YAMAHA

MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER

# MOTIF XF

# Справочное руководство

## Как пользоваться данным руководством

Справочное руководство MOTIF XF (в формате PDF) поддерживает специальные функции, работа которых обеспечивается электронными файлами; к этим функциям относятся переход по ссылке и поиск, позволяющие мгновенно перейти на нужную страницу, щелкнув номер страницы определенного термина.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Инструмент MOTIF XF позволяет выбрать один из восьми типов цветов (стр. 220). В данном руководстве используются снимки экранов, отображаемых при установке для параметра Color (цвет) значения Yellow (желтый) в служебном режиме Utility. Установка такого цвета является наиболее универсальной и позволяет просматривать данное руководство людям с отклонениями в распознавании цветов.

### Функция поиска

Эта функция, встроенная в программу просмотра, чрезвычайно полезна в случае, когда нужно узнать значение незнакомых терминов. Используя Adobe Reader для чтения данного руководства, введите конкретное слово в поле поиска, затем нажмите клавишу <Enter> на клавиатуре компьютера, чтобы перейти к соответствующему разделу руководства.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Обязательно загрузите последнюю версию Adobe Reader с веб-сайта по следующему адресу: http://www.adobe.com/products/reader/

### Просмотр предыдущей/следующей страницы

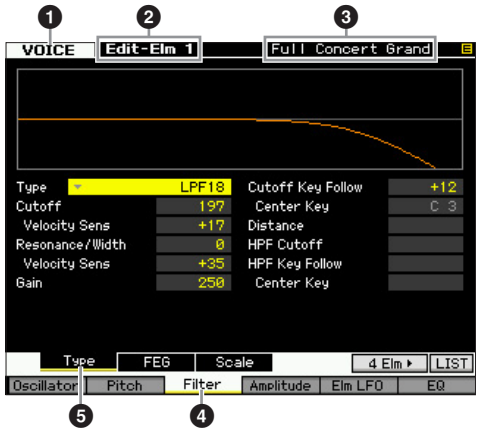
При использовании Adobe Reader возврат к представлению предыдущей страницы или переход к представлению следующей страницы выполняется с помощью нажатия этих кнопок на панели инструментов.
Эта функция чрезвычайно полезна в случае, когда требуется вернуться к предыдущей странице со страницы, на которую ранее выполнен переход по ссылке.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если на панели инструментов не отображаются кнопки просмотра предыдущей/следующей страницы, удерживайте нажатой клавишу <Alt> и нажмите клавишу <←>/<→> для перехода к предыдущей/следующей странице.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее об этих и других функциях программного обеспечения см. в руководстве пользователя этого программного обеспечения.

### Использование иерархии функций

Иерархия функций MOTIF XF показана на следующей странице. Используйте эту иерархию функций для поиска нужных страниц. Например, если после внесения изменений на приведенном ниже экране требуется просмотреть описания этого экрана, проверьте пять перечисленных здесь пунктов.



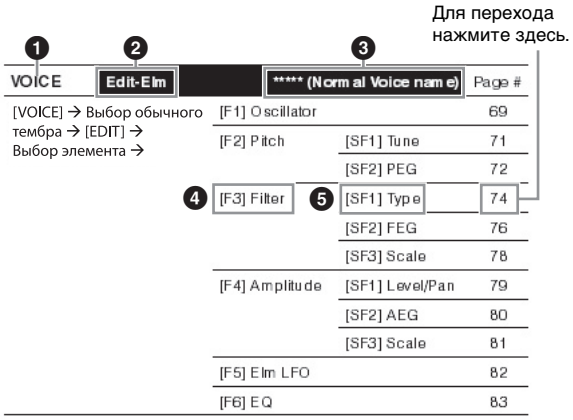

❶ «VOICE» указывает, что MOTIF XF работает в режиме Voice (тембр). Обратитесь к разделу режима Voice в иерархии функций.

❷ «Edit-Elm 1» указывает, что этот экран позволяет отредактировать параметры элемента для обычного тембра.

❸ В этом поле можно проверить текущий тип тембра, обычный тембр или тембр ударных.

❹❺ Указывают, что была нажата кнопка [F3] Filter (фильтр), а затем – кнопка [SF1] Type (тип).

Применение пяти пунктов, указанных выше, к приведенной ниже иерархии функций позволяет легко найти нужную страницу.



# Иерархия функций

## Режим тембра

### Воспроизведение в режиме тембра

| VOICE | Play | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [VOICE] → | | [SF6] INFO* | 50 |
| | [F1] Play | | 48 |
| | [F2] Porta | | 50 |
| | [F3] EG/EQ | | 51 |
| | [F4] Arpeggio | | 52 |
| | [F6] Effect | | 64 |

*Доступно на определенных экранах.

### Редактирование в режиме тембра (обычный тембр)

| VOICE | Edit-Common | ***** (Название обычного тембра) | № стр. |
|---|---|---|---|
| [VOICE] → Выбор обычного тембра → [EDIT] → [COMMON] → | [F1] General | [SF1] Name | 69 |
| | | [SF2] Play Mode | 71 |
| | | [SF3] Other | 72 |
| | [F2] ARP Main | | 74 |
| | [F3] ARP Other | | 76 |
| | [F4] Ctrl Set | | 78 |
| | [F5] Com LFO | [SF1] Wave | 79 |
| | | [SF2] Set | 80 |
| | | [SF3] User | 81 |
| | [F6] Effect | [SF1] Connect | 82 |
| | | [SF2] Ins A | 83 |
| | | [SF3] Ins B | № стр. |
| | | [SF4] Reverb | 69 |
| | | [SF5] Chorus | 71 |

| VOICE | Edit-Elm | ***** (Название обычного тембра) | № стр. |
|---|---|---|---|
| [VOICE] → Выбор обычного тембра → [EDIT] → Выбор элемента → | [F1] Oscillator | | 69 |
| | [F2] Pitch | [SF1] Tune | 71 |
| | | [SF2] PEG | 72 |
| | [F3] Filter | [SF1] Type | 74 |
| | | [SF2] FEG | 76 |
| | | [SF3] Scale | 78 |
| | [F4] Amplitude | [SF1] Level/Pan | 79 |
| | | [SF2] AEG | 80 |
| | | [SF3] Scale | 81 |
| | [F5] Elm LFO | | 82 |
| | [F6] EQ | | 83 |

### Редактирование в режиме тембра (тембр ударных)

| VOICE | Edit-Common | ***** (Название тембра ударных) | № стр. |
|---|---|---|---|
| [VOICE] → Выбор тембра ударных → [EDIT] → [COMMON] → | [F1] General | [SF1] Name | 85 |
| | | [SF2] Play Mode | 85 |
| | | [SF3] Other | 85 |
| | [F2] ARP Main | | 85 |
| | [F3] ARP Other | | 85 |
| | [F4] Ctrl Set | | 86 |
| | [F6] Effect | [SF1] Connect | 86 |
| | | [SF2] Ins A | 86 |
| | | [SF3] Ins B | |
| | | [SF4] Reverb | |
| | | [SF5] Chorus | |

| VOICE | Edit-Key | ***** (Название тембра ударных) | № стр. |
|---|---|---|---|
| [VOICE] → Выбор тембра ударных → [EDIT] → Выбор клавиши ударных → | [F1] Oscillator | | 87 |
| | [F3] Filter | | 89 |
| | [F4] Amplitude | | 89 |
| | [F6] EQ | | 90 |

### Задание в режиме тембра

| Voice Job | | № стр. |
|---|---|---|
| [VOICE] → [JOB] → | [F1] Init | 87 |
| | [F2] Recall | 89 |
| | [F3] Copy | 89 |
| | [F4] Bulk | 90 |

### Сохранение в режиме тембра

| Voice Store | № стр. |
|---|---|
| [VOICE] → [STORE] | 54 |

# Режим исполнения

## Воспроизведение в режиме исполнения

| PERF | Play | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PERFORM] → | | [SF6] INFO* | 96 |
| | [F1] Play | | 95 |
| | [F2] Voice | | 97 |
| | [F3] EG | | 97 |
| | [F4] Arpeggio | | 98 |
| | [F6] Effect | | 107 |

*Доступно на определенных экранах.

## Запись в режиме исполнения

| PERF | Record | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PERFORM] → [●] (Record) | [F1] Setup | | 98 |

## Редактирование в режиме исполнения

| PERF | Edit-Common | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → | [F1] General | [SF1] Name | 102 |
| | | [SF2] Porta | 103 |
| | | [SF3] Part EQ | 103 |
| | | [SF4] Other | 104 |
| | [F2] Level/MEF | [SF1] Level | 104 |
| | | [SF2] Master FX | 104 |
| | | [SF3] Master EQ | 105 |
| | [F4] Audio In | [SF1] Output | 106 |
| | | [SF2] Connect | 106 |
| | | [SF3] Ins A | 107 |
| | | [SF3] Ins B | |
| | [F5] Effect | [SF1] Connect | 107 |
| | | [SF2] Ins Switch | 108 |
| | | [SF3] Reverb | 108 |
| | | [SF4] Chorus | |

| PERF | Edit-Part | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → | [F1] Voice | [SF1] Voice | 109 |
| | | [SF2] Output | 110 |
| | | [SF3] Other | 111 |
| | [F2] ARP Main | | 112 |
| | [F3] ARP Other | | 114 |
| | [F4] EG | | 115 |
| | [F5] EQ | | 116 |
| | [F6] Rcv Switch | | 116 |

## Задание в режиме исполнения

| Performance Job | | № стр. |
|---|---|---|
| [PERFORM] → [JOB] → | [F1] Init | 117 |
| | [F2] Recall | 117 |
| | [F3] Copy | 118 |
| | [F4] Bulk | 118 |

## Сохранение в режиме исполнения

| Performance Store | № стр. |
|---|---|
| [PERFORM] → [STORE] | 101 |

# Режим композиции

## Воспроизведение в режиме композиции

| SONG | Play | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] → | | [SF6] INFO* | 142 |
| | [F1] Track View | | 139 |
| | [F2] Play FX | | 141 |
| | [F3] Track | [SF1] Out | 142 |
| | | [SF2] Loop | 143 |
| | [F4] Chain | | 143 |

*Доступно на определенных экранах.

## Запись в режиме композиции

| SONG | Record | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] → [●] (Record) | [F1] Setup | | 145 |
| | [F2] Arpeggio | | 147 |

## Редактирование в режиме композиции

| SONG | Edit | № стр. |
|---|---|---|
| [SONG] → [EDIT] | | 150 |

## Задание в режиме композиции

| Song Job | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] → [JOB] → | [F1] Undo/Redo | | 154 |
| | [F2] Note | 01 Quantize | 154 |
| | | 02 Modify Velocity | 155 |
| | | 03 Modify Gate Time | 156 |
| | | 04 Crescendo | 156 |
| | | 05 Transpose | 156 |
| | | 06 Glide | 157 |
| | | 07 Create Roll | 157 |
| | | 08 Sort Chord | 158 |
| | | 09 Separate Chord | 158 |
| | [F3] Event | 01 Shift Clock | 158 |
| | | 02 Copy Event | 159 |
| | | 03 Erase Event | 159 |
| | | 04 Extract Event | 159 |
| | | 05 Create Continuous Data | 160 |
| | | 06 Thin Out | 160 |
| | | 07 Modify Control Data | 161 |
| | | 08 Beat Stretch | 161 |
| | [F4] Measure | 01 Create Measure | 161 |
| | | 02 Delete Measure | 162 |

### Задание в режиме композиции

| Song Job | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] → [JOB] → | [F5] Track | 01 Copy Track | 162 |
| | | 02 Exchange Track | 163 |
| | | 03 Mix Track | 163 |
| | | 04 Clear Track | 163 |
| | | 05 Normalize Play Effect | 163 |
| | | 06 Divide Drum Track | 163 |
| | | 07 Put Track to Arpeggio | 164 |
| | | 08 Copy Phrase | 164 |
| | [F6] Song | 01 Copy Song | 165 |
| | | 02 Split Song to Pattern | 165 |
| | | 03 Clear Song | 165 |

### Сохранение в режиме композиции

| Song Store | № стр. |
|---|---|
| [SONG] → [STORE] | 144 |

## Режим образца

### Воспроизведение в режиме образца

| PATTERN | Play | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PATTERN] → | | [SF6] INFO* | 169 |
| | [F1] Play | | 168 |
| | [F2] Play FX | | 169 |
| | [F3] Track | | 169 |
| | [F4] Patch | | 170 |
| | [F5] Chain | | 171 |
| | [F6] Remix | | 175 |

*Доступно на определенных экранах.

### Запись цепочки в режиме образца

| PATTERN | Chain Record | № стр. |
|---|---|---|
| [PATTERN] → [F5] Chain → [●] (Record) | | 172 |

### Редактирование цепочки в режиме образца

| PATTERN | Chain Record | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PATTERN] → [F5] Chain → [EDIT] | | [SF1] View Filter | 173 |
| | | [SF2] Copy | 173 |
| | | [SF3] Song | 174 |
| | | [SF4] Insert | 174 |
| | | [SF5] Delete | 174 |

### Запись в режиме образца

| PATTERN | Record | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PATTERN] → [●] (Record) | [F1] Setup | | 178 |
| | [F2] Arpeggio | | 147 |

### Редактирование в режиме образца

| PATTERN | Edit | № стр. |
|---|---|---|
| [PATTERN] → [EDIT] | | 179 |

### Задание в режиме образца

| Pattern Job | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [PATTERN] → [JOB] → | [F1] Undo/Redo | | 154 |
| | [F2] Note | 01 Quantize | 154 |
| | | 02 Modify Velocity | 155 |
| | | 03 Modify Gate Time | 156 |
| | | 04 Crescendo | 156 |
| | | 05 Transpose | 156 |
| | | 06 Glide | 157 |
| | | 07 Create Roll | 157 |
| | | 08 Sort Chord | 158 |
| | | 09 Separate Chord | 158 |
| | [F3] Event | 01 Shift Clock | 158 |
| | | 02 Copy Event | 159 |
| | | 03 Erase Event | 159 |
| | | 04 Extract Event | 159 |
| | | 05 Create Continuous Data | 160 |
| | | 06 Thin Out | 160 |
| | | 07 Modify Control Data | 161 |
| | | 08 Beat Stretch | 161 |
| | [F4] Phrase | 01 Copy Phrase | 182 |
| | | 02 Exchange Phrase | 183 |
| | | 03 Mix Phrase | 183 |
| | | 04 Append Phrase | 183 |
| | | 05 Split Phrase | 184 |
| | | 06 Get Phrase from Song | 184 |
| | | 07 Put Phrase to Song | 184 |
| | | 08 Clear Phrase | 185 |
| | [F5] Track | 01 Copy Track | 185 |
| | | 02 Exchange Track | 185 |
| | | 03 Mix Track | 185 |
| | | 04 Clear Track | 185 |
| | | 05 Normalize Play Effect | 186 |
| | | 06 Divide Drum Track | 186 |
| | | 07 Put Track to Arpeggio | 186 |
| | [F6] Pattern | 01 Copy Pattern | 186 |
| | | 02 Append Pattern | 186 |
| | | 03 Split Pattern | 187 |
| | | 04 Clear Pattern | 187 |

### Сохранение в режиме образца

| Pattern Store | № стр. |
|---|---|
| [PATTERN] → [STORE] | 177 |

# Режим микширования

## Воспроизведение в режиме микширования

| SONG PATTERN | Mix Play | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → | [F1] Part 1-16 | | 190 |
| | [F2] Audio | | 191 |
| | [F5] Effect | | 193 |
| | [F6] Vce Edit | | 198 |

## Редактирование в режиме микширования

| SONG PATTERN | Edit-Common | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → | [F1] General | | 192 |
| | [F2] Master FX | [SF2] Master FX | 193 |
| | | [SF3] Master EQ | 193 |
| | [F4] Audio In | [SF1] Output | 193 |
| | | [SF2] Connect | 193 |
| | | [SF3] Ins A | 193 |
| | | [SF4] Ins B | |
| | [F5] Effect | [SF1] Connect | 193 |
| | | [SF2] Ins Switch | 193 |
| | | [SF3] Reverb | 193 |
| | | [SF4] Chorus | |

| SONG PATTERN | Edit-Part | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → | [F1] Voice | [SF1] Voice | 194 |
| | | [SF2] Output | 194 |
| | | [SF3] Other | 194 |
| | [F2] ARP Main | | 194 |
| | [F3] ARP Other | | 194 |
| | [F4] EG | | 194 |
| | [F5] EQ | | 195 |
| | [F6] Rcv Switch | | 195 |

## Редактирование тембра в режиме микширования (обычный тембр)

| SONG PATTERN | Edit-Common | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Выбор обычного тембра → [F6] Vce Edit → [COMMON] → | [F1] General | [SF1] Name | 55 |
| | | [SF2] Play Mode | 55 |
| | | [SF3] Other | 57 |
| | [F2] ARP Main | | 58 |
| | [F3] ARP Other | | 59 |
| | [F4] Ctrl Set | | 61 |
| | [F5] Com LFO | [SF1] Wave | 62 |
| | | [SF2] Set | 63 |
| | | [SF3] User | 64 |
| | [F5] Effect | [SF1] Connect | 64 |
| | | [SF2] Ins A | 66 |
| | | [SF3] Ins B | |

| SONG PATTERN | Edit-Elm | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Выбор обычного тембра → [F6] Vce Edit → Выбор элемента → | [F1] Oscillator | | 69 |
| | [F2] Pitch | [SF1] Tune | 71 |
| | | [SF2] PEG | 72 |
| | [F3] Filter | [SF1] Type | 74 |
| | | [SF2] FEG | 76 |
| | | [SF3] Scale | 78 |
| | [F4] Amplitude | [SF1] Level/Pan | 79 |
| | | [SF2] AEG | 80 |
| | | [SF3] Scale | 81 |
| | [F5] Elm LFO | | 82 |
| | [F6] EQ | | 83 |

## Редактирование тембра в режиме микширования (тембр ударных)

| SONG PATTERN | Edit-Common | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Выбор тембра ударных → [F6] Vce Edit → [COMMON] → | [F1] General | [SF1] Name | 85 |
| | | [SF2] Play Mode | 85 |
| | | [SF3] Other | 85 |
| | [F4] Ctrl Set | | 86 |
| | [F6] Effect | [SF1] Connect | 86 |
| | | [SF2] Ins A | 86 |
| | | [SF3] Ins B | |

| SONG PATTERN | Edit-Key | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → Выбор тембра ударных → [F6] Vce Edit → Выбор клавиши ударных → | [F1] Oscillator | | 87 |
| | [F3] Filter | | 89 |
| | [F4] Amplitude | | 89 |
| | [F6] EQ | | 90 |

## Задание тембра в режиме микширования

| Mix Voice Job | | № стр. |
|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB] → | [F2] Recall | 200 |
| | [F3] Copy | 200 |
| | [F4] Delete | 200 |

## Сохранение тембра в режиме микширования

| Mix Voice Store | № стр. |
|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE] | 199 |

## Задание тембра в режиме микширования

| Mix Job | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] → | [F1] Init | | 195 |
| | [F2] Recall | | 196 |
| | [F3] Copy | [SF1] Part | 196 |
| | | [SF2] Voice | 196 |
| | | [SF3] Perf | 197 |
| [SONG] / [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [JOB] → | [F4] Bulk | | 197 |
| | [F5] Template | [SF1] Mix | 197 |
| | | [SF2] Perf | 197 |

# Режим сэмплирования

## Режим сэмплирования

| SAMPLE | Select | № стр. |
|---|---|---|
| [VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] → [SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → | | 120 203 |

## Запись в режиме сэмплирования (тембр/исполнение)

| SAMPLE | Record | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [VOICE] / [PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec | | [SF6] INFO* | 123 |
| | STANDBY → [F6] Standby | | 124 |
| | RECORDING → Sampling start** | | 125 |
| | FINISHED → Sampling stop** | | 125 |

*Доступно на определенных экранах.
**Операции запуска/остановки сэмплирования фактически различаются в зависимости от настройки.

## Запись в режиме сэмплирования (композиция/образец)

| SAMPLE | Record | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [SONG] / [PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec | | [SF6] INFO* | 123 |
| | STANDBY → [F6] Standby | | 205 |
| | RECORDING → [F6] Start** | | 206 |
| | FINISHED → [F6] Stop** | | 206 |
| | → [ENTER] (Record Trim display)*** | | 207 |
| | → [F6] Slice (Record Slice display)*** | | 208 |

*Доступно на определенных экранах.
**Операции запуска/остановки сэмплирования фактически различаются в зависимости от настройки.
***Доступно при выборе параметра «slice+seq» перед операцией сэмплирования.

## Редактирование в режиме сэмплирования

| SAMPLE | Edit | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT] → | [F1] Trim | | 127 |
| | [F2] Param | | 128 |

## Задание в режиме сэмплирования

| Sample Job | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → | [F1] KeyBank | 01 Copy | 130 |
| | | 02 Delete | 131 |
| | | 03 Move | 131 |
| | | 04 Normalize | 131 |
| | | 05 Time Stretch | 132 |
| | | 06 Convert Pitch | 132 |
| | | 07 Fade In/Out | 132 |
| | | 08 Half Sampling Frequency | 133 |
| | | 09 Stereo to Mono | 133 |
| | | 10 Loop-Remix | 133 |
| | | 11 Slice | 134 |

## Задание в режиме сэмплирования

| Sample Job | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [INTEGRATED SAMPLING] → [JOB] → | [F2] Waveform | 01 Copy | 134 |
| | | 02 Delete | 135 |
| | | 03 Extract | 135 |
| | | 04 Transpose | 135 |
| | | 05 Rename | 135 |
| | [F3] Other | 01 Optimize Memory | 135 |
| | | 02 Delete All | 135 |
| | | 03 Copy to Flash Memory | 135 |

# Режим основных настроек

## Воспроизведение в режиме основных настроек

| MASTER | Play | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [MASTER] → | | [SF6] INFO* | 214 |

*Доступно на определенных экранах.

## Редактирование в режиме основных настроек

| MASTER | Edit-Common | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [MASTER] → [EDIT] → [COMMON] → | [F1] Name | | 214 |
| | [F2] Other | | 214 |

| MASTER | Edit-Zone | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [MASTER] → [EDIT] → Выбор зоны → | [F1] Transmit | | 215 |
| | [F2] Note | | 215 |
| | [F3] Tx Switch | [SF1] Program | 215 |
| | | [SF2] Control | 216 |
| | [F4] Preset | | 216 |
| | [F5] Knob/Slider | | 217 |

## Задание в режиме основных настроек

| Master Job | | № стр. |
|---|---|---|
| [MASTER] → [JOB] → | [F1] Init | 217 |
| | [F4] Bulk | 218 |

## Сохранение в режиме основных настроек

| Master Store | № стр. |
|---|---|
| [MASTER] → [STORE] → | 213 |

# Служебный режим

## Служебный режим

| UTILITY | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [UTILITY] → | | [SF6] INFO* | 219 |
| | [F1] Play | [SF1] Play | 219 |
| | | [SF2] Screen | 220 |
| | | [SF3] Network | 221 |
| | | [SF4] Auto Load | 223 |
| | [F2] I/O | | 223 |
| | [F3] Voice | [SF1] Master FX | 224 |
| | | [SF2] Master EQ | 224 |
| | | [SF3] Arpeggio | 225 |
| | | [SF4] Tuning | 225 |
| | [F4] Voice Audio | [SF1] Output | 226 |
| | | [SF2] Connect | 227 |
| | | [SF3] Ins A | 227 |
| | | [SF4] Ins B | |
| | [F5] Control | [SF1] Remote | 228 |
| | | [SF2] MIDI | 228 |
| | | [SF3] Control | 230 |
| | [F6] Flash | | 231 |

*Доступно на определенных экранах.

## Настройка в режиме секвенсора

| Sequencer Setup | | № стр. |
|---|---|---|
| [PERFORM] / [SONG] / [PATTERN] → [SEQ SETUP] → | [F1] Click | 231 |
| | [F2] MIDI Filter | 232 |
| | [F3] Quick | 232 |
| | [F4] Other | 233 |

## Задание в служебном режиме

| Utility Job | № стр. |
|---|---|
| [UTILITY] → [JOB] | 231 |

## Сохранение в служебном режиме

| Utility Store | № стр. |
|---|---|
| [UTILITY] → [STORE] | 219 |

# Режим файлов

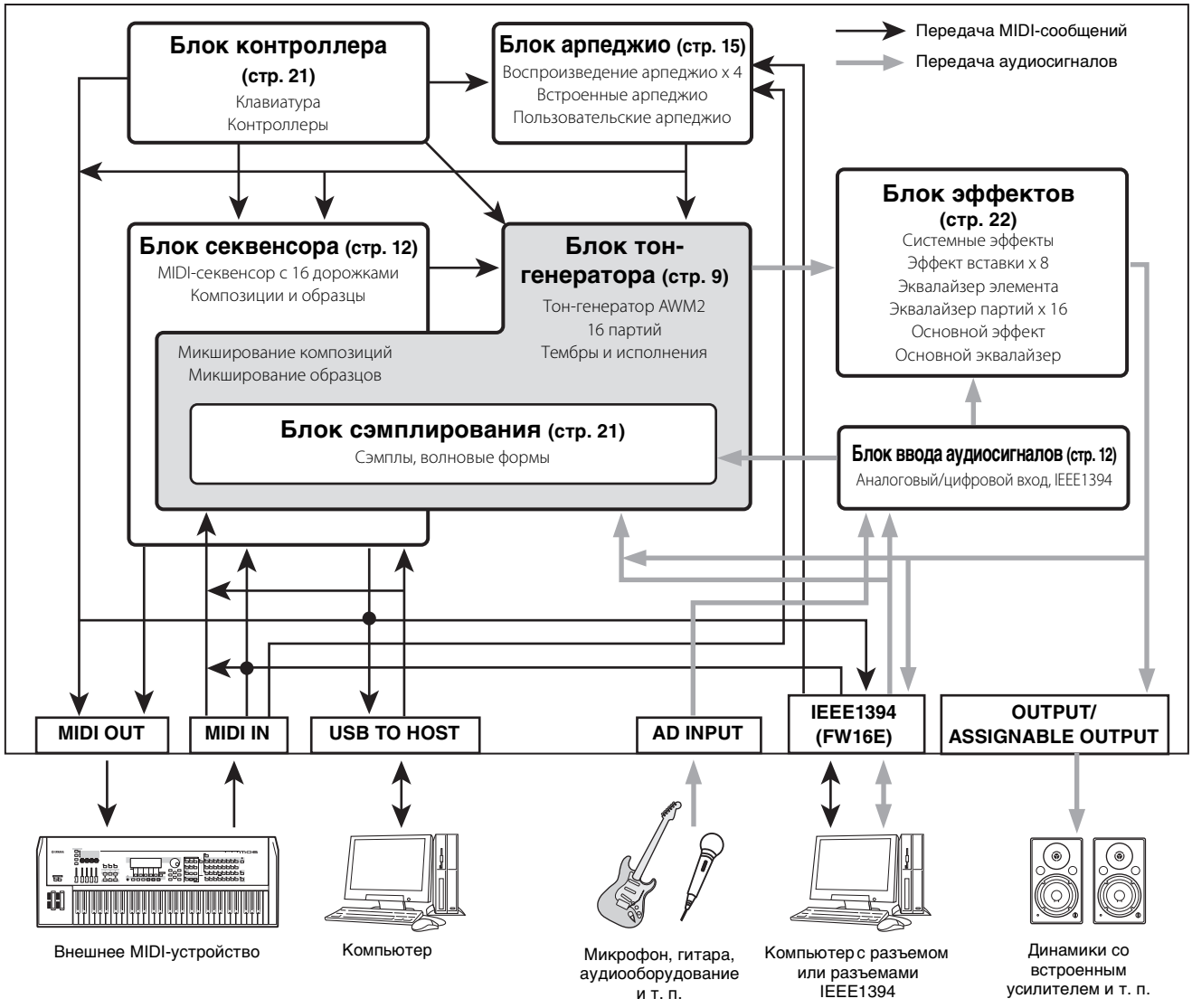
## Режим файлов

| File | | | № стр. |
|---|---|---|---|
| [FILE] → | [F1] File | [SF1] Save | 241 |
| | | [SF2] Load | 242 |
| | | [SF3] Rename | 238 |
| | | [SF4] Delete | 238 |
| | | [SF5] New Dir | 238 |
| | [F2] Mount | | 239 |
| | [F3] Format | | 240 |
| | [F4] Audio | [SF1] Rec | 248 |
| | | [SF2] Play | |

# Основная структура

## Семь функциональных блоков

Система инструмента MOTIF XF состоит из семи основных функциональных блоков: тон-генератор, блок сэмплирования, аудио-вход, секвенсор, арпеджио, контроллер и блок эффектов.



# Блок тон-генератора

Блок тон-генератора фактически генерирует звук, реагируя на MIDI-сообщения, принимаемые от блока секвенсора, блока контроллера, блока арпеджио и внешнего MIDI-инструмента через разъем MIDI IN или разъем USB. Структура блока тон-генератора различна в разных режимах.

## Блок тон-генератора в режиме тембра

### Структура партий в режиме тембра

В этом режиме блок тон-генератора принимает MIDI-данные по одному каналу. Тон-генератор в этом состоянии называется тон-генератором «одного тембра». Тембр воспроизводится при игре на клавиатуре, при этом используется одна партия. Учтите, что данные композиции на внешнем секвенсоре, содержащие несколько MIDI-каналов, в этом режиме могут воспроизводиться неправильно. При использовании внешнего MIDI-секвенсора или компьютера для игры на этом инструменте, следует использовать режим композиции или образца.

### Тембр

Программа, содержащая звуковые элементы для генерации звука определенного музыкального инструмента, называется «Voice» (тембр). В инструменте применяются два типа тембров: Normal Voice (обычный тембр) и Drum Voice (тембр ударных). Обычные тембры–это, в основном, звуки разных типов музыкальных инструментов, которые могут воспроизводиться в диапазоне клавиатуры. Тембры ударных в основном представляют собой звуки ударных/перкуссии, которые назначаются для отдельных нот на клавиатуре.

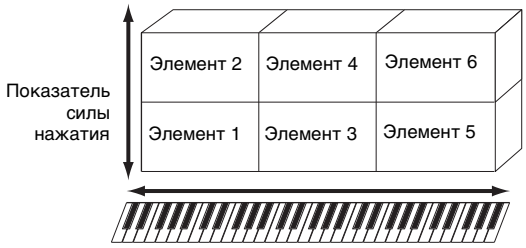
**ПРИМЕЧАНИЕ** Инструкции по редактированию обычного тембра см. на стр. 53. Инструкции по редактированию тембра ударных см. на стр. 84.

### Обычные тембры и тембры ударных

#### Обычный тембр

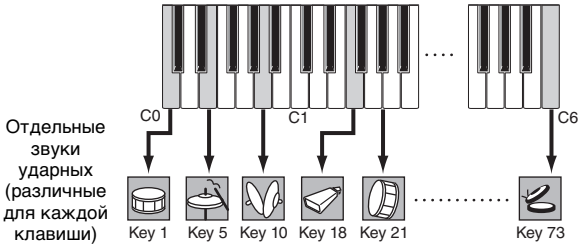
Это тембр, условно воспроизводимый при игре на клавиатуре со стандартной высотой звука для каждой клавиши. Обычный тембр содержит до восьми элементов. В зависимости от настроек при редактировании в режиме тембра эти элементы могут звучать одновременно, или разные элементы звучат в соответствии с нотным диапазоном, диапазоном силы нажатия клавиш и настройками XA (Expanded Articulation–расширенной артикуляции).
На рисунке ниже представлен пример обычного тембра. Поскольку шесть элементов распределены и по нотному диапазону клавиатуры, и по диапазону силы нажатия клавиш, звучание различных элементов зависит от проигрываемой ноты и силы ее нажатия. 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 показателя силы 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 служит тембр фортепиано, который можно оставить 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 будут звучать при сильном нажатии клавиш в каждом соответствующем нотном диапазоне. Практически инструмент MOTIF XF обеспечивает еще большую гибкость, позволяя использовать до восьми независимых элементов.




#### Тембр ударных (набор ударных)

Тембры ударных в основном представляют собой звуки ударных/перкуссии, которые назначаются для отдельных нот на клавиатуре. Коллекция назначаемых волновых форм перкуссии/ударных или обычных тембров называется набором ударных.




### Расширенная артикуляция (XA)

Расширенная артикуляция (XA)–это специально созданная система тон-генератора, обеспечивающая повышенную гибкость исполнения и естественность звучания. Она 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

Традиционные синтезаторы воссоздают эффект легато, продолжая огибающую громкости от предыдущей ноты для следующей в монофоническом режиме. Однако это приводит к неестественному звучанию, отличающемуся от звучания реальных акустических инструментов. Инструмент MOTIF XF более точно воспроизводит эффект легато, позволяя определенным элементам звучать при игре легато, а другим элементам–при обычной игре (для параметра XA Control (управление расширенной артикуляцией) устанавливается значение «normal» и «legato»).

### Достоверное звучание при отпускании клавиши

В традиционных синтезаторах не слишком удачно реализована генерация звука, соответствующая отпусканию клавиши на акустическом инструменте. В инструменте MOTIF XF генерация звука, соответствующая отпусканию клавиши на акустическом инструменте, реализована с помощью задания значения «key off sound» для параметра XA Control определенного элемента.

