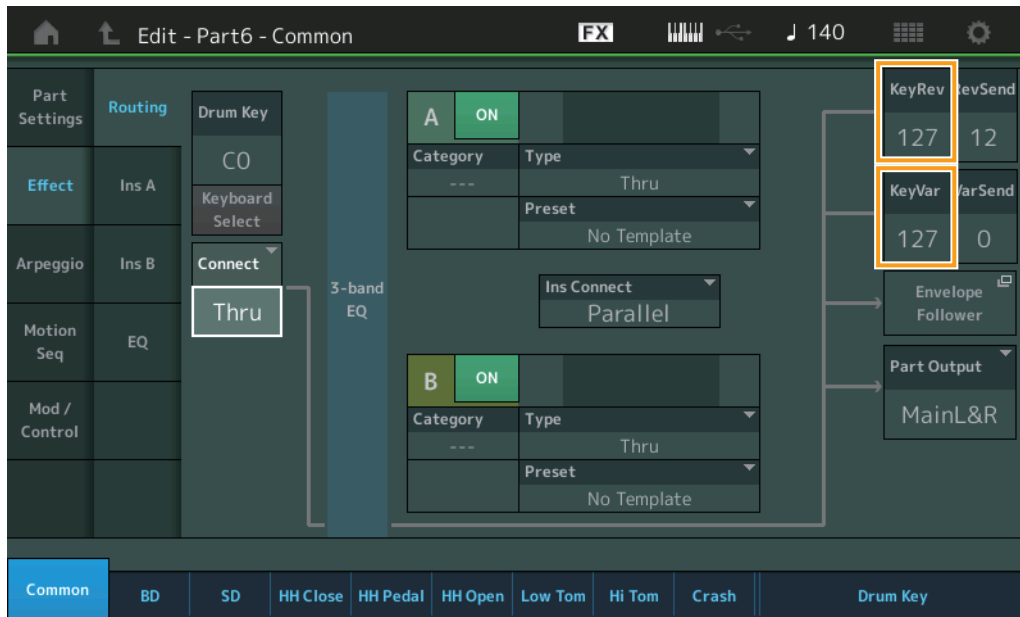
Element EQ

Normal Part (AWM2)

Drum Part

Normal Part (FM-X)

Common/Audio



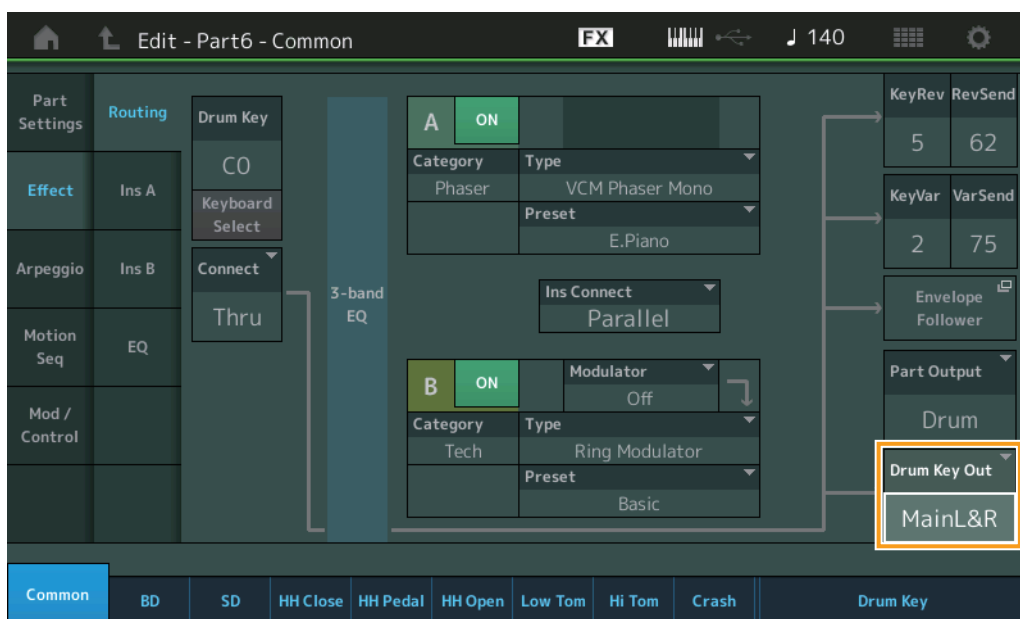
KeyRev (передача реверберации для клавиши ударных)

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 (высокая), а для параметра Part Output/Drum Key Output (вывод партии/вывод клавиши ударных) установлено значение MainL&R (основной L и R).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

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. 69).

EQ (эквалайзер партии)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 70).

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. 73).

Individual (индивидуальные)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 76).

Advanced (дополнительно)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 77), 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.

Допустимые значения: 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. 78).

Lane (дорожка)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 81).

Mod/Control (модуляция/управление)

Control Assign (назначение элементов управления)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 89), 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. 92).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

- ▶ Ins A
- ▶ Ins B
- ▶ EQ

▶ Arpeggio

- ▶ Common
- ▶ Individual
- ▶ Advanced

▶ Motion Seq

- ▶ Common
- ▶ Lane

▶ Mod / Control

- ▶ Control Assign
- ▶ Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

Level / Pan

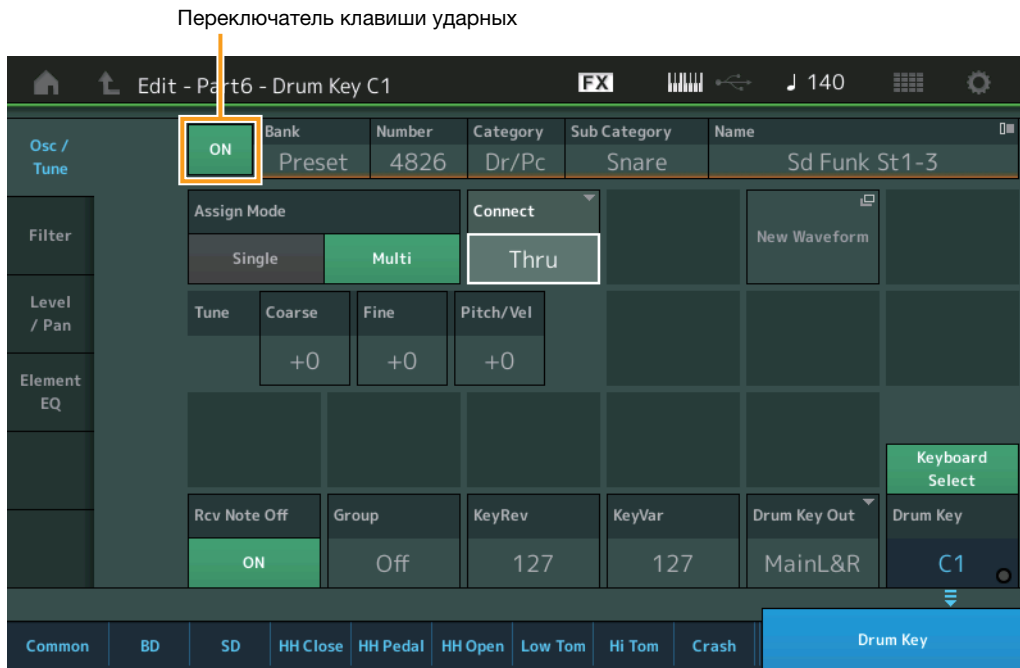
Element EQ

Key Edit (редактирование клавиш)

Osc/Tune (осциллятор/настройка)

На этом экране можно задать параметры, связанные с осциллятором для каждой клавиши партии ударных.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши → [Osc/Tune]



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.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Drum Key Switch (переключатель клавиши ударных)

Переключатель клавиши определяет, используется ли выбранная в настоящий момент клавиша ударных.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Assign Mode (режим назначения клавиш)

Определяет метод воспроизведения, когда одинаковые ноты непрерывно поступают без соответствующих сообщений note off (нота отпущена).

Допустимые значения: Single (один раз), Multi (мульти)

Single (один раз): 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.

Допустимые значения: Thru (сквозной), InsA (эффект вставки A), InsB (эффект вставки B)

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

▶ Osc / Tune

Filter

Level / Pan

Element EQ

New Waveform (новая волновая форма)

Загружает аудиоданные, хранящиеся на флеш-накопителе USB, в виде волновой формы. Дополнительные сведения о загрузке см. в разделе «Загрузка» (стр. 174).

После загрузки волновой формы станет доступен параметр Edit Waveform (редактирование волновой формы). Дополнительную информацию о параметре Edit Waveform (редактирование волновой формы) см. на стр. 96.

Coarse (грубая подстройка)

Определяет высоту звука для каждой волны клавиши ударных в полутонах.

Допустимые значения: -48 – +48

Fine (тонкая настройка)

Определяет тонкую настройку высоты звука для каждой волны клавиши ударных.

Допустимые значения: -64–63

Pitch/Vel (чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука выбранной клавиши ударных регулируется силой нажатия.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: Off (выкл.), 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).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Drum Key (клавиша ударных)

Указывает выбранную клавишу ударных.

Допустимые значения: C0–C6

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

► Osc / Tune

Filter

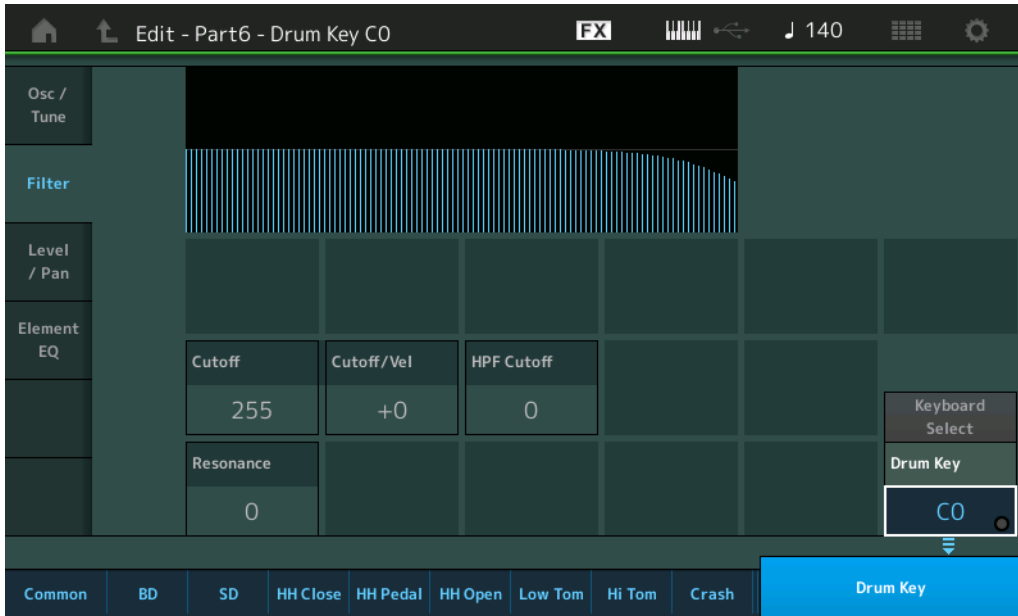
Level / Pan

Element EQ

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши → [Filter]



Cutoff (частота среза фильтра низких частот)

Задаёт частоту среза для фильтра низких частот.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -64 – +63

Resonance (резонанс фильтра низких частот)

Задаёт величину резонанса (гармонического акцентирования), применяемого к сигналу на частоте среза.

Допустимые значения: 0–127

HPF Cutoff (частота среза фильтра высоких частот)

Задаёт частоту среза фильтра высоких частот.

Допустимые значения: 0–255

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

▶ Filter

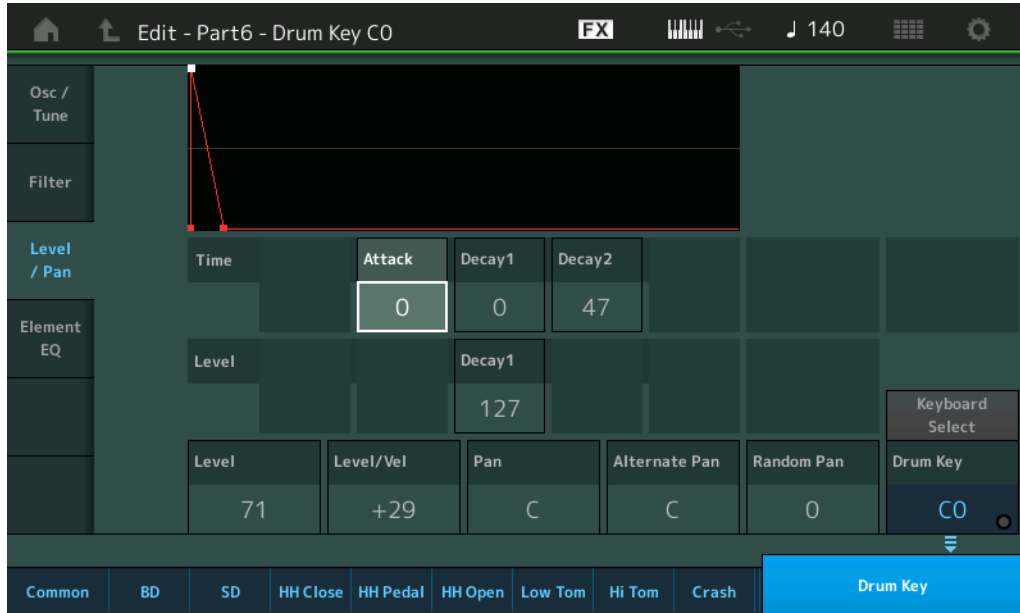
Level / Pan

Element EQ

Level/Pan (уровень/панорама)

На этом экране можно установить параметры уровня и панорамы для каждой клавиши ударных.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор клавиши → [Level/Pan]

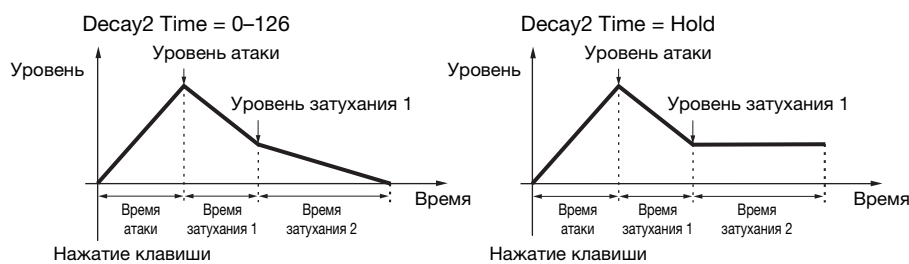


Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Attack (атака)	Decay1 (затухание1)	Decay2 (затухание2)
Time (время)	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2
Level (уровень)	–	Уровень затухания 1	–

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Level/Vel (чувствительность уровня к силе нажатия)

Определяет реакцию выходного уровня клавиши ударных на показатель силы нажатия.

Допустимые значения: -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.

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

Element EQ

Pan (панорама)

Задаёт стереофоническую направленность панорамы звучания для каждой клавиши ударных. Также может использоваться как базовая направленность панорамы звучания для параметров Alternate и Random.

Допустимые значения: L63 (крайняя левая) – C (по центру) – R63 (крайняя правая)

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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. 114).

Drum Part Edit

Common

Part Settings

General

Zone Settings

Zone Transmit

Effect

Routing

Ins A

Ins B

EQ

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Control Assign

Receive SW

Key

Osc / Tune

Filter

▶ Level / Pan

▶ Element EQ

Экран 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))

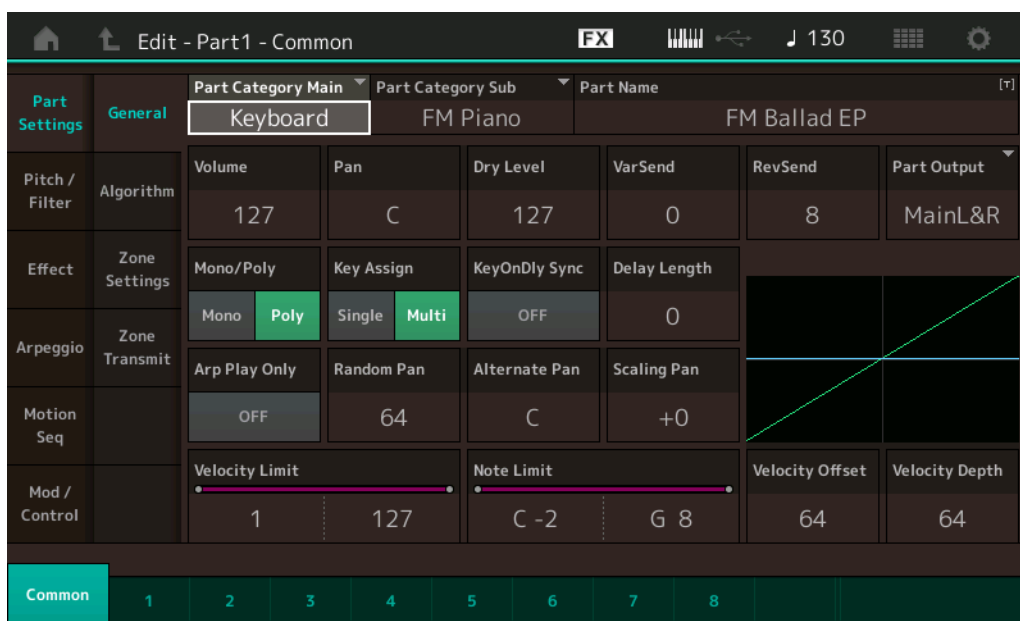
Part Settings (настройки партии)

General (общие)

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

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]



Большинство параметров — те же, что и параметры на экране Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 58), 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: L64 – C – R63

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

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.

Допустимые значения: -64 – +0 – +63

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

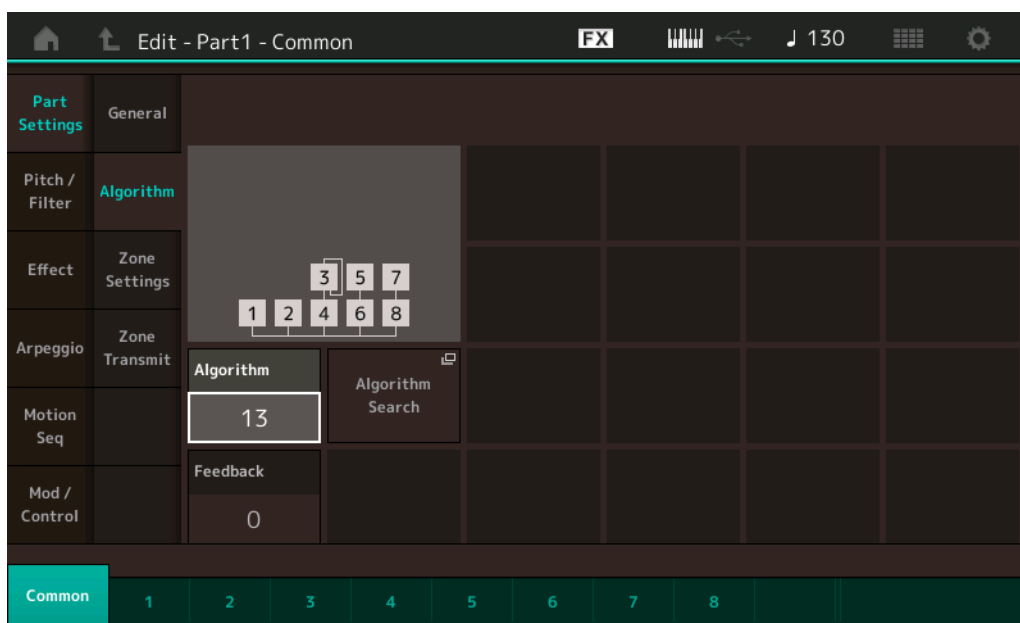
Допустимые значения: 1/16, 1/8 Tri. (триоль из восьмых), 1/16 с точкой (шестнадцатые с точкой), 1/8, 1/4 Tri. (триоли из четвертей), 1/8 с точкой (восьмые с точкой), 1/4, 1/2 Tri. (триоли из вторых), 1/4 с точкой (четверти с точкой), 1/2, Whole Tri. (триоли из целых), 1/2 с точкой (половинные ноты с точкой), 1/4 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)

Algorithm (алгоритм)

На этом экране можно задать алгоритм, который определяет порядок операторов и то, как генерируется FM-звук (частотная модуляция).

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Algorithm]



Algorithm (номер алгоритма)

Изменяет алгоритмы.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

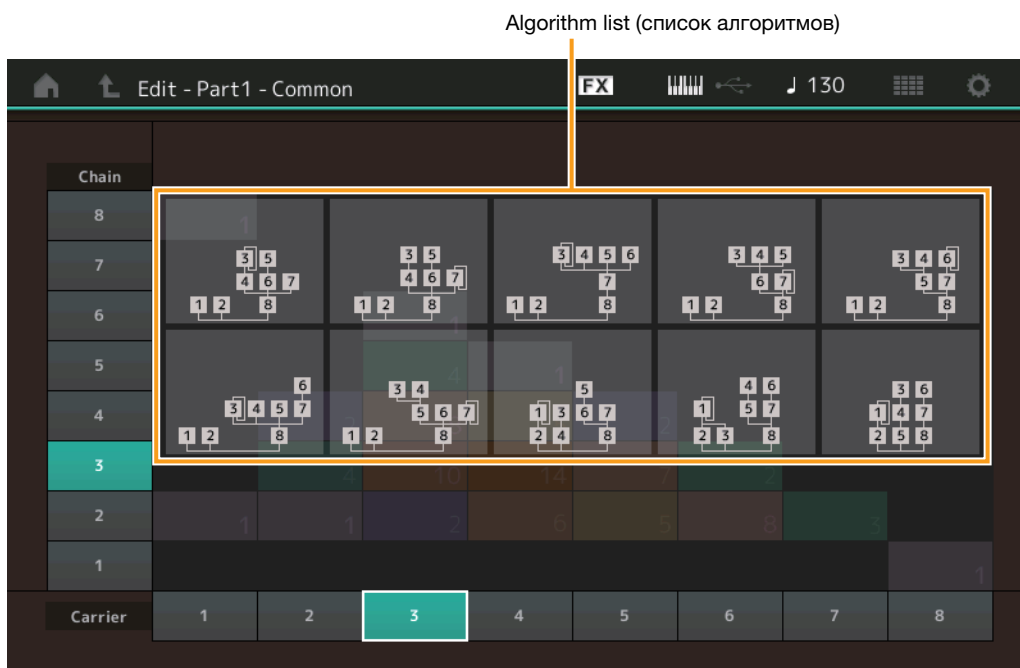
Feedback (уровень обратной связи)

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

Допустимые значения: 0–7

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.



Chain (цепочка)

Фильтрует алгоритмы по максимальной длине последовательно соединенных операторов.

Допустимые значения: 1–8

Carrier (несущая форма)

Фильтрует алгоритмы по числу несущих форм.

Допустимые значения: 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. 63).

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. 65).

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Pitch/Filter (высота звука/фильтр)

Pitch (высота звука)

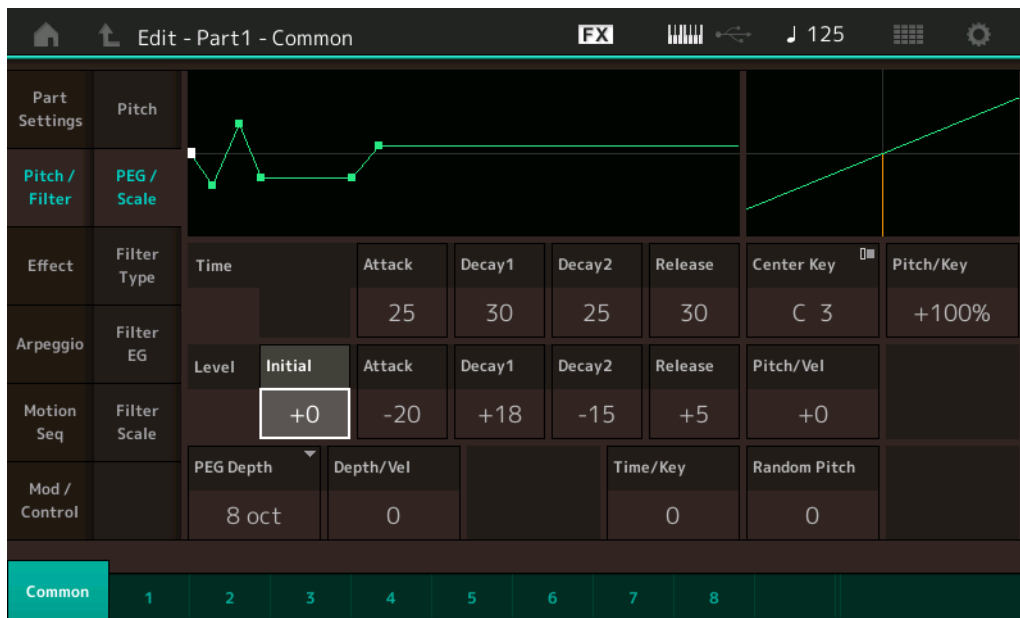
Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 60), за исключением того, что параметр Legato Slope (спад легато) недоступен.

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 строи для партий.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [PEG/Scale]



Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Initial (исходный)	Attack (атака)	Decay1 (затухание1)	Decay2 (затухание2)	Release (концевое затухание)
Time (время)	–	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания
Level (уровень)	Уровень удержания	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания

Допустимые значения: Time (время): 0–99

Level (уровень): -50 – +50

PEG Depth (глубина генератора огибающей высоты)

Определяет диапазон высоты звука генератора огибающей высоты.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–7

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

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 Pitch EG. Параметр Center Key (C3) используется как основная высота звука для данного параметра.

Допустимые значения: 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.

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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: C -2 – G8

Pitch/Vel (чувствительность высоты звука к силе нажатия)

Определяет, как высота звука реагирует на показатель силы нажатия.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 0–127

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о PEG (генераторе огибающей высоты) см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Filter Type (тип фильтра)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 100).

Filter EG (генератор огибающих фильтра)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 105).

Filter Scale (шкала фильтра)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Edit (редактирование параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 107).

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

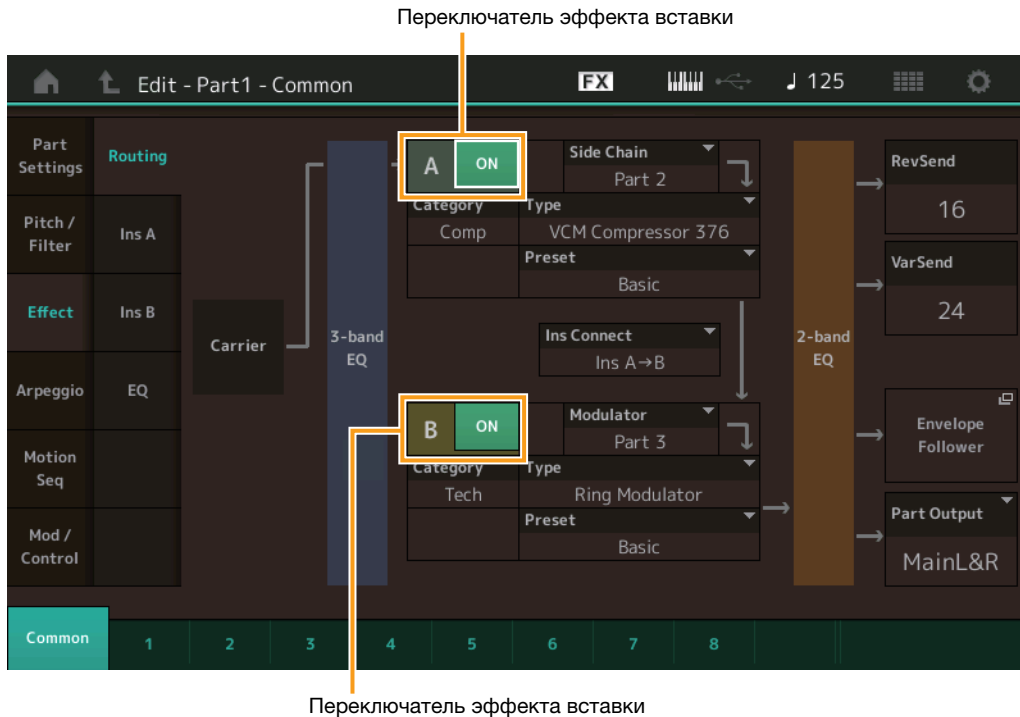
Effect (эффект)

Routing (маршрутизация)

На экране маршрутизации можно определить подключения эффектов к партиям.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]



Insertion FX Switch (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки A или B.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория эффекта)

Type (тип эффекта)

Определяет категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

Допустимые значения: список всех встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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. 67) для нормальной партии (AWM2).

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-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. 19) главы «Основная структура».

Допустимые значения: 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 или B на эффект реверберации.

Допустимые значения: 0–127

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Var Send (передача вариации)

Уровень передачи сигнала, передаваемого из эффекта вставки А или В на эффект вариации.

Допустимые значения: 0–127

Part Output (выбор выхода партии)

Определяет конкретный аудиовыход.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB Stereo, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off (главный L&R, назначаемый L&R, USB Stereo, назначаемый L, назначаемый R, USB1–30, выкл.)

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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. 69).

EQ (эквалайзер партии)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 70).

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. 73).

Individual (индивидуальные)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 76).

Advanced (дополнительно)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 77).

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. 78).

Lane (дорожка)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 81).

Экран редактирования 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

▶ Arpeggio

▶ Common

▶ Individual

▶ Advanced

▶ Motion Seq

▶ Common

▶ Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

Mod/Control (модуляция/управление)

Part LFO (LFO (низкочастотный осциллятор) партии)

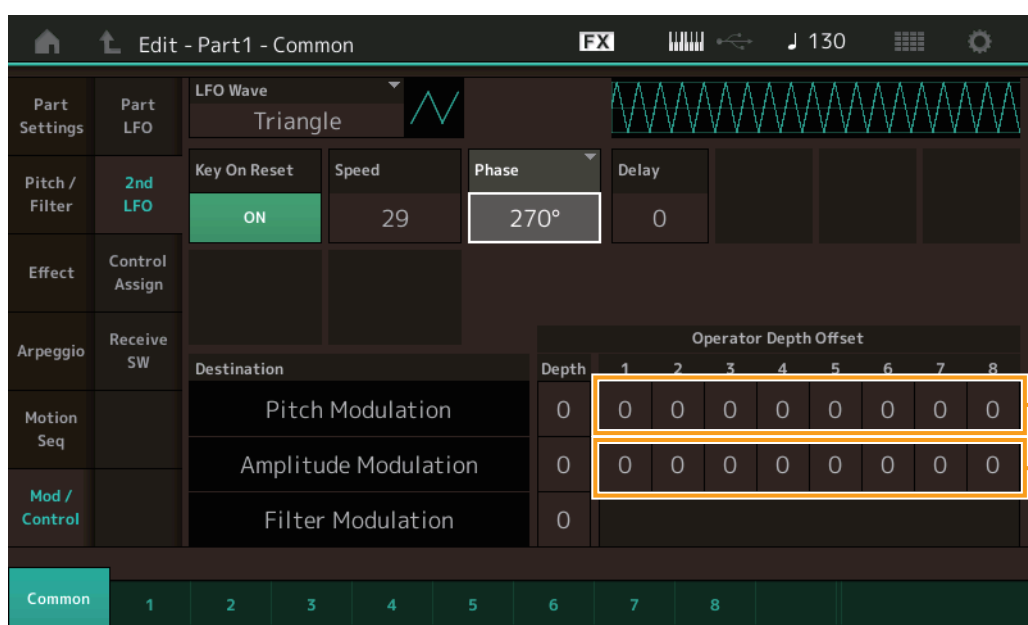
Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для нормальных партий, также известных как AWM2 (стр. 85), за исключением того, что значения настройки параметра Destination (назначение) отличаются, и того, что параметр Element Phase Offset (смещение фазы элемента низкочастотного осциллятора) недоступен. Подробнее о настраиваемых значениях см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

2nd LFO (2-й LFO (низкочастотный осциллятор))

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [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)

LFO Wave (форма волны второго низкочастотного осциллятора)

Служит для выбора волновой формы второго низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: Triangle (треугольник), Saw Down (пила с зубцами вниз), Saw Up (пила с зубцами вверх), Square (прямоугольник), Sine (синус), S/H (сэмпл и стабилизация)

ПРИМЕЧАНИЕ Если 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Speed (скорость второго низкочастотного осциллятора)

Регулирует скорость (частоту) колебаний второго низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: 0–99

Phase (фаза второго низкочастотного осциллятора)

Точка начальной фазы для волны второго низкочастотного осциллятора при его сбросе.

Допустимые значения: 0°, 90°, 180°, 270°

Delay (время задержки второго низкочастотного осциллятора)

Определяет задержку между моментом нажатия клавиши на клавиатуре и моментом запуска второго низкочастотного осциллятора.

Допустимые значения: 0–99

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–99

Pitch Modulation Operator Depth Ratio

(коэффициент глубины оператора модуляции высоты звука вторым низкочастотным осциллятором)

Регулирует величину (глубину), определяемую параметром 2nd LFO Pitch Modulation Depth (глубина модуляции высоты звука вторым низкочастотным осциллятором) для каждого оператора.

Допустимые значения: 0–7

Amplitude Modulation Operator Depth Ratio

(коэффициент глубины оператора модуляции амплитуды)

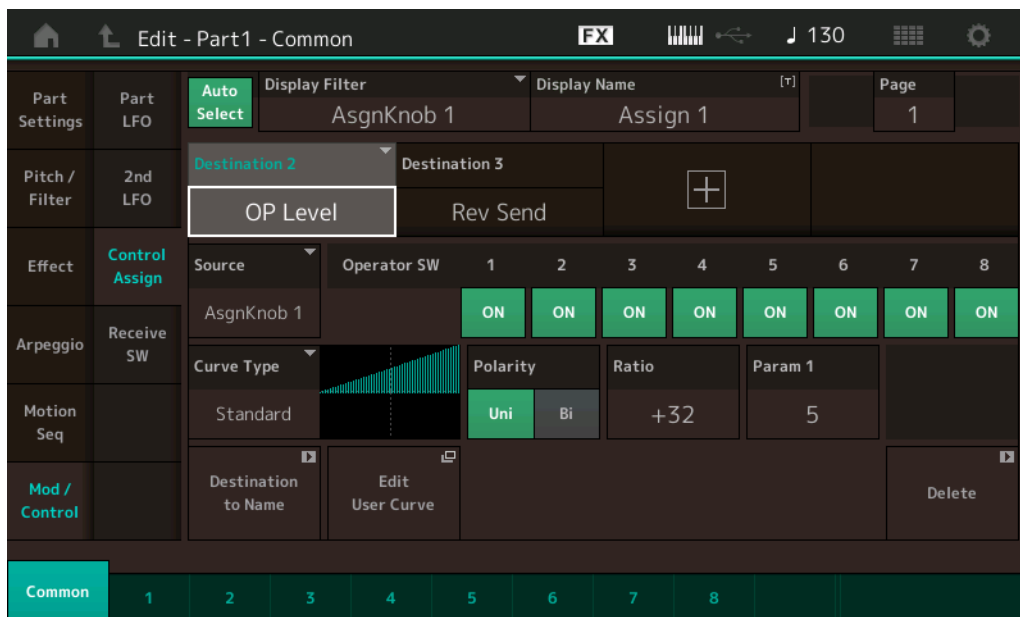
Регулирует величину (глубину), определяемую параметром 2nd LFO Amplitude Modulation Depth (глубина модуляции амплитуды звука вторым низкочастотным осциллятором) для каждого оператора.

Допустимые значения: 0–7

Control Assign (назначение элементов управления)

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [Control Assign]



Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 89), за исключением того, что настраиваемые значения параметра Destination (назначение) отличаются. Подробнее о настраиваемых значениях см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Также на данном экране отображается следующий параметр.