### Слабые звуковые вариации для каждой проигрываемой ноты

Традиционные синтезаторы пытаются реализовать эту функцию, случайным образом изменяя высоту звука и/или фильтр. Однако при этом возникает электронный эффект и звучание отличается от реальных изменений звука на акустических инструментах. Инструмент MOTIF XF более точно воспроизводит слабые звуковые вариации, используя такие настройки параметра XA Control, как «wave cycle» и «wave random».

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

Акустические инструменты имеют собственные уникальные особенности характеристик, уникальные звуки, которые воспроизводятся только в определенные моменты игры. Эти звуки включают атаку языка при игре на флейте или воспроизведение более высоких гармоник при игре на акустической гитаре. Инструмент MOTIF XF воссоздает эти специфические звуки, позволяя пользователю переключать звуки во время игры с помощью кнопки ASSIGNABLE FUNCTION и следующих настроек параметра XA Control: «AF 1 on», «AF 2 on» и «all AF off».

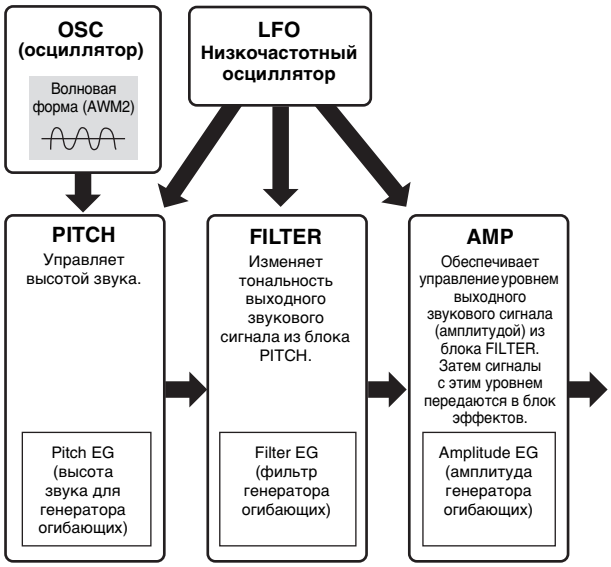
### Новые звуки и новые стили игры

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

Подробнее о создании описанных выше звуков с помощью расширенной артикуляции см. стр. 70.

## Элементы и клавиши ударных

Элементы и клавиши ударных в MOTIF XF представляют собой самые маленькие «строительные блоки», содержащиеся в тембре. Действительно, для создания тембра достаточно применения только одного элемента или клавиши ударных. Эти маленькие звуковые блоки можно построить, улучшить и обработать, используя разнообразные параметры традиционного синтезатора, также как осциллятор, фильтр высоты звука, амплитуда и низкочастотный осциллятор LFO (см. рисунок ниже).




### Oscillator (осциллятор)

Выходной волновой сигнал этого блока определяет базовую высоту звука. Пользователь может назначить волновую форму (или базовый звуковой материал) для каждого элемента обычного тембра или каждой клавиши тембра ударных.
В случае обычного тембра можно установить нотный диапазон для элемента (диапазон нот на клавиатуре, в котором звучит этот элемент), а также отклик на силу нажатия клавиши (диапазон силы нажатия нот, в котором звучит этот элемент). К тому же в этом блоке могут быть установлены параметры, связанные с XA (расширенной артикуляцией).
Связанные с осциллятором параметры можно задать на экране Oscillator (стр. 69 и 87).

### Pitch (высота звука)

Этот блок управляет высотой звука выходного звукового (волнового) сигнала из осциллятора. В случае обычного тембра пользователь может расстроить отдельные элементы, применить изменение высоты звука для строя и т. п. Кроме того, настройкой PEG (высоты звука генератора огибающих) можно управлять тем, как меняется во времени высота звука.
Связанные с высотой звука параметры задаются на экране Pitch (стр. 71) и экране Pitch EG (стр. 72) при редактировании в режиме тембра. Учтите, что связанные с высотой звука параметры тембра ударных задаются на экране Oscillator.

### Filter (фильтр)

Этот блок изменяет высоту тона выходного звукового сигнала из блока Pitch, срезая определенные звуковые частоты. Кроме того, настройкой FEG (фильтр генератора огибающих) можно управлять тем, как меняется во времени частота среза фильтра.
Связанные с фильтром параметры задаются на экране Filter (стр. 74 и 89), экране Filter EG (стр. 76) и экране Filter Scale (стр. 78) при редактировании в режиме тембра.

### Амплитуда

Этот блок управляет уровнем выходного звукового сигнала (амплитудой) из блока Filter. Затем сигналы с этим уровнем передаются в блок эффектов. Кроме того, настройкой AEG (генератора амплитудной огибающей) можно управлять тем, как меняется во времени уровень громкости.
Связанные с амплитудой параметры задаются на экране Amplitude (стр. 79 и 89), экране Amplitude EG (стр. 80) и экране Amplitude Scale (стр. 81) при редактировании в режиме тембра.

### LFO (низкочастотный осциллятор)

В соответствии со своим названием LFO генерирует низкочастотные волны. Эти волны могут использоваться для изменения высоты звука, фильтра или амплитуды любого элемента с целью создания эффектов, таких как вибрато, вау и тремоло. Параметры LFO можно установить независимо для каждого элемента; но их также можно задать и глобально для всех элементов.

Связанные с LFO параметры задаются на экране Common LFO (стр. 62) и экране Element LFO (стр. 82) при редактировании в режиме тембра.

## Структура памяти тембра

### Обычный тембр

| | |
|---|---|
| Встроенные банки 1–8 | 1024 обычных тембра<br>(128 тембров в каждом банке) |
| Банк GM | 128 тембров |
| Пользовательские банки 1–4 | 512 обычных тембров<br>(128 тембров в каждом банке)<br>(По умолчанию пользовательский банк 1 содержит оригинальные тембры, а пользовательские банки 2–4 – тембры, взятые из встроенных тембров.) |

### Тембр ударных (набор ударных)

| | |
|---|---|
| Встроенный банк ударных | 32 тембра |
| Банк ударных GM | 1 тембр |
| Пользовательский банк ударных | 64 тембра<br>(По умолчанию оригинальным тембрам назначены номера 1–8, а взятым из встроенных тембров назначаются номера 9–32.) |

# Блок тон-генератора в режиме исполнения

## Структура партий в режиме исполнения

В этом режиме блок тон-генератора принимает MIDI-данные по одному каналу. Тон-генератор в этом состоянии называется тон-генератором «одного тембра». Данный режим позволяет воспроизводить исполнение (сочетаются несколько тембров (партий) в слоях или других конфигурациях), используя клавиатуру.

Учтите, что данные композиции на внешнем секвенсоре, содержащие несколько MIDI-каналов, в этом режиме могут воспроизводиться неправильно. При использовании внешнего MIDI-секвенсора или компьютера для игры на этом инструменте следует использовать режим композиции или образца.

## Исполнение

Программа, в которой несколько тембров (партий) комбинируются слоями или в других конфигурациях, называется Performance (исполнение). Каждое исполнение содержит до четырех разных партий (тембров). Любое исполнение можно создать, редактируя уникальные для каждой партии параметры и параметры, общие для всех партий.

## Структура памяти исполнения

Предоставляются четыре пользовательских банка. Каждый банк состоит из 128 исполнений. Соответственно, всего предоставляется 512 пользовательских исполнений.

# Блок тон-генератора в режиме композиции/режиме образца

## Структура партий блок тон-генератора в режиме композиции/режиме образца

В этих режимах предусматривается множество партий, и для любой партии могут воспроизводиться разные тембры, мелодии или фразы. В связи с тем, что в этих режимах можно установить MIDI-канал для каждой партии в блоке тон-генератора, пользователь может применять внешний MIDI-секвенсор так же как и блок секвенсора в инструменте для воспроизведения звуков. Последовательность данных для каждой дорожки воспроизводит соответствующие партии (имеющие одинаковое назначение MIDI-каналов) в блоке тон-генератора.

## О микшировании

Программа, в которой для партий назначаются несколько тембров для многотембрового воспроизведения в режимах композиции или образца, называется «Mixing» (микширование). Каждое микширование может содержать до 16 партий. Микширование можно создать, редактируя уникальные для каждой партии параметры и параметры, общие для всех партий, в режиме микширования (стр. 192).

## Структура памяти микширования

Программа микширования предоставляется для каждой композиции или образца.

При выборе другой композиции/образца вызывается другая программа микширования.

### Режим композиции

64 настроек микширования (одно микширование для каждой композиции)

### Режим образца

64 настроек микширования (одно микширование для каждого образца)

**Максимальная полифония**
Максимальной полифонией называется максимальное количество нот, которые могут звучать одновременно от внутреннего тон-генератора инструмента. Максимальная полифония этого синтезатора составляет 128. Когда блок внутреннего тон-генератора принимает количество нот, превышающее максимальную полифонию, ранее проигрываемые ноты отсекаются. Учтите, это может быть особенно заметно при тембрах, не имеющих затухания. Более того, максимальная полифония применяется к количеству используемых элементов тембров, а не к количеству тембров. Когда используются обычные тембры, содержащие до восьми элементов, максимальное количество одновременно воспроизводимых нот может быть менее 128.

# Блок сэмплирования

Блок сэмплирования позволяет перенести записанные пользователем звуки–голосовое или инструментальное исполнение, ритмы, специальные звуковые эффекты–в систему этого синтезатора и воспроизвести эти звуки аналогично любым другим тембрам. Эти звуки, аудиоданные, могут быть введены через аналогово-цифровой вход и разъем IEEE1394 (обязательна установка дополнительного FW16E) с разрядностью до 16 бит при 44,1 кГц.
Учтите, что при выполнении операции сэмплирования создаются различные данные в зависимости от режима, из которого инструмент был переведен в режим сэмплирования: тембр/исполнение или композиция/образец. См. соответственно стр. 119 и 201.



# Блок ввода аудиосигналов

Этот блок обрабатывает ввод аудиосигналов из разъема A/D Input и IEEE1394 (обязательна установка дополнительного FW16E). Для аудиосигнала можно задать различные параметры, такие как громкость, панорама и эффект, и звук будет выводится вместе с другими тембрами. К аудиосигналу, вводимому через разъем A/D INPUT, можно применить эффект ставки и системные эффекты. Связанные с вводом аудиосигнала параметры можно установить на следующем экране.

| Режим | Экран | Стр. |
|---|---|---|
| Режим тембра | [F4] Экран Voice Audio в служебном режиме | 226 |
| Режим исполнения | [F4] Экран Audio In при редактировании исполнения | 106 |
| Режим композиции/образца | [F4] Экран Audio In при редактировании микширования | 193 |

В случае необходимости используйте регулятор Gain на задней панели для регулировки усиления аудиосигнала, поступающего через разъем A/D INPUT.

# Блок секвенсора

Этот блок позволяет создавать композиции и образцы путем записи и редактирования своих исполнений как MIDI-анных (из блока контроллера), а затем воспроизводить их с помощью блока тон-генератора.

## Блок секвенсора в режиме композиции

### Что представляет собой композиция

Композиция представляет собой последовательность MIDI-данных, созданных при записи исполнения на клавиатуре на любую дорожку. Композиция на этом синтезаторе в сущности такая же, как композиция на MIDI-секвенсоре,
и е воспроизведение автоматически останавливается при достижении конца записанных данных.

### Структура дорожек композиции

Композиция содержит 16 отдельных дорожек, дорожку сцены и дорожку темпа.

#### Дорожки последовательности 1–16

Запишите свое исполнение на клавиатуре на эти дорожки, используя запись в режиме реального времени (стр. 144), и отредактируйте записанные данные в режиме композиции (стр. 150).

### Дорожка сцены

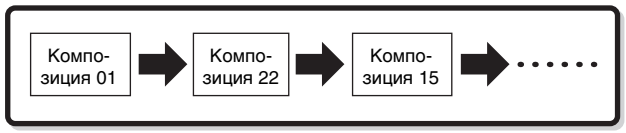
Эта дорожка позволяет записать параметры изменения сцены, такие как статус приглушения и соло дорожки. Эти параметры могут быть заданы на экране Song Play (стр. 136) и восстановлены во время воспроизведения композиции. Во время воспроизведения композиции параметры приглушения и соло дорожки автоматически изменяются в соответствии с параметрами, записанными на дорожке сцены. Можно записать эту дорожку, используя запись в режиме реального времени (стр. 144), и отредактировать записанные данные в режиме композиции (стр. 150).

### Дорожка темпа

Дорожка темпа позволяет записать параметры изменения темпа. Во время воспроизведения композиции параметры темпа автоматически изменяются в соответствии с параметрами, записанными на эту дорожку. Можно записать эту дорожку, используя запись в режиме реального времени (стр. 144), и отредактировать записанные данные в режиме композиции (стр. 150).

## Цепочка композиций

Эта функция позволяет «сцеплять» композиции для автоматического последовательного воспроизведения. Инструкции по применению см. на стр. 143.




# Блок секвенсора в режиме образца

## Что представляет собой образец

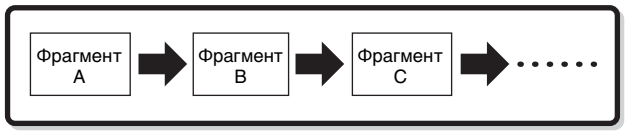
В инструменте MOTIF XF термин «Pattern» (образец) обозначает относительно короткую музыкальную или ритмическую фразу (от 1 до 256 тактов), используемую для циклического воспроизведения. Вследствие этого, если начинается воспроизведение образца, то оно продолжается, пока не будет нажата кнопка [■] (остановка).

## Фрагмент

Образцы являются боле сложными, чем простые фразы, они содержат 16 вариаций, называемых «фрагментами». Эти фрагменты могут меняться во время воспроизведения и используются как ритмические/сопровождающие вариации для различных партий композиции. Например, можно использовать один фрагмент для стихов, другой–для хора третий–для нижнего порожка. Связанные с образцом настройки, такие как темп и микширование, не изменяются даже при переключении фрагментов, при изменениях сохраняется ощущение согласованности воспроизведения целом по ритму.
Инструкции по выбору образца и фрагмента см. на стр. 166.

## Цепочка образца

Цепочка образца позволяет последовательно соединить несколько разных фрагментов (в одном образце) для создания одной целой композиции. Можно настроить инструмент MOTIF XF для автоматической смены фрагментов, заранее создав цепочку образца и записав воспроизведение образца со сменами фрагментов, используя экран Pattern Chain (цепочка образца). Кроме того, эту функцию можно использовать при создании композиций, базирующихся на определенном образце, поскольку созданную цепочку образца можно преобразовать в композицию на экране Pattern Chain Edit (редактирование цепочки образца) (стр. 174). Одна цепочка образца может быть создана для любого образца.




## Фраза

Это основная последовательность MIDI-данных на дорожке и самый маленький блок, применяемый при создании образца. «Фраза» представляет собой короткий музыкальный/ритмический пассаж для одного инструмента, такой как ритмический образец для ритмической партии или аккорды сопровождения для партии гитары. В этом синтезаторе имеется память для хранения 256 собственных оригинальных пользовательских фраз.

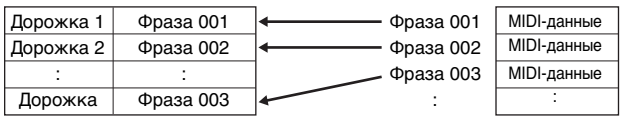
**ПРИМЕЧАНИЕ** В MOTIF XF отсутствуют встроенные фразы.

## Структура дорожек образца

Образец содержит 16 отдельных дорожек, дорожку сцены и дорожку темпа (точно так же, как композиция). См. стр. 12.

## Дорожки и фразы образца

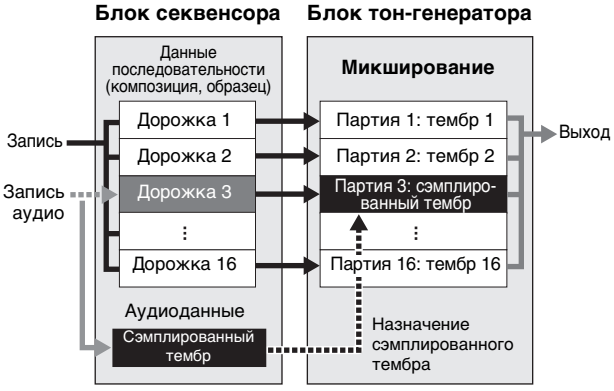
Образец содержит 16 дорожек, для которых могут быть назначены фразы. Прямая запись MIDI-данных на каждую дорожку в режиме образца невозможна. Запись выполняется в пустую пользовательскую фразу. Вновь созданная фраза автоматически назначается для дорожки записи.



# Блок секвенсора, применяемый для композиции и образца

## MIDI-дорожки и аудиодорожки

В зависимости от способа записи дорожки композиции/образца (1–16) этого синтезатора подразделяются на две группы: MIDI-дорожки и аудиодорожки.
MIDI-дорожки создаются при записи исполнения на клавиатуре в режиме записи композиции/режиме записи образца. Последовательность MIDI-данных записывается на MIDI-дорожку и назначается обычный тембр и тембр ударных для партии микширования, соответствующей дорожке.
Аудиодорожки создаются путем записи аудиосигнала из внешнего оборудования или микрофона, поступающего через гнездо A/D Input в режиме записи сэмплирования. Фактически аудиоданные не записываются прямо на дорожку, а дискретизируются с помощью операции сэмплирования. Записанный аудиосигнал сохраняется как Sample Voice (сэмплированный тембр) в композиции/образце. Сохраненный сэмплированный тембр автоматически назначается для парии микширования, соответствующей указанной дорожке, и MIDI-данные для запуска сэмплированного тембра записываются на указанной дорожке. Во время воспроизведения MID-данные этой дорожки запускают сэмплированный тембр. В результате дорожка эффективно работает как дорожка с аудиозаписью.




Аудиоданные записываются в сэмплированный тембр, который назначается для композиции/образца, а события включения/выключения нот для подключения записанного аудиосигнала записываются на дорожку 3.

— MIDI-данные
— Аудиоданные
···· MIDI-данные для подключения сэмплированного тембра

## Воспроизведение эффекта (Play FX)

Воспроизведение эффекта позволяет менять ритмические «ощущения» при воспроизведении образца путем временного изменения синхронизации и показателя силы нажатия воспроизводимых нот, оставляя незатронутыми исходные данные. Эта функция может быть задана на экране Play FX при воспроизведении композиции и воспроизведении образца. См. соответственно стр. 141 и 169. Понравившуюся настройку можно преобразовать в фактические MIDI-данные, используя Song Job (задание в режиме композиции) (стр. 153) или Pattern Job (задание в режиме образца) (стр. 181).

# Блок секвенсора, применяемый в режиме исполнения

## Запись исполнения

Можно записать свое исполнение на клавиатуре в режиме исполнения в композицию или образец. Предусмотрена возможность записи операций с регуляторами, контроллерами и воспроизведения арпеджио, а также игры на клавиатуре на указанную дорожку в виде MIDI-событий. Данные воспроизведения арпеджио для партий 1–4 исполнения записываются соответственно на дорожки 1–4 композиции/образца. Игра на клавиатуре и операции с контроллерами/регуляторами (общие для партий 1–4) записываются отдельно на дорожки 1–4.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В запись исполнения могут быть записаны следующие операции с регуляторами.
- При включенном TONE 1: CUTOFF, RESONANCE, ATTACK, DECAY и RELEASE
- При включенном TONE 2: PAN, REVERB и CHORUS

Операции с прочими регуляторами не записываются.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Инструкции по записи исполнения см. на стр. 98.

# Блок арпеджио

Этот блок позволяет автоматически подключать музыкальные и ритмические фразы с использованием текущего тембра, просто нажимая ноту или ноты на клавиатуре. Последовательность арпеджио также изменяется в ответ на проигрываемые ноты или аккорды, обеспечивая широкое разнообразие воспроизводимых музыкальных фраз и идей как при сочинении, так и при исполнении музыки. Одновременно могут воспроизводиться четыре типа арпеджио, даже в режиме композиции и режиме образца.

## Категория арпеджио

Типы арпеджио разделяются на 16 приведенных ниже категорий (за исключением NoAsg).

### Список категорий

| | |
|---|---|
| ApKb | Акустическое фортепиано и клавиатура |
| Organ | Орган |
| GtPl | Гитара / Щипковые инструменты |
| GtMG | Гитара для «MegaVoice» |
| Bass | Бас |
| BaMG | Бас для «MegaVoice» |
| Strng | Струнные |
| Brass | Духовые |
| RdPp | Язычковые инструменты / Труба |
| Lead | Соло синтезатора |
| PdMe | Синтезаторный «подклад» / Музыкальный эффект |
| CPrc | Хроматическая перкуссия |
| DrPc | Ударные / Перкуссия |
| Seq | Синтезированная последовательность |
| Hybrd | Гибридная последовательность |
| Cntr | Управление |
| NoAsg | Не назначено |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Категории с названиями GtMG и BaMG содержат типы арпеджио, подходящие для использования с «Mega Voice» (мегатембром).

### Мегатембры и арпеджио мегатембров

Обычные тембры используют изменение показателя силы нажатия, чтобы качество звука и уровень тембра менялись в соответствии с тем, насколько интенсивно или мягко нажимаются клавиши во время игры. Таким образом эти тембры обеспечивают естественный отклик на нажатие клавиши. Однако мегатембры имеют чрезвычайно сложную структуру с большим количеством различных слоев и не подходят для игры на клавиатуре. Мегатембры созданы специально для их воспроизведения в арпеджио «Mega Voice» (мегатембра) для получения невероятно реалистичного звучания. Следует всегда использовать мегатембры с арпеджио мегатембров (содержащихся в категории «GtMG» и «BaMG»). Подробнее см. Voice с параметром ARP на стр. 147.

## Подкатегория арпеджио

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

### Список подкатегорий

| | |
|---|---|
| Rock | Рок |
| PopRk | Поп-рок |
| Balad | Баллада |
| HipHp | Хип-хоп |
| R&B-M | Современный ритм-энд-блюз |
| R&B-C | Классический ритм-энд-блюз |
| Funk | Фанк |
| Tekno | Техно / транс |
| House | Хаус / данс-поп |
| D&B | Дан-энд-брэдстрим / брейк-бит |
| Chill | Чилл-аут / эмбиент |
| Jazz | Джаз / свинг |
| Latin | Латина |
| World | Музыка народов мира |
| Genrl | Общие |
| Comb | Комбинация |
| Zone | Показатель силы нажатия клавиши по зонам* |
| Z.Pad | Показатель силы нажатия для пэда* |
| Filtr | Фильтр |
| Exprs | Выразительность |
| Pan | Панорама |
| Mod | Модуляция |
| Pbend | Изменение высоты звука |
| Asign | Назначить 1/2 |
| --- | Не назначено |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Типы арпеджио, принадлежащие помеченным звездочкой (*) подкатегориям, содержат некоторые диапазоны силы нажатия клавиш, для каждого из которых назначаются различные фразы. Когда тип этих категорий выбирается в режиме тембра, рекомендуется установить Velocity Limit (предел показателя силы нажатия) для каждого элемента в указанном ниже диапазоне.

Диапазоны Velocity (показателя силы нажатия) для каждого типа арпеджио
2Z_*****: 1–90, 91–127
4Z_*****: 1–70, 71–90, 91–110, 111–127
8Z_*****: 1–16, 17–32, 33–48, 49–64, 65–80, 81–96, 97–108, 109–127
PadL_*****: 1–1, 2–2, 3–127
PadH_*****: 1–112, 113–120, 121–127

## Название типа арпеджио

Типы арпеджио названы в соответствии с определенными правилами и аббревиатурами. Рекомендуется изучить эти правила и аббревиатуры, чтобы облегчить себе поиск нужных типов арпеджио в дальнейшем.

### Тип арпеджио с символами «_ES» в конце названия типа (например, HipHop1_ES)

Эти типы арпеджио используют такую же многодорожечную архитектуру, как MOTIF ES. Тип ES арпеджио имеет следующие преимущества:

- Такие арпеджио могут создавать сложные ноты и аккорды, даже когда включаются одной нотой.
- Арпеджио близко следует проигрываемым на клавиатуре нотам (в области назначения арпеджио), предоставляя большую гармоническую свободу и возможность «солирования» при использовании этих арпеджио.

Подробнее см. на стр. 18.

### Тип арпеджио с символами «_XS» в конце названия типа (например, Rock1_XS)

Такие арпеджио используют недавно разработанную технологию распознавания аккордов для определения того, какие ноты должны воспроизводиться программой арпеджио. Тип XS арпеджио имеет следующие преимущества:

- Эти арпеджио обеспечивают отклик только в тех областях клавиатуры, которым назначен тип арпеджио XS. Другие области клавиатуры не воздействуют на распознавание аккордов. Это позволяет менять естественную игру на сей клавиатуре, используя генерируемые арпеджио партии басов и сопровождения.
- Эти арпеджио всегда воспроизводят гармонически правильные партии. Они особенно полезны для басовых и струнных партий сопровождения.

Подробнее см. на стр. 18.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Сочетание этих двух типов арпеджио (с названием «***_ES» и «***_XS») в исполнении при создании композиций и образцов обеспечивает потрясающую согласованность действий и свободу творчества.

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

Кроме перечисленных выше типов имеются три типа воспроизведения: арпеджио, созданные для использования обычных тембров и воспроизводимые с использованием только проигрываемых нот и их октавных нот (стр. 18), арпеджио, созданные для использования тембров ударных (стр. 18), и арпеджио, содержащие в основном ненотные события (стр. 18).

### Тип арпеджио с названием, содержащим «_AF1», «_AF2» или «_AF1&AF2» (например, Electro Pop AF1)

При включении этого типа во время воспроизведения включается кнопка ASSIGNABLE FUNCTION [1], кнопка [2] или обе эти кнопки.

## Как использовать список типов арпеджио

Список типов арпеджио в документе «Перечень данных» содержит следующие столбцы.

| ❶ Main Category | ❷ Sub Category | ❸ ARP No. | ❹ ARP Name | ❺ Time Signature | ❻ Length | ❼ Original Tempo | ❽ Accent | ❾ Random SFX | ❿ Voice Type |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ApKb | Rock | 1 | 70sRockB | 4 / 4 | 2 | 130 | | | Acoustic Piano |
| ApKb | Rock | 2 | 70sRockC | 4 / 4 | 1 | 130 | | | : |
| ApKb | Rock | 3 | 70sRockD | 4 / 4 | 2 | 130 | | | |
| ApKb | Rock | 4 | 70sRockE | 4 / 4 | 4 | 130 | | | |
| ApKb | Rock | 5 | 70sRockF | 4 / 4 | 2 | 130 | | | |
| ApKb | Rock | 6 | 70sRockG | 4 / 4 | 1 | 130 | | | |
| ApKb | Rock | 7 | 70sRockH | 4 / 4 | 1 | 130 | | | |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Обратите внимание, что этот список приведен только в качестве примера. Полный перечень типов арпеджио см. в документе «Перечень данных».

### ❶ Category

Указывает категорию арпеджио.

### ❷ Sub Category

Указывает подкатегорию арпеджио.

### ❸ ARP No. (номер арпеджио)

### ❹ ARP Name

Название арпеджио.

### ❺ Time Signature

Указывает тактовый размер или частоту звукового сигнала метронома для типа арпеджио.

### ❻ Length

Длина данных (число измерений) для типа арпеджио. Когда для параметра Loop (цикл)[*1] установлено значение «off», воспроизводится указанная длина арпеджио и воспроизведение останавливается.

### ❼ Original Tempo

Соответствующее значение темпа для типа арпеджио. Обратите внимание, что этот темп не задается автоматически при выборе типа арпеджио.

### ❽ Accent

Кружок указывает, что арпеджио использует функцию Accent Phrase (фраза акцента) (стр. 17).

### ❾ Random SFX

Кружок указывает, что арпеджио использует функцию SFX (стр. 17).

### ❿ Voice Type

Тип тембра, соответствующий типу арпеджио. Когда для параметра Voice With Arpeggio (арпеджио с тембром)[*2] устанавливается значение «on» при записи композиции/образца, автоматически выбирается тембр данного типа.

*1 Параметр Loop (цикл) можно задать на экране Arpeggio Other (прочие арпеджио) при редактировании общих параметров тмбра (стр. 59), редактировании партии исполнения (стр. 114) и редактировании партии микширования (стр. 194).

*2 Параметр Voice with Arpeggio можно задать на экране Arpeggio (стр. 147) при записи композиции/образца.

# Связанные с арпеджио настройки

Имеется несколько способов включения и остановки воспроизведения арпеджио. Дополнительно можно задать, будут ли звуки SFX и специальные фразы акцентов включаться вместе с обычной последовательностью данных. В данном разделе описываются связанные с арпеджио параметры, которые можно задать в режимах тембра, исполнения и микширования.

## Включение/выключение воспроизведения арпеджио

Для включения/выключения воспроизведения арпеджио применяются следующие параметры.

| | |
|---|---|
| Для воспроизведения арпеджио только при нажатии ноты: | Задайте для параметра Hold (удержание) значение «off» и для параметра Trigger mode (режим включения) значение «gate». |
| Для продолжения арпеджио даже после отпускания ноты: | Задайте для параметра Hold значение «on». |
| Для переключения арпеджио (включения/выключения) каждый раз при нажатии ноты: | Задайте для параметра Trigger mode значение «toggle». Для параметра Hold можно задать любое из значений–«on» или «off». |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перечень экранов, содержащих параметры Hold см. далее в разделе «Экраны параметров арпеджио».

## Применение регуляторов для управления арпеджио

Когда в результате нескольких нажатий кнопки [SELECTED PART CONTROL] загорается индикатор ARP FX, появляется возможность использования регуляторов для управления арпеджио. Попробуйте это сделать и услышите, как меняется звук. Подробные сведения см. на стр. 46.

## Accent Phrase (фраза акцента)

Фразы акцента составляются из последовательности данных, включенных в некоторые типы арпеджио и звучащих только при проигрывании нот с более высоким показателем силы нажатия, чем указанное значением параметра Accent Velocity Threshold (порог силы нажатия акцента). Если сложно играть с необходимой для включения фразы акцента силой нажатия клавиш, установите для параметра Accent Velocity Threshold более низкое значение.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перечень экранов, содержащих параметры Accent Velocity Threshold, см. далее в разделе «Экраны параметров арпеджио».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. в списке типов арпеджио в документе «Перечень данных».

## Random SFX

Некоторые типы арпеджио используют функцию Random SFX, включающую специальные звуки (например шум ладов гитары) при отпускании ноты. Предоставляются следующие параметры, воздействующие на функцию Random SFX.

| | |
|---|---|
| Вкл./выкл. Random SFX: | Параметр Random SFX |
| Установка уровня громкости звука SFX: | Параметр Random SFX Velocity Offset |
| Для определения того, будет ли громкость звука SFX управляться силой нажатия: | Параметр Random SFX Key On Control |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перечень экранов, содержащих параметры Random SFX, Random SFX Velocity Offset и Random SFX Key On Control, см. далее в разделе «Экраны параметров арпеджио».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о типах арпеджио, использующих эту функцию, см. в списке типов арпеджио в документе «Перечень данных».

## Экраны параметров арпеджио

| Режим | Экран | Стр. |
|---|---|---|
| Режим тембра | Экран Arpeggio Main при редактировании общих параметров тембра | 58 |
| | Экран Arpeggio Other при редактировании общих параметров тембра | 59 |
| Режим исполнения | Экран Arpeggio Main при редактировании партии исполнения | 112 |
| | Экран Arpeggio Other при редактировании партии исполнения | 114 |
| Режим композиции / режим образца (для воспроизведения) | Экран Arpeggio Main при редактировании партии микширования | 194 |
| | Экран Arpeggio Other при редактировании партии микширования | 194 |
| Запись в режиме композиции | Экран Arpeggio при записи композиции | 147 |
| Запись в режиме образца | Экран Arpeggio при записи образца | |

# Типы воспроизведения арпеджио

При воспроизведении арпеджио используются четыре описанных ниже основных типа воспроизведения.

## Типы арпеджио для обычных тембров

Типы арпеджио (не принадлежащие к категориям DrPC и Cntr), созданные для использования обычных тембров, имеют три следующих типа воспроизведения.

### Воспроизведение только проигрываемых нот

Воспроизведение арпеджио с использованием только проигрываемых нот и их октавных нот.

### Воспроизведение запрограммированной последовательности в соответствии с проигрываемыми нотами

Эти типы арпеджио имеют несколько последовательностей, каждая из которых подходит к определенному типу аккордов. Даже при нажатии только одной ноты воспроизводится арпеджио с использованием запрограммированной последовательности, это означает, что звучат ноты, отличающиеся от проигрываемых. Нажатие другой ноты включает транспонированную последовательность относительно нажатой ноты и основного тона. При добавлении но к уже удерживаемым соответственно изменяется последовательность. Арпеджио с таким типом воспроизведения имеет символы «_ES» в конце названия типа.

### Воспроизведение запрограммированной последовательности в соответствии с типом проигрываемого аккорда

Эти типы арпеджио, созданные для обычных тембров, воспроизводятся в соответствии с типом аккорда, определяемым датчиком проигрываемых на клавиатуре нот. Арпеджио с таким типом воспроизведения имеет символы «_XS» в конце названия типа.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для параметра Key Mode (режим клавиш) установлено значение «sort» или «sort+direct», воспроизводится одинаковая последовательность независимо от порядка, в котором проигрываются ноты. Если для параметра Key Mode установлено значение «thru» или «thru+direct», воспроизводятся разные последовательности в зависимости от порядка, в котором проигрываются ноты.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Поскольку эти типы запрограммированы для обычных тембров, использование их с тембрами ударных может не привести к желаемым результатам.

## Типы арпеджио для тембров ударных (категория: DrPc)

Эти типы арпеджио запрограммированы специально для применения с тембрами ударных и обеспечивают мгновенный доступ к различным образцам ритма. Возможны три различных типа воспроизведения.

### Воспроизведение фразы партии ударных

Нажатие любой ноты (нот) включает одну и ту же фразу партии ударных.

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

Нажатие любой ноты включает одну и ту же фразу партии ударных. При добавлении нот к уже удерживаемым нотам воспроизводятся дополнительные звуки (назначенные ударным инструментам) для фразы партии ударных.

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

Проигрывание ноты или нот включает фразу ритма ударных с использованием только проигрываемых нот (назначенных ударным инструментам). Учтите, что даже при проигрывании одинаковых нот включаемая фраза ритма ударных будет разной в зависимости от порядка, в котором проигрываются ноты. Это обеспечивает доступ к различным фразам ритма ударных при использовании одинаковых инструментов путем простого изменения порядка, в котором проигрываются ноты, когда для параметра Key Mode (режим клавиш) установлено значение «thru» или «thru+direct».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Три перечисленных выше типа воспроизведения не отмечены названием категории или названием типа. Потребуется фактически воспроизвести эти типы и на слух определить разницу.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Поскольку эти типы запрограммированы для тембров ударных, использование их с обычными тембрами может не обеспечить желаемых результатов.

## Типы арпеджио, содержащие в основном ненотные события (категория: Cntr)

Эти типы арпеджио изначально запрограммированы с данными 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», «thru+direct», или «sort+direct».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметр Key Mode может быть задан на экране Arpeggio Main при редактировании общих параметров тембра (стр. 58), партии исполнения (стр. 112) и партии микширования (стр. 194).

# Советы относительно воспроизведения арпеджио

## Воспроизведение арпеджио в режиме воспроизведения тембра

Попробуйте воспроизвести арпеджио, назначенное для встроенного тембра.

### 1 При воспроизведении в режиме тембра убедитесь, что горит индикатор кнопки [ARPEGGIO ON/OFF], затем проиграйте любую ноту, чтобы включить воспроизведение арпеджио.

### 2 Попробуйте проиграть разные ноты и аккорды на клавиатуре и прослушайте воспроизведение арпеджио.

Воспроизведение арпеджио меняется по-разному в зависимости от порядка проигрываемых нот и, конечно, от выбранного типа арпеджио. Кроме того, попробуйте сильно ударять по нотам и услышите воздействие функции Accent Phrase.

### 3 Попробуйте выбрать другие типы арпеджио, нажимая кнопки [SF1]–[SF5].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если значок восьмой ноты не появляется справа от ARP1–ARP5 (это означает, что на соответствующем экране тип арпеджио отключен), тип арпеджио не изменяется даже при нажатии соответствующей кнопки [SF1] ARP1–[SF5] ARP5.

### 4 Воспользуйтесь регуляторами для управления воспроизведением арпеджио после того, как несколько раз нажмите кнопку [SELECTED PART CONTROL] (загорится индикатор ARP FX).

Учтите, что вы прослушали типы арпеджио, назначенные для встроенного тембра. Продолжайте и попробуйте прослушать некоторые другие имеющиеся типы арпеджио.

### 5 Во время воспроизведения арпеджио нажмите кнопку [F4] для отображения экрана Arpeggio и выберите тип арпеджио.

Для получения лучших результатов следует выбрать категорию и подкатегорию, содержащую типы арпеджио, наиболее точно соответствующие выбранному в настоящий момент тембру. После того как найдете подходящий тип арпеджио, не меняйте его в параметрах экрана и сохраните тембр (см. ниже).

### 6 Сохраните параметры арпеджио как пользовательский тембр.

Подробные инструкции по сохранению тембра см. на стр. 54.

## Воспроизведение/запись арпеджио в режиме исполнения Performance

Вызовите некоторые из исполнений в пользовательских банках 1–4 и воспроизведите несколько арпеджио, назначенных по умолчанию для этих исполнений. В режиме исполнения каждый из четырех типов арпеджио назначается для каждой из четырех партий. Это означает, что до четырех типов арпеджио могут воспроизводиться одновременно. Воспроизведите исполнение, полностью используя возможности этой функции.

### 1 Убедитесь, что горит индикатор кнопки [ARPEGGIO ON/OFF], затем проиграйте любую ноту, чтобы включить воспроизведение арпеджио.

Шаги 2–4 совпадают с шагами, приведенными в разделе «Воспроизведение арпеджио в режиме тембра» выше. После прослушивания типов арпеджио, назначенных для исполнения, продолжайте и попробуйте прослушать некоторые другие имеющиеся типы арпеджио.

### 5 Во время воспроизведения арпеджио нажмите кнопку [F4] для отображения экрана Arpeggio и выберите тип арпеджио для каждой партии.

Для получения лучших результатов следует выбрать категорию и подкатегорию, содержащую типы арпеджио, наиболее точно соответствующие тембру для партии. После того как найдете подходящий тип арпеджио, не меняйте его в параметрах экрана и сохраните исполнение (см. ниже).

### 6 Сохраните параметры арпеджио как пользовательское исполнение.

Подробные инструкции по сохранению исполнения см. на стр. 101.

Можно записать свое исполнение на клавиатуре при записи в режиме исполнения в композицию или образец. Учтите, что любое воспроизведение арпеджио, включенное в режиме исполнения, также можно записать в эту композицию или образец. Подробнее о записи в режиме исполнения см. стр. 98.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Данные воспроизведения арпеджио записываются на дорожку композиции или образца как последовательность MIDI-данных. Учтите, что только нажатие ноты включает воспроизведение арпеджио. Данные композиции или образца не включают воспроизведение арпеджио.

## Воспроизведение/запись арпеджио в режиме образца Pattern

Арпеджио также полезно для создания фраз, которые можно использовать как основные строительные блоки при создании образца. Создайте подходящие пользовательские фразы, затем назначьте их соответствующим дорожка на экране Patch (накладка) (стр. 170).
В этом разделе описана процедура записи воспроизведения арпеджио на дорожку образца.

### 1 Выберите тип арпеджио на экране Arpeggio (стр. 178) при записи в режиме образца Pattern Record.

Когда для параметра Arpeggio With Voice Switch (переключатель арпеджио с тембром) установлено значение «on», автоматически выбирается тембр, соответствующий данному типу арпеджио.

### 2 Запишите воспроизведение выбранного арпеджио на дорожку образца.

Запишите другие арпеджио на другие дорожки, повторно выполнив шаги 1–2. Рекомендуется назначить название для созданной фразы на экране Pattern Patch (накладка образца) (стр. 170) для последующего вызова.

### 3 Создайте данные образца, назначив созданные фразы для Section (фрагмент) на экране Pattern Patch (стр. 170).

Например, создайте фрагмент A для вступления, фрагмент B для стихов, фрагмент C для хоруса и фрагмент D для концовки, таким образом создав основные блоки для создания оригинальной композиции.

### 4 Создайте данные цепочки образца Pattern Chain, запрограммировав порядок воспроизведения фрагментов.

Цепочка образца позволяет последовательно соединить несколько разных образцов для создания одной композиции. Подробные сведения см. на стр. 171.

### 5 Преобразуйте данные цепочки образца в данные композиции.

Подробнее см. на стр. 174.

## Создание оригинального типа арпеджио

Кроме использования встроенных арпеджио можно создать собственные оригинальные данные арпеджио. Эта процедура выполняется следующим образом.

### 1 Запишите последовательность MIDI-данных в композицию или образец.

Для создания арпеджио можно использовать до четырех дорожек.
На дорожку арпеджио можно записать до 16 уникальных номеров нот. В случае записи более 16 разных номеров нот последовательность MIDI-данных операция преобразования автоматически отбрасывает ноты, приводящие к превышению этого ограничения. В связи с этим следует записать только до 16 различных нот при создании арпеджио.

### 2 Преобразуйте записанную последовательность MIDI-данных в данные арпеджио.

Используйте задание Put Track to Arpeggio (поместить дорожку в арпеджио) в качестве задания в режиме композиции (стр. 164) или в режиме образца (стр. 186). Указав соответствующие параметры, нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.

Созданные типы арпеджио могут быть выбраны в пользовательском банке User bank на экране Arpeggio.

# Блок контроллеров

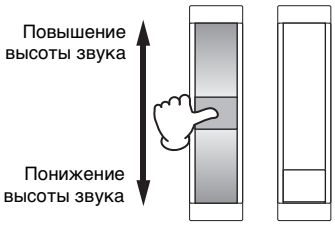
Этот блок состоит из клавиатуры, колесика изменения высоты звука, колесика модуляции, ленточного контроллера, регуляторов-ручек, регуляторов-ползунков и т. п. Сама клавиатура не генерирует звуки, вместо этого при проигрывании нот она генерирует/передает данные note on/off (нота вкл./выкл.), velocity (показатель силы нажатия) и другую информацию (MIDI-сообщения) в блок тон-генератора синтезатора. Контроллеры также генерируют/передают MIDI-сообщения. Блок тон-генератора синтезатора генерирует звук в соответствии с MIDI-сообщениями, переданными из клавиатуры и контроллеров.

## Клавиатура

Клавиатурой передаются сообщения note on/off (нота вкл./выкл.) в блок тон-генератора синтезатора (для генерации звука) и блок секвенсора (для записи). Клавиатура также используется для включения воспроизведения арпеджио. Пользователь может изменить нотный диапазон клавиатуры с помощью кнопок OCTAVE [UP] и [DOWN], транспонировать ноты на экране Play (воспроизведение) (стр. 219) в режиме Utility (служебный) и на том же экране указать, как показатель силы нажатия зависит от фактической силы нажатия проигрываемых нот.

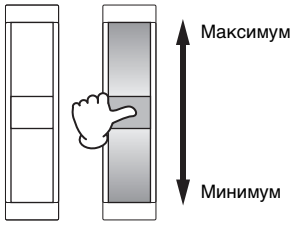
## Колесико управления высотой звука Pitch Bend

Колесико изменения высоты звука позволяет повысить высоту (при повороте от себя) или понизить высоту (при повороте к себе) во время игры на клавиатуре. Это колесико центрируется автоматически. Это значит, что происходит автоматический возврат к обычной высоте звука, когда колесико отпускается. Попробуйте повернуть колесико Pitch Bend при нажатии ноты на клавиатуре.
Каждый встроенный тембр имеет собственное значение по умолчанию для параметра Pitch Bend Range (диапазон изменения высоты звука). Значение параметра Pitch Bend Range для каждого тембра можно изменить на экране режима воспроизведения Play Mode (стр. 55) при редактировании в режиме тембра. На этом же экране можно поменять функцию Pitch Bend на обратную, чтобы поворот колесика вверх понижал высоту звука, а поворот вниз–повышал высоту.
Для колесика изменения высоты звука можно назначить другую функцию (не Pitch Bend) на экране Controller Set (набор контроллеров) (стр. 61) при редактировании в режиме тембра.



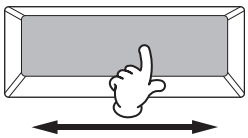

## Колесико модуляции Modulation

Хотя колесико модуляции условно используется для применения к звуку эффекта Vibrato (вибрато), множество встроенных тембров имеют другие функции и эффекты, назначенные для этого колесика. Чем больше повернуть колесико вверх, тем в большей степени эффект применяется к звуку. Попробуйте поворачивать колесико модуляции с разными встроенными тембрами при игре на клавиатуре. Во избежание случайного применения эффектов к текущему тембру следует повернуть колесико модуляции в положение минимума перед началом игры. Для колесика модуляции можно назначить различные функции на экране Controller Set (стр. 61) при редактировании в режиме тембра.




## Ленточный контроллер

Ленточный контроллер чувствителен к нажатию, воздействовать на него следует, перемещая палец по поверхности в горизонтальном направлении. Назначаются различные функции для каждого встроенного тембра. Попробуйте ленточный контроллер с разными встроенными тембрами при игре на клавиатуре. Для ленточного контроллера можно назначить различные функции на экране Controller Set (стр. 61) при редактировании в режиме тембра. Также можно указать, будет ли ленточный контроллер возвращать центральное значение или оставаться в позиции, в которой был убран палец, на экране General Other (прочие общие) (стр. 57) при редактировании общих параметров тембра.



## Кнопки назначаемых функций

В соответствии с настройками расширенной артикуляции XA Control на экране Oscillator (стр. 69) при редактировании элемента тембра можно загрузить определенный элемент выбранного тембра, нажав любую из этих кнопок при игре на клавиатуре. Можно выбрать, как переключается (вкл./выкл.) состояние этих кнопок, с помощью параметров режима Assignable Function 1 (назначаемая функция 1) и Assignable Function 2 (назначаемая функция 2) на экране General Other (стр. 57) при редактировании общих параметров тембра. Более того, можно назначить для этих кнопок различные функции (не являющиеся функциями вызова определенных элементов).

## Регуляторы-ручки и регуляторы-ползунки

Восемь этих регуляторов-ручек позволяют настраивать различные характеристики звучания тембра в реальном времени–во время игры. Восемь регуляторов-ползунков позволяют настроить громкость для элементов тембра, партий исполнения и микшированных партий.
Подробнее об использовании регуляторов в соответствующих режимах см. стр. 46 (режим тембра), стр. 94 (режим исполнения) и стр. 138 (режим композиции/образца).

# Блок эффектов

Этот блок служит для применения эффектов к выходному сигналу блока тон-генератора и блока ввода аудиосигналов с целью обработки и улучшения звучания. Эффекты позволяют изменить звук созданного тембра в соответствии со своими потребностями.

## Структура эффектов

### Системные эффекты–Reverb (реверберация) и Chorus (хорус)

Системные эффекты применяются к звуку в целом–к тембру, к исполнению, к композиции целиком и т. п. При использовании системных эффектов звуковой сигнал каждой партии передается в эффект в соответствии со значением параметра Send Level (уровень передачи) для каждой партии. Обработанный звуковой сигнал передается обратно для микширования в соответствии со значением параметра Return Level (возвращаемый уровень) и выводится после микширования с необработанным звуковым сигналом. Это позволяет подготовить оптимальный баланс между звуком эффекта и исходным звуком партий.

### Эффект Insertion (вставка)

Эффекты Insertion могут применяться отдельно к каждой партии. Эффекты Insertion в основном используются для непосредственной обработки одной партии. Глубина эффекта регулируется соотношением (балансом) необработанного и обработанного звука. Поскольку эффект вставки применяется к отдельной партии, он должен использоваться для звуков, которые требуется радикально изменить, или звуков, использующих непредназначенный для других звуков эффект. Кроме того, можно задать такой баланс, при котором будет слышен только звук эффекта, установив для параметра Wet (обработанный) значение 100%. Этим синтезатором поддерживаются восемь наборов эффектов Insertion (каждый набор имеет два компонента–A и B). Они могут применяться ко всем партиям исполнения, и применяются максимально к восьми партиям композиции/образца. Другим важным эффектом вставки является Vocoder (вокодер), который может применяться только к одной партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режиме тембра эффект вокодера Vocoder Effect может применяться к любому тембру. В режиме микширования (композиции/образца) и режиме исполнения эффект вокодера может применяться только к партии 1. Эффект вокодера не работает даже в случае назначения тембра (к которому применяется вокодер в режиме тембра) с другими партиями (партией с номером 2 и выше).

### Master Effect (основной эффект)

Этот блок служит для применения эффектов к конечному выходному звуковому стереосигналу в целом.

### Element EQ (эквалайзер элемента)

Эквалайзер элемента Element EQ применяется к каждому элементу обычного тембра и каждой клавише тембра ударных. Можно указать, какая форма должна использоваться, выбрав одну из шести типов, включая ступенчатую и пиковую.

### Part EQ (эквалайзер партии)

Этот 3-полосный параметрический эквалайзер применяется к любой партии в режиме исполнения/микширования композиции/микширования образца. Высокочастотная и низкочастотные полосы частот имеют ступенчатый тип. Полоса средних частот–пикового типа.

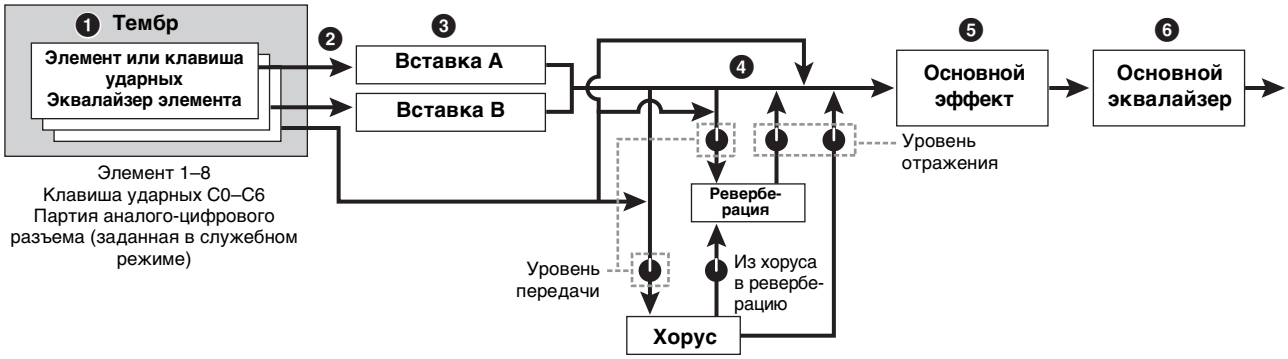
### Master EQ (основной эквалайзер)

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

**ПРИМЕЧАНИЕ** Пиковый тип формы эквалайзера позволяет ослаблять/усиливать сигнал на заданной частоте. Ступенчатый тип (другая форма эквалайзера) позволяет ослаблять/усиливать сигнал на частотах выше или ниже заданной частоты.

# Подключение эффектов в каждом режиме

## В режиме Voice (тембр)




**❶ Установка параметров эквалайзера элемента Element EQ, применяемая к каждому элементу (для обычного тембра) и каждой клавише (для тембра ударных).**

Параметры Element EQ можно задать на экране EQ (эквалайзер) (стр. 83 и 90) при редактировании в режиме тембра.

**❷ Определяет, какой эффект вставки–Insertion A или B–применяется для каждого элемента (или для каждой клавиши, если выбран набор ударных).**

Возможен также обход эффекта вставки. Соответствующие параметры задаются на экране Connect (подключение) (стр. 64) при редактировании общих параметров тембра или на экране Oscillator (осциллятор) (стр. 69) при редактировании элементов тембра (или редактировании клавиш).

ПРИМЕЧАНИЕ Эти два экрана являются связанными и обслуживают одинаковые параметры, только в разных форматах.

**❸ Определяет один из следующих четырех типов подключения Insertion A/B: параллельное, A ▶ B, B ▶ A и Vocoder.**

Этот блок также служит для выбора типов эффектов соответственно для Insertion A и B и установки соответствующих параметров. Параметры могут быть заданы на экране Connect (стр. 64) и экране Insertion A/B (стр. 66) при редактировании общих параметров тембра.

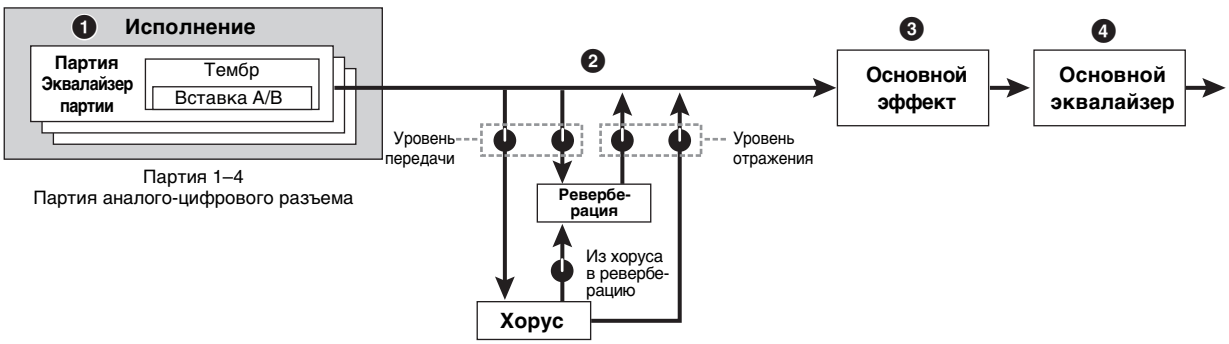
**❹ Определяет Send Level (уровень передаваемого сигнала)/Return Level (уровень возвращаемого сигнала) в/из эффекта Reverb/Chorus и уровень сигнала, передаваемого из Chorus в Reverb.**

Этот блок также служит для выбора типов эффектов соответственно для реверберации Reverb и хоруса Chorus и установки соответствующих параметров. Параметры могут быть заданы на экране Connect (стр. 64) и экране Reverb (реверберация)/Chorus (хорус) (стр. 66) при редактировании общих параметров тембра.

**❺ Выбор типа Master Effect (основного эффекта) и задание параметров эффекта на экране Master Effect (основного эффекта) (стр. 224) в служебном режиме Utility.**

**❻ Установка параметров Master EQ на экране Master EQ (основного эквалайзера) (стр. 224) в служебном режиме Utility.**

## В режиме Performance (исполнение)



**❶ Установка параметров эквалайзера партии Part EQ, применяемого к каждой партии, на экране EQ (эквалайзер) (стр. 103) при редактировании партии исполнения.**

**❷ Определяет Send Level (уровень передаваемого сигнала)/Return Level (уровень возвращаемого сигнала) в/из эффекта Reverb/Chorus и уровень сигнала, передаваемого из Chorus в Reverb.**

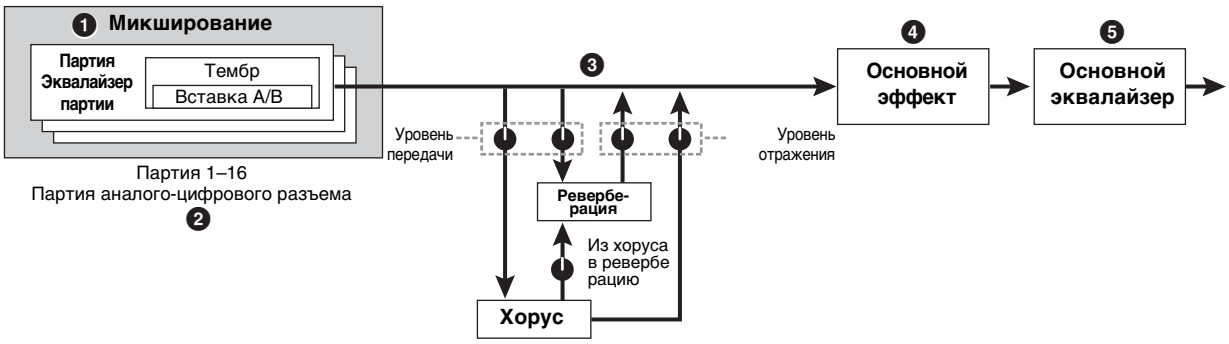
Этот блок также служит для выбора типов эффектов соответственно для реверберации Reverb и хоруса Chorus и установки соответствующих параметров. Параметры могут быть заданы на экране Connect (стр. 107) и экране Reverb (реверберация)/Chorus (хорус) (стр. 108) при редактировании общих параметров исполнения.

**❸ Выбор типа Master Effect и задание параметров эффекта на экране Master Effect (основного эффекта) (стр. 104) при редактировании общих параметров исполнения.**

**❹ Установка параметров Master EQ на экране Master EQ (основного эквалайзера) (стр. 105) при редактировании общих параметров исполнения.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры эффекта для пунктов ❶–❸ в режиме тембра, показанные на рисунке на стр. 23, также доступны в режиме исполнения.

## Режим Mixing (микширование)




**❶ Установка параметров эквалайзера партии Part EQ, применяемого к каждой партии, на экране EQ (эквалайзер) (стр. 195) при редактировании партии микширования.**

**❷ Выбор восьми партий, к которым применяется эффект вставки Insertion, из партий 1–16 и партии AD Part.**

Установка выполняется на экране Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) (стр. 193) при редактировании микширования.

**❸ Определяет Send Level (уровень передаваемого сигнала)/Return Level (уровень возвращаемого сигнала) в/из эффекта Reverb/Chorus и уровень сигнала, передаваемого из Chorus в Reverb.**

Этот блок также служит для выбора типов эффектов соответственно для реверберации Reverb и хоруса Chorus и установки соответствующих параметров. Параметры могут быть заданы на экране Connect (стр. 193) и экране Reverb (реверберация)/Chorus (хорус) (стр. 193) при редактировании общих параметров микширования.

**❹ Выбор типа Master Effect и задание параметров эффекта на экране Master Effect (основной эффект) (стр. 193) при редактировании общих параметров микширования.**

**❺ Установка параметров Master EQ на экране Master EQ (основной эквалайзер) (стр. 193) при редактировании общих параметров микширования.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройки эффектов ❶–❸ в режиме тембра Voice, приведенные на стр. 23, доступны для партий (до восьми) с установленным для параметра эффекта Insertion (вставка) значением «on».

## Категория и тип эффекта

В данном разделе описываются категории эффектов и включенные в них типы. В приведенном ниже списке типов эффектов для каждой категории предусмотрены следующие столбцы: Rev (реверберация), Cho (хорус), Ins (вставка) и Mas (основной эффект). Установка в этих столбцах флажка означает, что тип эффекта доступен для каждого блока. Эти типы эффектов (отмеченные флажками в каждом списке) можно выбрать на панели управления.

### Reverb (реверберация)

Реверберацией называют звуковую энергию, остающуюся в помещении или в закрытом пространстве после того, как первоначальный звук прекращается. Реверберация похожа на эхо, но отличается от него. Это рассеянный звук, отражающийся от стен и потолка и сопровождающий прямой звук. Характеристики этого отраженного звука зависят от размера помещения или пространства, а также от отделки и мебели в помещении.

| Тип эффекта | Rev | Cho | Ins | Описание |
|---|---|---|---|---|
| REV-X HALL | ✓ | – | – | Реверберация, имитирующая акустику концертного зала с помощью технологии REV-X. |
| R3 HALL | ✓ | – | – | Реверберация, имитирующая акустику концертного зала с помощью алгоритма, заимствованного от Yamaha ProR3. |

| Тип эффекта | Rev | Cho | Ins | Описание |
|---|---|---|---|---|
| SPX HALL | ✓ | ✓ | ✓ | Реверберация, имитирующая акустику концертного зала с помощью алгоритма, заимствованного от Yamaha SPX1000. |
| REV-X ROOM | ✓ | – | – | Реверберация, имитирующая акустику помещения с помощью технологии REV-X. |
| R3 ROOM | ✓ | – | – | Реверберация, имитирующая акустику комнаты с помощью алгоритма, заимствованного от Yamaha ProR3. |
| SPX ROOM | ✓ | ✓ | ✓ | Реверберация, имитирующая акустику помещения с помощью алгоритма, заимствованного от Yamaha SPX1000. |
| R3 PLATE | ✓ | – | – | Реверберация, имитирующая вибрацию металлической пластины с помощью алгоритма, заимствованного от Yamaha ProR3. |
| SPX STAGE | ✓ | ✓ | ✓ | Реверберация для солирующего инструмента, заимствованная от Yamaha SPX1000. |
| SPACE SIMULATOR | ✓ | – | – | Реверберация, позволяющая задать размер пространства, указав ширину, высоту и глубину. |

## Delay (задержка)

Эффект (или устройство), выполняющий задержку аудиосигнала для воссоздания эффектов окружающей среды или ритмических эффектов.

| Тип эффекта | Rev | Ins | Mas | Описание |
|---|---|---|---|---|
| CROSS DELAY | ✓ | ✓ | – | Перекрестная обратная связь для звуков с задержкой по двум каналам. |
| TEMPO CROSS DELAY | ✓ | ✓ | – | Перекрестная задержка с синхронизацией темпа для композиции/образца/арпеджио. |
| TEMPO DELAY MONO | ✓ | ✓ | – | Монофоническая задержка с синхронизацией темпа для композиции/образца/арпеджио. |
| TEMPO DELAY STEREO | ✓ | ✓ | – | Стереофоническая задержка с синхронизацией темпа для композиции/образца/арпеджио. |
| CONTROL DELAY | – | ✓ | – | Задержка с управляемым в реальном времени интервалом задержки. |
| DELAY LR | ✓ | ✓ | – | Создание двух звуков с задержкой: L и R (слева и справа). |
| DELAY LCR | ✓ | ✓ | – | Создание трех звуков с задержкой: L (слева), R (справа) и C (по центру). |
| DELAY LR (стерео) | ✓ | ✓ | ✓ | Создание двух звуков с задержкой в стереофоническом режиме: L и R (слева и справа). |

## Chorus (хорус)

В зависимости от типа и параметров хоруса звук тембра становится «мощнее», как будто несколько одинаковых инструментов играют в унисон, либо тембр становится более теплым и глубоким.

| Тип эффекта | Cho | Ins | Описание |
|---|---|---|---|
| G CHORUS | ✓ | ✓ | Эффект хоруса, производящий более богатую и сложную модуляцию, чем обычный хорус. |
| 2 MODULATOR | ✓ | ✓ | Эффект хоруса, заключающийся в модуляции высоты звука и амплитудной модуляции. |
| SPX CHORUS | ✓ | ✓ | Эффект, использующий трехфазный низкочастотный осциллятор (LFO) для придания звуку модуляции и объемности. |
| SYMPHONIC | ✓ | ✓ | Многоступенчатая версия модуляции SPX CHORUS. |
| ENSEMBLE DETUNE | ✓ | ✓ | Эффект хоруса без модуляции, создаваемый путем добавления звука с небольшим смещением высоты. |

## Flanger (флэнжер)

Этот эффект создает бурлящий, металлический звук.

| Тип эффекта | Cho | Ins | Описание |
|---|---|---|---|
| VCM FLANGER | ✓ | ✓ | Флэнжер с VCM-технологией воспроизводит звук старинных инструментов. |
| CLASSIC FLANGER | ✓ | ✓ | Обычный тип флэнжера, создающего эффект двойного звука. |
| TEMPO FLANGER | ✓ | ✓ | Флэнжер с синхронизацией темпа. |
| DYNAMIC FLANGER | – | ✓ | Динамически управляемый флэнжер. |

## Phaser (фазер)

Циклическая модуляция фазы для добавления модуляции к звуку.

| Тип эффекта | Cho | Ins | Описание |
|---|---|---|---|
| VCM PHASER MONO | ✓ | ✓ | Монофонический фазер с VCM-технологией воспроизводит звук старинных инструментов. |
| VCM PHASER STEREO | ✓ | ✓ | Стереофонический фазер с VCM-технологией воспроизводит звук старинных инструментов. |
| TEMPO PHASER | ✓ | ✓ | Фазер с синхронизацией темпа. |
| DYNAMIC PHASER | – | ✓ | Динамически управляемое средство сдвига фазы |

## Tremolo & Rotary (тремоло и вращение)

Эффект тремоло, циклически модулирующий громкость. Эффект вращающегося динамика имитирует эффект вибрато вращающегося динамика.

| Тип эффекта | Ins | Описание |
|---|---|---|
| AUTO PAN | ✓ | Эффект, циклически смещающий звук влево/вправо и вперед/назад. |
| TREMOLO | ✓ | Эффект, циклически модулирующий громкость. |
| ROTARY SPEAKER | ✓ | Имитация вращающегося динамика. |

## Distortion (искажение)

Этот тип может использоваться в основном для гитары, добавляя искажение на границе амплитуды звукового сигнала.

| Тип эффекта | Ins | Mas | Описание |
|---|---|---|---|
| AMP SIMULATOR 1 | ✓ | – | Имитация гитарного усилителя. |
| AMP SIMULATOR 2 | ✓ | – | Имитация гитарного усилителя. |
| COMP DISTORTION | ✓ | – | Так как на первом этапе добавляется эффект Compressor (компрессор), возможно создание непрерывного эффекта искажения вне зависимости от изменений уровня входного сигнала. |
| COMP DISTORTION DELAY | ✓ | ✓ | Серии эффектов Compressor (компрессор), Distortion (искажение) и Delay (задержка). |

## Compressor (компрессор)

Компрессор–эффект, часто используемый для ограничения и сжатия динамики аудиосигнала (плавности/громкости). Если при этом усиливается общий уровень, создается мощный более громкий звук. Эффект компрессии можно использовать для усиления сустейна электрогитары, сглаживания громкости вокала или выведения на передний план ударных инструментов или ритмической фразы.

| Тип эффекта | Ins | Mas | Описание |
|---|---|---|---|
| VCM COMPRESSOR 376 | ✓ | ✓ | Компрессор с VCM-технологией. |
| CLASSIC COMPRESSOR | ✓ | – | Обычный тип компрессора. |
| MULTI BAND COMP | ✓ | ✓ | 3-полосный тип компрессора. |

## Wah (вау-эффект)

Этот эффект циклически модулирует яркость тона (частоту среза фильтра). Auto Wah (автоматический вау-эффект) модулирует тон с помощью низкочастотного осциллятора, Touch Wah (вау-эффект по нажатию) модулирует тон через громкость (показатель силы нажатия ноты), Pedal Wah (педальный вау-эффект) модулирует тон при управлении педалями.

| Тип эффекта | Ins | Описание |
|---|---|---|
| VCM AUTO WAH | ✓ | Модулирует тон с помощью низкочастотного осциллятора. |
| VCM TOUCH WAH | ✓ | Модулирует тон через громкость (показатель силы нажатия ноты). |
| VCM PEDAL WAH | ✓ | Модулирует тон с помощью управления педалями. Для достижения лучших результатов следует назначить для параметра Pedal Control (управление педалями) этого типа эффекта значение Foot Controller (ножной контроллер) на экране Controller Set (настройка контроллера), а затем использовать ножной контроллер управления этим эффектом в реальном времени. |

## Lo-Fi (низкочастотный фильтр)

Этот эффект умышленно ухудшает качество звука входного сигнала, применяя несколько методов, таких как понижение частоты сэмплирования.

| Тип эффекта | Ins | Mas | Описание |
|---|---|---|---|
| LO-FI | ✓ | ✓ | Снижение качества звука входного сигнала для получения низкочастотного звука. |
| NOISY | ✓ | – | Добавление шума к текущему звуку. |
| DIGITAL TURNTABLE | ✓ | – | Имитация шума аналоговой записи. |

## Tech (технический)

Этот эффект радикально изменяет тональные характеристики, используя фильтр и модуляцию.

| Тип эффекта | Ins | Mas | Описание |
|---|---|---|---|
| RING MODULATOR | ✓ | ✓ | Эффект, изменяющий высоту звука путем применения амплитудной модуляции к частоте входного сигнала. |
| DYNAMIC RING MODULATOR | ✓ | – | Динамически управляемый кольцевой модулятор |
| DYNAMIC FILTER | ✓ | ✓ | Динамически управляемый фильтр |
| AUTO SYNTH | ✓ | – | Преобразование входного сигнала в звук, похожий на звук синтезатора. |
| ISOLATOR | ✓ | ✓ | Управление уровнем определенной частотной полосы входного сигнала. |
| SLICE | ✓ | ✓ | Срезает сигнал AEG (генератора амплитудной огибающей) для звука тембра. |
| TECH MODULATION | ✓ | – | Добавление уникального ощущения от модуляции, сходной с кольцевой модуляцией. |

## Vocoder (вокодер)

Эффект Vocoder (вокодер) не относится ни к одной категории. Если хотите использовать этот эффект, задайте для параметра INSERTION CONNECT (подключение вставки) на экране Effect Connect (подключение эффекта) (стр. 66) значение «ins L».

| Тип эффекта | Ins | Описание |
|---|---|---|
| VOCODER | ✓ | Этот эффект получает характеристики звука от микрофона и применяет их к тембру, проигрываемому на клавиатуре. При этом создается характерный эффект «голоса робота», генерируемый при одновременной игре на клавиатуре и пении или произнесении слов в микрофон. |

## Misc (прочие)

В этой категории содержатся прочие типы эффектов.

| Тип эффекта | Cho | Ins | Описание |
|---|---|---|---|
| VCM EQ 501 | – | ✓ | Классический 5-полосный параметрический эквалайзер с VCM-технологией. |
| PITCH CHANGE | – | ✓ | Изменение высоты входного сигнала. |
| EARLY REFLECTION | ✓ | ✓ | Данный эффект выделяет только компоненты раннего отражения реверберации. |
| HARMONIC ENHANCER | – | ✓ | Добавление гармоник к входному сигналу для обеспечения ясного звука. |
| TALKING MODULATOR | – | ✓ | Добавление гласных звуков к входному сигналу. |
| DAMPER RESONANCE | – | ✓ | Имитация резонанса, получаемого при нажатии правой педали на фортепиано. |

# VCM (моделирование виртуальных схем)

VCM является технологией, достоверно моделирующей элементы в аналоговых схемах (такие как резисторы и конденсаторы). Типы эффектов, использующие VCM-технологию, воспроизводят уникальные теплые характеристики стары усилителей.