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

▶ 2nd LFO

▶ Control Assign

Receive SW

Operator

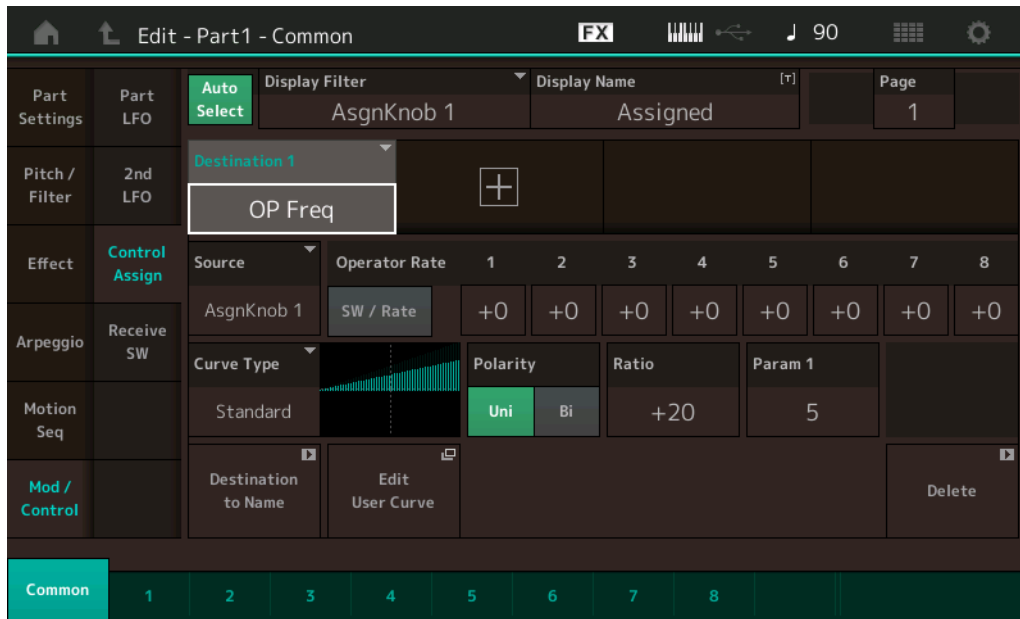
Form / Freq

Level

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).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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. 92).

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

▶ Control Assign

▶ Receive SW

Operator

Form / Freq

Level

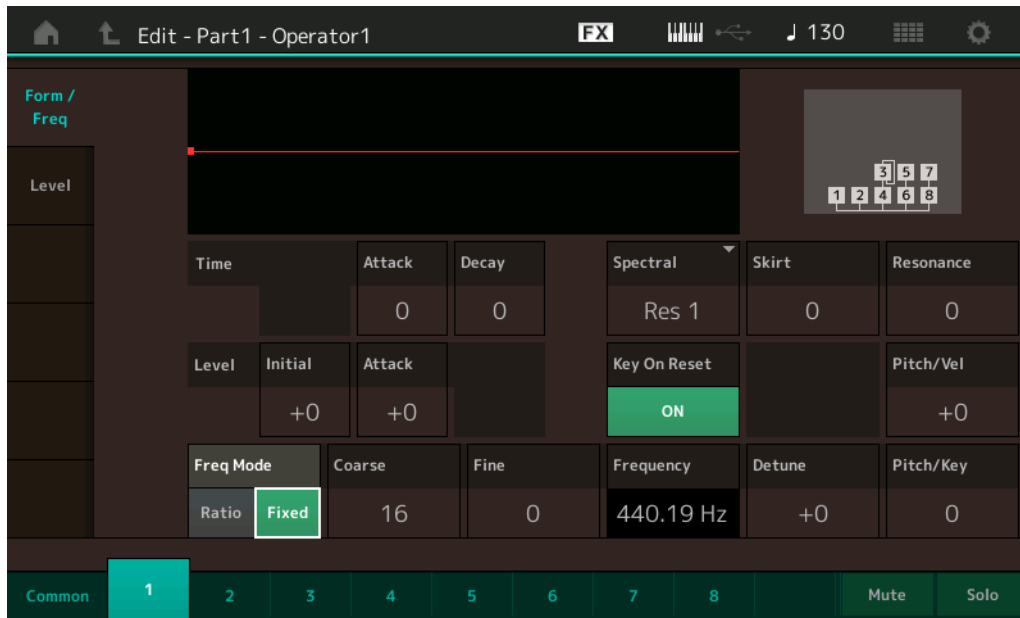
Экран Operator Edit (Operator) (редактирование оператора)

Экран редактирования обычной партии (FM-X)

Form/Freq (форма/частота)

На этом экране можно выполнить настройки формы волны и частоты для операторов.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Form/Freq]



Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Initial (исходный)	Attack (атака)	Decay (затухание)
Time (время)	–	Время атаки	Время затухания
Level (уровень)	Начальный уровень	Уровень атаки	–

Допустимые значения: Time (время): 0–99
Level (уровень): -50 – +50

Spectral (спектральная форма)

Определяет «спектральную форму» для выбранного оператора.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: 0–99

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

Arpeggio

- Common
- Individual
- Advanced

Motion Seq

- Common
- Lane

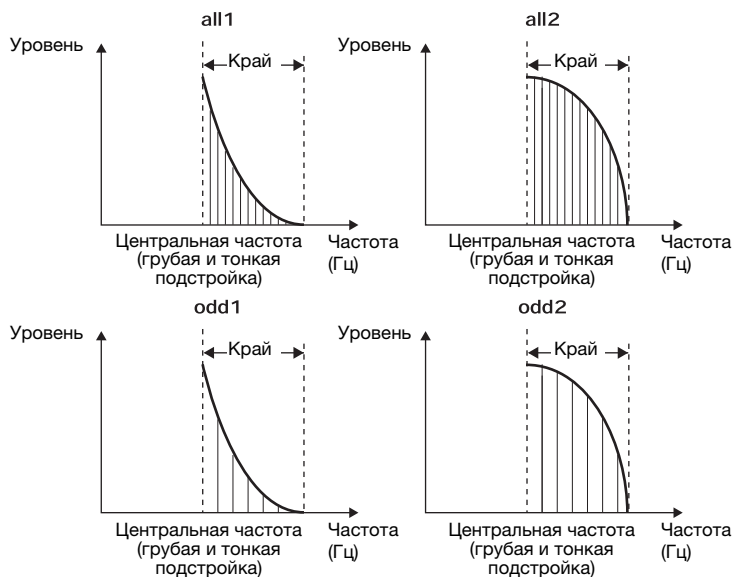
Mod / Control

- Part LFO
- 2nd LFO
- Control Assign
- Receive SW

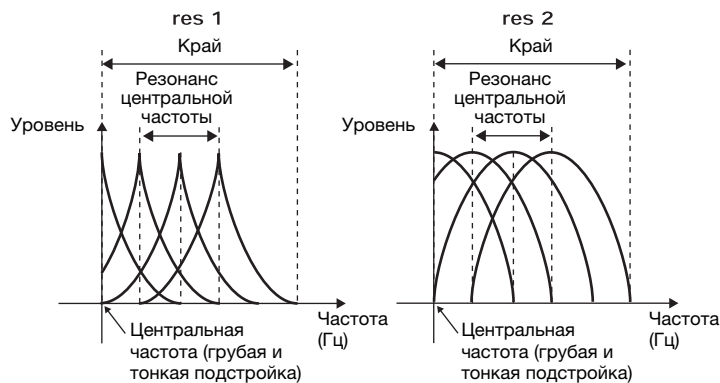
Operator

- ▶ Form / Freq
- Level

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 простая 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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: Ratio, Fixed (коэффициент, фиксированный)

Ratio: определяет выходную высоту звука путем определения ноты, которая нажимается на клавиатуре.

Fixed: задает значение высоты путем установки параметров Coarse (грубая подстройка) и Fine (тонкая подстройка).

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

Level

Coarse (грубая подстройка)

Определяет высоту звука каждого оператора.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: 0–99

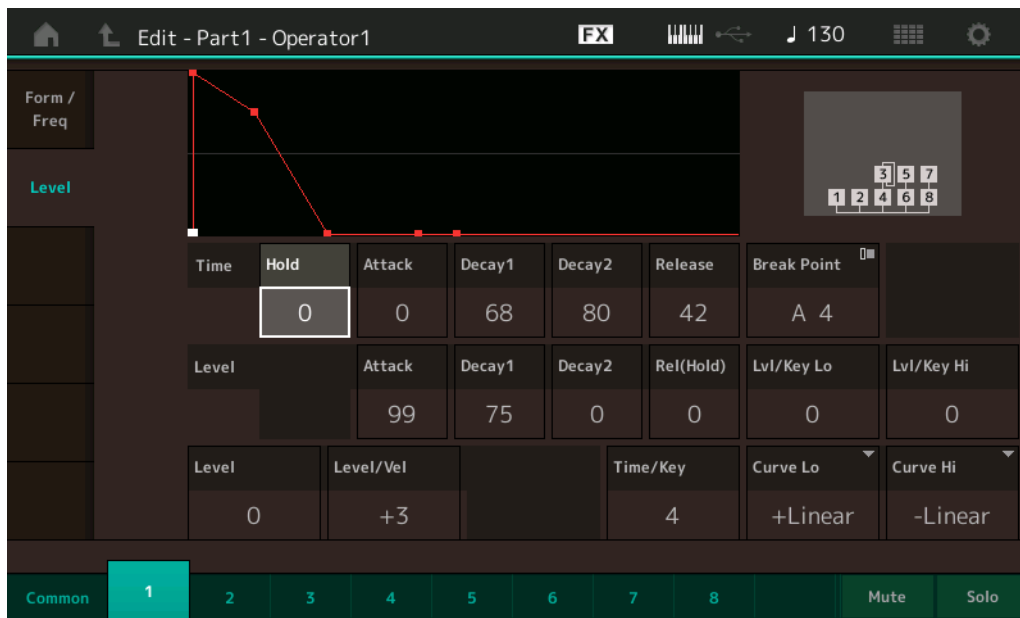
0: все ноты имеют одинаковую высоту звука, определенную параметрами Coarse (грубая подстройка) и Fine (тонкая подстройка).

99: интервал высоты звука соседних нот составляет один полутон.

Level (уровень)

На этом экране можно выполнить настройки громкости для оператора.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → Выбор оператора → [Level]



Полные названия доступных параметров в том виде, как они отображаются на экране, приведены в расположенной ниже таблице.

	Hold (удержание)	Attack (атака)	Decay1 (затухание1)	Decay2 (затухание2)	Release (концевое затухание)
Time (время)	Время удержания	Время атаки	Время затухания 1	Время затухания 2	Время конечного затухания
Level (уровень)	–	Уровень атаки	Уровень затухания 1	Уровень затухания 2	Уровень конечного затухания (удержания)

Допустимые значения: Time (время): 0–99

Level (уровень): 0–99

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator

▶ Form / Freq

▶ Level

Level (уровень оператора)

Определяет уровень выходного сигнала оператора.

Допустимые значения: 0–99

Level/Vel (чувствительность уровня к силе нажатия)

Определяет реакцию выходного уровня сигнала оператора на показатель силы нажатия.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: A-1–C8

Curve Lo (низкая кривая)**Curve Hi (высокая кривая)**

Определяет кривую для изменения амплитуды.

Допустимые значения: -Linear (отрицательная линейная), -Exp (отрицательная экспоненциальная), +Exp (положительная экспоненциальная), +Linear (положительная линейная)

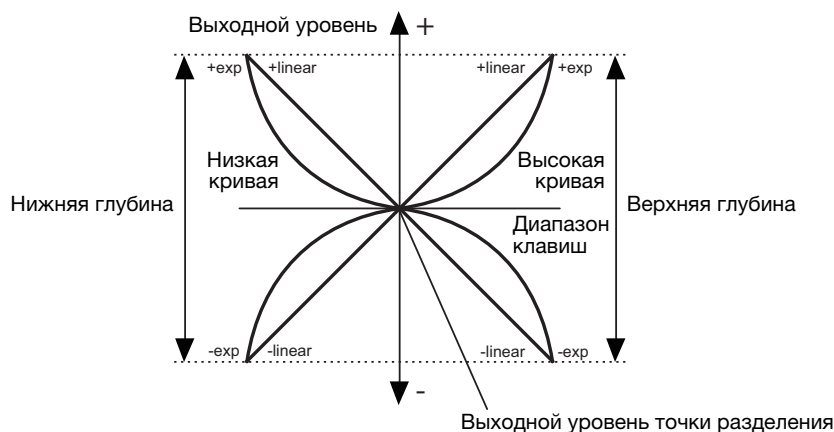
Lvl/Key Lo (нижняя глубина)**Lvl/Key Hi (высокая глубина)**

Определяет степень изгиба кривой (выше).

Допустимые значения: 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.

Экран редактирования 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

Arpeggio

Common

Individual

Advanced

Motion Seq

Common

Lane

Mod / Control

Part LFO

2nd LFO

Control Assign

Receive SW

Operator**Form / Freq**

▶ Level

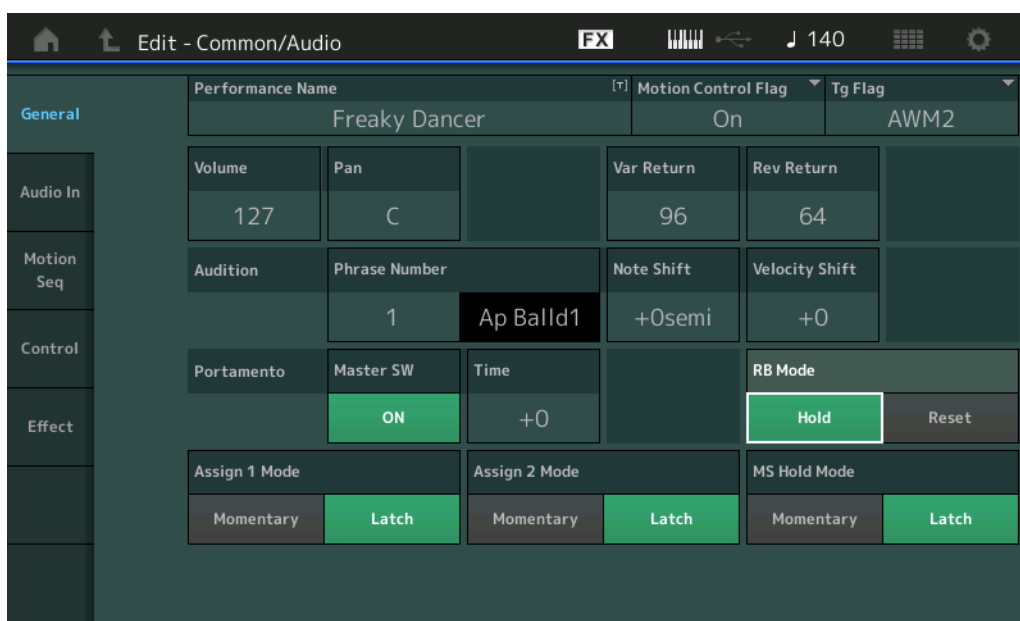
Функция Common/Audio Edit (Общие/Редактирование аудио) (Common/Audio)

Исполнение может включать до 16 партий. На экране Common/Audio Edit (Общие/Редактирование аудио) можно задать параметры для всего исполнения и аудиопартий.

General (Общие параметры)

На этом экране можно настроить разные параметры исполнения.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [General]



Performance Name (название исполнения)

Определяет название для выбранного исполнения. Название исполнения может содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символического 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. 26). Исполнение можно отфильтровать по критерию MC на экране Performance Category Search (поиск категории исполнения) (стр. 161).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Tg Flag (флаг тон-генератора)

Определяет атрибут тон-генератора для выбранного исполнения. Значок с именем выбранного тон-генератора отображается на экране Performance Play (воспроизведение исполнения) (стр. 26). Исполнение можно отфильтровать по критерию AWM2/FM/FM-X+AWM2 на экране Performance Category Search (поиск категории исполнения) (стр. 161).

Допустимые значения: AWM2, FM-X, AWM2+FM-X

Volume (громкость исполнения)

Определяет уровень выходного сигнала для выбранного исполнения.

Допустимые значения: 0–127

Pan (панорама)

Определяет стереофоническую направленность панорамы звучания для выбранного исполнения.

Допустимые значения: L63 – C – R63

Var Return (сигнал после применения вариации)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта вариации.

Допустимые значения: 0–127

Common/Audio Edit

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

Rev Return (сигнал после применения реверберации)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта реверберации.

Допустимые значения: 0–127

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.

Допустимые значения: 1–850

Note Shift (сдвиг ноты прослушиваемой фразы)

Определяет значение высоты звука (транспонирование нот) для прослушиваемой фразы в полутонах.

Допустимые значения: -24 – +24 (в полутонах)

Velocity Shift (сдвиг прослушиваемой фразы по силе нажатия)

Определяет чувствительность прослушиваемой фразы к силе нажатия.

Допустимые значения: -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.).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Portamento Time (длительность портаменто)

Определяет время изменения высоты звука или скорость при применении портаменто.

Допустимые значения: -64 – +63

RB Mode (режим ленточного контроллера)

Определяет реакцию ленточного контроллера при отпускании.

Допустимые значения: Hold (удержание), Reset (сброс)

Hold: при значении Hold, когда с ленточного контроллера убирается палец, сохраняется значение, соответствующее последнему положению контакта.

Reset: при значении Reset, когда с ленточного контроллера убирается палец, автоматически возвращается значение, соответствующее центральному положению.

Assign 1 Mode/Assign 2 Mode (Assignable Switch 1 Mode/Assignable Switch 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).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Common/Audio Edit

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

Audio In (аудиовход)

Mixing (микширование)

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).

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing]



A/D In Input Mode/Digital In Input Mode (A/D Part Input Mode/Digital Part 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).

Допустимые значения: 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 (A/D Part Volume/Digital Part Volume — Громкость A/Ц партии/Громкость цифровой партии)

Определяет уровень выходного сигнала для A/Ц партии/цифровой партии.

Допустимые значения: 0–127

Pan (A/D Part Pan/Digital Part Pan — Панорамирование A/Ц партии/Панорамирование цифровой партии)

Определяет стереопозицию панорамирования A/Ц партии/цифровой партии.

Допустимые значения: L63 – C – R63

Dry Level (A/D Part Dry Level/Digital Part 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.

Допустимые значения: 0–127

Common/Audio Edit

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

Var Send (A/D Part Variation Send / Digital Part Variation 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 при задании для параметра Part Output (вывод партии) значения MainL&R.

Допустимые значения: 0–127

Rev Send (A/D Part Reverb Send/Digital Part Reverb Send — Передача реверберации на A/Ц партию/Передача реверберации на цифровую партию)

Уровень передачи сигнала A/Ц партии/цифровой партии, передаваемого на эффект реверберации. Параметр доступен только при задании для параметра Part Output (вывод партии) значения MainL&R.