## VCM Compressor 376

Имитирует характеристики аналоговых компрессоров, используемых в качестве стандартных эффектов в студия звукозаписи. Обрамляет и уплотняет звук, и применяется для звука ударных и басов.

## VCM Equalizer 501

Имитирует характеристики аналоговых эквалайзеров, использовавшихся в 1970-е годы, создавая эффект теплого высококачественного флэнжера.

### VCM Flanger

Имитирует характеристики аналогового флэнжера, использовавшегося в 1970-е годы, создавая эффект теплого высококачественного флэнжера.

### VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo

Этот эффект имитирует характеристики аналоговых фазеров, использовавшихся в 1970-е годы, создавая эффект теплого высококачественного фазера.

### VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Эти эффекты имитируют характеристики аналогового вау-эффекта, использовавшегося в 1970-е годы, создавая теплый высококачественный вау-эффект.

## REV-X

REV-X–алгоритм реверберации, созданный корпорацией Yamaha. Он обеспечивает качество высокоплотного, богатого звука реверберации с плавным затуханием, размахом и глубиной, а также улучшение исходного звучания. Инструмент MOTIF XF использует два типа эффектов REV-X: REV-X Hall и REV-X Room.

# Параметры эффектов

Каждый из типов эффектов имеет параметры, определяющие, как эффект применяется к звуку. Применяя один и тот же тип эффекта, можно получить разнообразные звуки путем настройки этих параметров. Информация о параметрах эффектов приведена ниже.

## Встроенные настройки для параметров эффектов

Встроенные настройки для параметров каждого типа эффекта представлены в виде шаблонов и могут быть выбраны на экране Effect Type (тип эффекта). Для получения нужного звука эффекта сначала попытайтесь выбрать одну из встроенных настроек, близкую к желаемому звучанию, затем, в случае необходимости, измените значения параметров.

Встроенные настройки можно выбрать здесь.

# Параметры эффектов

**ПРИМЕЧАНИЕ** Некоторые приведенные ниже параметры могут отображаться в различных типах эффектов с одинаковыми названиями, но фактически выполнять разные функции в зависимости от конкретного типа эффекта. Для этих параметров приведены два или три типа описания.

| Название параметра | Описание |
|---|---|
| AEG Phase | Сдвигает фазу AEG (генератора амплитудной огибающей). |
| AM Depth | Определяет глубину амплитудной модуляции. |
| AM Inverse R | Определяет фазу амплитудной модуляции для канала R (правого). |
| AM Speed | Определяет скорость амплитудной модуляции. |
| AM Wave | Служит для выбора волны для модуляции амплитуды. |
| AMP Type | Служит для выбора имитируемого усилителя. |
| Analog Feel | Добавляет к звуку характеристики аналогового флэнжера. |
| Attack | Определяет период времени между нажатием клавиши и запуском эффекта компрессора. |
| Attack Offset | Определяет период времени между нажатием клавиши и запуском вау-эффекта. |
| Attack Time | Определяет время атаки для повторителя огибающей. |
| Bit Assign | Определяет, как Word Length (длина слова) применяется к звуку. |
| Bottom*1 | Определяет минимальное значение для фильтра вау-эффекта. |
| BPF1–10 Gain | Определяет усиление каждого выходного сигнала BPF (фильтра полосы пропускания) 1–10 для эффекта вокодера. |
| Click Density | Определяет частоту звуков щелчков метронома. |
| Click Level | Определяет уровень щелчков метронома. |
| Color*2 | Определяет фиксированную фазовую модуляцию. |
| Common Release | Это параметр Multi Band Comp. Этот параметр определяет период времени между отпусканием ноты и окончанием эффект. |
| Compress | Определяет минимальный входной уровень, при котором применяется эффект компрессора. |
| Control Type | Это параметр Control Delay (задержки управления). Когда для него устанавливается значение «Normal», эффект задержки всегда применяется к звуку. Когда для него устанавливается значение «Scratch», эффект задержки не применяется, если для обоих параметров–Delay Time (время задержки) и Delay Time Offset (смещение времени задержки)–установлены значения 0. |
| Damper Control | Когда педальный переключатель полудемпфера, совместимого с FC3, подключается к гнезду SUSTAIN, параметр Damper Control (управление демпфера) контролируется с помощью FC3 в диапазоне 0–127. Это обеспечивает частичные педальные эффекты, получаемые на реальном рояле. |
| Decay | Контролирует первичное затухание звука реверберации. |
| Delay Level C | Определяет уровень воспроизводимого с задержкой звука для центрального канала. |
| Delay Mix | Определяет уровень воспроизводимого с задержкой микшированного звука, когда применяются несколько эффектов. |
| Delay Offset | Определяет значение сдвига для изменения задержки. |
| Delay Time | Определяет задержку звука в значении ноты или абсолютном времени. |
| Delay Time C, L, R | Определяет время задержки для каждого канала: центрального, левого и правого. |
| Delay Time L>R | Определяет период времени между вводом звукового сигнала из канала L (левого) и выводом звукового сигнала в канал R (правый). |
| Delay Time Ofst R | Определяет время задержки для правого канала как смещение. |
| Delay Time R>L | Определяет период времени между вводом звукового сигнала из правого канала и выводом звукового сигнала в левый канал. |
| Delay Transition Rate | Определяет скорость, с которой время задержки изменяется с текущего значения на указанное новое значение. |
| Density | Определяет плотность реверберации или отражений. |
| Depth | Когда выбран параметр Space Simulator (пространственный симулятор), этот параметр определяет глубину имитируемой комнаты.<br>Когда выбран параметр VCM Flanger, этот параметр определяет амплитуду волны LFO (низкочастотного осциллятора), управляющую циклическим изменением задержки.<br>Когда выбран параметр Phaser Type (тип фазера), этот параметр определяет амплитуду волны LFO (низкочастотного осциллятора), управляющую циклическим изменением фазовой модуляции. |
| Detune | Определяет уровень расстройки высоты звука. |
| Device | Служит для выбора устройства для изменения искажения звука. |
| Diffusion | Определяет распространение выбранного эффекта. |
| Direction | Определяет направление модуляции, управляемое повторителем огибающей. |
| Divide Freq High | Определяет высокую частоту для разделения всего звукового сигнала на три полосы. |
| Divide Freq Low | Определяет низкую частоту для разделения всего звукового сигнала на три полосы. |
| Divide Min Level | Определяет минимальный уровень порций, извлекаемых с помощью эффекта среза. |
| Divide Type | Определяет, как звуковой сигнал (волна) срезается по длине ноты. |

| Название параметра | Описание |
|---|---|
| Drive | При выборе одного из эффектов искажения –шума или среза–этот параметр определяет меру искажения звука. |
| | При выборе одного из прочих эффектов, этот параметр определяет меру применяемого усиления в усилителе или голосовом модуляторе. |
| Drive Horn | Определяет глубину модуляции, сгенерированной путем вращения высокочастотного динамика. |
| Drive Rotor | Определяет глубину модуляции, сгенерированной путем вращения ротора. |
| Dry Level | Определяет уровень необработанного звука (для которого не применяется эффект). |
| Dry LPF Cutoff Frequency | Определяет частоту среза для низкочастотного фильтра, применяемого к необработанному звуку. |
| Dry Mix Level | Определяет уровень необработанного звука (для которого не применяется эффект). |
| Dry Send to Noise | Определяет уровень передачи необработанного звукового сигнала в эффект шума. |
| Dry/Wet Balance | Определяет баланс необработанного звука и звука эффекта. |
| Dyna Level Offset | Определяет значение смещения, добавляемое к выходному сигналу из повторителя огибающей. |
| Dyna Threshold Level | Определяет минимальный уровень, при котором запускается повторитель огибающей. |
| Edge | Задает кривую, определяющую искажение звука. |
| Emphasis | Определяет изменение характеристик в высоких частотах. |
| EQ Frequency | Определяет центральную частоту для каждой полосы эквалайзера. |
| EQ Gain | Определяет уровень усиления центральной частоты эквалайзера для каждой полосы. |
| EQ High Frequency | Определяет центральную частоту высокочастотной полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается. |
| EQ High Gain | Определяет степень усиления или ослабления, применяемого к высокочастотной полосе эквалайзера. |
| EQ Low Frequency | Определяет центральную частоту низкочастотной полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается. |
| EQ Low Gain | Определяет степень усиления или ослабления, применяемого к низкочастотной полосе эквалайзера. |
| EQ Mid Frequency | Определяет центральную частоту средней полосы эквалайзера, которая ослабляется или усиливается. |
| EQ Mid Gain | Определяет степень усиления или ослабления, применяемого к средней полосе эквалайзера. |
| EQ Mid Width | Определяет ширину средней полосы эквалайзера. |
| EQ Width | Определяет ширину полосы эквалайзера. |
| ER/Rev Balance | Определяет уровень баланса для звука раннего отражения и реверберации. |
| F/R Depth | Этот параметр для Auto Pan (доступный, когда для параметра PAN Direction (направление панорамы) установлено значение «L turn» (левая настройка) и «R turn» (правая настройка)) определяет глубину F/R (передней/задней) панорамы. |
| FB Hi Damp Ofst R | Определяет степень первичного затухания в высоких частотах для правого канала как смещение. |
| FB Level Ofst R | Определяет уровень обратной связи для правого канала как смещение. |
| Feedback | Определяет уровень выходного звукового сигнала из блока эффектов, возвращаемого на свой собственный вход. |
| Feedback High Damp | Определяет, как затухают высокие частоты звукового сигнала обратной связи. |
| Feedback Level | При выборе одного из эффектов –реверберации или раннего отражения–этот параметр определяет уровень обратной связи для начальной задержки. |
| | При выборе одного из эффектов –задержки, хоруса, флэнжера, задержки искажения компрессора и TEC–этот параметр определяет уровень обратной связи выходного сигнала из задержки, возвращаемого на вход. |
| | При выборе одного из параметров–Tempo Phaser или Dynamic Phaser–этот параметр определяет уровень обратной связи выходного сигнала от фазера, возвращаемого на вход. |
| Feedback Level 1, 2 | Определяет уровень обратной связи задержанного звукового сигнала в каждой из 1-х и 2-х серий. |
| Feedback Time | Определяет время задержки для обратной связи. |
| Feedback Time 1, 2, L, R | Определяет время задержки для обратной связи 1, 2, L и R. |
| Filter Type | При выборе параметра низкочастотного фильтра этот параметр служит для выбора типа тональных характеристик. |
| | При выборе параметра динамического фильтра, этот параметр определяет тип фильтра. |
| Fine 1, 2 | Определяет высоту звука с применением тонкой настройки для каждой из 1-х и 2-х серий. |
| Formant Offset | Этот параметр вокодера добавляет значение смещения к частоте среза BPF (фильтра полосы пропускания) для входного сигнала инструмента. |
| Formant Shift | Этот параметр вокодера сдвигает частоту среза BPF (фильтра полосы пропускания) для входного сигнала инструмента. |
| Gate Switch | При значении «off» выходной сигнал из HPF (фильтра высоких частот) и генератора шума проходит через шлюз. При значении «on» выходной сигнал из HPF (фильтра высоких частот) и генератора шума проходит через шлюз только в том случае, если аудиосигнал вводится в инструмент. |
| Gate Time | Определяет время звучания срезанной порции. |
| Height | Определяет высоту имитируемой комнаты. |
| Hi Resonance | Регулирует резонанс для высоких частот. |

| Название параметра | Описание |
|---|---|
| High Attack | Определяет период времени между нажатием ноты и применением эффекта компрессора к высоким частотам. |
| High Gain | Определяет усиление выходного сигнала для высоких частот. |
| High Level | Определяет уровень для высоких частот. |
| High Mute | Переключает состояние приглушения для высоких частот. |
| High Ratio | При выборе параметров REV-X Hall или REV-X Room этот параметр определяет соотношение высоких частот. |
| | При выборе параметра Multi Band Comp этот параметр определяет коэффициент сжатия компрессора для высоких частот. |
| High Threshold | Определяет минимальный входной уровень, при котором эффект применяется для высоких частот. |
| Horn Speed Fast | Определяет скорость высокочастотного динамика, если для переключателя «slow/fast» (низкая/высокая) установлено значение «fast» (высокая). |
| Horn Speed SLow | Определяет скорость высокочастотного динамика, если для переключателя «slow/fast» (низкая/высокая) установлено значение «slow» (низкая). |
| HPF Freq | Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра, применяемого к звуку микрофона. |
| HPF Output Level | Определяет, какой уровень выходного сигнала из высокочастотного фильтра микшируется с выходным сигналом из вокодера. |
| Initial Delay | Определяет период времени между прямым первоначальным звуковым сигналом и начальными отражениями. |
| Initial Delay 1, 2 | Определяет время задержки до начального отражения для каждой из 1-х и 2-х серий. |
| Initial Delay Lch, Rch | Определяет период времени между прямым первоначальным звуковым сигналом и начальными отражениями (эхо), сопровождающими его, для каждого из каналов R (правый) и L (левый). |
| Input Level | Определяет уровень входного сигнала, для которого применяется компрессор. |
| Input Mode | Служит для выбора конфигурации моно или стерео для входного звукового сигнала. |
| Input Select | Служит для выбора входного канала. |
| Inst Input Level | Определяет уровень звука инструмента, к которому применяется вокодер. |
| L/R Depth | Определяет глубину эффекта панорамы L/R pan. |
| L/R Diffusion | Определяет распространение звука. |
| Lag | Определяет время задержки, дополнительно применяемой к задержанному звуку, определяемому длиной ноты. |
| LFO Depth | Когда выбран один из параметров–SPX Chorus (SPX хорус), Symphonic (симфонический), Classic Flanger (классический флэнжер) и Ring Modulator (кольцевой модулятор)–этот параметр определяет глубину модуляции. |
| | Когда выбран параметр Tempo Phase (фаза темпа), этот параметр определяет частоту фазовой модуляции. |
| LFO Phase difference | Определяет сдвиг фазы влево/вправо модулированной волны. |
| LFO Phase Reset | Определяет, как перезагружается начальная фаза LFO (низкочастотного осциллятора). |
| LFO Speed | Когда выбран любой из эффектов хоруса, флэнжера, тремоло и кольцевой модуляции, этот параметр определяет частоту модуляции. |
| | Когда выбран параметр Tempo Phaser (фазер темпа) или Tempo Franger (флэнжер темпа), этот параметр определяет скорость модуляции типом ноты. |
| | Когда выбран параметр Auto Pan (автоматическое панорамирование), этот параметр определяет частоту автоматического панорамирования. |
| LFO Wave | Когда выбран один из эффектов флэнжера и параметр Ring Modulator (кольцевой модулятор), этот параметр служит для выбора волны для модуляции. |
| | Когда выбран параметр Auto Pan (автоматическое панорамирование), этот параметр определяет кривую панорамирования. |
| | Когда выбран параметр VCM Auto Wah, этот параметр служит для выбора волны, синуса или квадрата. |
| Liveness | Определяет характеристики первичного затухания для раннего отражения. |
| Low Attack | Определяет период времени между нажатием ноты и применением компрессора к низким частотам. |
| Low Gain | Определяет усиление выходного сигнала для низких частот. |
| Low Level | Определяет уровень выходного сигнала для низких частот. |
| Low Mute | Определяет состояние (вкл./выкл.) низкочастотной полосы. |
| Low Ratio | При выборе параметра REV-X Hall или REV-X Room этот параметр определяет соотношение для низких частот. |
| | При выборе параметра Multi Band Comp этот параметр определяет коэффициент сжатия компрессора для низких частот. |
| Low Threshold | Определяет минимальный уровень входного сигнала, при котором эффект применяется для низких частот. |
| LPF Resonance | Определяет резонанс для низкочастотного фильтра, применяемого к входному звуковому сигналу. |
| Manual | Когда выбран параметр VCM Flanger, этот параметр определяет значение смещения для изменения задержки. |
| Manual | Когда выбран параметр VCM Phaser mono (фазер моно) или VCM Phaser stereo (фазер стерео), этот параметр определяет значение смещения для фазовой модуляции. |
| Meter | Служит для изменения метронома. |
| Mic Gate Threshold | Определяет пороговый уровень шумового шлюза для звука микрофона. |

| Название параметра | Описание |
|---|---|
| Mic Level | Определяет входной уровень звука микрофона. |
| Mic L-R Angle | Определяет угол наклона влево/вправо микрофона. |
| Mid Attack | Определяет период времени между нажатием ноты и применением компрессора к средним частотам. |
| Mid Gain | Определяет усиление выходного сигнала для средних частот. |
| Mid Level | Определяет уровень выходного сигнала для средних частот. |
| Mid Mute | Переключает состояние приглушения для средних частот. |
| Mid Ratio | Определяет коэффициент сжатия компрессора для средних частот. |
| Mid Threshold | Определяет минимальный входной уровень, при котором эффект применяется для средних частот. |
| Mix | Определяет громкость звука эффекта. |
| Mix Level | Определяет уровень звука эффекта, микшируемого с необработанным звуком. |
| Mod Depth | Определяет глубину модуляции. |
| Mod Depth Ofst R | Определяет глубину модуляции для правого канала как смещение. |
| Mod Feedback | Определяет уровень обратной связи для модуляции. |
| Mod Gain | Определяет усиление модуляции. |
| Mod LPF Cutoff Frequency | Определяет частоту среза для низкочастотного фильтра, применяемого к модулированному звуку. |
| Mod LPF Resonance | Определяет резонанс для низкочастотного фильтра, применяемого к модулированному звуку. |
| Mod Mix Balance | Когда выбран параметр Noisy (шум), этот параметр определяет баланс микширования для модулированного элемента. |
| | Когда выбран параметр Tech Modulation (техномодуляция), этот параметр определяет громкость модулированного звука. |
| Mod Speed | Определяет скорость модуляции. |
| Mod Wave Type | Служит для выбора типа волновой формы модуляции. |
| Mode | Определяет тип фазера или, конкретнее, коэффициент для формирование эффекта фазера. |
| Modulation Phase | Определяет сдвиг фазы влево/вправо модулированной волны. |
| Move Speed | Определят продолжительность переходного процесса из текущего состояния звука в состояние, указанное значением параметра Vowel (гласный звук). |
| Noise Input Level | Определяет уровень вводимого шума. |
| Noise Level | Определяет уровень шума. |
| Noise LPF Cutoff Frequency | Определяет частоту среза для низкочастотного фильтра, применяемого к шуму. |
| Noise LPF Q | Определяет резонанс для низкочастотного фильтра, применяемого к шуму. |
| Noise Mod Depth | Определяет глубину шумовой модуляции. |
| Noise Mod Speed | Определяет скорость шумовой модуляции. |
| Noise Tone | Определяет характеристики шума. |
| On/Off Switch | Включает (ON) или выключает (OFF) разъединитель. |
| OSC Frequency Coarse | Определяет частоту, на которой синусоидальная волна модулирует амплитуду входной волны. |
| OSC Frequency Fine | Тонко настраивает частоту, на которой синусоидальная волна модулирует амплитуду входной волны. |
| Output | Определяет уровень выходного сигнала из блока эффекта. |
| Output Gain | Определяет усиление выходного сигнала из блока эффекта. |
| Output Level | Определяет уровень выходного сигнала из блока эффекта. |
| Output Level 1, 2 | Определяет уровень выходного сигнала соответственно из 1-го блока и 2-го блока. |
| Over Drive | Определяет степень и характер эффекта искажения. |
| Pan 1, 2 | Определяет панораму для каждой из 1-х и 2-х серий. |
| Pan AEG Min Level | Этот параметр эффекта Slice (срез) определяет минимальный уровень генератора амплитудной огибающей, применяемый к панорамированному звуку. |
| Pan AEG Type | Этот параметр эффекта Slice (срез) определяет тип генератора амплитудной огибающей, применяемый к панорамированному звуку. |
| Pan Depth | Определяет глубину эффекта панорамы. |
| Pan Direction | Определяет направление перемещения стереопозиции панорамирования. |
| Pan Type | Определяет тип эффекта панорамы. |
| Pedal Control | Когда выбран параметр VCM Pedal Wah, этот параметр определяет частоту среза фильтра вау-эффекта. Для достижения лучших результатов следует назначить этот параметр для Foot Controller (ножной контроллер) на экране Controller Set (настройка контроллера), а затем использовать ножной контроллер для управления этим параметром в реальном времени. |
| Pedal Response | Определяет звуковой отклик на изменение положения правой педали. |
| Phase Shift Offset | Определяет значение сдвига для фазовой модуляции. |
| Pitch 1, 2 | Определяет высоту звука в полутонах для каждой из 1-х и 2-х серий. |
| PM Depth | Определяет глубину изменения высоты звука. |
| Pre Mod HPF Cutoff Frequency | Определяет частоту среза для высокочастотного фильтра перед модуляцией. |
| Pre-LPF Cutoff Frequency | Определяет частоту среза для низкочастотного фильтра перед модуляцией. |
| Pre-LPF Resonance | Определяет резонанс для низкочастотного фильтра, применяемого к входному звуковому сигналу. |
| Presence | Этот параметр эффекта гитарного усилителя управляет высокими частотами. |

| Название параметра | Описание |
|---|---|
| Ratio | Определяет коэффициент сжатия для компрессора. |
| Release | Определяет период времени между отпусканием клавиши и концевым затуханием эффекта компрессора. |
| Release Curve | Определяет кривую концевого затухания для повторителя огибающей. |
| Release Time | Определяет время концевого затухания для повторителя огибающей. |
| Resonance | Определяет резонанс фильтра. |
| Resonance Offset | Определяет резонанс как смещение. |
| Reverb Delay | Определяет время задержки от ранних отражений до реверберацией. |
| Reverb Time | Определяет время реверберации. |
| Room Size | Определяет размер комнаты, в которой звучит инструмент. |
| Rotor Speed Fast | Определяет скорость вращения ротора, если для переключателя «slow/fast» (низкая/высокая) установлено значение «fast» (высокая). |
| Rotor Speed Slow | Определяет скорость вращения ротора, если для переключателя «slow/fast» (низкая/высокая) установлено значение «slow» (низкая). |
| Rotor/Horn Balance | Определяет баланс громкости между высокочастотным динамиком и ротором. |
| Sampling Freq. Control | Управляет частотой сэмплирования. |
| Sensitivity | Когда выбран один из эффектов–Dynamic Flanger (динамический флэнжер), Dynamic Phaser (динамический фазер) и TEC–этот параметр определяет чувствительность модуляции, применяемой к изменению входного сигнала. |
| | Когда выбран один из эффектов VCM Touch Wah (вау-эффект по нажатию), этот параметр определяет чувствительность для изменения фильтра вау-эффекта, применяемого для изменения входного сигнала. |
| Slow-Fast Time of Horn | Определяет продолжительность изменения скорости вращения высокочастотного динамика от текущей скорости (низкая/высокая) на другую (высокую или низкую), когда происходит переключение скорости вращения. |
| Slow-Fast Time of Rotor | Определяет продолжительность изменения скорости вращения ротора от текущей скорости (высокой или низкой) на другую (высокую или низкую), когда происходит переключение скорости вращения. |
| Space Type | Служит для выбора имитации пространства. |
| Speaker Type | Служит для выбора типа имитации громкоговорителя. |
| Speed | Когда выбран параметр VCM Flanger, этот параметр определяет частоту волны LFO (низкочастотного осциллятора), управляющую циклическим изменением задержки. |
| | Когда выбран один из типов фазера, этот параметр определяет частоту волны LFO (низкочастотного осциллятора), управляющую циклическим изменением фазовой модуляции. |
| | Когда выбран параметр Auto Pan (автоматическое панорамирование), этот параметр определяет скорость LFO. |
| Speed Control | Переключает скорость вращения. |
| Spread | Определяет распространение звука. |
| Stage | Определяет число шагов для сдвига фазы. |
| Threshold | Определяет минимальный уровень входного сигнала, при котором применяется эффект. |
| Top *3 | Определяет максимальное значение для фильтра вау-эффекта. |
| Type | При выборе параметра VCM Flanger этот параметр определяет тип флэнжера. |
| | Когда выбран один из вау-эффектов, этот параметр определяет тип Auto Wah. |
| | Когда выбран параметр Early Reflection (начальное отражение), этот параметр определяет тип отраженного звука. |
| Vocoder Attack | Определяет время атаки звука вокодера. |
| Vocoder Release | Определяет время концевого затухания звука вокодера. |
| Vowel | Служит для выбора типа гласного звука. |
| Wall Vary | Определяет состояние стен имитируемого помещения. Более высокие значения служат для более рассеянного отражения. |
| Width | Определяет ширину имитируемого помещения. |
| Word Length | Определяет степень резкости звука. |

*1 Значение параметра Bottom (низ) допустимо только в том случае, когда оно меньше значения параметра Top (верх).

*2 Параметр Color (цвет) может быть неэффективным в зависимости от значений параметров Mode (режим) и Stage (сцена).

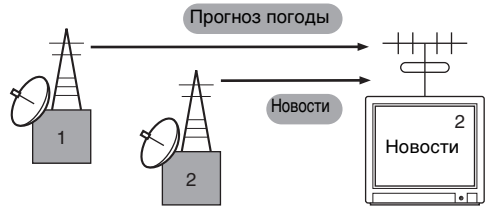
*3 Значение параметра Top (верх) допустимо только в случае, когда оно больше значения параметра Bottom (низ).

# О MIDI-интерфейсе

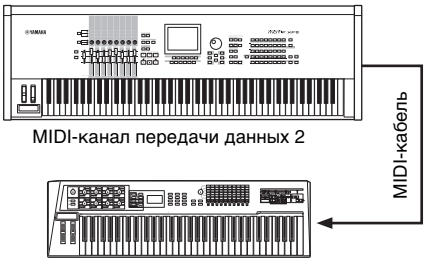
MIDI–это сокращение от английского «Musical Instrument Digital Interface» (цифровой интерфейс для музыкальных инструментов). Этот интерфейс является стандартом, позволяющим музыкальным инструментам обмениваться данными путем передачи и приема совместимых данных о нотах, изменении управления, изменении программы и многих других типов MIDI-данных, или сообщений. Данный синтезатор может управлять другими MIDI-устройствами путем передачи данных, связанных с нотами, и различных типов данных контроллеров. Кроме того, данный синтезатор может работать под управлением входящих MIDI-сообщений, которые позволяют автоматически определять режим работы тон-генератора, выбирать MIDI-каналы, тембры и эффекты, менять значения параметров и, конечно, воспроизводить тембры, указанные для разных партий.

## MIDI-каналы

MIDI-данные исполнения назначаются для одного из шестнадцати MIDI-каналов. Распределение данных по 16 каналам делает возможным одновременную передачу данных для шестнадцати различных инструментальных партий по одному MIDI-кабелю. Представьте себе, что MIDI-каналы–это телевизионные каналы. Каждая телевизионная станция ведет трансляцию по определенному каналу.
Телевизор одновременно принимает разные программы различных телевизионных станций, а пользователь выбирает нужный канал, чтобы смотреть интересующую его программу.




Работа MIDI-интерфейса основана на тех же базовых принципах. Передающий инструмент передает MIDI-данные по определенному MIDI-каналу (MIDI-каналу передачи данных) в одном MIDI-кабеле в принимающий инструмент. Если MIDI-канал приема данных принимающего инструмента соответствует каналу передачи данных, принявший данные инструмент воспроизводит звук в соответствии с данными, переданными другим инструментом.
Подробнее о настройке MIDI-канала передачи данных и MIDI-канала приема данных см. на стр. 228.



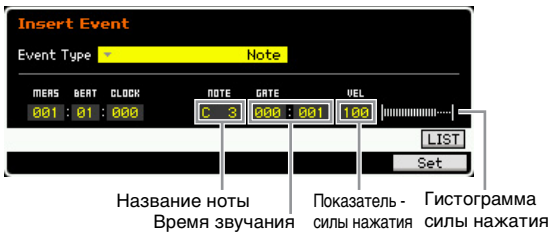

## MIDI-сообщения, передаваемые/распознаваемые данным синтезатором

Список сообщений, передаваемых/принимаемых инструментом поддерживаемых MOTIF XF, приведен в разделах «Формат MIDI-данных» и «Таблица характеристик MIDI-интерфейса» отдельного документа «Перечень данных». Блок тон-генератора MOTIF XF (указанный как «synth. Part» в «Перечне данных») и блок секвенсора (указанный как «seq. Part» в «Перечне данных») обрабатывают различные MIDI-сообщения. Принимаемые блоком секвенсора MIDI-сообщения могут быть записаны на дорожки композиции/образца. С другой стороны, принимаемые блоком тон-генератора MIDI-сообщения могут воздействовать на звук MOTIF XF.

## MIDI-события, обрабатываемые синтезатором MOTIF XF

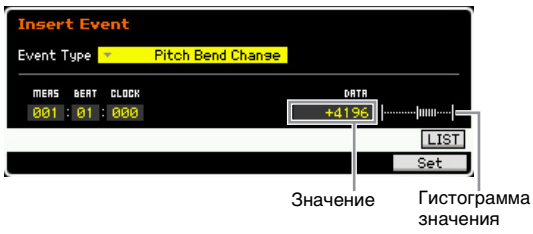
В этом разделе описаны MIDI-события–формат данных, в котором сгенерированные при игре на клавиатуре MIDI-сообщения записываются на дорожку композиции/образца. Эти описанные ниже события можно отредактировать или вставить на экранах при редактировании композиции/редактирования образца.

### Note (нота)



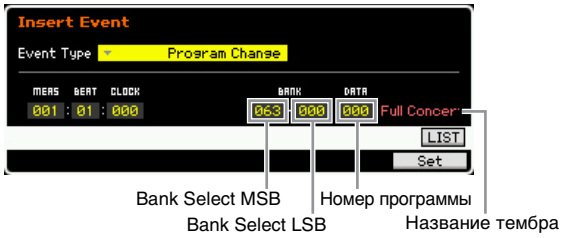

Этими событиями определяются ноты, составляющие наибольшую часть общего объема данных исполнения. Название ноты (C -2–G8) определяет высоту звука. Время звучания определяет длительность ноты в долях и сигналах синхронизации. Показатель силы нажатия (1–127) указывает, насколько сильно была нажата нота. Находящаяся справа гистограмма является графическим представлением этого значения.

### Pitch Bend (изменение высоты звука)



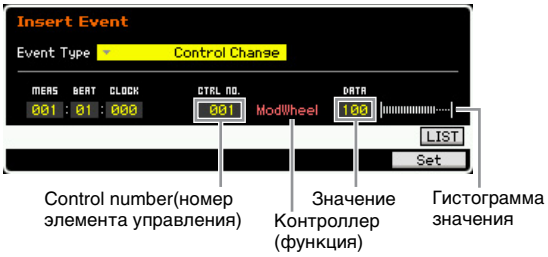
События Pitch bend генерируются при повороте колесика изменения высоты звука и определяют постоянные изменения высоты звука. Значение (-8192 – +0000 – +8191) является числовым представлением положения колесика изменения высоты звука. Находящаяся справа гистограмма является графическим представлением этого значения.

## Program Change (изменение программы) (PC)




События Program change предназначены для выбора тембров. Параметры Bank Select MSB (старший байт для выбора банка) и Bank Select LSB (младший байт для выбора банка) фактически включаются в описанную ниже категорию Control Change (изменение управления), но поскольку в инструменте MOTIF XF эти три события используются для выбора тембров, они сгруппированы и описаны в настоящем разделе. Bank Select MSB и LSB служат для выбора банка тембров Voice Bank. Номер программы служит для выбора тембра из категории Voice, а банк указывается параметрами MSB и LSB. Полный список тембров см. в отдельном документе «Перечень данных». Задавая значение Program Change (число в диапазоне 0–127), укажите число, на единицу меньшее, чем номер программы в списке тембров Voice List. Например, чтобы указать номер программы «128», следует ввести значение Program Change, равное «127».

## Control Change (изменение управления) (CC)




События Control Change управляют параметрами тембров и эффектов. События Control Change генерируются при выполнении операций с контроллерами, такими как колесико модуляции или ножной контроллер.
Control number(номер элемента управления) (000–127) указывает контроллер (функцию), такие как громкость или панорам. Значение (000–127) указывает «положение» контроллера, назначенного для выбранного номера элемента управления. Находящаяся справа гистограмма является графическим представлением этого значения.

Ниже перечислены некоторые из наиболее важных номеров элементов управления и контроллеров.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При индикации «---» в столбце Controller (функция) номер элемента управлении может обрабатываться блоком секвенсора и не может обрабатываться тон-генератором.

### Modulation Wheel (Control Number 001)
MIDI-данные генерируются при выполнении операции с колесиком модуляции. Модуляция не применяется при значении «0», при значении «127» создается максимальная модуляция.

### Portamento Time (Control Number 005)
MIDI-сообщение управляет эффектом портаменто. Портаменто не производится при значении «0», значение «127» соответствует максимальному времени портаменто. Портаменто производится, только когда Portamento (Control Number 065) имеет значение ON.

### Data Entry MSB (Control Number 006)
### Data Entry LSB (Control Number 038)
Эти параметры определяют значение для событий RPN MSB, RPN LSB (стр. 32), NRPN MSB и NRPN LSB. Значение представляется двумя числами в данных Control Change – MSB (старший байт) и LSB (младший байт).

### Volume (Control Number 007)
Задает громкость для любой отдельной партии. Звук отсутствует при значении «0», значение «127» соответствует максимальной громкости.

### Pan (Control Number 010)
Задает позицию панорамирования для любой отдельной партии. Звук панорамируется в крайнюю левую позицию при значении «0» и в крайнюю правую позицию при значении «127». Отображаемые значения: -64 – +63.

### Expression (Control Number 011)
Задает выразительность для любой отдельной партии. Звук отсутствует при значении «0», значение «127» соответствует максимальной громкости. Этот параметр обеспечивает изменение громкости во время воспроизведения.

### Sustain (Hold 1) (Control Number 064)
Это MIDI-сообщение представляет включение/выключение педали сустейна (операции ON/OFF). Увеличивается продолжительность звучания нот, проигрываемых при нажатой педали. При значении в диапазоне 0–63 сустейн отключен (OFF), при значении в диапазоне 64–127 сустейн включен (ON).

### Portamento (Control Number 065)
Это MIDI-сообщение служит для включения и отключения портаменто (ON / OFF). При значениях в диапазоне 0–63 портаменто выключено, а в диапазоне 64–127 – включено. Продолжительность (степень) эффекта портаменто управляется событием Portamento Time (Control Number 005).

### Sostenuto Pedal (Control Number 066)
Это MIDI-сообщение представляет включение/выключение педали состенуто (операции ON/OFF). При значениях в диапазоне 0–63 состенуто выключено, а в диапазоне 64–127 – включено.

### Harmonic Content (Control Change 071)
Регулирует резонанс фильтра, назначенного для тембра. Резонанс регулируется в диапазоне 0–127 как значение смещения с отображаемым диапазоном -64 – +63 и добавляется к данным тембра.

### Release Time (Control Change 072)
Регулируют время концевого затухания Voice AEG (генератора амплитудной огибающей тембра). Время концевого затухания регулируется в диапазоне 0–127 как значение смещения с отображаемым диапазоном -64 – +63 и добавляется к данным тембра.

### Attack Time (Control Change 073)
Регулируют время атаки Voice AEG (генератора амплитудной огибающей тембра). Время атаки регулируется в диапазоне 0–127 как значение смещения с отображаемым диапазоном -64 – +63 и добавляется к данным тембра.

### Brightness (Control Change 074)
Регулирует частоту среза фильтра, назначенного для тембра. Частота среза регулируется в диапазоне 0–127 как значение смещения с отображаемым диапазоном -64 – +63 и добавляется к данным тембра.

### Decay Time (Control Change 075)
Регулирует время затухания Voice AEG (генератора амплитудной огибающей тембра). Время затухания регулируется диапазоне 0–127 как значение смещения с отображаемым диапазоном -64 – +63 и добавляется к данным тембра.

### Effect Send Level 1 (Reverb Effect) (Control Number 091)
Указывает уровень передачи сигнала для эффекта реверберации.

### Effect Send Level 3 (Chorus Effect) (Control Number 093)
Указывает уровень передачи сигнала для эффекта задержки/хоруса.

### Effect Send Level 4 (Variation Effect) (Control Number 094)
Указывает уровень передачи сигнала для эффекта вариации.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Это MIDI-событие не может обрабатываться блоком тон-генератора, хотя оно может быть записано на дорожку композиции/образца.

### Data Increment (Control Number 096)
### Data Decrement (Control Number 097)
Эти MIDI-сообщения служат для увеличения или уменьшения на единицу значения параметров чувствительности к изменению высоты звука, тонкой подстройки или грубой подстройки, выполненной с помощью RPN (стр. 33).

### NRPN MSB (MSB соответствует незарегистрированному параметру) (Control Number 099)
### NRPN LSB (LSB соответствует незарегистрированному параметру) (Control Number 098)
Главным образом используются как значения смещения параметров вибрато, фильтра, генератора огибающей и других параметров. Сообщение Data Entry используется для задания значения параметра после указания параметра с помощью NRPN MSB и LSB. После указания NRPN последующие сообщения Data Entry, принимаемые по тому же каналу, обрабатываются как значение этого NRPN. Во избежание ошибок при работе следует передать пустое сообщения RPN (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операций управления. Подробнее об этом параметре см. «NRPN» на (стр. 33).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Это MIDI-событие не может обрабатываться блоком тон-генератора, хотя оно может быть записано на дорожку композиции/образца.

### RPN MSB (MSB соответствует зарегистрированному параметру) (Control Number 101)
### RPN LSB (LSB соответствует зарегистрированному параметру) (Control Number 100)
Главным образом используются как значения смещения для чувствительности изменения высоты звука, настройки и других параметров партии. Сообщение Data Entry (стр. 31) используется для задания значения параметра после указания параметра с помощью RPN MSB и RPN LSB. После указания RPN последующие сообщения Data Entry, принимаемые по тому же каналу, обрабатываются как значение этого RPN. Во избежание ошибок при работе следует передать пустое сообщения (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операций управления. Подробнее об этом параметре см. «RPN».

### All Sound Off (Control Number 120)
Выключение всех звучащих в настоящий момент нот во всех партиях.

### Reset All Controllers (Control Number 121)
Сброс всех контроллеров с установкой начальных значений. Перезагружаются значения следующих параметров: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (* RPN и NRPN указываются без номера, и внутренние данные не изменяются). Следующие данные остаются незатронутыми: Program Change, Bank Select MSB и LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, и 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

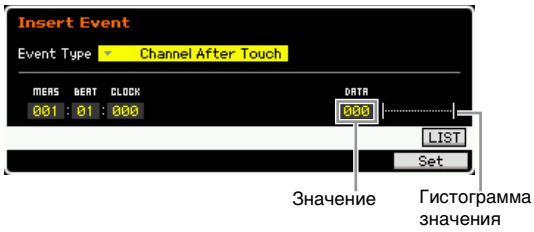
### Omni Mode Off (Control Number 124)
Выполняется такая же операция, как при приеме сообщения All Notes Off. Для канала приема данных устанавливается 1.

### Omni Mode On (Control Number 125)
Выполняется такая же операция, как при приеме сообщения All Notes Off. Только для канала приема данных устанавливается Omni On.

### Mono (Control Number 126)
Выполняется такая же операция, как при приеме сообщения All Sound Off. Если 3-й байт параметра (определяющего номер «mono») имеет значение 0–16, для партий, соответствующих этим каналам, устанавливается значение «mono».

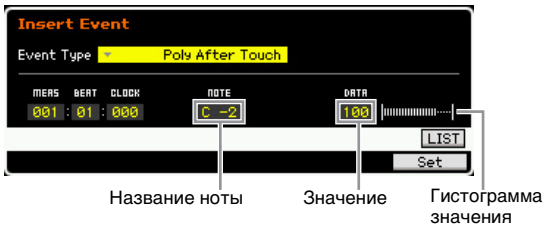
### Poly (Control Number 127)
Выполняется такая же операция, как при приеме сообщения All Sounds Off, и для партий, соответствующих этим канала, устанавливается значение «poly».

## Channel Aftertouch (CAT)




Событие генерируется при давлении на клавишу после проигрывания ноты.
Значения (000–127) представляют величину давления, применяемого к клавише. Находящаяся справа гистограмма является графическим представлением этого значения.

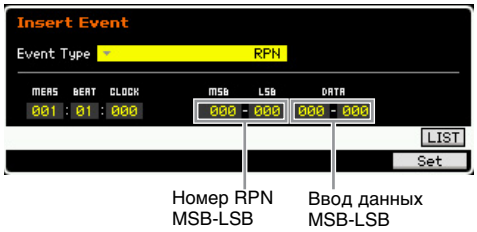
## Polyphonic Aftertouch (PAT)




Событие генерируется при давлении на клавишу после проигрывания ноты. В отличие от события Channel Aftertouch обеспечиваются отдельные данные для каждой клавиши. Название ноты (C -2–G8) определяет высоту звука. Значения (000–127) представляют величину давления, применяемого к клавише. Находящаяся справа гистограмма является графическим представлением этого значения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Событие Polyphonic Aftertouch не может обрабатываться блоком тон-генератора, хотя оно может быть записано на дорожку композиции/образца.

## Зарегистрированный номер параметра (RPN)

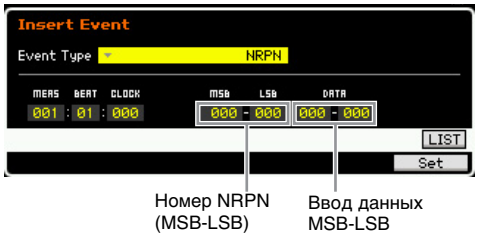



Изменяет значения параметров для каждой партии тон-генератора. Обычно передаются три типа данных в сообщении Control change: RPN MSB (101), RPN LSB (100), и Data Entry MSB (6). В инструменте MOTIF XF к ним добавляется Data Entry LSB (38) и результирующая группа событий Control change обрабатывается как одно целое. После указания RPN последующие сообщения Data Entry, принимаемые по тому же каналу, обрабатываются как значение этого RPN. Во избежание ошибок при работе следует передать пустое сообщения (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операций управления. Блок тон-генератора инструмента MOTIF XF позволяет управлять следующими четырьмя параметрами:

### Список параметров RPN

| Номер RPN | | Название параметра | Ввод данных (диапазон) | | Начальное значение | Функция |
|---|---|---|---|---|---|---|
| MSB | LSB | | MSB | LSB | | |
| 000 | 000 | Pitch Bend Sensitivity (чувствительность изменения высоты звука) | 000–024 | — | 024 | Величина изменения высоты звука, производимого в ответ на данные Pitch Bend, с шагом в один полутон. |
| 000 | 001 | Fine Tune (тонкая подстройка) | -64–+63 | — | +00 | Регулировка настройки с шагом в один цент. |
| 000 | 002 | Coarse Tune (грубая подстройка) | -24–+24 | — | +00 | Регулировка настройки с шагом в один полутон. |
| 127 | 127 | Null | — | — | — | Обнуление параметров RPN и NRPN для того, чтобы при приеме последующих сообщений Data Entry не изменялись настройки тон-генератора. |

## Незарегистрированный номер параметра (NRPN)




Изменяет значения параметров для каждой партии тон-генератора. Отсутствует совместимость с другими производителями. Можно управлять многочисленными параметрами, специфичными для каждого тон-генератора, для выполнения им тональных изменений. Обычно передаются три типа данных в сообщении Control change: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), и Data Entry MSB (6). В инструменте MOTIF XF эта группа событий Control change обрабатывается как одно целое. После указания NRPN последующие сообщения Data Entry, принимаемые по тому же каналу, обрабатываются как значение этого NRPN. Во избежание ошибок при работе следует передать пустое сообщения RPN (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операций управления. Для частоты среза фильтра, резонанса и прочих независимых параметров изменения управления обычно используются независимые параметры события Control change, а не параметры NRPN.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Это MIDI-событие не может обрабатываться блоком тон-генератора, хотя оно может быть записано на дорожку композиции/образца.

## System Exclusive

Изменяет такие параметры тон-генератора, как параметры тембра и эффектов, служит для дистанционного управления переключателями, переключения режима тон-генератора и т. п. через MIDI-интерфейс. 2-й байт идентификационного номера изготовителя. Отсутствует совместимость данных между изготовителями. Этот тип событий применяется для управления специальными функциями MOTIF XF. Для прокрутки данных может использоваться курсор, если длина данных превышает 17 байт.

# Внутренняя память

Используя инструмент MOTIF XF, можно создать множество различных видов данных, включая тембры, исполнения композиции и образцы. В этом разделе описано, как управлять различными типами данных и использовать запоминающие устройства/накопители для хранения этих данных.

## Внутренняя память

Далее приведены пояснения основных терминов, связанных с памятью. Подробнее о данных, обслуживаемых с помощью приведенных ниже типов памяти, см. схему на следующей странице.

### Флэш-ROM

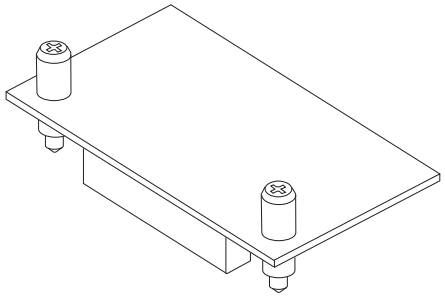
ROM (постоянное запоминающее устройство) представляет собой специально созданную память, из которой считываются данные и в которую невозможна запись других данных. В отличие от традиционных ROM, флэш-ROM позволяет выполнять перезапись данных, таким образом пользователь может хранить в этой памяти свои оригинальные данные. Данные во флэш-ROM сохраняются даже при отключении питания.

### DRAM / SDRAM

RAM (оперативное запоминающее устройство) представляет собой память, специально созданную для выполнения операций записи и чтения данных. Инструмент MOTIF XF оснащен двумя типами RAM: DRAM (динамическая RAM) и SDRAM (синхронная динамическая RAM). Созданные данные, хранящиеся в DRAM и SDRAM, теряются при отключении питания. В связи с этим перед выключением питания следует сохранять находящиеся в DRAM данные на USB-устройстве хранения данных или компьютере, подключенном к сети. Сэмплы, получаемые с помощью функции сэмплирования в SDRAM, следует копировать в дополнительный модуль расширения флэш-памяти (FL512M/FL1024M) как волновые формы, это обеспечит возможность их быстрого вызова.

### Модуль расширения флэш-памяти (дополнительный FL512M/FL1024M)

Сэмплы, получаемые с помощью функции сэмплирования, можно сохранить как волновые формы, установив дополнительный модуль расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M на MOTIF XF. Сэмплы сохраняются в модуле расширения флэш-памяти даже при отключении питания, и могут быть мгновенно вызваны как волновые формы. Это удобно при использовании пользовательского тембра, содержащего волновую форму, для которой назначен сэмпл, созданный с помощью функции сэмплирования.



ПРИМЕЧАНИЕ Дополнительные модули FL512M/FL1024M могут обслуживать только данные волновых форм.

### Буфер редактирования и пользовательская память

Буфер редактирования представляет собой область памяти для редактирования данных следующих типов: Voice (тембр), Performance (исполнение), Master (программа основных настроек), Song Mixing (микширование композиции) и Pattern Mixing (микширование образца) Отредактированные в этой области данные сохраняются в пользовательской памяти. При выборе другого тембра, исполнения, основных настроек, композиции или образца все содержимое буфера редактирования перезаписывается вновь выбранными данными Voice/Performance/Master/Song Mixing/Pattern Mixing. Следует сохранять все важные данные перед выбором другого тембра и т. п.

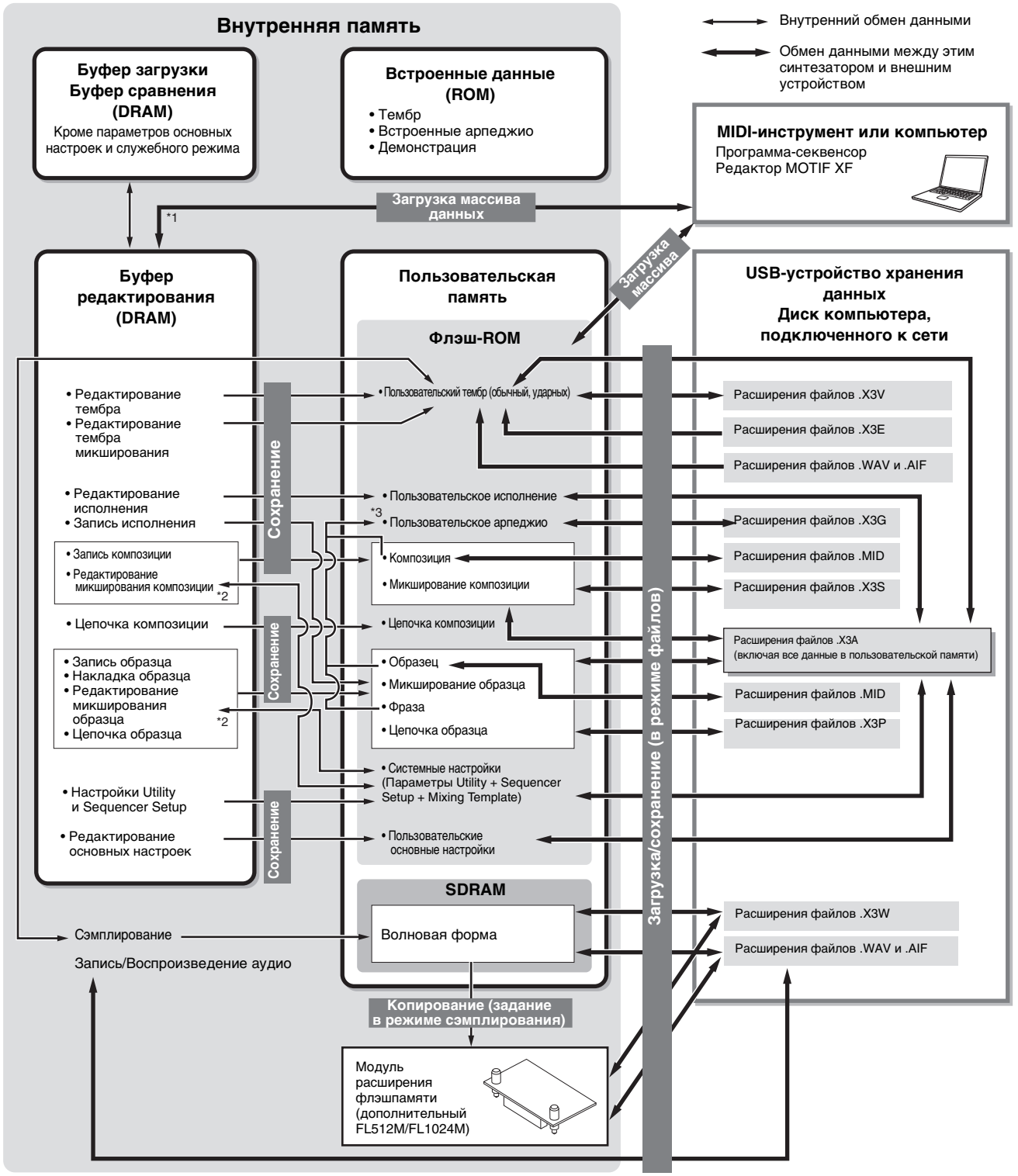
### Буфер редактирования и буфер загрузки

При выборе другого тембра, исполнения, композиции или образца без сохранения отредактированного объекта можно в дальнейшем повторно загрузить свои оригинальные изменения, поскольку данные из буфера редактирования сохраняются в памяти как резервная копия.

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что буфер загрузки недоступен при редактирование основных настроек.

# Структура памяти

На этой схеме показаны взаимодействия между функциями MOTIF XF, внутренней памятью и внешними устройствами, такими как USB-устройство хранения данных и компьютер.




*1 При загрузке массива можно передать только редактируемые в настоящий момент данные. Учтите, что Mixing Voice (тембр микширования) невозможно передать как Bulk data (массив данных).

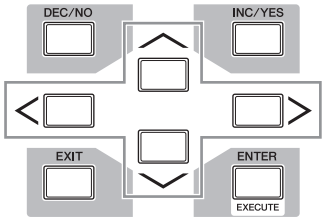
*2 Параметры Mixing (микширования) невозможно сохранить/загрузить как шаблон в задание в режиме микширования композиции или микшировании образца.

*3 Можно преобразовать последовательность MIDI-данных, записанных в режиме композиции или в режиме образца, в данные арпеджио. Это выполняется с помощью операций: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio или [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio.

# Основные операции

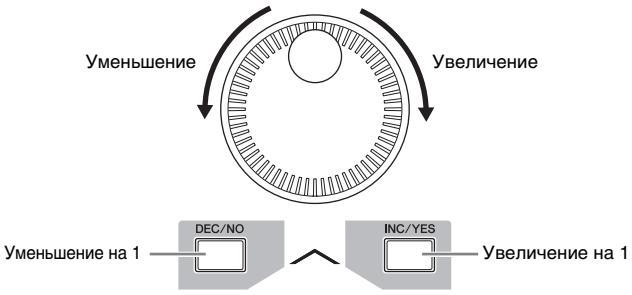
## Перемещение курсора

Используйте эти четыре кнопки для навигации по дисплею, перемещая курсор по различным выбираемым элементам и параметрам на экране. Выбранный элемент выделяется цветом (курсор представляется в виде темного поля с символами инверсного цвета). Пользователь может изменить значение элемента (параметра), на котором расположен курсор, используя диск управления или кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].




## Изменение (редактирование) значений параметров

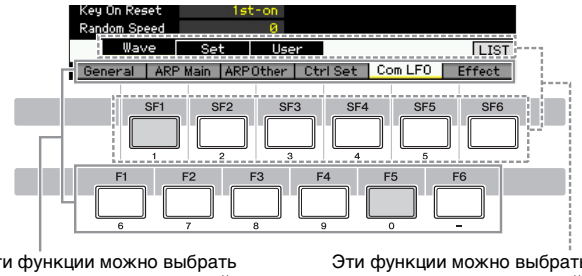
При повороте диска управления вправо (по часовой стрелке) производится увеличение значения, а при повороте его влево (против часовой стрелки)–уменьшение. Если параметры имеют широкий диапазон значений, можно увеличить значеие на 10, одновременно удерживая нажатой кнопку [INC/YES] и нажав кнопку [DEC/NO].
Для уменьшения на 10, наоборот, следует удерживать нажатой кнопку [DEC/NO] и нажимать кнопку [INC/YES].




## Функции и вложенные функции

Для каждого описанного выше режима используются различные экраны с разными функциями и параметрами. Для навигации по этим экранам и выбора нужной функции используются кнопки [F1]–[F6] и кнопки [SF1]–[SF5]. Когда пользователь выбирает режим, прямо над этими кнопками в нижней части дисплея (см. рисунок ниже) появляются доступные экраны или меню.
В зависимости от выбранного в настоящий момент режима могут быть доступны до шести функций, которые вызываются с помощью кнопок [F1]–[F6]. Не забывайте, что в зависимости от выбранного режима доступны разные функции.
В зависимости от выбранного в настоящий момент режима до пяти функций (вложенных функций) доступны и могут быть вызваны с помощью кнопок [SF1]–[SF5] (кнопка [SF6] используется в основном для вызова экранов INFO (информация) и LIST (список)). Не забывайте, что в зависимости от выбранного режима доступны разные функции. (На некоторых экранах могут отсутствовать вложенные функции, соответствующие этим кнопкам.)

Приведенный ниже пример экрана вызван нажатием кнопки [F5] и последующим нажатием кнопки [SF1].

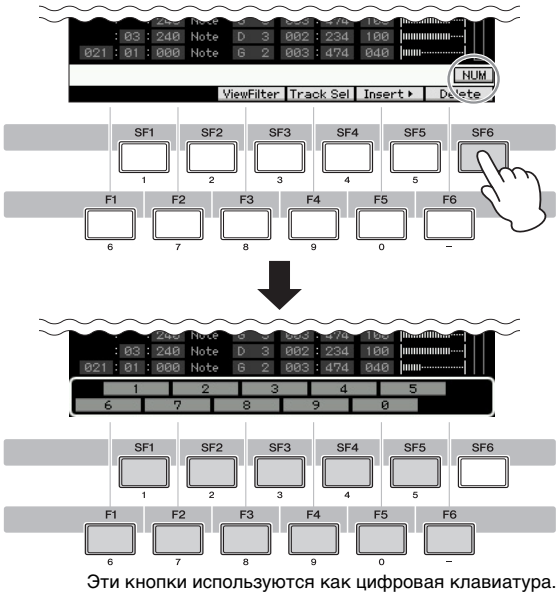



Эти функции можно выбрать нажатием соответствующей кнопки ([F1]–[F6]).

Эти функции можно выбрать нажатием соответствующей кнопки ([SF1]–[SF6]).

## Прямой ввод числа

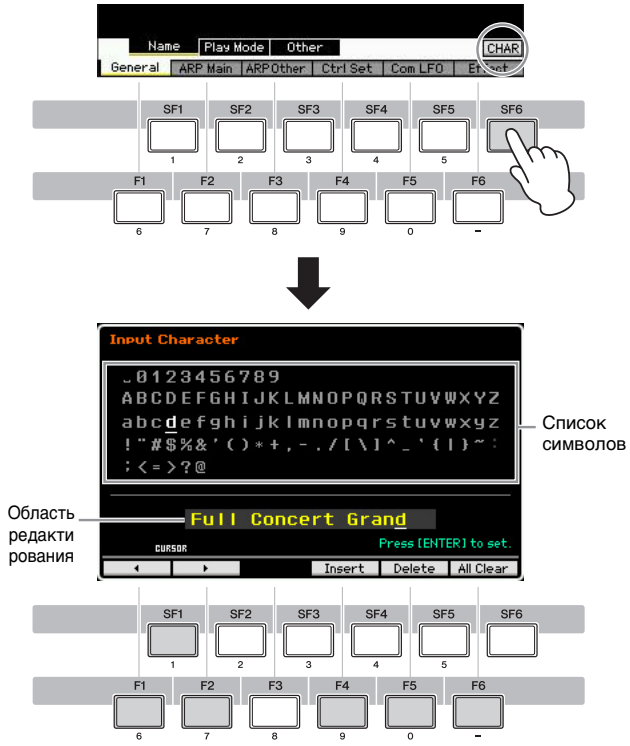
Для параметров с широким диапазоном значений (таких как точки начала и окончания сэмпла) предусмотрена возможность прямого ввода значения, при этом расположенные ниже ЖК-дисплея кнопки используются как цифровая клавиатура. Когда курсор расположен на таком параметре, в правом нижнем углу ЖК-дисплея появляется значок [NUM]. Если в этом состоянии нажать кнопку [SF6] NUM, каждой цифре (1–9, 0) назначаются кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5] указанным ниже образом. Это позволяет пользователю прямо ввести число, используя кнопки. При выборе некоторых параметров можно ввести отрицательное значение. Если выбран такой параметр и требуется ввести отрицательное значение, нажмите кнопку [F6] (для которой назначается знак «-»), затем используйте кнопки [SF1]–[SF5] и [F1]–[F5].
По завершении ввода числа нажмите кнопку [ENTER], чтобы число было фактически введено.




Эти кнопки используются как цифровая клавиатура.

## Присвоение имен (ввод символов)

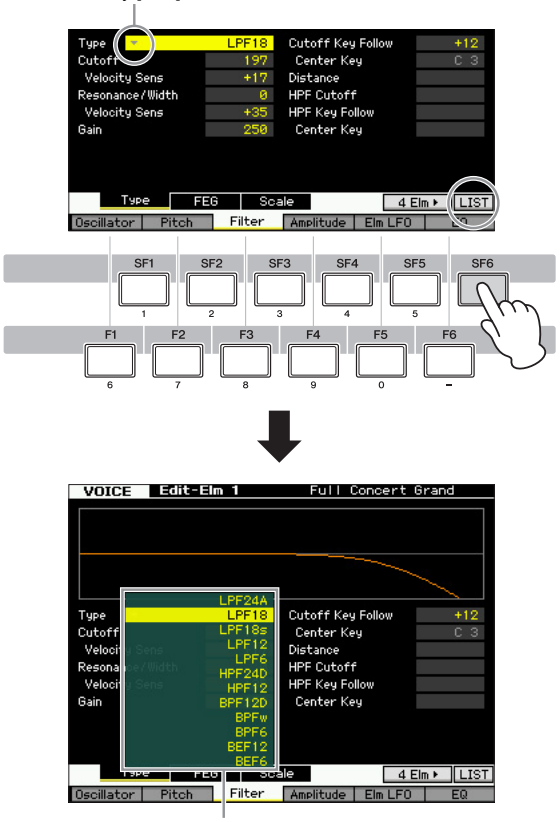
Можно легко присвоить имена или названия созданным данным, таким как тембры, исполнения, композиции, образы и файлы, сохраняемые на USB-устройстве хранения данных. Когда курсор расположен на таком параметре с названием или именем, в правом нижнем углу ЖК-дисплея появляется значок CHAR. Если в таком состоянии нажать кнопку [SF6], появляется приведенное ниже окно Input Character (ввод символов).
В области редактирования с помощью кнопок [F1] и [F2] можно переместить курсор для указания позиции, в которой будет вводится символ. В списке символов, используя кнопки перемещения курсора, кнопку [INC/YES], кнопку [DEC/NO] и диск управления, можно переместить курсор для указания символа, который требуется ввести. После выбора символа нажмите кнопку [F4] для фактического ввода выбранного символа в указанную позицию в поле редактирования. Для удаления символа в позиции курсора нажмите кнопку [F5] Delete. Для удаления всех символов нажмите кнопку [F6] All Clear. По завершении ввода символов нажмите кнопку [ENTER], чтобы отредактированное имя было фактически введено.




## Вызов списка

Для ряда параметров можно вызвать удобный всплывающий список, нажав кнопку [SF6] LIST, в котором можно выбрать нужное значение параметра или элемент. Когда курсор расположен на таком параметре (помеченным треугольной стрелкой, направленной вниз), в правом нижнем углу ЖК-дисплея появляется значок LIST. При этих условиях нажмите кнопку [SF6] для вызова списка. Для выбора нужного элемента или значения используйте кнопки [INC/YES], [DEC/NO] или диск управления. После выбора нажмите кнопку [ENTER] для фиксации своего выбора и закрытия списка.

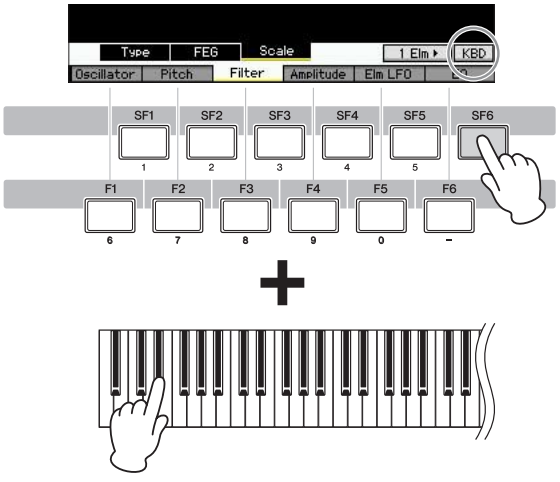
Указывает, что можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST.