Допустимые значения: 0–127

Output Select (выбор выхода партии для A/Ц партии/выбор выхода партии для цифровой партии)

Определяет специальные параметры вывода для A/Ц партии/цифровой партии.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [USB TO HOST].

Off (выкл.): отсутствует выход для аудиосигнала партии.

Common/Audio Edit

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

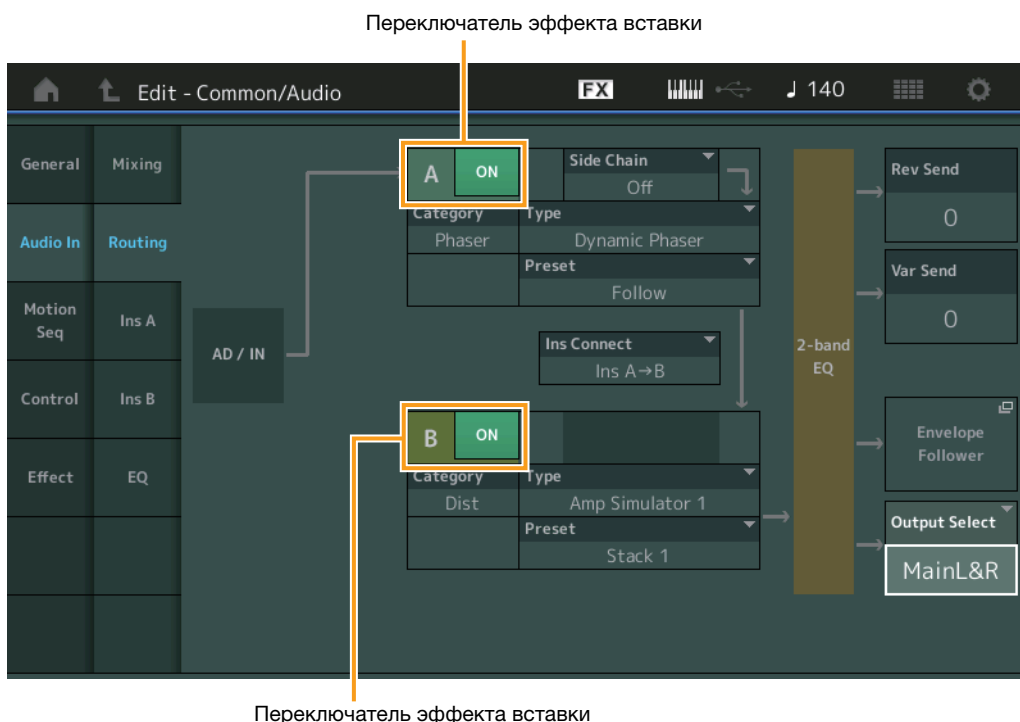
Master FX

Master EQ

Routing (маршрутизация)

На экране маршрутизации можно определить подключение эффектов к аналогово-цифровой партии.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]



Insertion FX Switch (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки A или B.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория эффекта)

Type (тип эффекта)

Определяет категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: Подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (Предустановленные)

Позволяет вызывать 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.

Допустимые значения: список всех встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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. 67).

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-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. 19) главы «Основная структура».

Допустимые значения: 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 при задании для параметра Part Output (вывод партии) значения MainL&R.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Envelope Follower (повторитель огибающей)

Отображение экрана Envelope Follower (повторитель огибающей). Дополнительные сведения см. на экране Routing (маршрутизация) (стр. 68) 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.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1–30, Off

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [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. 69).

EQ (эквалайзер)

Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 70), за исключением того, что 3-band EQ (трехполосный эквалайзер) недоступен.

Common/Audio Edit

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

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.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Motion Seq] → [Common]



Common/Audio Edit

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

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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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).

Допустимые значения: -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.

Допустимые значения: -64 – +63

Random (случайный порядок секвенсора движения A/C партии)

Определяет рамки, в которых случайно изменяется значение шага последовательности движения для партии A/C партии. Подробнее о функции Random см. в разделе «Быстрое редактирование» (стр. 32).

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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).

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

Common/Audio Edit

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

Lane (дорожка)

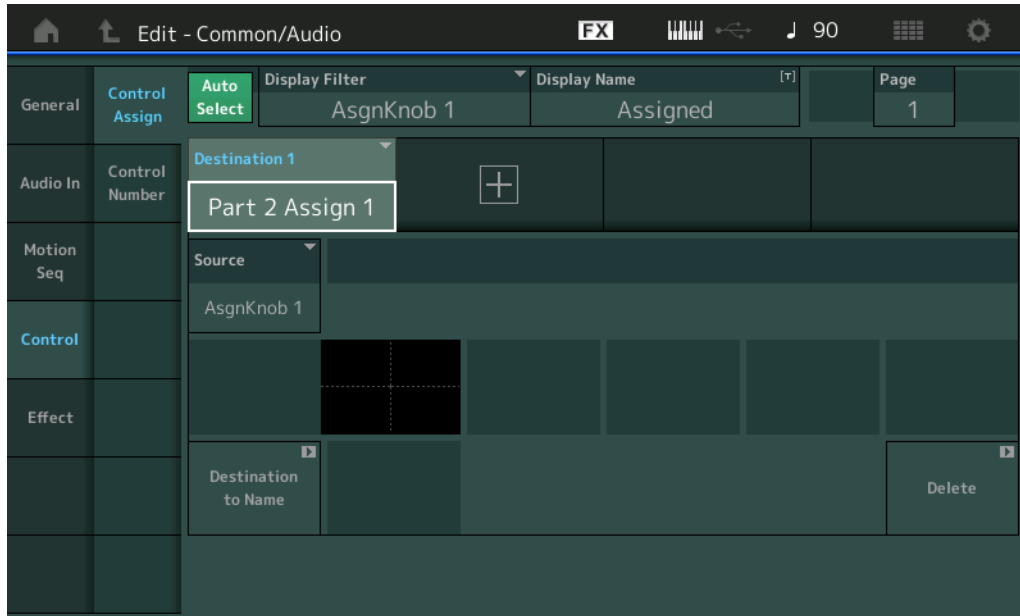
Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) для обычных партий, также известных как AWM2 (стр. 81).

Control (управление)

Control Assign (назначение элементов управления)

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Assign]



Эти параметры идентичны параметрам в режиме Element Common Edit (редактирование общих параметров элемента) (стр. 89), 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.

Допустимые значения: см. раздел «Control List» (список элементов управления) в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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).

Допустимые значения: AsgnKnob 1–8, MS Lane 1–4, EnvFollow 1–16, EnvFollowAD, EnvFollowMst

Common/Audio Edit

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

Control Number (номер настройки)

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.

ПРИМЕЧАНИЕ Под внешними контроллерами подразумеваются внешние секвенсоры и внешние MIDI-контроллеры.

Действие

[PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Control] → [Control Number]



Ribbon Ctrl (номер ленточного контроллера)

Определяет номер контроллера при смене контроллера, генерируемый при использовании ленточного контроллера.

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 ленточного контроллера.

Допустимые значения: Off (выкл.), 1–95

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.

Допустимые значения: Off (выкл.), 1–95

Foot Ctrl 1/Foot Ctrl 2

(Foot Controller 1 Control Number/Foot Controller 2 Control Number — 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].

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.

Допустимые значения: Off (выкл.), 1–95, Super Knob (суперрегулятор)

Assign SW 1/Assign SW 2

(Assignable Switch 1 Control Number/Assignable Switch 2 Control Number — 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).

Допустимые значения: Off (выкл.), 1–95

Common/Audio Edit

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

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 сообщение MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании кнопки [MOTION SEQ HOLD] (удержание секвенсора движения).

Допустимые значения: Off (выкл.), 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 сообщение MIDI с тем же номером изменения управления, который указан здесь, инструмент полагает, что сообщение создано при использовании кнопки [MOTION SEQ TRIGGER] (триггер секвенсора движения).

Допустимые значения: Off (выкл.), 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), 1–95

Common/Audio Edit

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

Effect (эффект)

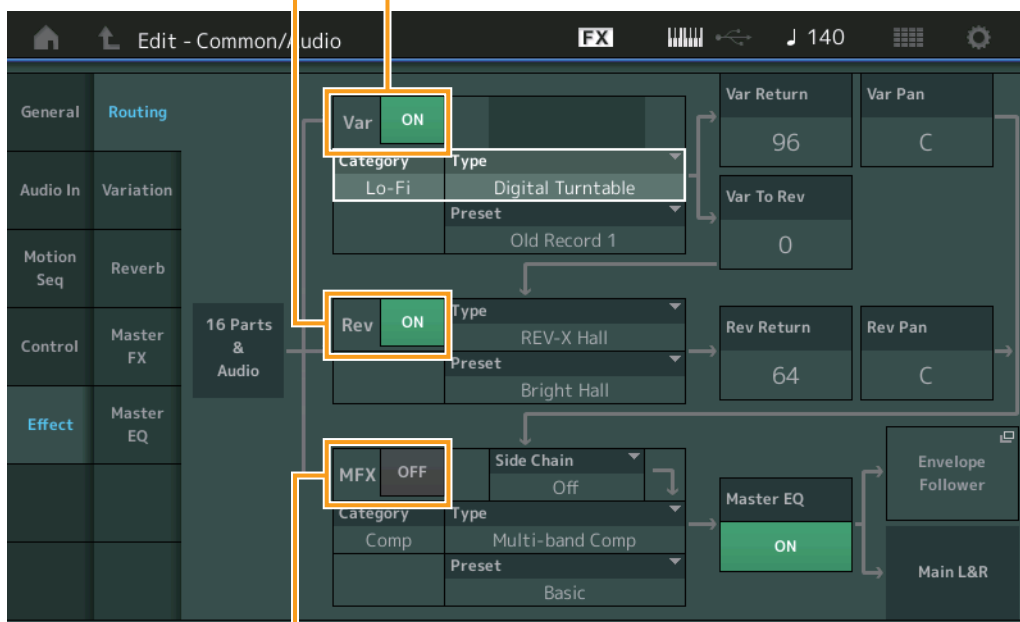
Routing (маршрутизация)

На данном экране можно определить подключения системных и основных эффектов к партиям.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing]

Переключатель реверберации

Переключатель вариации



Переключатель основного эффекта

Variation/Reverb/Master Effect Switch (переключатель вариации/реверберации/основного эффекта)

Определяет, применяется ли вариация/реверберация/основной эффект.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (Variation/Reverb/Master Effect Category — Категория вариации/реверберации/основного эффекта)

Type (тип вариации/реверберации/основного эффекта)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

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.

Допустимые значения: список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Side Chain/Modulator (Variation/Master Effect Side Chain/Modulator Part — 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.

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-цифровая партия, мастер, выкл.)

Var Return (сигнал после применения вариации)

Rev Return (сигнал после применения реверберации)

Определяет уровень сигнала, возвращаемого из эффекта вариации/реверберации.

Допустимые значения: 0–127

Var Pan (панорама вариации)

Rev Pan (панорама реверберации)

Определяет направленность панорамы звучания для звука эффекта реверберации/вариации.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Master EQ (переключатель основного эквалайзера)

Определяет, применяется ли основной эквалайзер или нет.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Envelope Follower (повторитель огибающей)

Отображение экрана Envelope Follower (повторитель огибающей). См. «Routing display» (экран маршрутизации) (стр. 67) для обычных партий (AWM2).

Common/Audio Edit

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

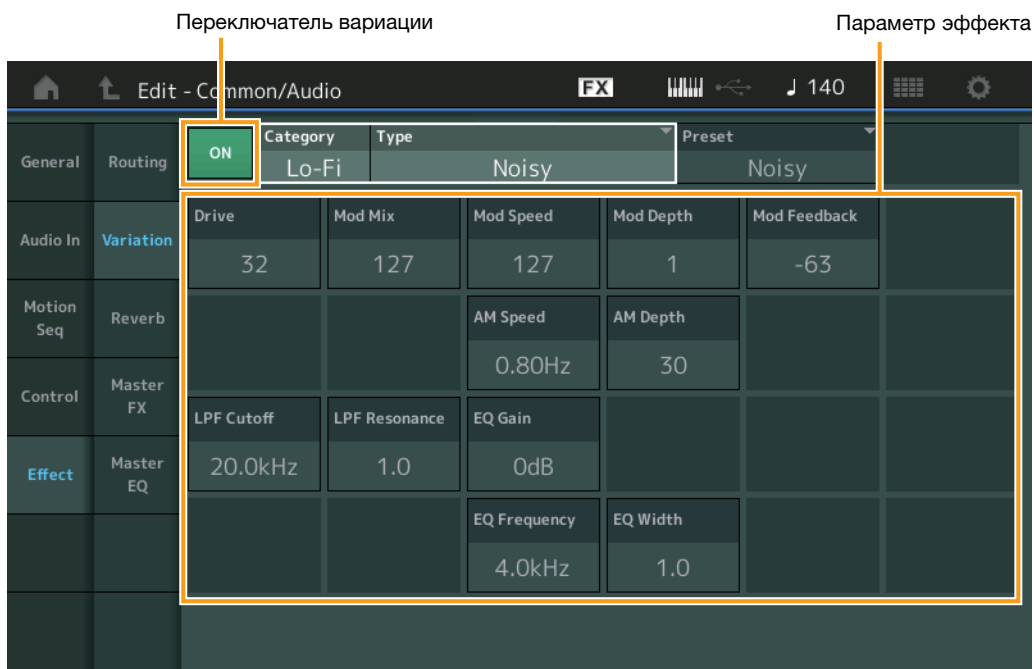
Master FX

Master EQ

Variation (вариация)

На этом экране можно определить подробные настройки эффекта вариации.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Variation]



Common/Audio Edit

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

Variation Switch (переключатель вариации)

Определяет, применяется ли эффект вариации или нет.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория вариации)

Type (тип вариации)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные настройки эффекта вариации)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

Допустимые значения: список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Side Chain/Modulator (Variation Effect Side Chain/Modulator Part — 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.

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-цифровая партия, мастер, выкл.)

Effect Parameter (параметр эффекта)

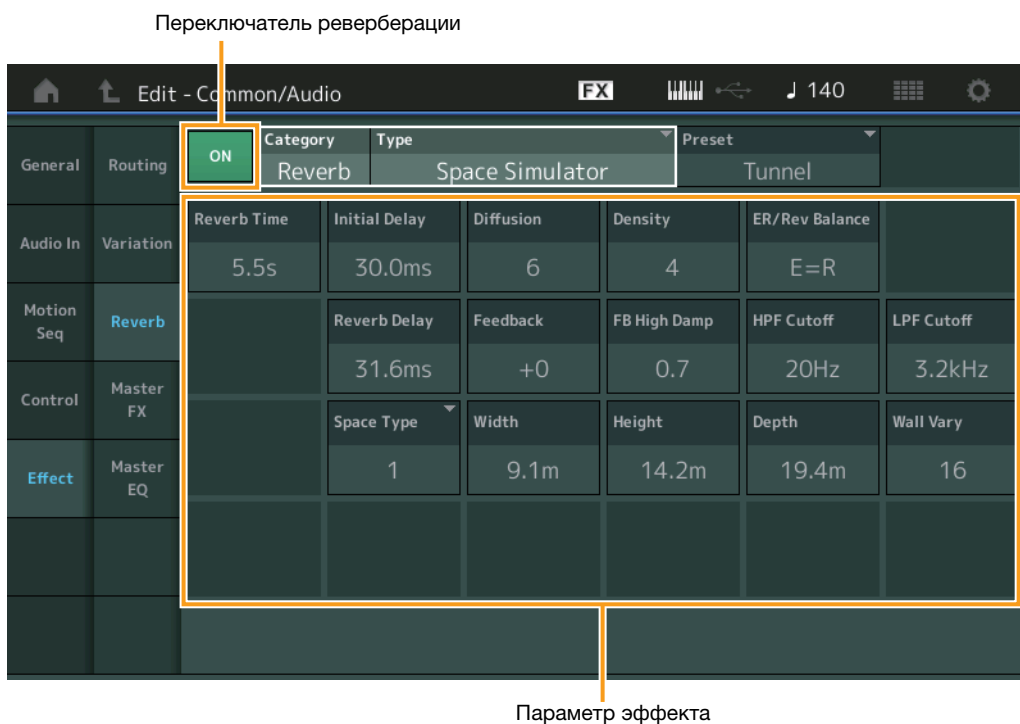
Список редактируемых параметров зависит от типов выбранных эффектов. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Reverb (реверберация)

На этом экране можно определить подробные настройки эффекта реверберации.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Reverb]



Common/Audio Edit

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

Reverb Switch (переключатель реверберации)

Определяет, применяется ли эффект реверберации.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория реверберации)

Type (тип реверберации)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные настройки эффекта реверберации)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

Допустимые значения: список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

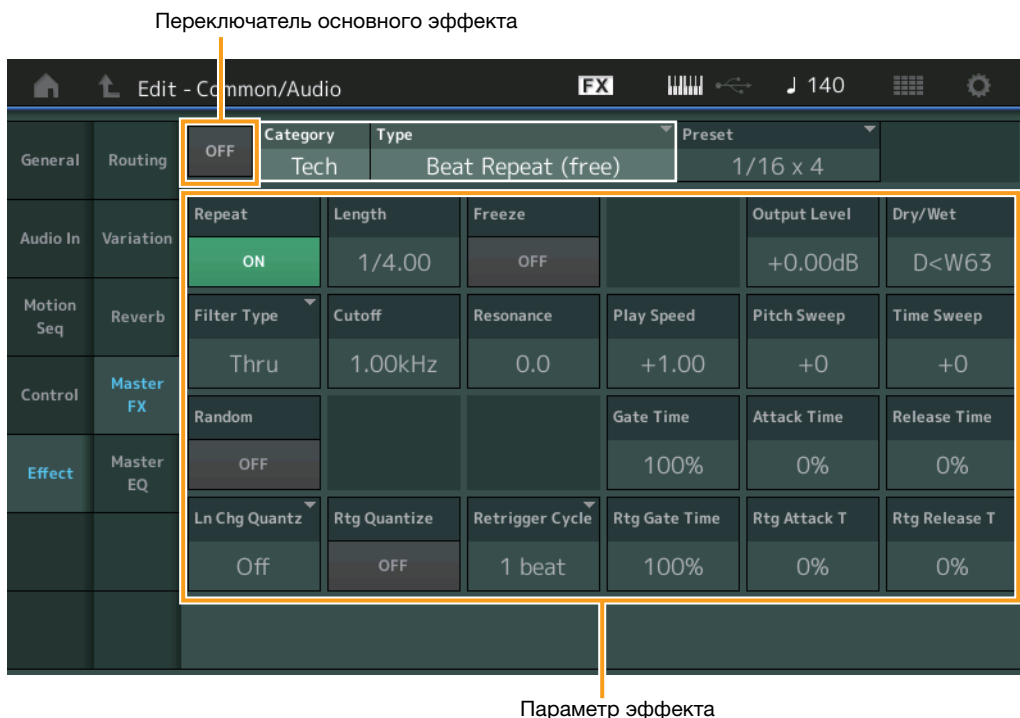
Effect Parameter (параметр эффекта)

Список редактируемых параметров зависит от типов выбранных эффектов. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Master FX (основной эффект)

На этом экране можно определить подробные настройки основного эффекта.