Отображается список. Можно выбрать один элемент в списке.

## Настройки нот (клавиш) и показателя силы нажатия

Некоторые параметры позволяют задать диапазон клавиш и диапазон velocity (показателя силы нажатия) для функции, например, при настройке разделения клавиатуры, путем указания определенных значений нот. Для задания значений этих параметров можно использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или диск управления, или прямо ввести значени с клавиатуры, нажав соответствующие клавиши.
Когда курсор расположен на таком параметре, в правом нижнем углу ЖК-дисплея появляется значок KBD. Можно задать ноту или показатель силы нажатия прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре.



# Подключения

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для указанных ниже внешних подключений также требуются динамики или наушники для прослушивания звука. Подробная информация приведена в руководстве пользователя.

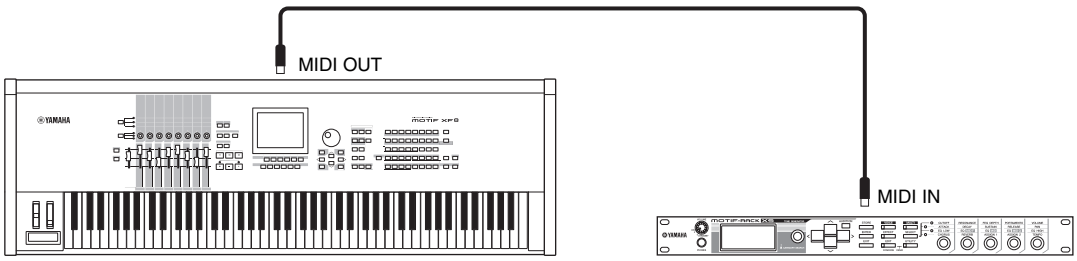
## Подключение внешних MIDI-инструментов

С помощью стандартного MIDI-кабеля (продается отдельно) можно подключить внешней MIDI-инструмент и управлять им с инструмента MOTIF XF. Аналогично можно использовать внешний MIDI-инструмент (такой как клавиатура или секвенсор) для управления звучанием MOTIF XF. Ниже приведено несколько примеров MIDI-подключений; используйте один из них, наиболее подходящий для своей установки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для передачи/приема MIDI-данных можно использовать любой из этих интерфейсов: MIDI-разъемы, разъем IEEE1394 (доступен при установке дополнительно FW16E) или разъем USB. Тем не менее, их нельзя использовать одновременно. Выберите разъем, который используется для передачи MIDI-данных на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility.

### Управление внешним тон-генератором или синтезатором с инструмента MOTIF XF

Такое подключение позволяет использовать звук внешнего тон-генератора MIDI (синтезатора, модуля тон-генератора) при игре на MOTIF XF или воспроизводить композицию/образец на MOTIF XF. Используйте это подключение, если требуется, чтобы звучал другой инструмент одновременно с MOTIF XF.



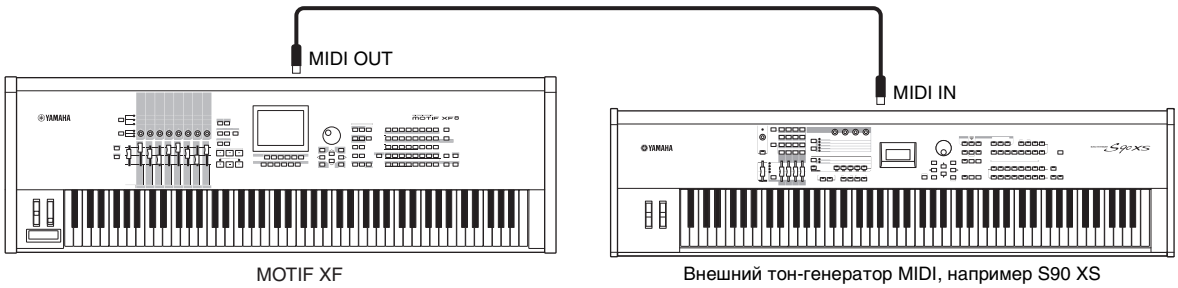

MOTIF XF

Внешний тон-генератор MIDI, например MOTIF-RACK XS

Убедитесь, что MIDI-канал передачи данных инструмента MOTIF XF соответствуют MIDI-каналу приема данных внешнего тон-генератора MIDI. MIDI-канал передачи данных в режиме тембр Voice и режиме исполнения Performance можно задать на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility. Канал передачи данных для каждой дорожки можно задать на экране Song Track (дорожка композиции) (стр. 142) в режиме воспроизведения композиции Song Play. Канал передачи данных для каждой дорожки можно задать на экране Pattern Track (дорожка образца) (стр. 169) в режиме воспроизведения образца Pattern Play.

### Управление с внешней MIDI-клавиатуры

Используйте внешнюю клавиатуру или синтезатор (например, S90 XS) для дистанционного выбора и воспроизведения тембров инструмента MOTIF XF.



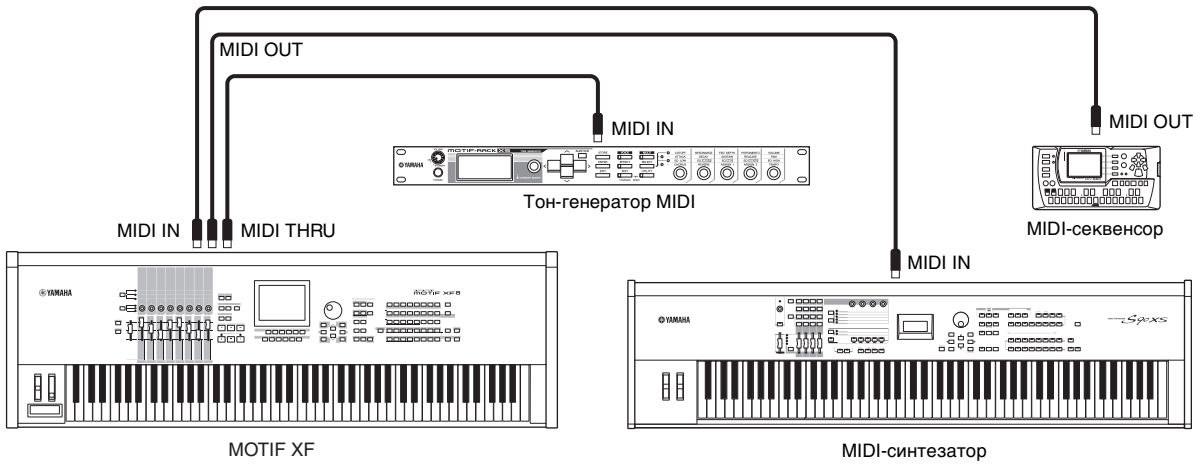

MOTIF XF

Внешний тон-генератор MIDI, например S90 XS

Убедитесь, что MIDI-канал передачи данных внешнего MIDI-инструмента соответствуют MIDI-каналу приема данных синтезатора MOTIF XF. Подробнее о настройке MIDI-канала передачи данных на внешнем MIDI-инструменте см. руководство оператора по этому инструменту. MIDI-канал приема данных в режиме тембра Voice и режиме исполнения Performance можно задать на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility. MIDI-каналы приема данных в режиме композиции Song и режиме образца Pattern можно задать на экране Voice (стр. 194) в режиме редактирования партии микширования Mixing Part Edit.

## Управление другим MIDI-устройством через MIDI THRU

Данные воспроизведения внешнего MIDI-секвенсора можно использовать для воспроизведения звуков другого MIDI-инструмента (подключенного к разъему MIDI THRU) вместе с инструментом MOTIF XF. Разъем MIDI THRU просто перенаправляет любые принимаемые MIDI-данные (через MIDI IN) на подключенный инструмент.




В этом случае убедитесь, что MOTIF XF переведен в режим композиции Song или режим образца Pattern. Если инструмент работает в режиме тембра Voice или режиме исполнения Performance, в котором не распознаются многоканальные MIDI-сообщения, внешняя последовательность данных (содержащая многоканальные данные) не будет правильно воспроизводиться на MOTIF XF. Кроме тог, может потребоваться выполнение определенных настроек MIDI-синхронизации (см. ниже). Подобным же образом обязательно переведите тон-генератор MIDI (подключенный к разъему MIDI THRU) в многотембровый режим. Кроме того, потребуется включить работу MOTIF XF по внешней синхронизации, настраиваемую с экрана MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility.

# Подключение к MTR (многодорожечному устройству записи)

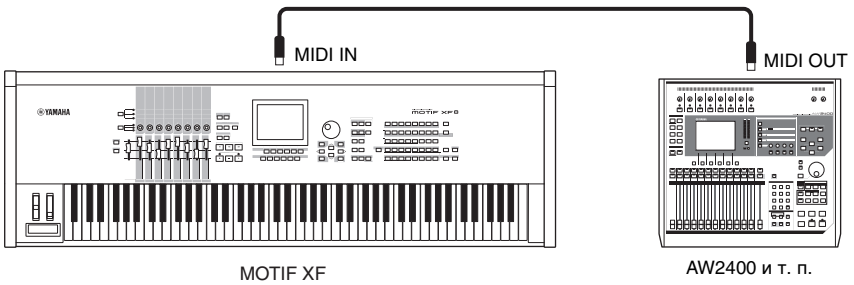
Поскольку этот синтезатор может принимать MTC (MIDI Time Code–временной код) и может передавать MMC (MIDI Machine Control–машинно-управляемый), можно воспроизводить музыку путем синхронизации с многодорожечным устройством записи, совместимым с MTC или MMC. Можно использовать два типа управления MTR (см. рисунок ниже), задав для параметра MIDI Sync (MIDI-синхронизация) значение MTC на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility.

**ПРИМЕЧАНИЕ** MTC и MMC можно использовать только в режиме композиции Song.

## Синхронизация MOTIF XF с сигналом MTC из внешнего MTR

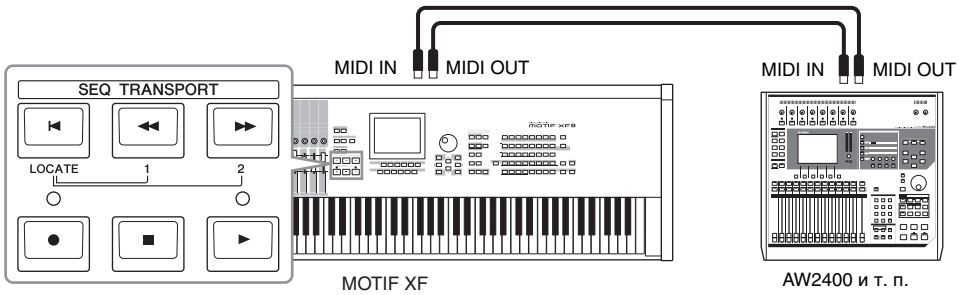
После приема сигнала MTC, переданного из MTR при запуске воспроизведения MTR, композиция MOTIF XF начнется в момент, определяемый значением параметра MTC Start Offset (смещение запуска относительно MTC), задаваемым на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility.

**ПРИМЕЧАНИЕ** MTC (MIDI Time Code–временной код MIDI) обеспечивает возможность одновременной синхронизации нескольких аудиоустройств при использовании стандартных MIDI-кабелей. Он содержит данные, соответствующие часам, минутам, секундам и кадрам. Инструмент MOTIF XF не передает MTC. В качестве ведущего устройства MTC необходим такой инструмент, как Yamaha AW2400, способный передавать MTC.



## Управление MTR путем использования MMC, передаваемого из MOTIF XF

Можно управлять запуском/остановкой и быстрым перемещением вперед/назад совместимого с MMC многоканальног устройства записи (MTR), используя кнопки SEQ TRANSPORT на передней панели этого синтезатора, передающего MMC-сообщения по MIDI-интерфейсу.

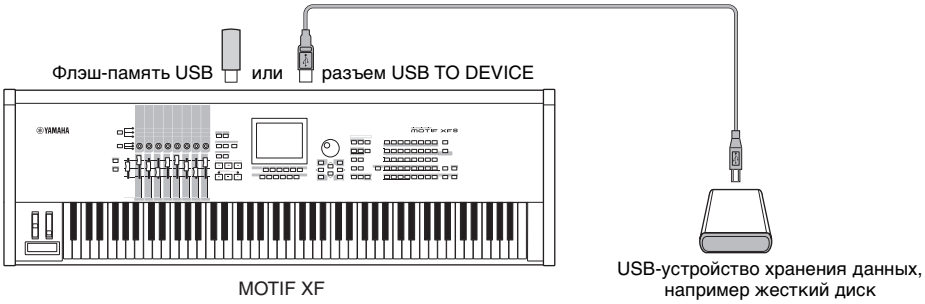



**ПРИМЕЧАНИЕ** MMC (MIDI Machine Control–машинно-управляемый MIDI) обеспечивает возможность дистанционного управления многодорожечными устройствами записи, MIDI-секвенсорами и т. п. Например, совместимое с MMC многодорожечное устройство записи будет автоматически реагировать на операции запуска, остановки, быстрого перемещения вперед и назад, выполняемые на управляющем секвенсоре; таким образом поддерживается согласованность воспроизведения секвенсора и многодорожечного устройства записи.



# Использование USB-устройств хранения данных

Можно подключить USB-устройство хранения данных, например флэш-память или жесткий диск, к разъему USB TO DEVICE на задней панели и сохранять на нем или загружать с него файлы (включая данные, созданные на MOTIF XF). При использовании USB-устройств хранения данных следует выполнять приведенные ниже важные правила.




### Совместимые устройства USB

Может быть подключено только одно USB-устройство (устройство хранения данных, например жесткий диск, дисковод CD-ROM, флэш-память или совместимая с USB клавиатура ASCII). Другие устройства, такие как компьютерная мышь, использовать невозможно. Могут использоваться два типа питания–от шины (питание от главного устройства) или автономного источника (батарея или внешний источник питания). Инструмент MOTIF XF может не поддерживать некоторые из имеющихся в продаже USB-устройств хранения данных. Корпорация Yamaha не гарантирует работу приобретенного USB-устройства хранения данных. Прежде чем приобрести USB-устройство хранения данных, проконсультируйтесь с региональным представителем Yamaha или авторизованным распространителем (список см. в конце руководства пользователя) или посетите веб-сайт по адресу:
**http://www.yamahasynth.com/support/faq/**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для загрузки данных в инструмент можно также использовать дисководы CD-R/W, но эти дисководы нельзя использовать для сохранения данных. Однако можно передать данные в компьютер и записать их на компакт-диск с помощь дисковода CD-R/W на компьютере.

### Форматирование USB-устройства хранения данных

Когда неотформатированное запоминающее USB-устройство хранения данных подключается к разъему USB TO DEVICE, или когда неотформатированный носитель вставлен в USB-устройство, подключенное к разъему USB TO DEVICE, в списке устройств в окне [F3] Format в режиме файлов File появляется индикация «unformatted device (usb***)». В этом случае выполните операцию форматирования на экране Format (форматирование) (стр. 240).

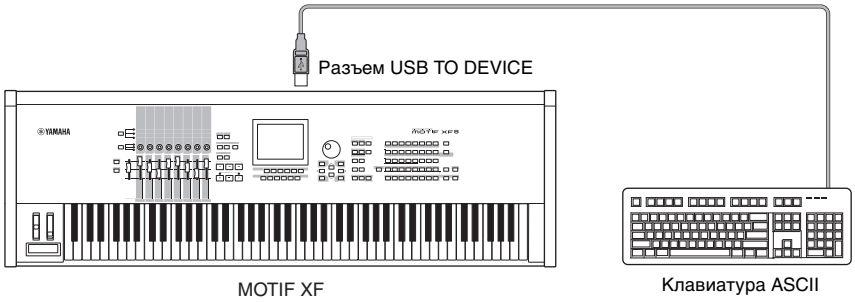
**ПРИМЕЧАНИЕ** Три звездочки (***) в приведенном примере обозначают порядковый номер подключенного устройства, которое требуется отформатировать. Если в одном устройстве содержится несколько разделов, номер раздела указывается справа от порядкового номера.

**Меры предосторожности при использовании разъема USB TO DEVICE**
***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- Не следует включать/выключать питание USB-устройства или подсоединять/отсоединять USB-кабель, если подключено USB-устройство сохранения данных с автономным источником питания. Эти действия могут привести к «зависанию» или потере соединения с синтезатором.
- Когда инструмент выполняет доступ к данным (например, при сохранении, загрузке или удалении данных в режим файлов File), НЕ отсоединяйте USB-кабель, НЕ извлекайте носитель из устройства и НЕ выключайте питание ни одного из устройств. Эти действия могут привести к повреждению данных на одном или на обоих устройствах.

## Подключение USB-клавиатуры ASCII

Клавиатуру ASCII можно подключить к этому инструменту через разъем USB TO DEVICE. Это создает удобство для ввода названий тембров, композиций, имен файлов и прочих алфавитно-цифровых текстов, для ввода значений параметров, которые обычно вводятся с помощью функции цифровой клавиатуры, а также для управления инструментом с использованием клавиш функций и комбинаций клавиш.




### Кнопки на панели и эквивалентные кнопки на клавиатуре ASCII

| MOTIF XF | Клавиатура ASCII |
|---|---|
| F1–F6 | F1–F6 |
| SF1–SF6 | F7–F12 |
| INC/YES | + |
| DEC/NO | - |
| EXIT | Escape |
| ENTER | Enter |
| TOP | Insert |
| REWIND | Home |
| FORWARD | Page Up |
| RECORD | Delete |

| MOTIF XF | Клавиатура ASCII |
|---|---|
| STOP | End |
| PLAY | Page Down |
| EDIT | Print Screen/Sys Rq |
| JOB | Scroll Lock |
| STORE | Pause/Break |
| UP | UP |
| DOWN | DOWN |
| LEFT | LEFT |
| RIGHT | RIGHT |
| (нет) | Цифровая клавиатура* Символы ASCII |

*Режимы, поддерживающие ввод с цифровой клавиатуры:
- Song/Pattern Play (воспроизведение композиции/образца))
- File (файлов)
- Song/Pattern Edit (редактирование композиции/образца)
- Utility (служебный)
- Song/Pattern Job (композиция/образец–задание)
- Sampling (сэмплирование)
- Mixing Play (воспроизведение микширования)
- Sequencer Setup (настройка секвенсора)

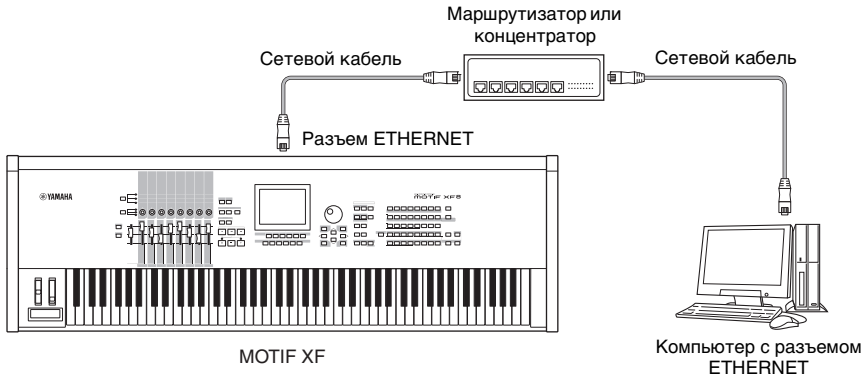
*Учтите, что имеются определенные параметры, для которых не поддерживается ввод с цифровой клавиатуры.



# Сетевое подключение

## Подключение к локальной сети

Инструмент MOTIF XF можно подключить к локальной сети с помощью кабеля ETHERNET. При подключении MOTIF XF к локальной сети режим файлов File позволяет сохранять созданные на MOTIF XF файлы на диске компьютера, подключенного к той же сети. Подключите MOTIF XF к маршрутизатору или концентратору с помощью сетевого кабеля. Подключите компьютер к маршрутизатору или концентратору с помощью сетевого кабеля или беспроводного соединения.




**ПРИМЕЧАНИЕ** Обязательно используйте прямой сетевой кабель.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Согласно правилам ЕС пользователи, находящиеся на территории европейских стран, должны использовать кабель с экранированной витой парой (STP) для защиты от электромагнитного излучения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если компьютер не оснащен разъемом ETHERNET, установите имеющийся в продаже адаптер локальной сети в слот PCI или слот PC Card на компьютере.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При наличии широкополосного маршрутизатора, служащего для подключения компьютера к Интернету, воспользуйтесь неиспользованным разъемом ETHERNET на маршрутизаторе для подключения MOTIF XF. Однако учтите, что это не позволяет подключить MOTIF XF к Интернету, а позволяет подключить только к другим компьютерам или накопителям в сети.

## Сетевые параметры

После подключения к локальной сети необходимо настроить сетевые параметры, чтобы подключение стало активным. После подключения MOTIF XF к сети можно загружать или сохранять файлы из инструмента MOTIF XF в компьютер, подключенный к той же сети. Вызовите экран Network (сеть) (стр. 221) в служебном режиме Utility.

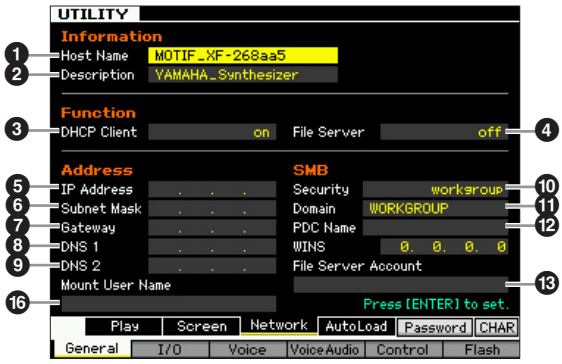
### Общий доступ к файлам на компьютере с инструмента MOTIF XF

Выполните приведенные ниже инструкции для доступа к файлам на компьютере с инструмента MOTIF XF через локальную сеть.

#### 1 Вызовите экран Network (сеть) (стр. 221) в служебном режиме Utility.

Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в служебный режим, затем нажмите кнопку [F1] и кнопку [SF3] для вызова экрана Network.

#### 2 Настройте сетевые параметры.




В данном разделе описаны минимальные обязательные настройки (параметры ❸, ❿ и ⓰). Сведения о прочих параметрах см. на стр. 221.

**❸ DHCP Client**

Установите для этого параметра значение «on», если в сети имеется устройство с функцией DHCP-сервера, например широкополосный маршрутизатор. При установке для этого параметра значения «on» настройка параметров ❺–❾ не обязательна. Установите для этого параметра значение «off», если в сети не используется устройство с функцией DHCP-сервера.

**❿ Security**

Установите для этого параметра значение «workgroup», если сетевой администратор не указал другое значение.

**⓰ Mount User Name**

Введите имя пользователя, необходимое для доступа к компьютеру по сети. Оно может быть сохранено как настройка параметра в MOTIF XF.

Параметры ❶ и ❷ здесь не являются обязательными. Параметры ❺–❾ обязательными следует задать, если в сети не используется устройство с функцией DHCP-сервера. Подробнее см. а стр. 221. За инструкциями по настройке этих параметров обращайтесь к сетевому администратору или поставщику.

Подробнее о других параметрах см. описание экрана Network (сеть) (стр. 221) в служебном режиме Utility.

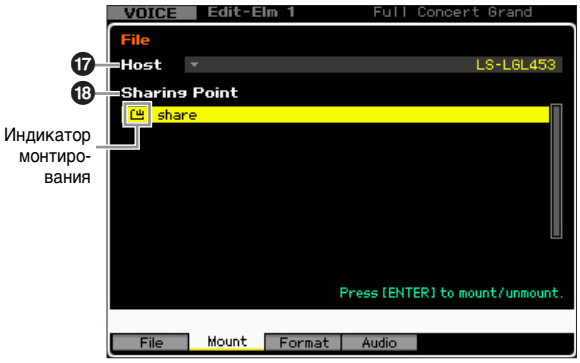
#### 3 Нажмите кнопку [ENTER] для фактического применения этих параметров в инструменте MOTIF XF.

#### 4 Задайте каталог для общего доступа на компьютере.

На компьютере задайте папку, к которой хотите иметь доступ из MOTIF XF через сеть, как общую папку. Подробнее см. в руководстве пользователя компьютера.

#### 5 Проверьте, что MOTIF XF и компьютер должным образом подключены к сети.

Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим файлов File, затем нажмите кнопку [F2] для вызова экрана Mount (монтирование) (стр. 239). Если MOTIF XF и компьютер подключены правильно, в столбце HOST (хост) будет отображаться имя компьютера. Если имя компьютера не отображается, нажмите кнопку [SF5] Char, затем введите имя компьютера непосредственно в столбец Host (⓱). Если MOTIF XF и компьютер подключены правильно, введенное имя будет распознано.




**ПРИМЕЧАНИЕ** Проверьте правильность имени компьютера в его операционной системе. Подробнее см. в руководстве пользователя компьютера.

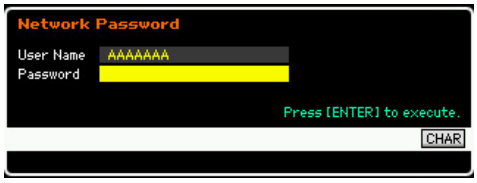
**ПРИМЕЧАНИЕ** Если на экране не отображается имя подключенного компьютера с ОС Windows XP, для отображения имени компьютера выполните приведенные ниже инструкции.

1. Выберите [Control Panel] (Панель управления)→ [Administrative Tools] (Администрирование) → [Services] (Службы).
2. В списке дважды нажмите [Messenger] (Мгновенные сообщения), затем установите для параметра «Startup type» (Тип запуска) значение «Automatic» (Автоматически).
3. Нажмите [Apply] (Применить), затем нажмите [Start] (Пуск).

#### 6 В режиме файлов File на инструменте MOTIF XF выполните доступ к компьютеру через сеть, чтобы на экране появился общий каталог.

Вызовите экран Mount в режиме файлов File. При задании имени компьютера, содержащего нужный общий каталог, в столбце HOST (⓱) на экране появляется сообщение «Press [ENTER] to access» (Нажмите [ENTER] для доступа). Нажмите кнопку [ENTER], после этого на экране появляется запрос на ввод пароля, как показано на рисунке ниже.

Введите в этом окне параметры своего компьютера: учетную запись пользователя в поле User Name (имя пользователя) и пароль в поле Password (пароль), затм нажмите кнопку [ENTER], чтобы осуществить доступ с MOTIF XF к компьютеру. Общие каталоги выбранного компьютера появляются в списке в поле Sharing Point (точка общего доступа) (⓲).




**ПРИМЕЧАНИЕ** Если было введено и сохранено имя пользователя в поле ⓰ на шаге 2, при отображении приведенного выше экрана имя пользователя отображается автоматически.

**ПРИМЕЧАНИЕ** После установления доступа MOTIF XF к компьютеру общие каталоги автоматически отображаются в списке на экране, если просто выбрать компьютер в столбце Host. Однако после выключения питания и последующего включения питания потребуются операции по установлению доступа (ввод учетной записи пользователя и пароля).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о подтверждении учетной записи пользователя и пароля для компьютера см. руководство пользователя компьютера.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если пароль на компьютере не задан, ввод пароля не требуется. Доступ может быть установлен даже без ввода пароля.

### 7 Установите нужные каталоги.

В поле Sharing Point (точка общего доступа) (⓲) можно установить общий каталог, переместив курсор на нужный каталог и нажав кнопку [ENTER]. Слева от имени установленного каталога появляется индикатор установки.

Следуя приведенным выше инструкциям, можно обеспечить доступ к компьютеру с инструмента MOTIF XF через локальную сеть. Подробнее см. на стр. 41.

## Общий доступ к файлам на инструменте MOTIF XF с компьютера

Выполните приведенные ниже инструкции для доступа к файлам MOTIF XF (фактически при подключении USB-устройства хранения данных к MOTIF XF) с компьютера через локальную сеть. Вызовите экран Network (сеть) (стр. 221) в служебном режиме Utility.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что невозможно установить доступ к внутренней флэш-памяти MOTIF XF с компьютера через локальную сеть. С компьютера через локальную сеть можно установить доступ только к данным, сохраненным в USB-устройстве хранения данных, подключенном к MOTIF XF. Если требуется иметь общий доступ к файлам из MOTIF XF и компьютера, сохраните находящиеся во внутренней флэш-памяти данные на внешнем USB-устройстве хранения данных.

### 1 Вызовите экран Network (стр. 221) и введите информацию в поле File Server Account (учетная запись сервера файлов) (⓭).

Если учетная запись не задана, доступ к MOTIF XF можно установить, используя учетную запись «nobody».

### 2 Задайте пароль.

Нажмите кнопку [SF5] Password для вызова окна пароля. Инструкции по настройке см. на стр. 222.

### 3 Установите для параметра File Server (сервер файлов) (❹) значение «on».

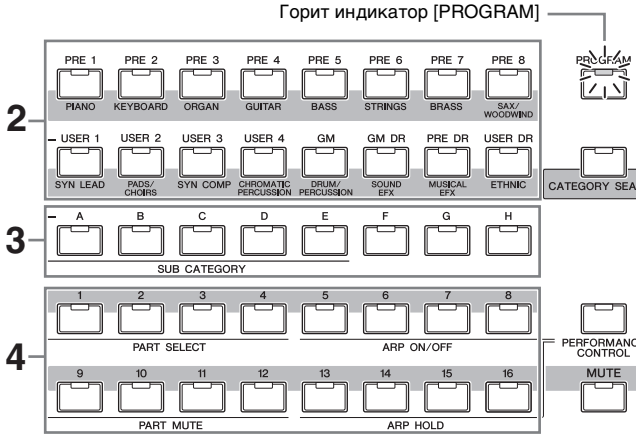
# Игра на клавиатуре в режиме воспроизведения тембра Voice Play



Режим тембра Voice применяется для выбора, воспроизведения и редактирования соответствующего тембра. Режим воспроизведения тембра Voice Play является главным «порталом», через который осуществляется переход в режим тембра, этот режим применяется для выбора и воспроизведения тембра. В этом режиме также предусмотрена возможность редактирования некоторых настроек тембра. Вызовите экран Voice Play (воспроизведение тембра) для перехода в режим тембра, просто нажав кнопку [VOICE].

## Выбор тембра

В этом синтезаторе имеется 128 тембров в каждом из 16 банков: Preset (встроенные) 1–8, User (пользовательские) 1–4, GM, Preset Drum (встроенные ударных), User Drum (пользовательские ударных) и GM Drum (ударных GM). Банк состоит из восьми групп (с A по H), в каждой из которых содержится 16 тембров. Для выбора соответствующего тембра следует выбрать банк, группу, затем–номер.




### 1 Нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим воспроизведения тембра Voice Play.

Загорается индикатор [PROGRAM], указывая на возможность выбора нужного тембра путем указания банка/группы/номера.

### 2 Выберите банк тембра.

Для выбора банка нажмите одну из перечисленных ниже кнопок банков. При выборе банка вызывается окно Voice Select (выбор тембра).

| Кнопки | Банки |
|---|---|
| Кнопки [PRE 1]–[PRE 8] | Встроенные банки 1–8 |
| Кнопки [USER 1]–[USER 4] | Пользовательские банки 1–4 |
| Кнопка [GM] | Банк GM |
| Кнопка [GM DR] | Банк ударных GM |
| Кнопка [PRE DR] | Встроенный банк ударных |
| Кнопка [USER DR] | Пользовательский банк ударных |

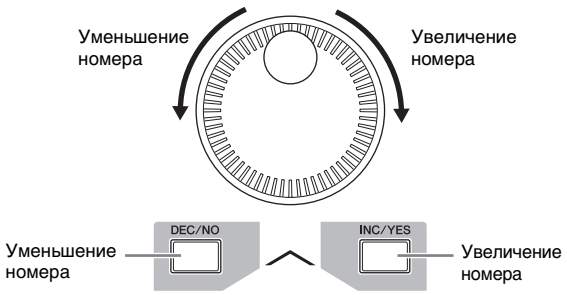
### 3 Выберите группу.

Для выбора группы нажмите одну из кнопок [A]–[H]. Если при выполнении предыдущего шага был выбран банк ударных, нажмите одну из кнопок [A]–[D] для выбора группы. На экране отображается список названий 16 тембров в выбранной в данный момент группе. Учтите, что в банке GM Drum содержится только один тембр ударных, в связи с этим невозможно выбрать группу.

### 4 Выберите тембр.

Для выбора тембра нажмите одну из кнопок [1]–[16]. Выполнив эту процедуру (шаги 2–4), можно загрузить соответствующий тембр.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда выполняется выбор тембра в таком же банке или группе, не требуется снова выбирать банк или группу. Дл выбора номера тембра можно использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] и диск данных. Эта операция позволяет загрузить тембры в следующей или предыдущей группе или банке.