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master FX]



Common/Audio Edit

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

Master Effect Switch (переключатель основного эффекта)

Определяет, применяется ли основной эффект.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Category (категория основного эффекта)

Type (тип основного эффекта)

Определяют категорию и тип выбранного эффекта.

Допустимые значения: подробнее о редактируемых категориях и типах эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных). Кроме того, детальное описание каждого из типов эффектов см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Preset (предустановленные настройки основного эффекта)

Позволяет вызвать запрограммированные настройки для любого типа эффекта, созданные для использования в определенных условиях и ситуациях.

Допустимые значения: список всех типов встроенных эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Side Chain/Modulator (Master Effect Side Chain/Modulator Part — 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.

Допустимые значения: Part 1–16, A/D, Master, Off (партии 1–16, аналогово-цифровая партия, мастер, выкл.)

Effect Parameter (параметр эффекта)

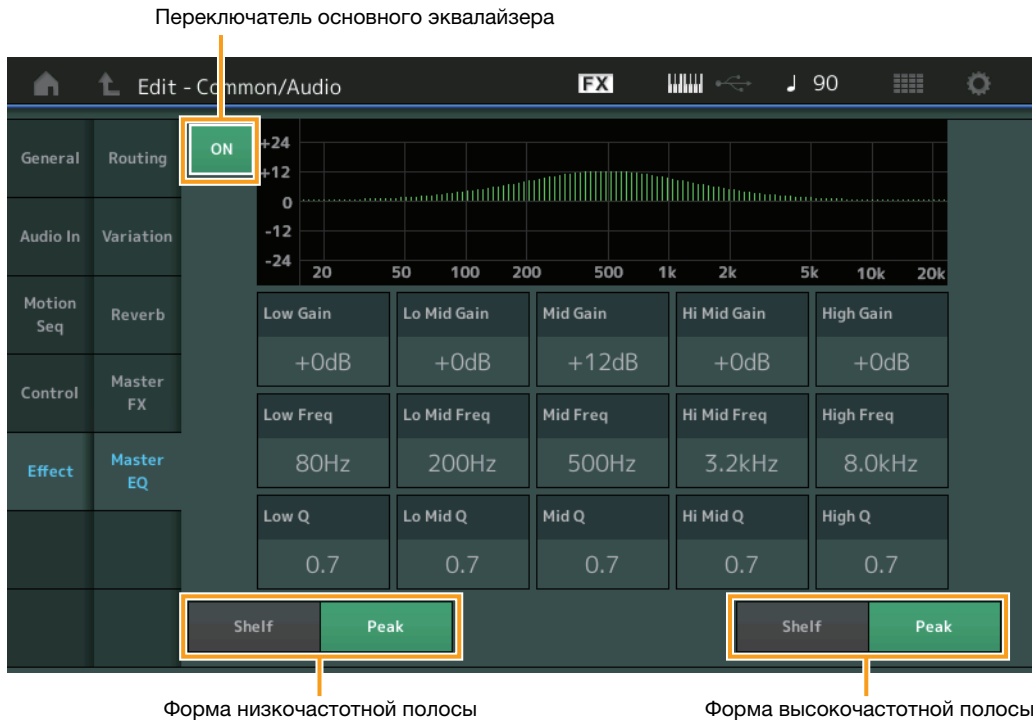
Список редактируемых параметров зависит от типов выбранных эффектов. Сведения о редактируемых параметрах для каждого типа эффектов см. в документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Кроме того, детальное описание каждого из параметров эффекта см. в документе формата PDF «Руководство по параметрам синтезатора».

Master EQ (основной эквалайзер)

На этом экране можно задать различные параметры, связанные с блоком Master EQ (основной эквалайзер).

Действие [PERFORMANCE] → [EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Master EQ]



Common/Audio Edit

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

Master EQ Switch (переключатель основного эквалайзера)

Определяет, применяется ли основной эквалайзер или нет.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Low Gain (усиление низкочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления низкочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Lo Mid Gain (усиление низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Mid Gain (усиление среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Hi Mid Gain (усиление высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

High Gain (усиление высокочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет уровень усиления высокочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: -12 дБ – +12 дБ

Low Freq (низкая частота основного эквалайзера)

Определяет частоту низкочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 32 Гц – 2,0 кГц

Lo Mid Freq (низко-среднечастотная полоса основного эквалайзера)

Определяет частоту низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 100 Гц – 10,0 кГц

Mid Freq (среднечастотная полоса основного эквалайзера)

Определяет частоту среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 100 Гц – 10,0 кГц

Hi Mid Freq (высоко-среднечастотная полоса основного эквалайзера)

Определяет частоту высоко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 100 Гц – 10,0 кГц

High Freq (высокая частота основного эквалайзера)

Определяет частоту высокочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0,1–12,0

Lo Mid Q (ширина низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет ширину диапазона низко-среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 0,1–12,0

Mid Q (ширина среднечастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет ширину диапазона среднечастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 0,1–12,0

Hi Mid Q (ширина средне-высокочастотной полосы основного эквалайзера)

Определяет ширину диапазона средне-высокочастотной полосы основного эквалайзера.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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).

Допустимые значения: Shelf (ступенчатый тип), Peak (пиковый тип)

Common/Audio Edit

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

Функция 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.

Search

- ▶ Performance Category
- Arp Category
- Waveform

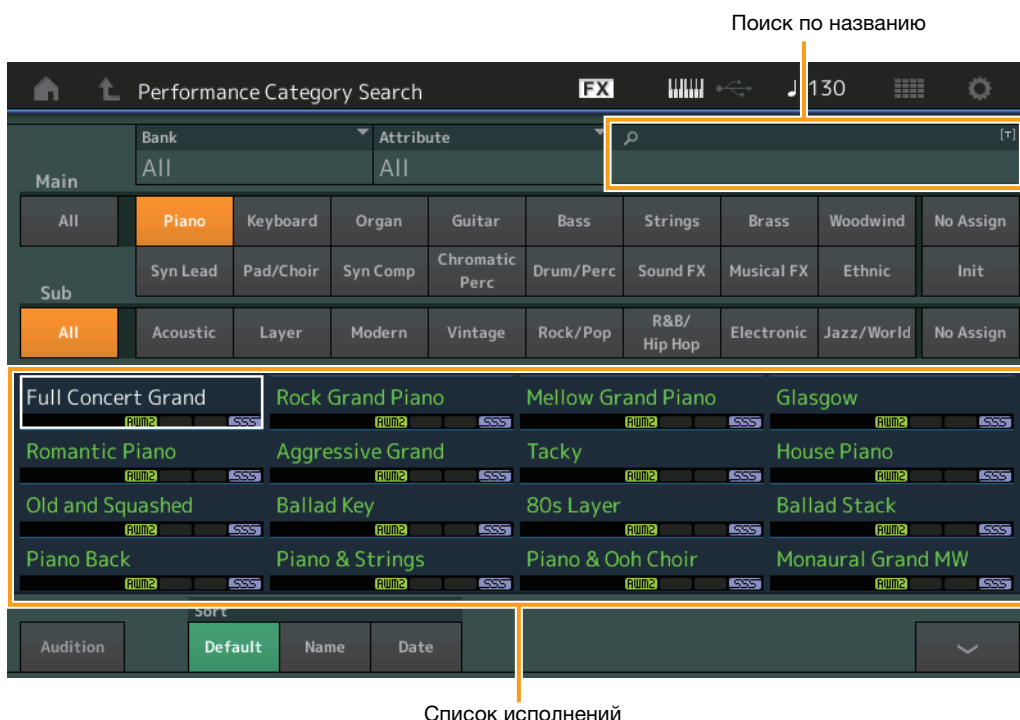
Поиск категорий исполнений

Исполнение может быть найдено и выбрано на экране «Performance Category Search» (поиск категории исполнения).

■ Поиск категории исполнения

Действие

[PERFORMANCE] → [CATEGORY] (Performance Category Search)
или
Нажмите Performance Name → Выберите [Search] в отобразившемся меню



Bank (выбор банка исполнений)

Фильтрация списка исполнений по названию банка.

Допустимые значения: All (все), Preset (предустановленный), User (пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

Attribute (атрибут исполнения)

Фильтрация списка исполнений по названию атрибута (стр. 145) Недоступно для поиска по категории партии (Part Category Search).

Допустимые значения: All, AWM2, FM, FM-X+AWM2, MC, SSS, Single, Multi

Name Search (поиск по названию исполнения)

Выполняет поиск исполнения путем частичного ввода названия исполнения.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Main (главная категория исполнений)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Sub (подкатегория исполнений)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

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. 171).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Sort (порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка исполнений.

Допустимые значения: 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.

■ Поиск категории партии

Действие

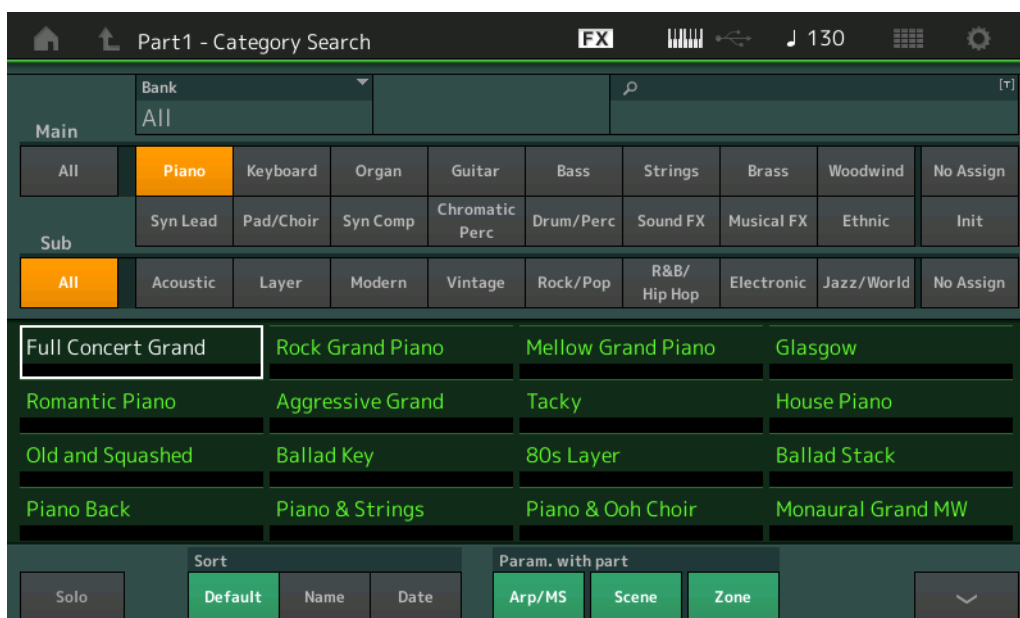
[PERFORMANCE] → Выбор партии → [SHIFT]+[CATEGORY] (Part Category Search)

(Если выбрана партия, которой назначены все звуки) Нажмите название партии →

Выберите [Search] в отобразившемся меню

или

(Если выбрана партия, которой не назначено ни одного звука) Нажмите значок «+»



Solo (переключатель соло)

Определяет, активна ли функция «Solo» (соло). Если данная функция включена и партии назначен какой-либо звук, звучать будет только эта партия.

Допустимые значения: 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. 171) на экране «Utility» (служебные программы) включен.

Допустимые значения: Arp/MS, Scene, Zone

Search

► Performance Category

Arp Category

Waveform

Arpeggio Category Search (поиск категории арпеджио)

Арпеджио может быть найдено и выбрано на экране «Arpeggio Category Search» (поиск категории арпеджио).

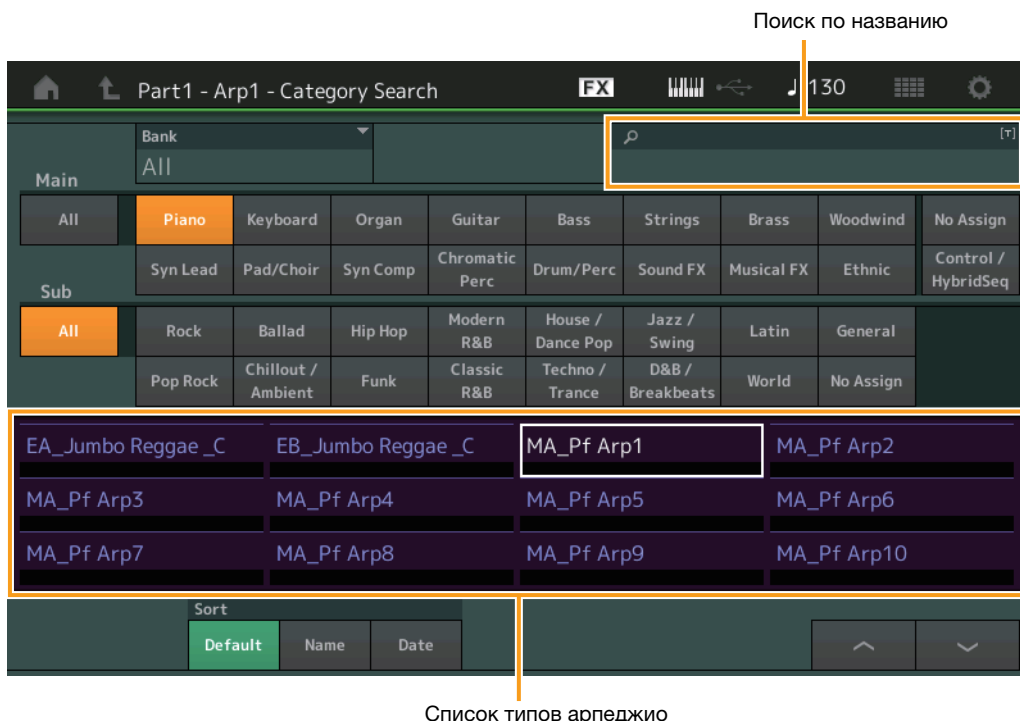
Действие Экран настройки арпеджио → Выбор партии → [CATEGORY]

Search

Performance Category

▶ Arp Category

Waveform



Bank (выбор банка арпеджио)

Фильтрация списка арпеджио по названию банка.

Допустимые значения: All (все), Preset (предустановленный), User (пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

Name Search (поиск по названию арпеджио)

Выполняет поиск арпеджио путем частичного ввода названия арпеджио.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Main (категория арпеджио)

Допустимые значения: см. «Arpeggio Category List» (список категорий арпеджио) (стр. 11).

Sub (подкатегория арпеджио)

Допустимые значения: см. «Arpeggio Category List» (список подкатегорий арпеджио) (стр. 11).

Sort (порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка типов арпеджио.

Допустимые значения: 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.

Waveform Category Search (поиск категории волновой формы)

Волновая форма может быть найдена и выбрана на экране «Waveform Category Search» (поиск категории волновой формы).

Действие

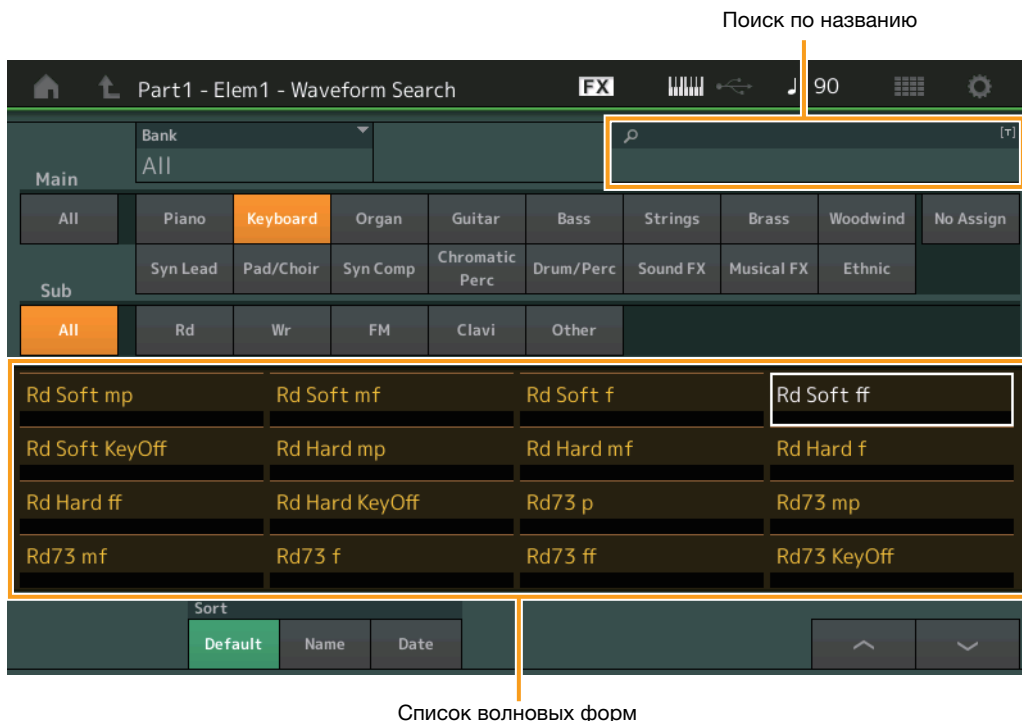
Экран настройки волновой формы → Выбор партии → Выбор волновой формы → [CATEGORY]

Search

Performance Category

Arp Category

▶ Waveform



Bank (выбор банка волновых форм)

Фильтрация списка волновых форм по названию банка.

Допустимые значения: All (все), Preset (предустановленный), User (пользовательский), Library Name (при чтении файла библиотеки)

Name Search (поиск по названию волновой формы)

Выполняет поиск волновой формы путем частичного ввода названия волновой формы.