## Выбор тембра при использовании функции Category Search (поиск категории)

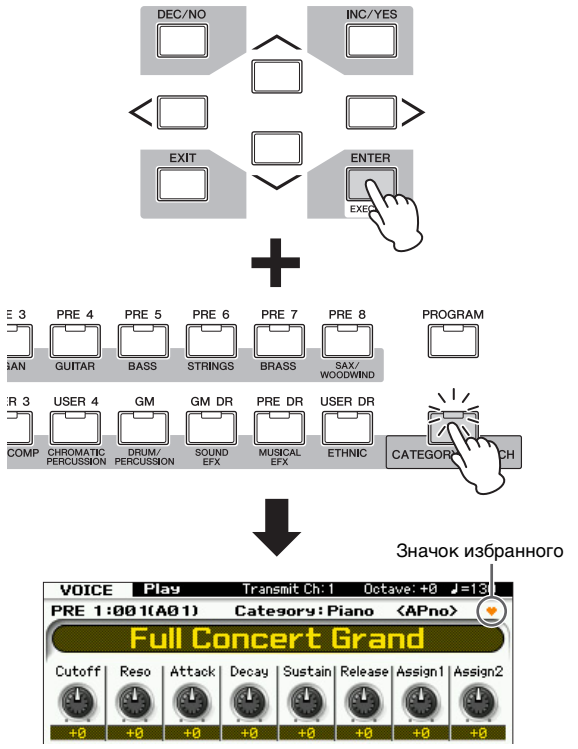
Инструмент MOTIF XF поддерживает функцию поиска категорий, обеспечивающую быстрый доступ к нужным звукам независимо от местоположений их банков. Инструкции по применению функции категорий см. в руководстве пользователя.

# Группирование наиболее часто используемых тембров–Favorite Category (категория избранного)

Поиск категорий также содержит удобную категорию избранного, позволяющую сгруппировать наиболее часто применяемые и предпочитаемые тембры для удобства их выбора. Это один из самых удобных способов быстрого выбора соответствующих тембров из огромного количества, доступного на инструменте MOTIF XF.

## Регистрация избранных тембров в категории избранного

Можно быстро зарегистрировать выбранный тембр в категории избранного, удерживая нажатой кнопку [ENTER] и кнопку [CATEGORY SEARCH] на экране Voice Play.




Повторное выполнение этой операции удаляет регистрацию. Эту операцию удобно использовать для регистрации избранных тембров при игре на инструменте.
Если найдете понравившиеся тембры при использовании функции поиска категорий, используйте следующую операцию.

### 1 Нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим воспроизведения тембра Voice Play.

### 2 Вызовите окно Category Search (поиск категорий).

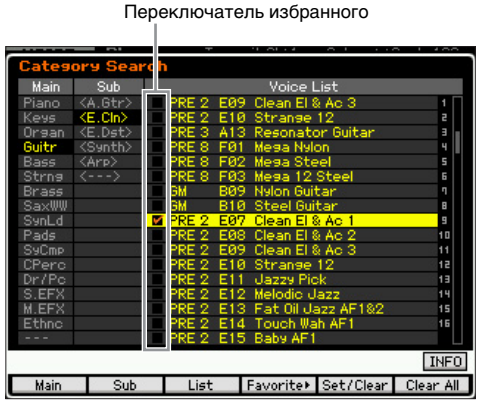
Нажмите кнопку [CATEGORY SEARCH], чтобы загорелся ее индикатор и появилось окно Category Search.

### 3 Выберите понравившийся тембр.

Найдите нужный тембр, следуя инструкциям в руководстве пользователя.

### 4 Зарегистрируйте тембр в категории избранного.

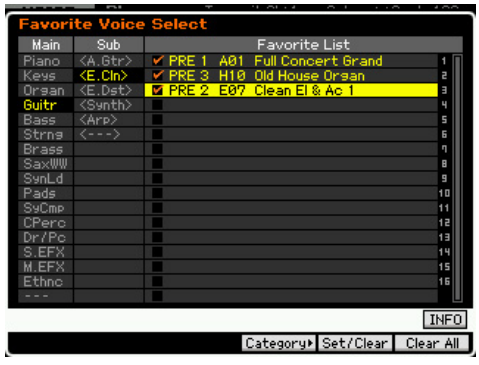
Нажмите кнопку [F5] для регистрации тембра и включения Favorite Switch (переключателя избранного). В поле слева от названия тембра появляется флажок, указывающий, что тембр включен в категорию избранного. (При повторном нажатии кнопки [F5] флажок снимается, и выбранный тембр стирается из категории избранного.) Для стирания всех ранее зарегистрированных тембров из категории избранного (это полезно при желании создать категорию избранного с нуля) нажмите кнопку [F6].




## Выбор тембра из категории избранного

### 1 Вызовите окно Favorite Select (выбор избранного).

В окне Category Search нажмите кнопку [F4] для вызова окна Favorite Select.
В окне Favorite Select отображаются все тембры, зарегистрированные в категории избранного.




### 2 Выберите тембр.

Выберите нужный тембр, используя кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или диск данных для перемещения курсора вверх и вниз в списке тембров.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Порядок тембров в категории избранного изменить невозможно. Если нужно расположить тембры в определенном порядке для быстрого выбора во время исполнения, сохраните соответствующие тембры в одном из пользовательских банков.

# Применение регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков

Инструмент MOTIF XF оснащен мощными средствами управления исполнением–обширным набором работающих в режиме реального времени элементов управления, включающим регуляторы-ручки и регуляторы-ползунки. Ручки и ползунки позволяют настроить различные параметры текущего тембра, такие как глубина эффекта, характеристики атаки/концевого затухания, звуковой оттенок и другие. Эти работающие в режиме реального времени элементы управления могут использоваться для изменения звука во время игры на клавиатуре или быстрого редактирования и настройки параметров тембра. Для каждого регулятора-ручки можно назначить три функции, альтернативно выбираемые с помощью кнопки [SELECTED PART CONTROL]. При каждом нажатии кнопки по очереди загораются индикаторы функций в порядке убывания: TONE 1 → TONE 2 → ARP FX. Подробнее см. в руководстве пользователя.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При появление индикатора [E] (редактирование) в правом верхнем углу экрана можно сохранить текущий тембр (стр. 54) как новый пользовательский тембр.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При удерживании нажатой кнопки [SELECTED PART CONTROL] в течение нескольких секунд погаснет индикатор текущей функции и загорится индикатор TONE 1.

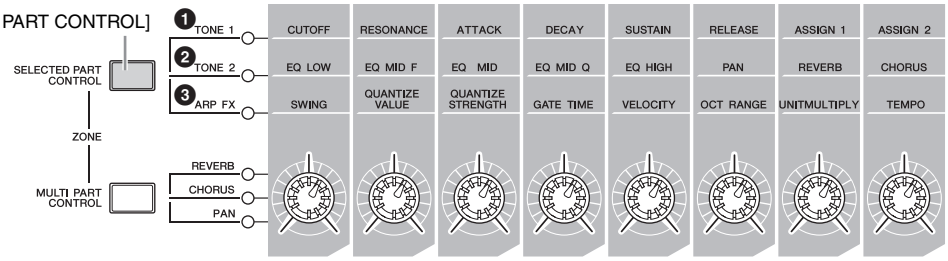
**ПРИМЕЧАНИЕ** Красная точка на графическом изображении ручки или ползунка указывает текущее значение, заданное для этого регулятора. Перемещение соответствующего регулятора не воздействует на звук, пока не будет достигнута эта точка. При перемещении регулятора за эту точку красная точка исчезает, и перемещение регулятора воздействует на звук.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Назначенные для восьми ручек функции можно просмотреть на экране Voice Play, вызвав его нажатием кнопки [F1]. Если на дисплее отображается другой экран (не Voice), можно проверить функции ручек, нажав кнопку [SELECTED PART CONTROL], служащую для вызова окна Control Function (функция элемента управления).

Красная точка (текущее значение)

## Функции регуляторов-ручек

Кнопка [SELECTED PART CONTROL]




| | | |
|---|---|---|
| **❶ Когда горит индикатор TONE 1:** | | Перемещение ручек 1 и 2 изменяет параметры Filter (фильтр) на экране EG/EQ (генератор огибающих/эквалайзер). Перемещение ручек 3 и 6 изменяет параметры Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих). |
| Ручка 1 | CUTOFF (частота среза) | Повышает и понижает значение частоты среза фильтра (стр. 51) для настройки яркости звука. |
| Ручка 2 | RESONANCE (резонанс) | Повышает или понижает резонанс (стр. 51) для усиления уровня сигнала в области частоты среза. Путем акцентирования обертонов в этой области воспроизводит характерный «пиковый» тон, придавая звучанию яркость и энергичность. |
| Ручка 3 | ATTACK (атака) | Увеличивает или уменьшает значение параметра времени атаки генератора огибающих (стр. 51) для текущего тембра. Чем меньше значение, тем быстрее атака. |
| Ручка 4 | DECAY (затухание) | Увеличивает или уменьшает значение параметра времени затухания генератора огибающих (стр. 51) для текущего тембра, определяя, насколько быстро громкость уменьшается от максимального уровня атаки до ровня сустейна. Чем меньше значение, тем быстрее затухание. |
| Ручка 5 | SUSTAIN (сустейн) | Повышает или понижает значение параметра уровня сустейна генератора огибающих (стр. 51), на котором поддерживается громкость при удерживании клавиши после начальной атаки и затухания. Поверните ручку против часовой стрелки, чтобы сделать прерывание звука более резким после затухания. |
| Ручка 6 | RELEASE (концевое затухание) | Увеличивает или уменьшает значение параметра времени концевого затухания (стр. 51) генератора огибающих для звука, чтобы определить, насколько быстро громкость уменьшается от уровня сустейна до нулевого уровня при отпускании клавиши. Чем ниже значение, тем быстрее концевое затухание. |
| Ручка 7 | ASSIGN 1 (Назначить 1) | Этим ручкам можно назначить выполнение различных функций. Назначенные для этих ручек функции можно просмотреть на экране Voice Play (стр. 48). При редактировании общих параметров тембра этим ручкам можно назначить функции на экране Controller Set (настройка контроллеров) (стр. 61). |
| Ручка 8 | ASSIGN 2 (Назначить 2) | |
| **❷ Когда горит индикатор TONE 2:** | | Перемещение ручек 1–5 изменяет параметры эквалайзера на экране EG/EQ (генератор огибающих/эквалайзер) (стр. 51). Перемещение ручек 6–8 изменяет параметры на экране Play Mode (режим воспроизведения) (стр. 51) и экране Effect Connect (подключение эффектов) (стр. 64) при редактировании общих настроек тембра. |
| Ручка 1 | EQ Low (полоса низких частот в эквалайзере) | Увеличивает или уменьшает значение параметра усиления полосы низких частот эквалайзера (стр. 51) для изменения звука. |
| Ручка 2 | EQ MID F (средняя частота эквалайзера) | Увеличивает или уменьшает значение параметра частоты полосы средних частот эквалайзера (стр. 51), для которой выполняется настройка ручкой 3 (EQ MID). |
| Ручка 3 | EQ MID (усиление средней частоты эквалайзера) | Увеличивает или уменьшает значение параметра усиления полосы средних частот эквалайзера (стр. 51) для текущего тембра. |

| | | |
|---|---|---|
| Ручка 4 | EQ MID Q (полоса средних частот эквалайзера) | Увеличивает или уменьшает ширину полосы средних частот эквалайзера (стр. 51), для которой выполняется настройка ручкой 3 (EQ Middle Gain). Поворот ручки 4 по часовой стрелке увеличивает значение Q, при этом уменьшается ширина полосы частот. Поворот ручки 4 против часовой стрелки уменьшает значение Q, при этом увеличивается ширина полосы частот. |
| Ручка 5 | EQ HIGH (усиление высокой частоты эквалайзера) | Увеличивает или уменьшает значение параметра усиления полосы высоких частот эквалайзера (стр. 51) для текущего тембра. |
| Ручка 6 | PAN (панорама) | Регулирует стереопозицию панорамы текущего тембра (стр. 55). |
| Ручка 7 | REVERB (реверберация) | Настройка уровня передачи реверберации (стр. 65). |
| Ручка 8 | CHORUS (хорус) | Настройка уровня передачи хоруса (стр. 65). |
| **❸ Когда горит индикатор ARP FX:** | | Перемещение ручек изменяет параметры арпеджио при редактировании общих настроек тембра. Эта операция доступна при включенной функции арпеджио. |
| Ручка 1 | SWING (свинг) | Настройка ощущения свинга для воспроизведения арпеджио (стр. 60). При повороте по часовой стрелке увеличивается ощущение свинга, при повороте против часовой стрелки–уменьшается. |
| Ручка 2 | QUANTIZE VALUE (значение квантования) | Регулировка значения квантования (стр. 59) или нотное разрешение, по которому выравниваются нотные данные арпеджио. При повороте по часовой стрелке увеличивается время звучания для типа ноты, заданной в качестве значения квантования, при повороте против часовой стрелки–уменьшается. |
| Ручка 3 | QUANTIZE STRENGTH (точность квантования) | Настройка частоты Quantize Strength (стр. 60), с которой нотные события арпеджио подстраиваются под ближайшие доли выравнивания. При повороте по часовой стрелке нотные события подстраиваются под ближайшие доли выравнивания. |
| Ручка 4 | GATE TIME (время звучания) | Определяет Gate Time Rate (величину времени звучания) (стр. 60) нот арпеджио. При повороте по часовой стрелке увеличивается время звучания для воспроизведения легато, пи повороте против часовой стрелки–уменьшается. |
| Ручка 5 | VELOCITY (сила нажатия) | Настройка Velocity Rate (величины показателя силы нажатия) (стр. 60) для нот арпеджио. |
| Ручка 6 | OCT RANGE (диапазон октав) | Настройка диапазона октав (стр. 60) для воспроизведения арпеджио. |
| Ручка 7 | UNITMULTIPLY (множитель) | Настройка множителя (стр. 59) для воспроизведения арпеджио с целью увеличения/снижения времени воспроизведения арпеджио на основе темпа. |
| Ручка 8 | TEMPO (темп) | Настройка темпа для воспроизведения арпеджио. |

**ПРИМЕЧАНИЕ** При перемещении ручки происходит добавление значения параметра к текущему значению для текущего тембра. Соответственно, если параметр уже имеет максимальное или минимальное значение, его значение не будет меняться даже при повороте ручки.

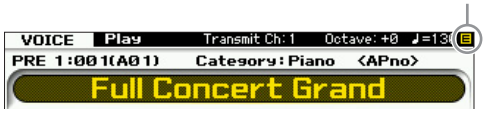
## Функции регуляторов-ползунков

Восемь регуляторов-ползунков позволяют настроить громкость восьми элементов (стр. 9), применяющихся для создания текущего обычного тембра. Каждый из регуляторов 1–8 соответствует элементу с тем же номером 1–8. Перед использованием регуляторов рекомендуется проверить, какие элементы используются для текущего обычного тембра, на экране Information (информация) (стр. 50). Обратите внимание, что при выборе тембра ударных одним регулятором можно одновременно настроить громкость для всех звуков/клавиш.

## Индикатор [E]

При изменении значения параметра в режиме воспроизведения тембра Voice Play или редактирования Edit в верхнем правом углу ЖК-дисплея появляется индикатор редактирования [E]. Он служит для индикации изменения текущего тембра, сохранение которого еще не выполнено. Для сохранения текущего отредактированного состояния следуйте инструкциям на стр. 54.

Индикатор редактирования




## Настройка MIDI-канала передачи данных клавиатуры

Можно задать MIDI-канал передачи данных, по которому клавиатурой/контроллером передаются MIDI-данные (во внешний секвенсор, тон-генератор или другое устройство).

**1 Нажмите кнопку [TRACK], чтобы загорелся ее индикатор.**

**2 Нажимая цифровые кнопки [1]–[16], укажите MIDI-канал передачи данных.**

**3 По завершении настройки нажмите кнопку [PROGRAM], чтобы вернуться к исходному состоянию.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Это такой же параметр, как Keyboard Transmit Channel (канал передачи данных клавиатуры) (стр. 228) на экране MIDI в служебном режиме Utility. Выполненная здесь настройка также автоматически изменяет настройку того параметра.

## Настройка октавы клавиатуры

Иногда при воспроизведении тембра может понадобиться играть в более высоком или низком диапазоне высоты звука. Например, требуется сдвинуть высоту вниз для получения низких басовых нот или вверх для получения высоких нот для сольного исполнения. Элементы управления Octave Up/Down позволяют быстро и легко выполнить эту операцию. При каждом нажатии кнопки OCTAVE [UP] на панели высота звука всего тембра повышается на одну октаву. Аналогично при

нажатии кнопки OCTAVE [DOWN] высота звука понижается на одну октаву. Диапазон возможных значений: от -3 до +0, значение 0 соответствует стандартной высоте звука. В правой верхней части экрана отображаются текущая настройка октав. Можно мгновенно вернуть стандартную высоту звука (0), одновременно нажав обе кнопки–OCTAVE [UP] и OCTAVE [DOWN] (оба индикатора погаснут).
Состояние индикатора кнопки OCTAVE [DOWN]/[UP] позволяет сразу узнать текущую настройку октав. При сдвиге на одну октаву вверх или вниз загорается соответствующий индикатор. При сдвиге на две октавы вверх или вниз соответствующий индикатор медленно мигает. При сдвиге на три октавы вверх или вниз соответствующий индикатор быстро мигает.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Это такой же параметр, как Octave (стр. 220) на экране Play (воспроизведение) в служебном режиме Utility. Выполненная здесь настройка также автоматически изменяет настройку того параметра.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При необходимости сдвига нот клавиатуры вверх или вниз в полутонах отредактируйте параметр Transpose (транспонирование) (стр. 220) на экране Play в служебном режиме Utility.

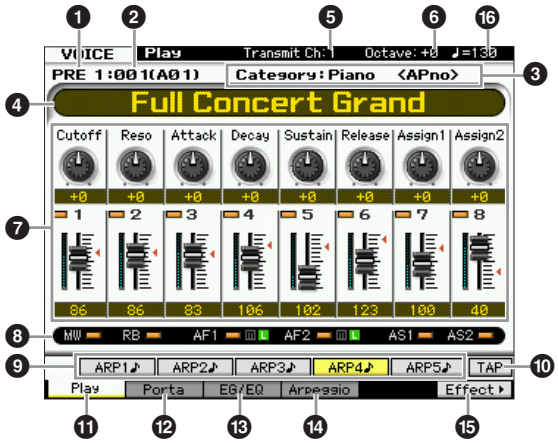
# Использование функции арпеджио

Функция арпеджио позволяет автоматически включать образцы ритма, ритмические фигуру и фразы, использующие текущий тембр, простым проигрыванием нот на клавиатуре. Инструкции по применению арпеджио см. в руководстве пользователя.

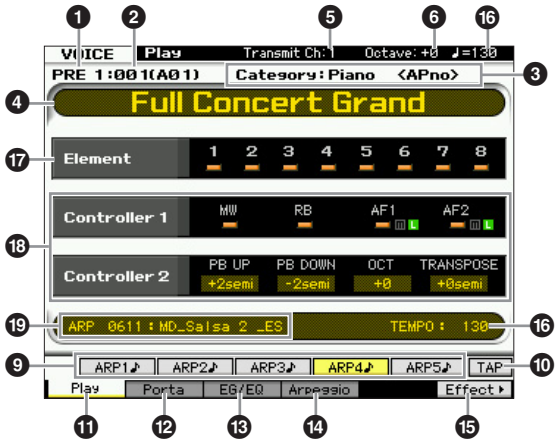
# Экран Voice Play (воспроизведение тембра)–[F1] Play

Экран воспроизведения тембра Voice Play, отображаемый при нажатии кнопки [VOICE], имеет два типа представления, которые могут быть указаны на экране Screen Setting (настройка экрана) (стр. 220) в служебном режиме Utility.

## Тип 1 экрана Voice Play




## Тип 2 экрана Voice Play




### ❶ Банк тембров

Указывает банк текущего тембра.
Банк тембров представляет собой память, содержащую данные обычных тембров и тембров ударных. Имеется 16 указанных ниже обычных тембров.

**PRE1–8 (встроенный банк 1–8)**
Каждый из этих банков содержит 128 разных встроенных тембров.

**USR1–4 (пользовательский банк 1–4)**
Эти банки могут использоваться для сохранения созданных и отредактированных пользователем тембров.

**GM**
Этот банк содержит 128 различных тембров, соответствующих порядку, указанному в формате General MIDI (GM).

**GMDR (банк ударных GM)**
Этот банк содержит один тембр ударных, в котором назначение ударных инструментов соответствует формату General MIDI (GM).

**PDR (встроенный банк ударных)**
Этот банк содержит 64 разных встроенных тембр ударных.

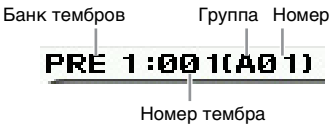
**UDR (пользовательский банк ударных)**
Этот банк может использоваться для сохранения созданных и отредактированных пользователем тембров ударных.

### Тембры GM

GM (General MIDI)–это принятый во всем мире стандарт для организации тембров и MIDI-функций синтезаторов и тон-генераторов. Изначально он был создан для обеспечения того, чтобы любая мелодия, созданная на одном из GM-устройств, звучала так же на любом другом GM-устройстве вне зависимости от производителя и модели. Банк тембров GM на этом синтезаторе создан таким образом, чтобы GM-данные мелодии воспроизводились должным образом. Однако следует помнить, что звучание может быть не в точности таким, как при воспроизведении исходным тон-генератором.

### ❷ Номер тембра (группа/номер)

Каждому тембру в банке назначается номер от 001 до 128.




Номера тембров 001–128 преобразуются в формат (указанный в скобках), соответствующий банкам A–H и номерам 1–16 (для каждого банка). Этот формат соответствует кнопкам групп [A]–[H] и цифровым кнопкам [1]–[16]. Номера тембров и соответствующие группы/номера перечислены ниже.

| Группа/Номер | Номер тембра |
|---|---|
| A01–16 | 001–016 |
| B01–16 | 017–032 |
| C01–16 | 033–048 |
| D01–16 | 049–064 |
| E01–16 | 065–080 |
| F01–16 | 081–096 |
| G01–16 | 097–112 |
| H01–16 | 113–128 |

### ❸ Категория (главная категория 1/ подкатегория 1)

Индикация главной категории 1 и подкатегории 1 для выбранного тембра. Category (категория) является ключевым словом, указывающим характеристики инструмента или типа звука. Встроенный тембр зарегистрирован в двух объектах: главная категория и подкатегория. Настройки категории можно отредактировать на экране General (общие) (стр. 55) при редактировании общих параметров тембра. Подробнее см. в описании экрана General.

### ❹ Название тембра

Указывает название текущего тембра.

### ❺ Transmit CH (MIDI-канал передачи данных)

MIDI-канал передачи данных, по которому клавиатурой/ контроллером передаются MIDI-данные (во внешний секвенсор, тон-генератор или другое устройство). Подробнее о процедуре задания значения см. стр. 47.

### ❻ Octave (октава)

Значение октавы клавиатуры, установленное с помощью кнопок OCTAVE. Этот параметр указывает, насколько выше или ниже высота звука каждой клавиши по сравнению с обычной.

### ❼ Функции элементов управления

Отображается состояние ручек и регуляторов-ползунков на панели. Это поле аналогично окну Control Function (функции элементов управления) (стр. 46).

### ❽ Настройки назначения

Индикация назначения каждого из контроллеров для исходной настройки контроллеров.

### ❾ [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)

Типы арпеджио назначены для кнопок со значком восьмой ноты на отображаемой вкладке. В любой момент при игр на клавиатуре их можно вызвать, нажав эти кнопки. Назначение типов арпеджио для кнопок можно выполнить на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 52).

### ❿ [SF6] TAP

Темп, в котором несколько раз нажимается эта кнопка, определяет темп воспроизведения арпеджио.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Это меню доступно только для главного экрана в режиме Voice.

### ⓫ [F1] Play (воспроизведение тембра)

При нажатии этой кнопки предыдущее отображение экрана заменяется на экран Voice Play (воспроизведение тембра).

### ⓬ [F2] Porta (портаменто)

При нажатии этой кнопки отображается экран Portamento (портаменто) (стр. 50).

### ⓭ [F3] EG/EQ (генератор огибающих/ эквалайзер)

При нажатии этой кнопки отображается экран, содержащий основные параметры генератора огибающих, фильтра и эквалайзера (стр. 51).

### ⓮ [F4] Arpeggio (арпеджио)

При нажатии этой кнопки отображается экран Arpeggio (арпеджио) (стр. 52).

### ⓯ [F6] Effect (эффект)

При нажатии этой кнопки отображается экран Effect Connect (подключение эффектов) (стр. 64) при редактировании общих настроек тембра.

### ⓰ Темп арпеджио

Индикация темпа воспроизведения арпеджио.

### ⓱ Состояние включения/выключения элементов

Индикация состояния включения/выключения элементов в текущем тембре. Доступно только при выборе текущего тембра.

### ⓲ Текущие значения

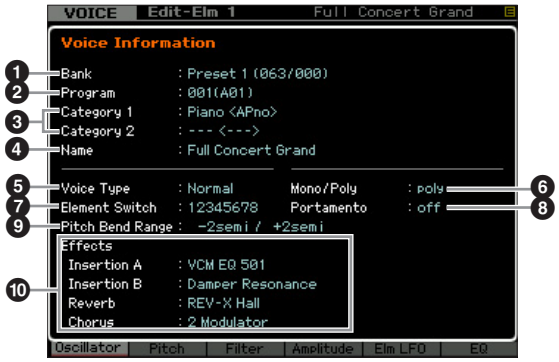
Индикация текущего диапазона изменения высоты звука (PB UP и PB DOWN), текущая настройка октавы для клавиатуры (OCT) и текущая настройка транспонирования.

### ⓳ Текущий тип арпеджио

Индикация текущего типа арпеджио, выбранного с помощью кнопок [SF1]–[SF5].

## Voice information–[SF6] INFO (информация)

Этот экран служит для отображения информации о текущем тембре. На нем нельзя вносить изменения.




### ❶ Bank (банк)

Указывает банк выбранной программы тембра. Значения в скобках указывают Bank Select MSB и LSB (старший и младший баты для выбора банка), которые можно использовать для выбора текущего тембра по MIDI-интерфейсу.

### ❷ Program (номер тембра)

Для каждого тембра в банке назначается номер от 001 до 128. Значения в скобках указывают группу и номер.

### ❸ Category 1 (главная категория 1/ подкатегория 1) Category 2 (главная категория 2/ подкатегория 2)

Индикация основной категории 1/подкатегории 1 и основной категории 2/подкатегории 2, в которых зарегистрирован текущий тембр.

### ❹ Name (название)

Указывает название текущего тембра.

### ❺ Voice Type (тип тембра)

Указывает, является ли текущий тип тембра обычным тембром (Normal) или тембром ударных (Drum).

### ❻ Mono/Poly (монофония/полифония)

Указывает, задан ли для текущего тембра режим Mono (воспроизводится только одна нота в каждый момент времени) или Poly (одновременно могут воспроизводиться несколько нот).

### ❼ Element Switch (переключатель элемента)

Индикация состояния (активный/неактивный) восьми элементов, составляющих текущий тембр. Активные элементы указаны соответствующими этим элементам номерами. Звездочка «*» указывает, что соответствующий элемент приглушен, хотя для него включен Element Switch (переключатель элементов).
Тире «-» указывает, что для соответствующего параметра Element Switch установлено значение «off».

### ❽ Portamento (портаменто)

Указывает состояние включения/выключения Portamento Switch (переключатель портаменто) (стр. 50) для текущего тембра.

### ❾ Pitch Bend Range (диапазон изменения высоты звука)

Индикация верхней/нижней границ диапазона изменения высоты звука (стр. 56) для текущего тембра.

### ❿ Effects (эффекты)

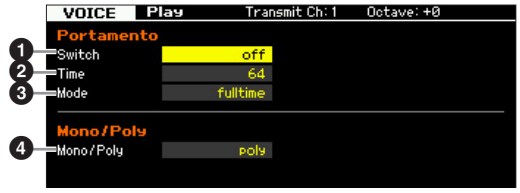
Индикация настроек эффектов (для вставок Insertion A, Insertion B, реверберации Reverb и хоруса Chorus) для текущего тембра.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры ❻, ❼ и ❽ не отображаются при выборе тембра ударных.

## Параметры портаменто–[F2] Porta

На этом экране можно выбрать монофоническое или полифоническое воспроизведение и задать параметры Portamento (портаменто). Портаменто используется для создания плавного переход высоты звука от первой ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей. Заданное здесь значение применяется к параметрам с такими же именами на экране Play Mode (режим воспроизведения) (стр. 48) при редактировании общих параметров тембра.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот экран не отображается при выборе тембра ударных.




### ❶ Portamento Switch (переключатель портаменто)
### ❷ Portamento Time (время портаменто)
### ❸ Portamento Mode (режим портаменто)
### ❹ Mono/Poly Mode (режим монофонический/ полифонический)

Параметры такие же, как на экране режима Play Mode (режим воспроизведения) (стр. 55) при редактировании общих параметров.

### Применение портаменто к тембру

Следуйте приведенным ниже инструкциям для применения портаменто к текущему тембру, воспроизводимому при игре на клавиатуре.

**1 Нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим воспроизведения тембра Voice Play.**

Выберите тембр, к которому применяется портаменто. Портаменто особенно эффективно для тембра, при котором ноты продолжают звучать, пока удерживаются нажатыми клавиши на клавиатуре.

**2 Нажмите кнопку [F2] для отображения экрана Portamento.**

### 3 Установите для параметра Portamento Switch значение «on».

### 4 Задайте значение параметра Portamento Time.

Для получения лучших результатов задайте относительно высокое значение.

### 5 Попеременно нажимайте две разные клавиши для проверки портаменто.

Для проверки того, как применяется портаменто, рекомендуется нажать определенную ноту, а затем на нажать ноту октавой выше ли ниже.

## Изменение звукового оттенка–[F3] EG/EQ

Можно изменить звуковой оттенок или тембр звука путем редактирования параметров EG/EQ для всех элементов, составляющих тембр. Выполненные здесь настройки генератора огибающих будут применяться к тем же параметрам на экране Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих) (стр. 80) и экране Filter EG (генератор огибающих фильтра) (стр. 76) в режиме элементов Elements как смещение. Другими словами, редактируемое здесь значение будет прибавляться или вычитаться от текущего значения. Соответственно, если параметр уже имеет максимальное или минимальное значение, его значение не будет меняться даже при вводе самого высокого или самого низкого значения на этом экране. Учтите, что настройки эквалайзера на этом экране применяются к тембру непосредственно.

### ❶ AEG (генератор амплитудных огибающих)

AEG используется для управления изменением громкости с момента начала звучания ноты до момента прекращения звучания.

#### Attack (время атаки)

Определяет скорость атаки от времени проигрывания ноты до достижения генератором огибающих максимального начального уровня.

#### Decay (время затухания)

Определяет, насколько быстро снижается громкость с максимального уровня атаки до уровня сустейна.

#### Sustain (уровень сустейна)

Определяет уровень сустейна, на котором поддерживается громкость при удерживании ноты после начальной атаки и затухания. Чем меньше значение, тем более резким будет звук.

#### Release (время концевого затухания)

Определяет, насколько быстро снижается громкость с уровня сустейна до нуля при отпускании ноты.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ Уровень сустейна и время концевого затухания не отображаются при выборе тембра ударных. В соответствующих столбцах появляется индикация «---», и эти параметры редактировать невозможно.

### ❷ FEG (генератор огибающих фильтра)

Используя фильтр генератора огибающих, можно управлять изменением звукового оттенка (частотой среза) с момента начала звукового сигнала до момента прекращения звукового сигнала. Фактическое изменение звукового оттенка будет различным в зависимости от типа фильтра (стр. 74) элемента тембра.

#### Attack (время атаки)

Определяет скорость изменения фильтра от времени проигрывания ноты до достижения частоты среза.

#### Decay (время затухания)

Определяет, насколько быстро снижается частота среза с максимального уровня атаки до уровня сустейна.

#### Release (время концевого затухания)

Определяет, насколько быстро снижается частота среза с уровня сустейна до нуля при отпускании ноты.

#### Depth (глубина)

Определяет диапазон изменения частоты среза генератора огибающих фильтра. При значении 0 отсутствует изменение частоты среза. Чем дальше значение от 0, тем шире диапазон частоты среза. Отрицательные значения вызывают обратное изменение частоты среза.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❸ Filter (фильтр)

Этот блок изменяет тональный оттенок звукового сигнала, срезая определенные частоты выходного звукового сигнала. Фактический звуковой оттенок будет различным в зависимости от типа фильтра (стр. 74) элемента тембра. Фильтр низких частот срезает сигналы выше частоты среза, а фильтр высоких частот–ниже частоты среза.

#### Cutoff (частота среза)

Определяет частоту среза фильтра. Например, при выборе фильтра низких частот, чем больше значение, тем более яркий звук при затухании.

#### Reso (резонанс)

Определяет степень выразительности для частоты среза. Чем выше значение, тем более явным становится эффект.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❹ EQ (эквалайзер)

Это трехполосный параметрический эквалайзер с полосами высоких, средних и низких частот. Можно уменьшить ли увеличить уровень для каждой полосы частот (высоких, средних и низких) для изменения звучания тембра. Для полосы средних частот также можно установить Q (ширину частотного диапазона).

#### Frequency (частота)

Определяет частоту для каждой полосы частот. Устанавливает значение частоты, относительно которого нужно уменьшать или увеличивать уровень.

**Допустимые значения:**

Low (полоса низких частот): 50,1 Гц–2,00 кГц
Mid (полоса средних частот): 139,7 Гц–10,1 кГц
High (полоса высоких частот): 503,8 Гц–14,0 кГц

### Gain (усиление)

Определяет уровень усиления для частоты (установленной выше) или величину уменьшения или увеличения уровня для выбранной полосы частот. Чем выше значение, тем больше усиление. Чем ниже значение, тем меньше усиление.