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Main (категория волновой формы)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Sub (подкатегория волновой формы)

Допустимые значения: см. документ формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Sort (порядок сортировки)

Определяет порядок сортировки списка волновых форм.

Допустимые значения: 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.

Экран Utility (служебный)

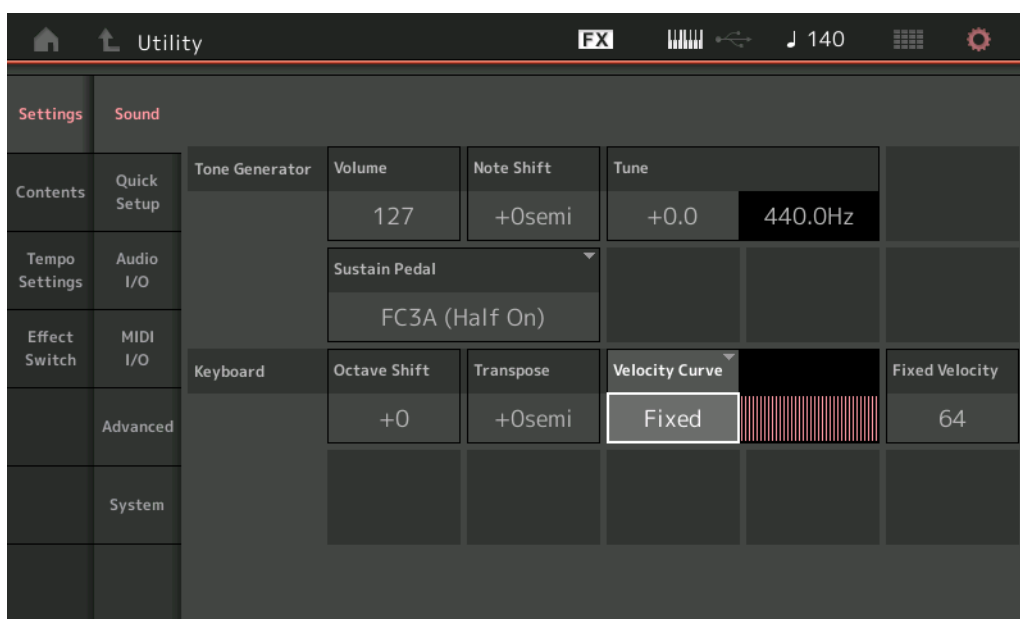
Экран Utility (служебный) имеет четыре вкладки: вкладку Settings (настройки), вкладку Contents (содержание), вкладку Tempo Settings (настройки темпа) и вкладку Effect Switch (переключатель эффектов). Здесь можно задать различные настройки для всей системы.

Settings (настройки)

Sound (звук)

На экране Sound (звук) можно изменить общие настройки для вывода звуков с инструмента.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [Sound]



Tone Generator Volume (громкость тон-генератора)

Определяет громкость инструмента в целом.

Допустимые значения: 0–127

Tone Generator Note Shift (сдвиг ноты тон-генератора)

Определяет величину в полутонах, на которую сдвигается высота звука всех нот.

Допустимые значения: -24 – +24 (в полутонах)

Tone Generator Tune (настройка тон-генератора)

Тонкая настройка звука инструмента в целом (с шагом 0,1 цент).

Допустимые значения: -102,4 – +102,3

Sustain Pedal (выбор педали сустейна ножного переключателя)

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.

Допустимые значения: 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

- Tempo Settings

- Effect Switch

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.

Допустимые значения: -3 – +3

Keyboard Transpose (транспозиция клавиатуры)

Используется для транспонирования текущей зоны с шагом в полутон.

Допустимые значения: -11 – +11 (в полутонах)

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.)

Допустимые значения: Normal (обычная), Soft (мягкая), Hard (интенсивная), Wide (широкая), Fixed (фиксированная)

Normal: эта линейная кривая обеспечивает однозначное соответствие интенсивности игры на клавиатуре (силы нажатия) и фактического изменения звука.

Soft (мягкая): эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно для низких показателей силы нажатия.

Hard (интенсивная): эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно при высоких показателях силы нажатия.

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. По существу, 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).

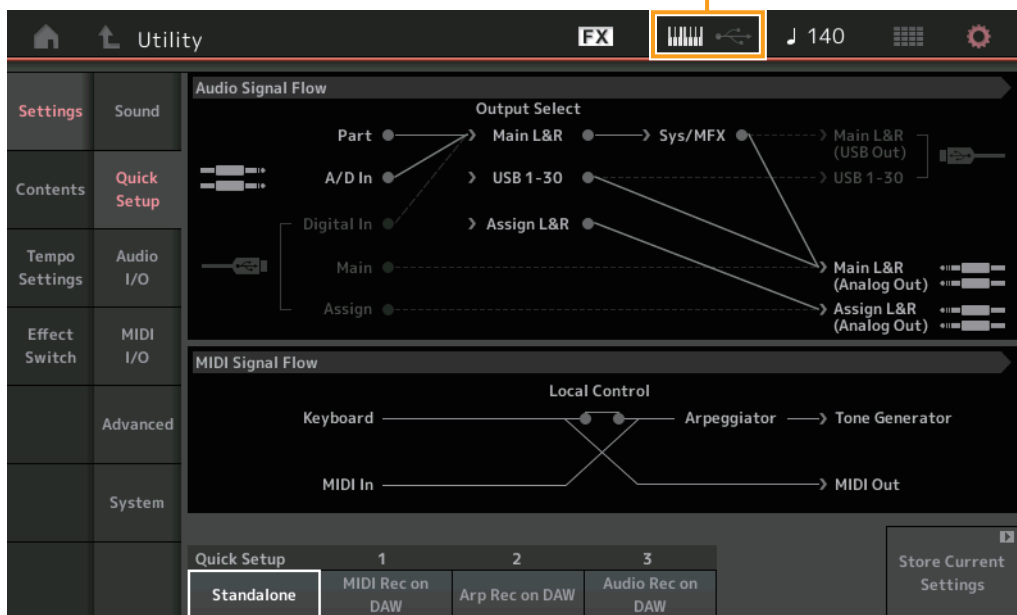
Допустимые значения: 1-127

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.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [Quick Setup], [SHIFT] + [UTILITY] или
Нажмите значок QUICK SETUP

Значок QUICK SETUP



Utility

Settings

- ▶ Sound
- ▶ Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

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.

Допустимые значения: изолированные, 1–3

Для быстрых настроек используются следующие параметры.

Аудионастройки	A/D Input Gain
	Main L&R Gain
	Assign L&R Gain
	USB Main L&R Gain
	USB 1-30 Gain
	Direct Monitor Switch
MIDI, параметры	MIDI In/Out
	Local Control
	Arp MIDI Out
	MIDI Sync
	Clock Out
	Receive/Transmit Sequencer Control
	Controller Reset
	FS CC Number
Настройки вывода партии	Part 1-16 Output Select
	A/D In Output Select
	Digital In Output Select

Сведения о параметрах, связанных с настройками аудио, см. в разделе «Ввод-вывод аудио» (стр. 168).
Сведения о параметрах, связанных с настройками MIDI, см. в разделе «Ввод и вывод MIDI» (стр. 169).

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.)

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ 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.)

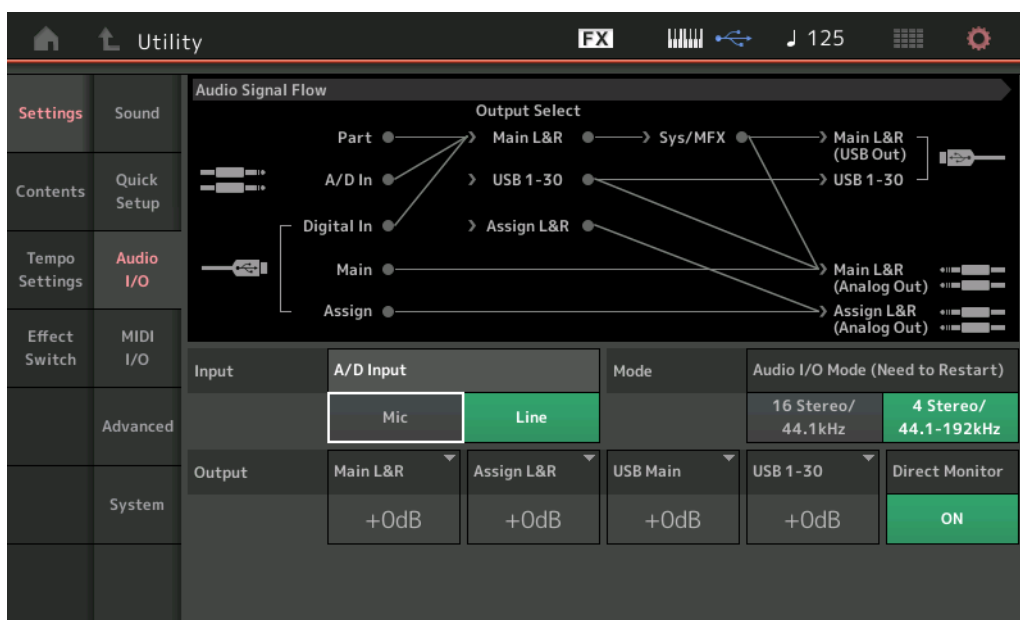
Store Current Settings (сохранение текущих настроек)

Измененные настройки сохраняются как быстрые настройки 1–3.

Audio I/O (ввод/вывод аудио)

На экране ввода/вывода аудио можно задать параметры, связанные с вводом и выводом аудио.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O]



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 (мик) или линия.

Допустимые значения: 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 следует подключить инструмент через устройство эффектов.

Audio I/O Mode (режим ввода/вывода аудио)

Определяет режим вывода входного аудиосигнала с разъема [USB TO HOST]. Чтобы активировать эту настройку, необходимо перезагрузить инструмент.

Допустимые значения: 16 стерео/44,1 кГц, 4 стерео/44,1–192 кГц

16 стерео/44,1 кГц: возможности передачи аудиоданных этим инструментом ограничиваются максимальным числом каналов, равным 32 (16 стереоканалов) с частотой сэмпирования 44,1 кГц.

4 стерео/44,1–192 кГц: возможности передачи аудиоданных этим инструментом ограничиваются максимальным числом каналов, равным 8 (4 стереоканала) с частотой сэмпирования от 44,1 кГц до 192 кГц.

ПРИМЕЧАНИЕ Если выбран параметр 4 Stereo/44,1-192kHz (4 стерео/44,1-192 кГц), доступными частотами являются только 44,1 кГц, 48 кГц, 96 кГц и 192 кГц.

Utility

Settings

Sound

▶ Quick Setup

▶ Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Main L&R (основное усиление на выходе П и Л)

Определяет усиление выходного сигнала для разъемов OUTPUT (BALANCED) [L/MONO] и [R].

Допустимые значения: -6 дБ, +0 дБ, +6 дБ, +12 дБ

Assign L&R (назначения усиления на выходе Л и П)

Определяет усиление выходного сигнала для разъемов ASSIGNABLE OUTPUT (BALANCED) [L]/[R]

Допустимые значения: -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].

Допустимые значения: -6 дБ, +0 дБ, +6 дБ, +12 дБ

USB 1-30 (усиление на выходе USB 1-30)

Определяет усиление на выходе каналов 1-30 разъема [USB TO HOST].

Допустимые значения: -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 Out) или USB 1-30, также звучать из этого инструмента (прямой мониторинг). При значении On (вкл.) аудиосигнал, выводимый через каналы Main L&R (USB Out) или USB 1-30, также выводится на разъемы OUTPUT (BALANCED) [L/MONO]/[R] и разъем [PHONES]. Если внешнее устройство не подключено по кабелю USB, переключатель прямого мониторинга автоматически включается.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

▶ Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

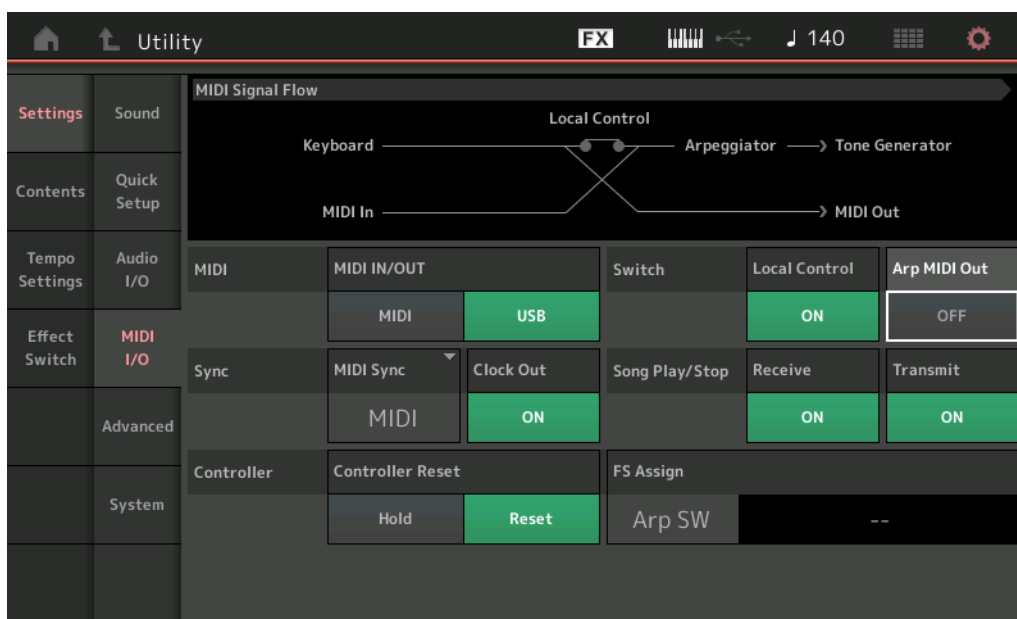
Tempo Settings

Effect Switch

MIDI I/O (ввод/вывод MIDI)

На экране ввода/вывода MIDI можно задать параметры, связанные с вводом и выводом MIDI.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]

**MIDI IN/OUT, разъемы**

Определяет, какие физические выходные/входные разъемы будут использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

Допустимые значения: MIDI, USB

ПРИМЕЧАНИЕ Одновременно нельзя использовать оба типа указанных выше разъемов. Только один из них может использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Arp MIDI Out (выход MIDI для арпеджио)

Определяет, будут ли данные воспроизведения арпеджио выводиться через интерфейс MIDI.

Допустимые значения: 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].

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Receive (управление секвенсором для получения)

Определяет, будут ли сигналы управления секвенсором (начало и остановка композиции) приниматься через MIDI.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Transmit (управления секвенсором для передачи)

Определяет, будут ли сигналы управления секвенсором (начало и остановка композиции) передаваться через MIDI.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Controller Reset (сброс контроллеров)

Определяет состояние контроллеров (колесика модуляции, послезвучия, следующего за взятием клавиши, 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).

Допустимые значения: 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 (послезвучие, следующее за взятием клавиши)	Минимум
Foot Controller (ножной контроллер)	Максимум
Footswitch (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) 64 (центр), если полярность секвенсора движений для дорожки задана как Bipolar (биполярная)

FS Assign (номер управления назначением ножного переключателя)

Определяет номер контроллера для изменения управления, генерируемый при использовании ножного 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 ножного переключателя.

Допустимые значения: Off, 1–95, Arp SW, MS SW, Play/Stop, Live Set+, Live Set-, Oct Reset

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

▶ MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

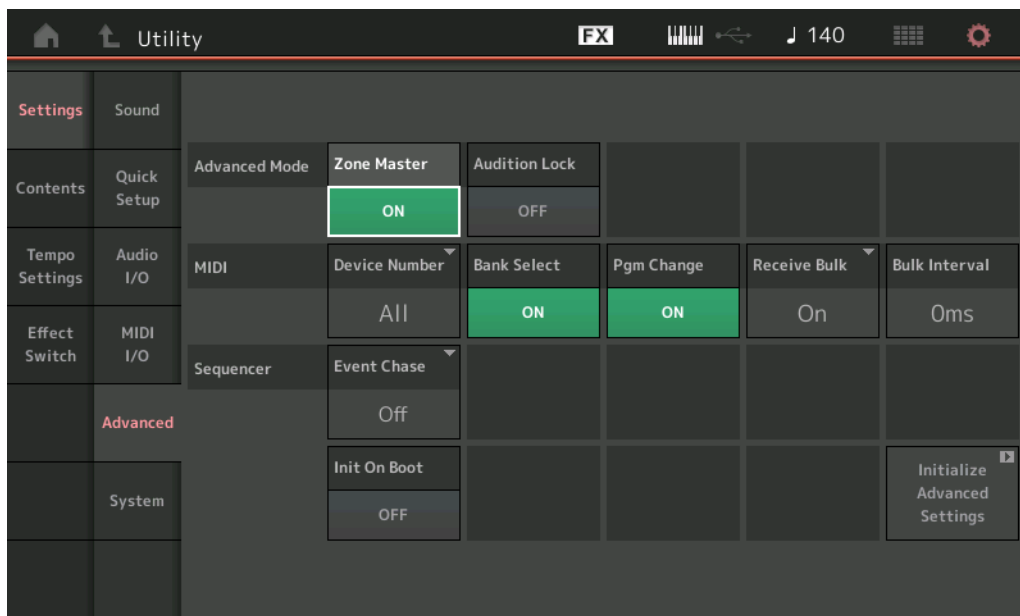
Tempo Settings

Effect Switch

Advanced (дополнительно)

На экране Advanced (дополнительно) можно определить дополнительные параметры.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [Advanced]



Zone Master (переключатель мастера зон)

Включение (On) и выключение (Off) функции зон.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Audition Lock (блокировка прослушивания)

Определяет, включена ли блокировка прослушивания. Если она включена, функция прослушивания недоступна.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Receive Bulk (прием массива данных)

Этот параметр определяет, принимаются ли данные при массовой загрузке.

Допустимые значения: Protect (не принимаются), On (принимаются)

Bulk Interval (интервал для массива)

Интервал времени передачи данных при массовой загрузке, когда используется функция массовой загрузки.

Допустимые значения: 0–900 мс

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- ▶ Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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 не стираете важные данные. 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

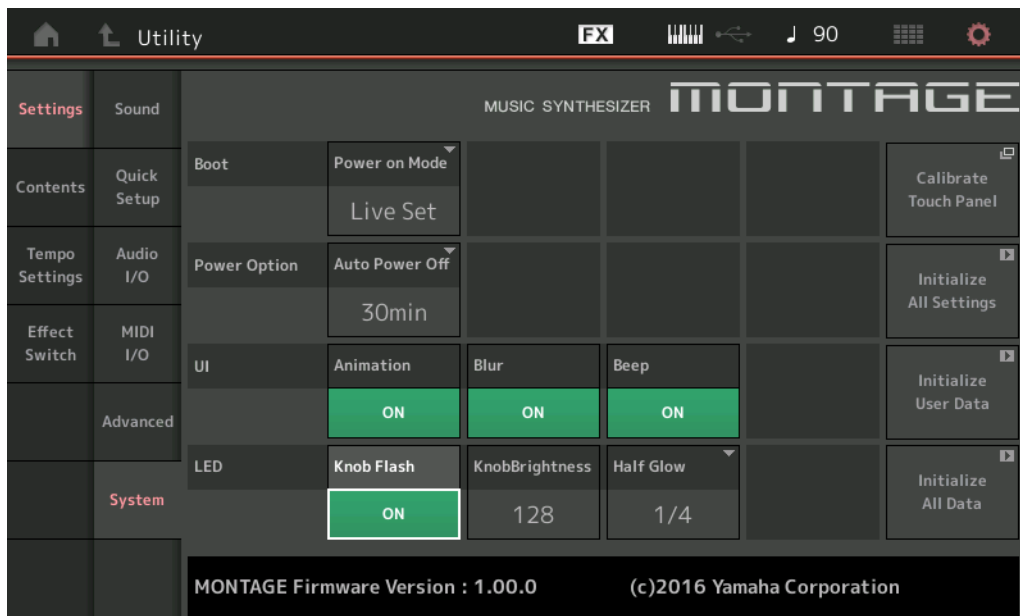
Tempo Settings

Effect Switch

System (система)

На экране System (система) можно изменить глобальные системные настройки для этого инструмента.

Действие [UTILITY] → [Settings] → [System]



Power on Mode (режим работы при включении питания)

Определяет начальный экран (который автоматически вызывается при включении электропитания).

Допустимые значения: Perform (исполнение), Live Set (живой набор)

Auto Power Off (автоматическое отключение питания)

В целях энергосбережения данный инструмент поддерживает функцию Auto Power Off (автоматическое отключение питания), которая автоматически выключает питание, если инструмент не используется в течение определенного периода времени. Этот параметр определяет период времени до автоматического отключения питания.

Допустимые значения: Off (выкл.), 5, 10, 15, 30, 60, 120 мин

Animation (переключатель анимации)

Определяет, включена ли анимация смены экранов.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Blur (переключатель функции Blur)

Когда выбирается какой-либо экран, предыдущий экран размывается. Этот параметр определяет состояние функции Blur.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Бeeper (переключатель звукового сигнала)

Определяет, следует ли включить или выключить звуковой сигнал (подтверждающий операции, выбор меню/параметров и т. д.).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Knob Flash (переключатель светодиодного индикатора суперрегулятора)

Определяет, включена или нет функция мигания суперрегулятора.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

KnobBrightness (яркость регулятора)

Управляет яркостью свечения суперрегулятора.

Допустимые значения: 0–128

Half Glow (половинная яркость светодиодного индикатора)

Управляет регулировкой яркостью индикаторов кнопок.

Допустимые значения: 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 (служебный).

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, а также системные настройки, созданные на экране Utility (Утилита).

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 не стираете важные данные. 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

Tempo Settings

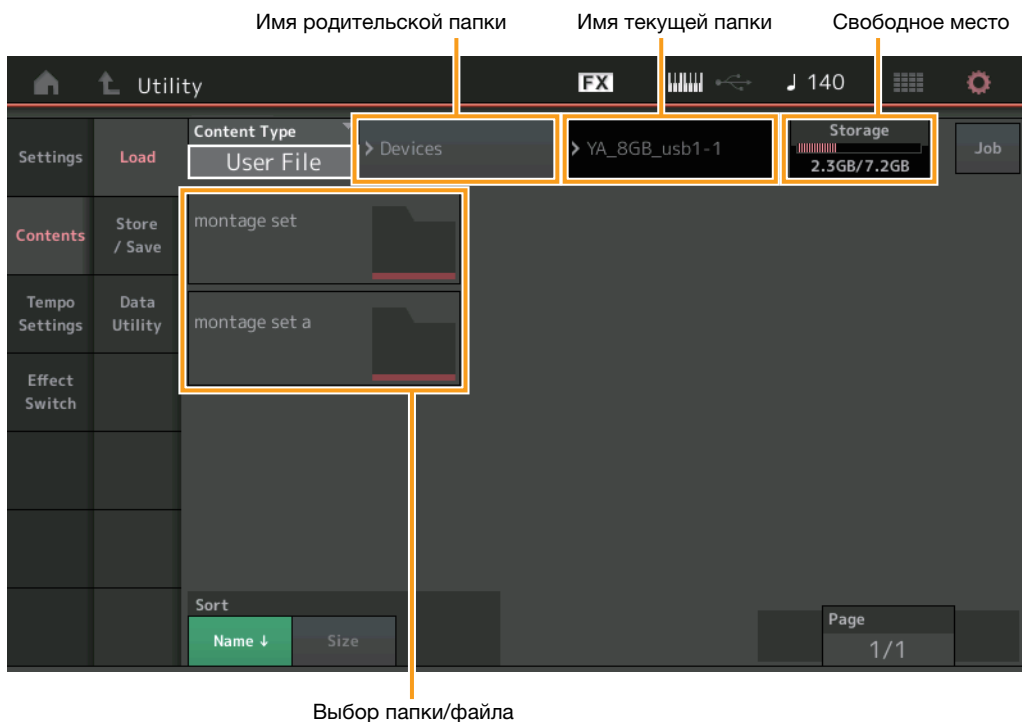
Effect Switch

Contents (содержание)

Load (загрузка)

На экране Load (загрузка) можно загружать файлы и данные.

Действие [UTILITY] → [Contents] → [Load]



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.

Допустимые значения: типы файлов, которые можно загрузить, приведены ниже.

Типы файлов	Тип устройства	Расширение	Описание
User File (пользовательский файл)	Файл	.X7U	Файлы типа User File (пользовательский файл), сохраненные на флеш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в выделенной области пользовательской памяти инструмента (стр. 22). Тип данных пользовательских файлов приведен ниже. <ul style="list-style-type: none"> • Performance (исполнение) • Arpeggio (арпеджио) • Motion Sequence (последовательность движения) • Curve (кривая) • Live Set (живой набор) • Micro Tuning (микроподстройка) • Waveform (волновая форма) • Utility settings (Настройки Utility (служебные)) • Quick Setup (быстрая настройка)
Library File (файл библиотеки)	Файл	.X7L	Файлы типа Library File (файл библиотеки), сохраненные на флеш-памяти USB, могут быть загружены и восстановлены в выделенной области пользовательской памяти инструмента (стр. 22). Тип данных файлов библиотеки приведен ниже. <ul style="list-style-type: none"> • Performance (исполнение) • Arpeggio (арпеджио) • Motion Sequence (последовательность движения) • Curve (кривая) • Live Set (живой набор) • Micro Tuning (микроподстройка) • Waveform (волновая форма)

Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

Типы файлов	Тип устройства	Расширение	Описание
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.
Song (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 .AIF	Аудиоданные (файл Wave и AIFF), которые сохраняются на флеш-память USB, могут быть загружены в виде формы сигнала. Пример. [PERFORMANCE] → [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. Пример. [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [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 выбранной в настоящее время папки. При нажатии имени родительской папки эта папка становится выбранной в настоящее время 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).

Допустимые значения: 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).

Page (выбор страницы)

Если файлы в File Select (выбор файлов) 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

Tempo Settings

Effect Switch

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).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Совместимость с данными MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8

Следующие данные могут быть загружены в MONTAGE6/MONTAGE7/MONTAGE8 из всех данных MOTIF 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	Характеристика
All (Все)	.X3A	Пользовательский тембр, пользовательское арпеджио, пользовательская форма сигнала
AllVoice (все тембры)	.X3V	Пользовательский тембр, пользовательская форма сигнала
AllArp (все арпеджио)	.X3G	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

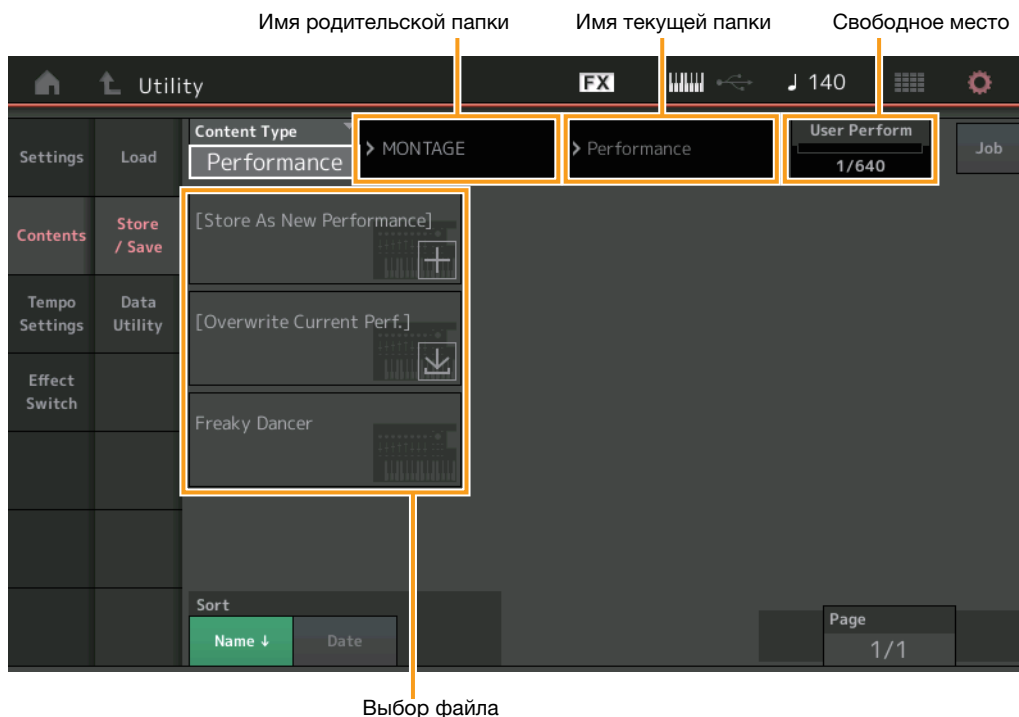
Tempo Settings

Effect Switch

Store/Save (сохранение)

На экране Store/Save (сохранение) можно сохранять файлы и данные.

Действие [UTILITY] → [Contents] → [Store / Save] или
Нажмите кнопку [STORE]



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.

Допустимые значения: 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. 22).

Типы файлов	Тип устройства	Расширение	Описание
User File (пользовательский файл)	Файл	.X7U	Данные, которые сохраняются в выделенной области пользовательской памяти, могут быть сохранены во флеш-памяти USB. Данные, сохраняемые как пользовательские файлы, приведены ниже. <ul style="list-style-type: none"> • Performance (исполнение) • Arpeggio (арпеджио) • Motion Sequence (последовательность движения) • Curve (кривая) • Live Set (живой набор) • Micro Tuning (микроподстройка) • Waveform (волновая форма) • Utility Settings (настройки служебных функций) • Quick Setup (быстрая настройка)
Library File (файл библиотеки)	Файл	.X7L	Данные, которые сохраняются в выделенной области пользовательской памяти, могут быть сохранены во флеш-памяти USB. Данные, сохраняемые как файлы библиотеки, приведены ниже. <ul style="list-style-type: none"> • Performance (исполнение) • Arpeggio (арпеджио) • Motion Sequence (последовательность движения) • Curve (кривая) • Live Set (живой набор) • Micro Tuning (микроподстройка) • Waveform (волновая форма)
Файл .mid	Файл	.MID	Данные MIDI, которые сохраняются в выделенной области пользовательской памяти (стр. 22), могут быть сохранены как стандартные файлы MIDI (SMF только 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). Пример. [PERFORMANCE] → [EDIT] → Выбор партии → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Motion Seq] → [Lane] → «Edit Sequence» to call up «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 выбранной в настоящее время папки. При нажатии имени родительской папки эта папка становится выбранной в настоящее время 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 выбора файлов.

Допустимые значения: 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.

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

▶ Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

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.

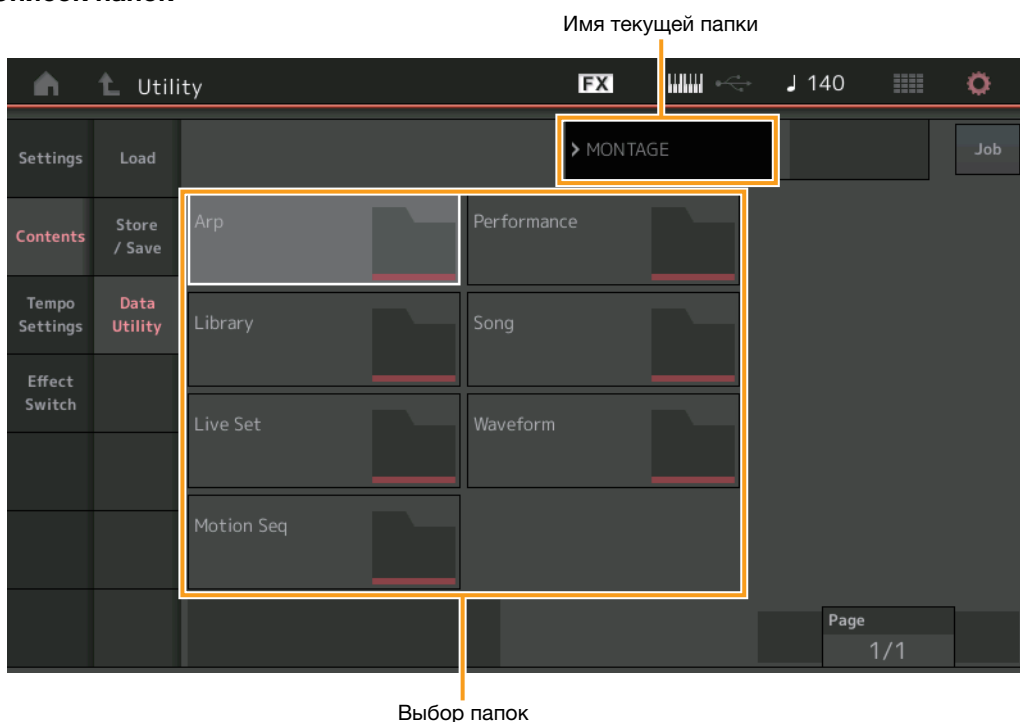
Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Data Utility (управление данными)

На экране Data Utility (управление данными) можно управлять файлами и данными в пользовательской памяти.

Действие [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).

Допустимые значения: 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

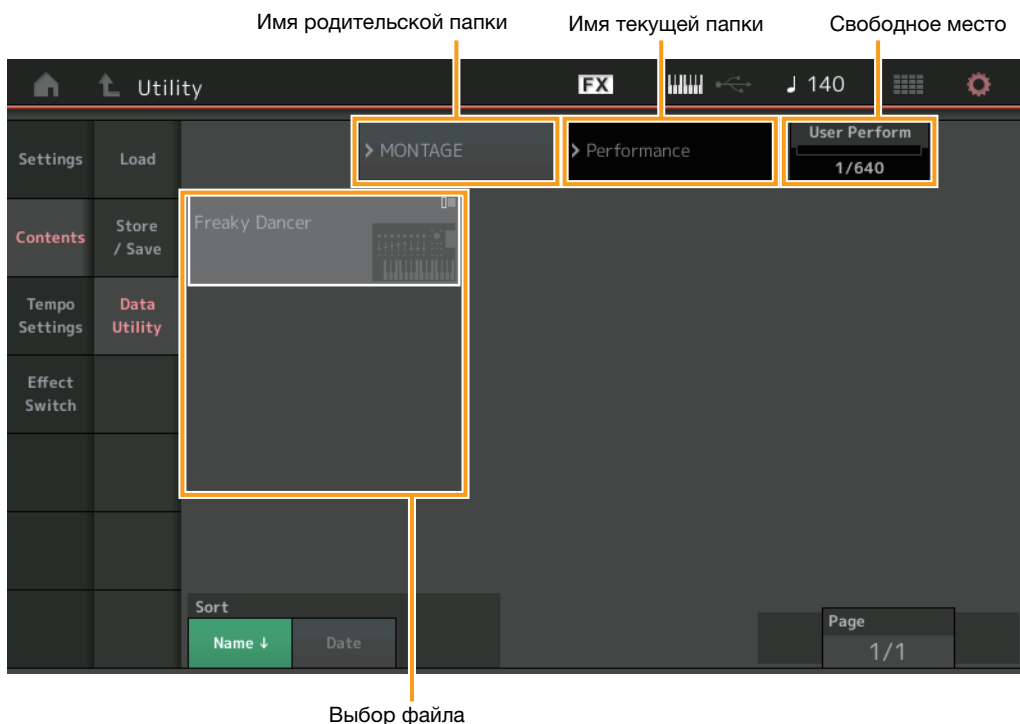
▶ Store / Save

▶ Data Utility

Tempo Settings

Effect Switch

■ При открытии выбранной папки



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- ▶ Data Utility
- Tempo Settings
- Effect Switch

Parent Folder Name (имя родительской папки)

Current Folder Name (имя текущей папки)

Указывает имя родительской папки и имя выбранной в настоящее время папки. Нажатие имени родительской папки приводит к повторному открытию списка папок.

Free Storage (свободное место)

Указывает свободное место и все место в выбранной области хранения. Этот параметр отличается в зависимости от типа содержимого.

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).

Допустимые значения: 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).

Page (выбор страницы)

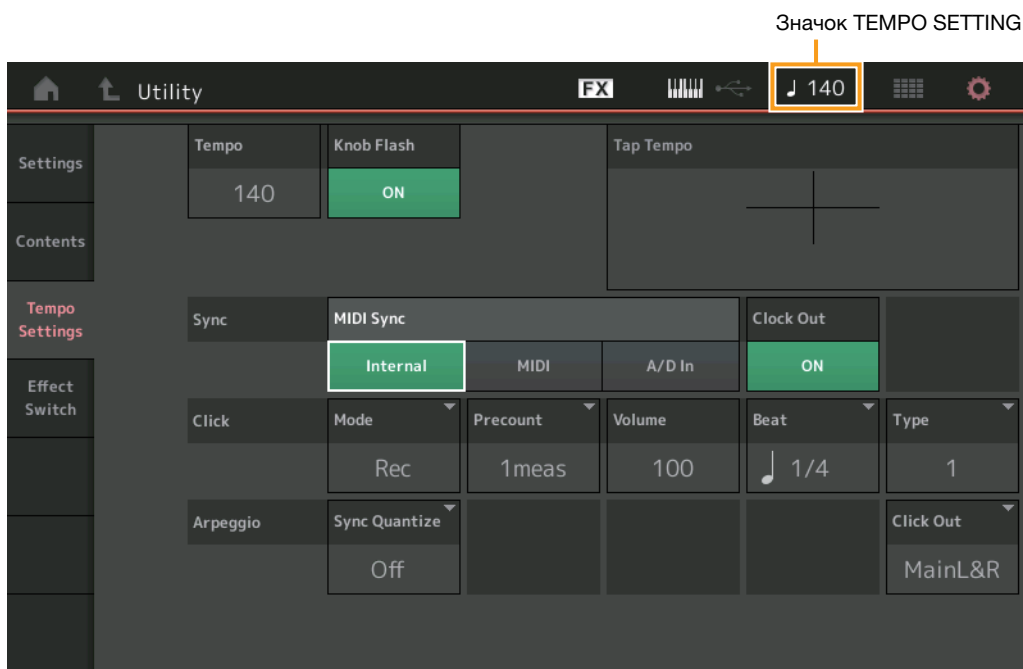
Если файлы в File Select (выбор файлов) отображаются на нескольких страницах, для прокрутки страниц можно использовать эту кнопку.

Tempo Settings (настройки темпа)

На экране Tempo Settings (настройки темпа) можно задать параметры, связанные с темпом и синхронизацией.

Действие

[UTILITY] → [Tempo Settings], [SHIFT] + [ENTER] или
Нажмите значок TEMPO SETTING



Utility

Settings

- Sound
- Quick Setup
- Audio I/O
- MIDI I/O
- Advanced
- System

Contents

- Load
- Store / Save
- Data Utility

▶ Tempo Settings

Effect Switch

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.)

Допустимые значения: 5–300

Knob Flash (переключатель светодиодного индикатора суперрегулятора)

Определяет, включена или нет функция мигания суперрегулятора.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Tap Tempo (собственный темп)

Позволяет выбрать нужный темп, нажав этот параметр или переместив курсор на этот параметр и нажав (коснувшись) 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.

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].

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Mode (режим метронома)

Определяет щелчки метронома, которые используются во время записи или воспроизведения.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 0–127

Beat (доля щелчков)

Определяет, на каких долях раздаются щелчки метронома.

Допустимые значения: 1/16 (шестнадцатые), 1/8 (восьмые), 1/4 (четверти), 1/2 (половинные ноты), Whole (целые ноты)

Type (тип щелчка)

Тип звука щелчков метронома.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: Off (выкл.), 60 (тридцать вторая нота), 80 (триоль из шестнадцатых), 120 (шестнадцатая нота), 160 (триоль из восьмых), 240 (восьмая нота), 320 (триоль из четвертей), 480 (четверть)

Click Out (выбор выхода для щелчков)

Определяет указанный выход для звука метронома.

Допустимые значения: MainL&R, AsgnL&R, USB1&2...USB29&30, AsgnL, AsgnR, USB1...USB30

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

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

USB1&2...USB29&30: сигнал выводится в формате стерео (каналы 1 и 2–29 и 30) на терминал [USB TO HOST].

AsgnL: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [L].

AsgnR: сигнал выводится в формате моно (один канал) на разъем ASSIGNABLE OUTPUT [R].

USB1–30: сигнал выводится в формате моно (каналы 1–30) на разъем [USB TO HOST].

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

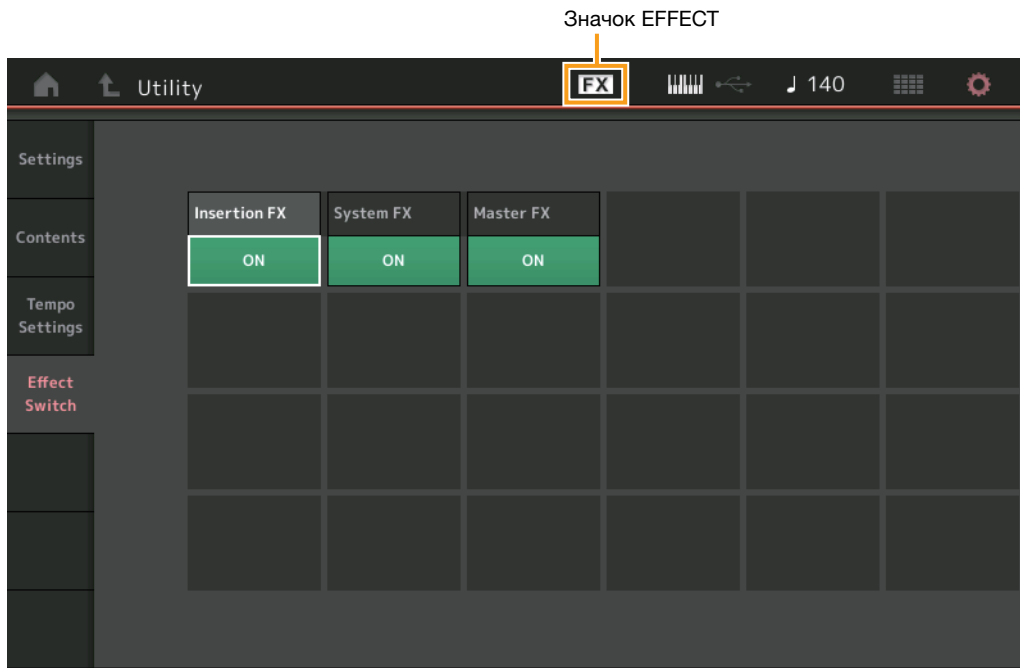
▶ Tempo Settings

Effect Switch

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.

Действие [UTILITY] → [Effect Switch] или
Нажмите значок EFFECT



Insertion FX (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

System FX (переключатель системных эффектов)

Определяет, применяется ли системный эффект.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Master FX (переключатель основных эффектов)

Определяет, применяется ли основной эффект.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Utility

Settings

Sound

Quick Setup

Audio I/O

MIDI I/O

Advanced

System

Contents

Load

Store / Save

Data Utility

Tempo Settings

▶ Effect Switch

Функция 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 формата PDF «Owner's Manual» (Руководство пользователя).

Live Set

На экране Live Set (живой набор) можно вызывать зарегистрированные исполнения.

Live Set

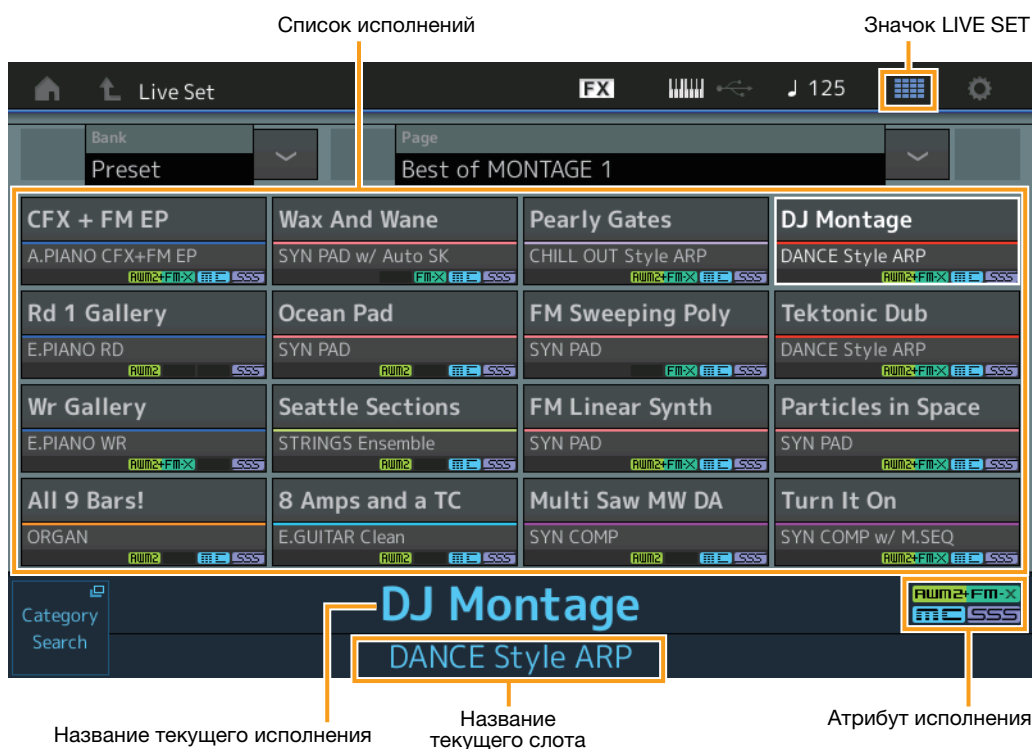
▶ Live Set

Edit

Register

Действие

Нажмите кнопку [LIVE SET], либо
Нажмите значок LIVE SET



Bank (выбор банка живых наборов)

Определяет банк живых наборов.

Допустимые значения: 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.

Допустимые значения: 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. 161).

Current Performance Name (Название текущего исполнения)

Указывает название исполнения, зарегистрированного в выбранном слоте.

Current Slot Name (название текущего слота)

Индикация названия выбранного слота.

Performance Attribute (атрибут исполнения)

Указывает атрибут исполнения, зарегистрированный в выбранном слоте.

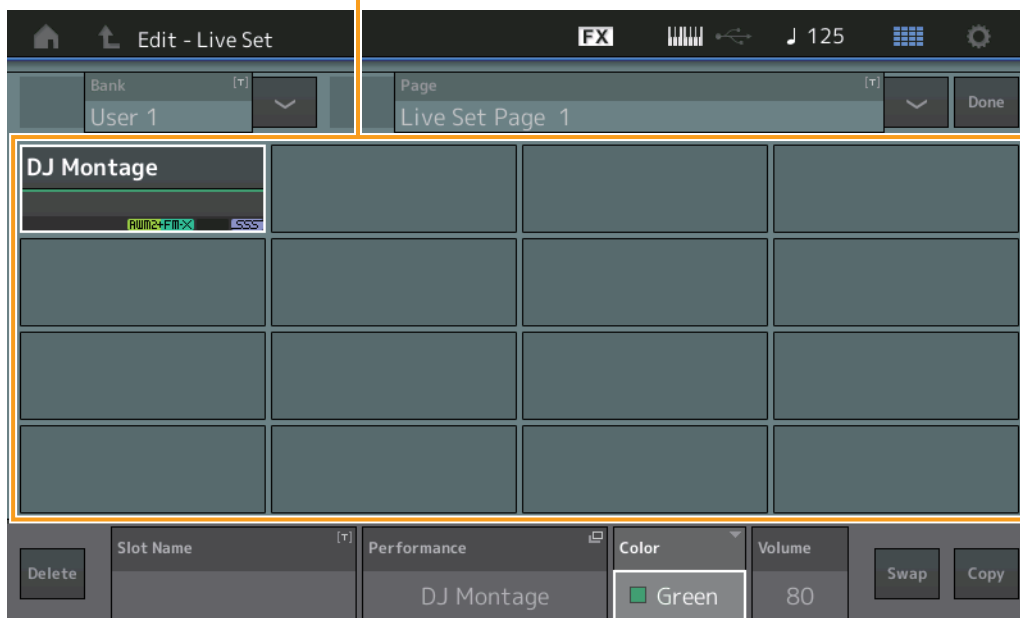
Live Set Edit (редактирование живого набора)

На этом экране можно редактировать живые наборы (только банк пользовательских наборов).

Действие [LIVE SET] → Выбор пользовательского банка → [EDIT]

■ Если 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 (удалить)

Используется для удаления исполнения из выбранного слота.

Slot Name (название слота)

Служит для ввода желаемого названия выбранного слота. Название может содержать до 20 символов. Нажатие параметра приводит к отображению экрана символьного ввода.

Performance (название исполнения)

Индикация названия исполнения в выбранном слоте.

Color (Цвет)

Определяет цвет выбранного слота.

Допустимые значения: 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.

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

Swap (переключатель перестановки)

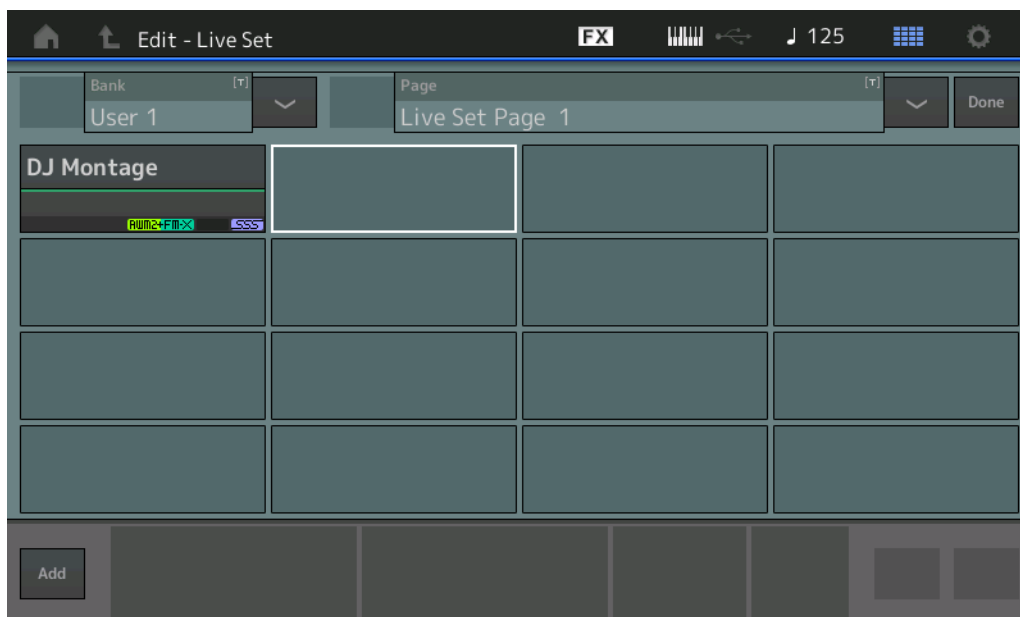
Определяет, включена или выключена функция «Swap» (перестановка). Переключение настроек между слотами. Инструкции по использованию функции Swap см. в документе формата PDF «Owner's Manual» (Руководство пользователя).

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

Copy (переключатель копирования)

Определяет, включена или выключена функция «Copy» (копирование). Можно скопировать настройки в другой слот.

Допустимые значения: Off (выкл.), On (вкл.)

■ Если выбран пустой слот**Add (добавить)**

Нажатие данной кнопки позволяет зарегистрировать выбранное исполнение в данном слоте.

Live Set

Live Set

▶ Edit

Register

Live Set Register (регистрация)

На экране регистрации живого набора можно регистрировать исполнения в живых наборах. Основные инструкции по использованию функции регистрации живого набора см. в документе формата PDF «Owner's Manual» (Руководство пользователя).

Live Set

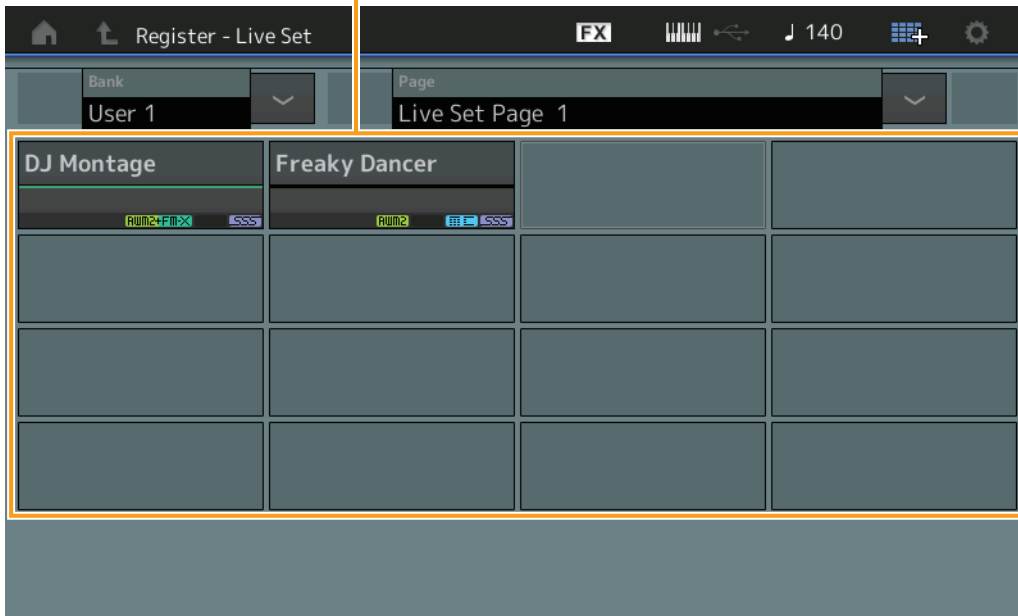
Live Set

Edit

▶ Register

Действие [SHIFT] + [LIVE SET] (на любом рабочем экране, кроме экрана живого набора).

Slot Select (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).

Допустимые значения: User 1–8 (пользовательский 1–8) (по умолчанию)

Page (выбор страницы с живыми наборами)

Определяет страницу живых наборов для регистрации исполнений.

Допустимые значения: Live Set page 1–16 (Стр. Live Set 1–16) (по умолчанию)

Slot Select (выбор слота)

Определяет слот для регистрации исполнения. Если 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.

Допустимые значения: Slot 1–16 (Слот 1–16)

Подключение iPhone или iPad

iPhone/iPad connection (подключение iPhone/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 MONTAGE, 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. в разделе о подключении с использованием адаптера камеры Lightning-USB.

Сведения о совместимых мобильных устройствах и приложениях можно найти на следующей странице веб-сайта Yamaha.

<http://www.yamaha.com/kbdapps>.

Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasynth.com/>

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