**Допустимые значения:** -12,00 дБ – +0,00 дБ – +12,00 дБ

### Q (ширина частотного диапазона)

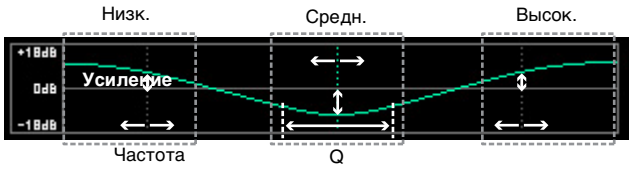
Определяет Q (ширину частотного диапазона) для полосы средних частот эквалайзера. Чем выше значение, тем меньше частотный диапазон. Чем ниже значение, тем шире частотный диапазон.

**Допустимые значения:** 0,7–10,3

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройка Q доступна только для полосы средних частот, имеющей тип Peaking (пиковый) эквалайзер. Пиковый тип (имеющий форму «пика») позволяет ослаблять/усиливать конкретную частоту, а также контролировать размер частотного диапазона (сужать или расширять). С другой стороны, форма эквалайзера для полосы высоких и низких частот–Shelving (ступенчатого типа), позволяющая ослаблять/усиливать сигнал на частотах выше или ниже частоты, определенной значением параметра Frequency.

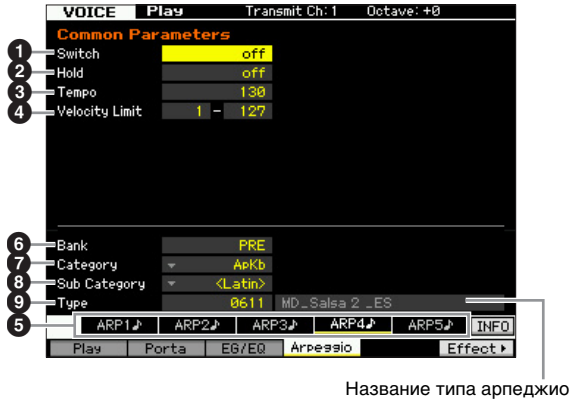
### ❺ Диаграмма эквалайзера

Обеспечивает графическое представление параметров эквалайзера. Вертикальная ось указывает усиление, а горизонтальная ось–частоту.




## Настройки арпеджио–[F4] Arpeggio (Арпеджио)

На этом экране определяются основные параметры арпеджио. Учтите, что параметры Bank (банк) (❻) –Type (тип) (❾) имеют пять значений, которые можно отредактировать в каждом из экранов [SF1] ARP1–[SF5] ARP5. Заданное здесь значение применяется к параметрам с такими же именами на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 58) при редактировании общих параметров тембра.




**❶ Switch (переключатель)**
**❷ Hold (удержание)**
**❸ Tempo (темп)**
**❹ Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)**
**❺ Кнопки [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)**
**❻ Bank (банк)**
**❼ Category (категория)**
**❽ Sub Category (подкатегория)**
**❾ Type (тип)**

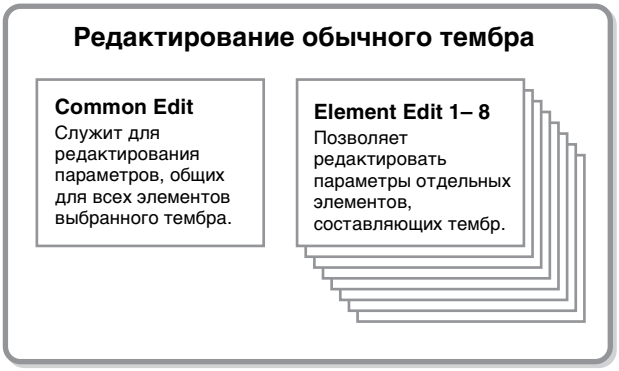
Параметры такие же как на экране режима Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 58) при редактировании общих параметров.

# Редактирование обычного тембра

Редактирование представляет собой процесс создания тембра путем изменения параметров, определяющих характеристики тембра. Эти действия осуществимы в рамках режима редактирования тембра Voice Edit, который является вложенным режимом для режима тембра Voice. Для перехода в режим редактирования тембра сначала нажмите кнопку [VOICE], чтобы перейти в режим тембра Voice, затем нажмите кнопку [EDIT].

## Common Edit (редактирование общих параметров) и Element Edit (редактирование элементов)

Обычные тембры, составленные из звуков разных типов музыкальных инструментов, которые могут воспроизводиться в диапазоне клавиатуры, могут содержать до восьми элементов. Предусмотрено два типа экранов редактирования обычного тембра: Common Edit (редактирование общих параметров) для редактирования настроек, общих для все элементов; и Element Edit (редактирование элементов) для редактирования отдельных элементов.




## Редактирование обычных тембров

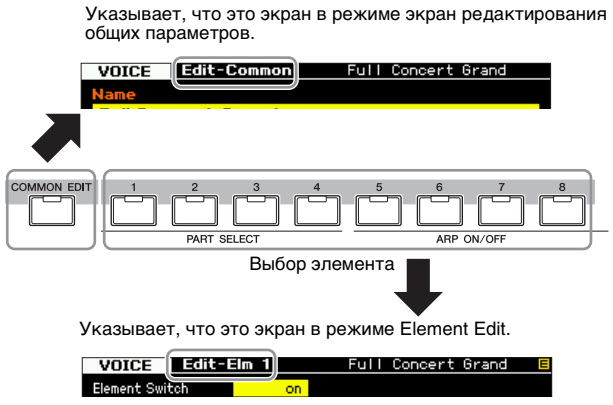
### 1 Нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим воспроизведения тембра Voice Play.

Выберите обычный тембр для редактирования.

### 3 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода в режим редактирования тембра Voice Edit.

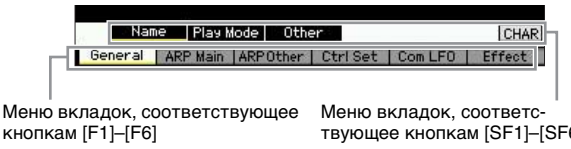
### 3 Вызовите нужный экран редактирования–Common Edit или Element Edit.

Для вызова экрана Common Edit нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для вызова экрана Element Edit нажмите одну из цифровых кнопок [1]–[8] для выбора элемента, который нужно отредактировать.




### 4 Вызовите нужный экран.

Используйте меню вкладок (соответствующее кнопкам [F1]–[F6] и [SF1]–[SF5]) в нижней части экрана для поиска нужного экрана.




**ПРИМЕЧАНИЕ** Нажимая кнопку [SF6], можно использовать разные функции, например экран Information (информация), ввод символов (стр. 37), функцию цифровых кнопок (стр. 36) и отображение списка/выбор в списке (стр. 37). Вызываемая при нажатии кнопки [SF6] функция зависит от выбранного параметра, на котором находится курсор.

### 5 Переместите курсор на нужный параметр.

### 6 Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и диск данных.

### 7 В случае необходимости повторно выполните шаги 3–6.

### 8 Введите нужное название для редактируемого тембра.

Используйте экран Name (название) (стр. 55) при редактировании общих параметров тембра.

### 9 Сохраните отредактированный тембр.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Store (сохранение) (стр. 54), затем охраните отредактированный тембр.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

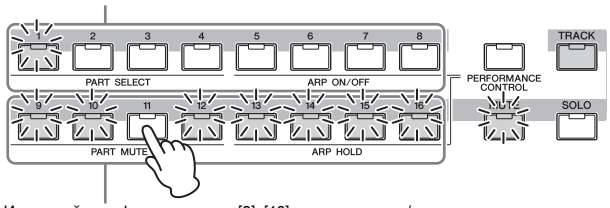
- **Отредактированный тембр будет потерян при выборе другого тембра или при отключении питания. Не забудьте сохранить данные тембра во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого тембра или выключение питания.**
- **Поскольку пользовательская память, в которой храниться тембр, является флэш-памятью, отредактированный тембр не будет стерт даже при отключении питания. Не требуется заботиться о потере сохраненных данных. Однако при выполнении операции сохранения тембра будут перезаписаны данные тембра, уже хранящиеся в тембре с номером назначения. По этой причине всегда следует выполнять резервное копирование важных данных на отдельное USB-устройство хранения данных или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF (стр. 241) через сеть.**

# Удобные функции для редактирования тембров

## Включение и выключение элемента

При редактировании тембра всегда можно использовать цифровые кнопки [1]–[8] для выбора элемента. Кнопки [1]–[8] указывают редактируемый элемент. Для включения/выключения элемента включите кнопку [MUTE], затем используйте цифровые кнопки [9]–[16].

С помощью цифровых кнопок [1]–[8] выберите элемент, который нужно редактировать

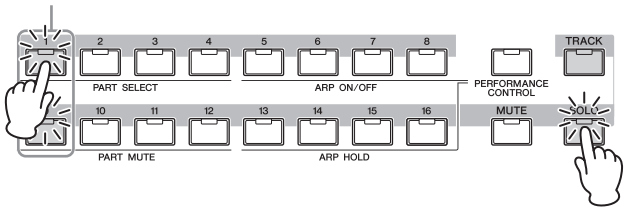



Используйте цифровые кнопки [9]–[16] для включения/выключения элемента

## Назначение соло для редактируемого элемента

Если требуется включить только редактируемый элемент, нажмите кнопку [SOLO] для ее включения, затем нажимайте цифровые кнопки [1]–[8] или [9]–[16]. Например, если требуется включить только элемент 1 и отредактировать его, нажмите кнопку [1] или [9], чтобы горел индикатор [1] и мигал индикатор [9].

С помощью цифровых кнопок [1]–[8] / [9]–[16] включите только элемент, который нужно редактировать




## Индикатор [E]

Индикатор редактирования [E] (Edit) появляется в режиме редактирования тембра так же, как и в режиме воспроизведения тембра. Подробнее см. на стр. 47.

## Функция сравнения

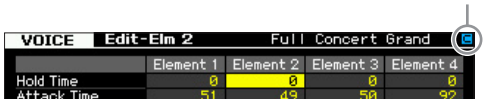
Функция сравнения позволяет переключаться между редактируемым тембром и его оригиналом в неотредактированном состоянии, позволяя услышать, как внесенные изменения влияют на звук.

### 1 Нажмите кнопку [EDIT] для вызова режима сравнения.

При редактировании тембра (с горящим индикатором [EDIT]) нажмите кнопку [EDIT], чтобы ее индикатор мигал. Индикатор [E] в правом верхнем углу экрана сменяется индикатором [C] и с целью сравнения временно восстанавливаются параметры тембра, бывшие до редактирования.

Когда индикатор [E] отображается при воспроизведении тембра, нажмите кнопку [EDIT] для перехода к редактированию тембра и нажмите кнопку [EDIT] еще раз для вызова режима сравнения.

Индикатор сравнения (звук до редактирования)




### 2 Нажмите кнопку [EDIT] еще раз для возврата к исходному состоянию.

Когда горит индикатор [C] в правом верхнем углу экрана, нажмите кнопку [EDIT] (индикатор горит постоянно, а индикатор [C] меняется обратно на индикатор [E]).

Сравните отредактированный звук с неотредактированным, повторно выполнив шаги 1 и 2.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При активной функции сравнения невозможно вносить изменения в тембр.

## Сохранение созданного тембра

### 1 Нажмите кнопку [STORE], чтобы вызвать окно Voice Store (сохранение тембра).

### 2 Задайте место назначения для сохранения тембра.

В качестве места назначения для сохранения выберите пользовательский банк (USR 1–4 для обычного тембра, UDR для тембра ударных) и номер тембра, используя диск данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Для указания места назначения также можно использовать кнопки [USER 1]–[USER 4], [USER DR], Group [A]–[H] и цифровые кнопки [1]–[16].

### 3 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [DEC/NO].

### 4 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].

По завершении сохранения тембра появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается экран воспроизведения тембра Voice Play. В этом состоянии только что сохраненный тембр является выбранным, как показано на экране. Это позволяет мгновенно воспроизвести отредактированный тембр.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Когда выполняется операция сохранения, перезаписываются настройки для памяти места назначения. Важные данные следует обязательно сохранять как резервную копию на отдельном USB-устройстве хранения данных. Подробные инструкции по сохранению см. на стр. 241.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что местом назначения для операции сохранения «Store» является внутренняя память (флэш-ROM), тогда как местом назначения для операции сохранения «Save» является внешняя память, например USB-устройство хранения данных.

# Общие параметры для редактирования

**[VOICE] → выбор обычного тембра → [EDIT] → [COMMON EDIT]**

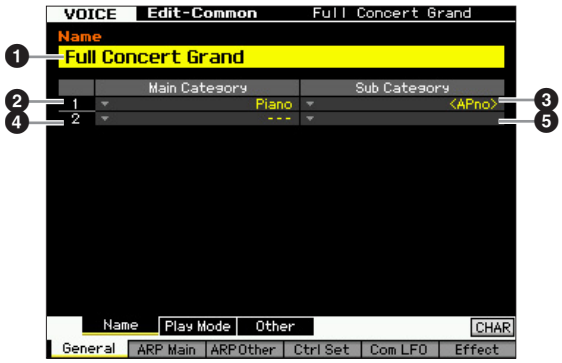
Экран Common Edit (редактирование общих параметров) служит для редактирования параметров, общих для всех элементов выбранного обычного тембра.

### О пометках звездочками (*)

Для пользователей, которые незнакомы с редактированием тембров и могут быть смущены большим количеством параметров, самые основные и простые для понимания параметры помечены звездочками. Новичкам рекомендуется сначала попробовать работу с этими параметрами.

## Общие настройки для выбранного тембра–[F1] General

### Присвоение названия выбранному тембру–[SF1] Name




#### ❶ Name (название)

Служит для ввода названия тембра. Название тембра может содержать до 20 символов.
Можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] CHAR, а затем выбрать требуемый символ в этом списке. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

#### ❷ Main Category 1 (главная категория 1)
#### ❸ Sub Category 1 (подкатегория 1)
#### ❹ Main Category 2 (главная категория 2)
#### ❺ Sub Category 2 (подкатегория 2)

Эти параметры определяют две главные категории и их подкатегории, к которым принадлежит тембр.
Category (Категория) может использоваться как ключевое слово, представляющее характеристики тембра. Соответствующие настройки позволяют с легкостью найти нужный тембр среди разнообразных тембров. Имеется 16 главных категорий, указывающих типы инструментов. В каждой главной категории содержится до пяти подкатегорий, указывающих более детальную информацию об инструментах.

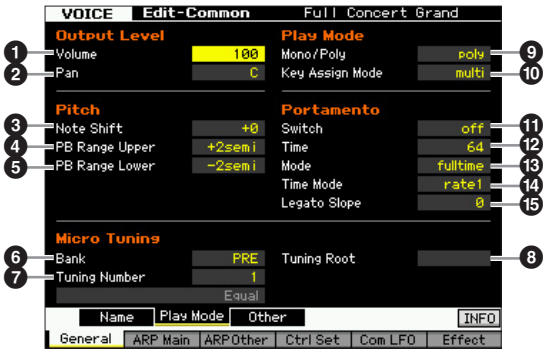
**Допустимые значения:** См. следующий список.

| Главная категория | | Подкатегория | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Acoustic Piano | Pn | Acoustic | Layer | Modern | Vintage | Arpeggio |
| Keyboard | Kb | Electric Piano | FM Piano | Clavi | Synth | Arpeggio |
| Organ | Or | Tone Wheel | Combo | Pipe | Synth | Arpeggio |
| Guitar | Gt | Acoustic | Electric Clean | Electric Distortion | Synth | Arpeggio |
| Bass | Bs | Acoustic | Electric | Synth | Arpeggio | — |
| Strings | St | Solo | Ensemble | Pizzicato | Synth | Arpeggio |
| Brass | Br | Solo | Brass Ensemble | Orchestra | Synth | Arpeggio |
| Sax / Woodwind | SW | Saxophone | Flute | Woodwind | Reed / Pipe | Arpeggio |
| Synth Lead | Ld | Analog | Digital | Hip Hop | Dance | Arpeggio |
| Synth Pad/Choir | Pd | Analog | Warm | Bright | Choir | Arpeggio |
| Synth Comp | Sc | Analog | Digital | Fade | Hook | Arpeggio |
| Chromatic Percussion | Cp | Mallet Percussion | Bell | Synth Bell | Pitched Drum | Arpeggio |
| Drum / Percussion | Dr | Drums | Percussion | Synth | Arpeggio | — |
| Sound Effect | Se | Moving | Ambient | Nature | Sci-Fi | Arpeggio |
| Musical Effect | Me | Moving | Ambient | Sweep | Hit | Arpeggio |
| Ethnic | Et | Bowed | Plucked | Struck | Blown | Arpeggio |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### Параметры Play Mode (режим воспроизведения), например Micro Tuning и Mono/Poly–[SF2] Play Mode

На этом экране можно выполнить различные настройки, например задать монофонический или полифонический режим, высоту звука, портаменто и микроподстройку.




#### ❶ Volume (громкость)*

Определяет уровень выходного сигнала для тембра. Установите этот параметр для настройки баланса между текущим тембром и другими тембрами.

**Допустимые значения:** 0–127

#### ❷ Pan (панорама)*

Определяет стереопозицию панорамирования текущего тембра. Этот параметр также можно настроить, используя ручку PAN на передней панели.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая)–C (центр)–R63 (крайняя правая)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что воздействие параметра Pan тембра может отсутствовать или быть незначительным, если для параметра Pan указанного элемента установлена крайняя левая позиция, а для параметра Pan другого элемента–крайняя правая позиция.

### ❸ Note Shift (сдвиг нот)*

Количественно определяет настройку транспонирования (в полутонах), определяющую повышение или понижение высоты звука.

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

### ❹ PB Range Upper (диапазон изменения высоты звука–верхняя граница)*

### ❺ PB Range Lower (диапазон изменения высоты звука–нижняя граница)*

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука в полутонах. Установка для параметра Upper значения «+12» приводит к максимальному повышению высоты звука на одну октаву при перемещении вверх колесика изменения высоты звука. С другой стороны, установка для параметра Lower значения «-12» приводит к максимальному понижению высоты звука на одну октаву при перемещении вниз колесика изменения высоты звука.

**Допустимые значения:** -48 полутонов – +0 полутонов – +24 полутона

### ❻ Bank (банк микроподстройки)

Определяет банк микроподстройки.

**Допустимые значения:** PRE, USR

PRE (встроенный)
Содержит 13 встроенных типов микроподстройки.

USR (пользовательский)
Содержит оригинальные типы микроподстройки, созданные на экране Micro Tuning (микроподстройка) (стр. 225) в служебном режиме Utility.

### ❼ Tuning Number (номер микроподстройки)

Определяет номер микроподстройки. Во встроенном банке их 13, включая наиболее общие «равномерно темперированные строи».

**Допустимые значения:**
Встроенный банк: 1–13 (См. список микроподстроек ниже.)
Пользовательский банк: 1–8

### ❽ Tuning Root (основной тон микроподстройки)

Устанавливает основной тон для каждого строя. Это может не требоваться для некоторых строев.

**Допустимые значения:** C–B

#### Что представляет собой микроподстройка

Эта функция позволяет менять строй клавиатуры с обычной настройки (равномерно темперированного строя) на дин из множества специальных строев. Можно определить тип строя для каждого тембра простым выбором номера настройки. Также можно использовать оригинальные типы микроподстройки, созданные на экране Micro Tuning (микроподстройка) (стр. 225) в служебном режиме Utility.

## Список микроподстроек

| № микро-под-стройки | Тип | Основной тон микропод-стройки | Комментарии |
|---|---|---|---|
| 1 | **Equal (равномерная)** | — | Подстройка, использовавшаяся почти 200 последних лет для западной музыки и применяемая почти на всех электронных клавиатурах. Каждый полутон в точности равен 1/12 октавы, и музыка с легкостью может исполняться в любом ключе. Однако интервалы не настроены достаточно точно. |
| 2 | **PureMajor (чистый мажор)** | C–B | Эта настройка разработана так, что чисто звучит большинство интервалов в мажорной гамме (особенно мажорна терция и чистая квинта). Это означает, что другие интервалы могут быть не подстроены. Следует указать клавишу (C–B), которая будет использоваться для настройки. |
| 3 | **PureMinor (чистый минор)** | C–B | Такая же, как чистый мажор, но создана для минорного строя. |
| 4 | **Werckmeist (веркмейстер)** | C–B | Андреас Веркмейстер, современник Баха, разработал эту настройку так, чтобы на клавишных инструментах можно было играть в любом ключе. Каждому ключу соответствует уникальный символ. |
| 5 | **Kirnberger (кирнбергер)** | C–B | Иоганн Филипп Кирнбергер, композитор 18-го века, создал темперированную гамму, позволяющую играть в любом ключе. |
| 6 | **Vallot&Yng (валлотти и Юнг)** | C–B | Франческатонио Валлотти и Томас Юнг (оба жившие в середине1700-х) разработали эту настройку на пифагоровый строй, в котором частота первых шести квинт снижена на одинаковую величину. |
| 7 | **1/4 Shift (сдвиг на ¼)** | — | Это обычный равномерно темперированный строй, транспонированный вверх на 50 центов. |
| 8 | **1/4 tone (¼ тона)** | — | 24 равномерно распределенных нот в октаве. (При проигрыше 24 нот происходит перемещение на одну октаву.) |
| 9 | **1/8 tone (⅛ тона)** | — | 48 равномерно распределенных нот в октаве. (При проигрыше 48 нот происходит перемещение на одну октаву.) |
| 10 | **Indian (индийский)** | — | Обычно наблюдается в индийской музыке (только белые клавиши). |
| 11 | **Arabic 1 (арабский 1)** | C–B | Обычно наблюдается в арабской музыке. |
| 12 | **Arabic 2 (арабский 2)** | | |
| 13 | **Arabic 3 (арабский 3)** | | |

### ❾ Mono/Poly (монофония/полифония)*

Выбор монофонического или полифонического режима.

**Допустимые значения:** mono, poly

mono
При установке «mono» выбранный тембр воспроизводится в монофоническом режиме (в каждый момент времени воспроизводится только одна нота). Для звуков многих инструментов (таких как бас и синтезатор) это обеспечивает более естественное и плавное легато, чем при установке для этого параметра значения «poly».

poly
При установке «poly» выбранный тембр воспроизводится в полифоническом режиме (в каждый момент времени воспроизводятся несколько нот или аккорд).

### ⓾ Key Assign Mode (режим назначения клавиш)

При установке «single» предотвращается двойное воспроизведение одной и той же ноты. Этот параметр может быть полезным в случае почти одновременного поступления двух или нескольких экземпляров одинаковых нот или при поступлении ноты без соответствующего сообщения «Note Off». Для разрешения воспроизведения каждого экземпляра одной и той же ноты установите значение «multi».

**Допустимые значения:** single, multi

single
Если для этого параметра установлено значение «single» и во внутренний тон-генератор дважды передается воспроизведение одинаковой ноты, воспроизведение первой ноты прекращается, затем звучит следующая нота.

multi
Если для этого параметра установлено значение «multi» и во внутренний тон-генератор дважды передается воспроизведение одинаковой ноты, все ноты звучат одновременно.

### ⓫ Portamento Switch (переключатель портаменто)*

Определяет, применяется ли портаменто к текущему тембру.

**Допустимые значения:** on, off

### ⓬ Portamento Time (время портаменто)*

Определяет продолжительность переходного процесса изменения высоты звука при применении портаменто. Это параметр оказывает разное воздействие в зависимости от настройки Portamento Time Mode (⓮). Чем выше значение, тем дольше изменяется высота звука.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓭ Portamento Mode (режим портаменто)

Определяет, каким образом применяется портаменто к игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** fingered, fulltime

fingered
Портаменто применяется только при игре легато (каждая последующая клавиша нажимается, когда еще не отпущена предыдущая).

fulltime
Портаменто применяется для всех нот.

### ⓮ Portamento Time Mode (режим времени портаменто)

Определяет, как меняется высота звука во времени.

**Допустимые значения:** rate1, time1, rate2, time2

rate1
Высота звука меняется с указанной скоростью.

time1
Высота звука меняется в указанное время.

rate2
Высота звука меняется с указанной скоростью в пределах одной октавы.

time2
Высота звука меняется в указанное время в пределах одной октавы.

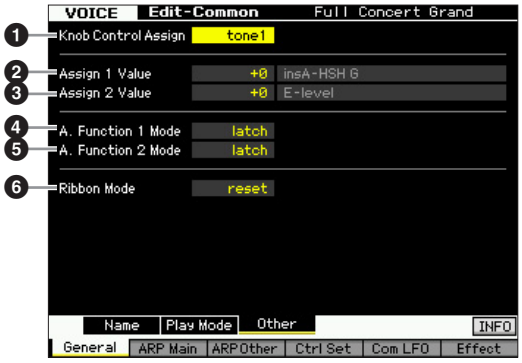
### ⓯ Portamento Legato Slope (спад легато портаменто)

Если для параметра Mono/Poly установлено значение «mono», при игре легато может получаться неестественная атака, зависящая от волновой формы, назначенной для выбранного тембра. Для решения этой проблемы можно использовать этот параметр с целью настройки атаки для тембра. Обычно для этого параметра устанавливаются низкие значения для волновых форм с малым временем атаки и высокие значения для волновых форм с большим временем атаки.

**Допустимые значения:** 0–7

## Прочие параметры–[SF3] Other

На этом экране можно задать функции управления для регуляторов-ручек и верхнюю/нижнюю границы диапазона для колесика изменения высоты звука.




### ❶ Knob Control Assign (назначение элементов управления ручкам)

Определяет, какой из индикаторов TONE 1, TONE 2 и ARP FX загорается при выборе тембра. Эта настройка может быть сохранена для каждого тембра.

**Допустимые значения:** tone1, tone2, ARP FX

### ❷ Assign 1 Value (присвоить значение 1)
### ❸ Assign 2 Value (присвоить значение 2)

Указывает уровень для ручек с маркировкой «ASSIGN 1» и «ASSIGN 2» во время выбора тембра с горящим индикатором TONE 1. Назначенные ручкам функции указываются соответственно справа от значений.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функции, назначенные для ручек ASSIGN 1/2, можно задать на экране Controller Set (настройка контроллеров) (стр. 61).

### ❹ A. Function 1 Mode (назначаемая функция 1–режим)
### ❺ A. Function 2 Mode (назначаемая функция 2–режим)

Определяют, работают ли кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2] как тип «latch» или тип «momentary». Если установлено значение «latch», при нажатии кнопки переключается состояние индикатора (горит/не горит). Если установлено значение «momentary», при нажатии/удерживании кнопки загорается индикатор, при отпускании кнопки индикатор гаснет.

**Допустимые значения:** momentary, latch

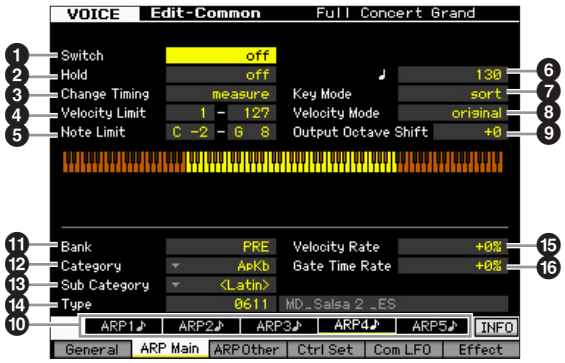
### ❻ Ribbon Mode (режим ленточного контроллера)

Определяет реакцию ленточного контроллера при отпускании. При значении «reset», когда с ленточного контроллера убирается палец, автоматически возвращается значение, соответствующее центральному положению. При значении «hold», когда с ленточного контроллера убирается палец, сохраняется значение, соответствующее последнему положению контакта.

**Допустимые значения:** hold, reset

# Настройки арпеджио–[F2] ARP Main (главный экран арпеджио)

На этом экране определяются основные параметры арпеджио. Учтите, что параметры Bank (банк) (⓫), определяемые параметром Gate Time Rate Offset (смещение величины времени звучания) (⓰), имеют пять значений, которые можно отредактировать на каждом из экранов [SF1] ARP1–[SF5] ARP5. Подробнее об арпеджио см. на стр. 15.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок KBD на вкладке, соответствующей кнопке [SF6]. В таком состоянии можно ввести номер ноты или показатель силы нажатия, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

## ❶ Switch (переключатель)

Определяет, включено или выключено арпеджио. При загрузке тембра, для которого включен переключатель Common Switch, кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] на панели автоматически включается.

**Допустимые значения:** on, off

## ❷ Hold (удержание)*

При значении «on» автоматически повторяется циклическое воспроизведение арпеджио даже при отпускании клавиш.

**Допустимые значения:** sync-off (см. ниже), off, on

### sync-off

Если установлено значение «sync-off», воспроизведение арпеджио продолжается беззвучно, даже когда отпущены все клавиши. Нажатие любой клавиши снова включает воспроизведение арпеджио с места возобновления циклического воспроизведения.

## ❸ Change Timing (синхронизация изменения)*

Определяет фактический момент синхронизации, в который переключается тип арпеджио, когда выбирается другой тип во время воспроизведения арпеджио. Если установлено значение «realtime», тип арпеджио переключается незамедлительно. Если установлено значение «measure», тип арпеджио переключается, начиная со следующего такта.

**Допустимые значения:** realtime, measure

## ❹ Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)

Определяет нижний и верхний пределы показателя силы нажатия, в диапазоне между которыми включается воспроизведение арпеджио. Это позволяет задать диапазон для показателя силы нажатия, в пределах которого нажатии ноты вызывает включение воспроизведения арпеджио. Кроме того, можно задать отдельные низкий и высокий диапазоны включения воспроизведения арпеджио с пустым промежутком для показателя силы нажатия между этими диапазонами, указав сначала максимальное значение. Например, установка для параметра Velocity Limit значения 93–34 позволяет воспроизводить арпеджио для двух отдельных диапазонов показателя силы нажатия: при мягкой игре (1–34) и при сильном нажатии клавиш (93–127). Проигрывание нот, для которых показатель силы нажатия находится в диапазоне 35–92, не вызовет воспроизведение арпеджио.

**Допустимые значения:** 001–127

## ❺ Note Limit (нотный предел)

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне арпеджио. Проигрываемые в этом диапазоне ноты включаю арпеджио. Например, установка для параметра Note Limit 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.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что звук будет отсутствовать при задании для параметра Key Mode (режим клавиш) значения «sort» или «thru» и игре вне определенного нотного предела.

## ❻ Tempo (темп)*

Определяет темп арпеджио. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 5–300

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если этот инструмент используется с внешним секвенсором, MIDI-компьютером или другим MIDI-устройством и нужно выполнить синхронизацию инструмента с этим устройством, установите для параметра MIDI sync (❺) на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility значение «MIDI» или «auto». В данном случае параметр Tempo здесь указывает «external» и не может быть изменен.

## ❼ Key Mode (режим клавиш)

Определяет, как воспроизводится арпеджио при игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

### 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 клавиатур 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 выбран тип категории «Ctrl».

### sort+direct

Арпеджио воспроизводится в соответствии с заданной здесь настройкой «sort», и нажимаемые ноты также звучат.

### thru+direct

Арпеджио воспроизводится в соответствии с заданной здесь настройкой «thru», и нажимаемые ноты также звучат.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Некоторые типы арпеджио, относящиеся к категории «Cntr», могут не иметь нотных событий (стр. 18). Если выбран такой тип арпеджио и для режима клавиш установлено значение «sort» или «thru», звук отсутствует даже при нажатии ноты на клавиатуре.

### ❽ Velocity Mode (режим показателя силы нажатия)

Настройка показателя силы нажатия для нот арпеджио.

**Допустимые значения:** original, thru

original
Арпеджио воспроизводится с предустановленными значениями показателя силы нажатия, содержащимися в последовательности данных арпеджио.

thru
Арпеджио воспроизводится в соответствии с силой нажатия клавиш при игре на клавиатуре. Например, при сильном нажатии клавиш громкость воспроизведения арпеджио возрастает.

### ❾ Output Octave Shift (смещение выходного сигнала в октавах)

Указывает максимальный диапазон арпеджио в октавах.

**Допустимые значения:** -10 – +10

### ❿ Кнопки [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)

Шесть параметров Bank (банк) (⓫), определяемые параметром Gate Time Rate Offset (смещение величины времени звучания) (⓰) в нижней половине данного экрана, можно отредактировать в каждом из экранов [SF1] ARP1–[SF5] ARP5. Параметры в нижней половине данного экрана для каждой из пяти настроек арпеджио можно задать, нажав одну из кнопок [SF1]–[SF5]. Отображение на вкладке меню значка восьмой ноты указывает, что на экране выбран данный тип арпеджио (не отключен) соответствующей кнопкой подфункции.

**Допустимые значения:** кнопки [SF1]–[SF5] (подфункция)

### ⓫ Bank (банк)

Определяет банк арпеджио, содержащий нужный тип арпеджио. Выберите «PRE», если требуется выбрать встроенный тип арпеджио. Выберите «USER», если требуется выбрать ранее созданный и сохраненный тип арпеджио.

**Допустимые значения:** PRE, USR

ПРИМЕЧАНИЕ Подробные инструкции по созданию собственного типа см. на стр. 20.

### ⓬ Category (категория)
### ⓭ Sub Category (подкатегория)

Можно выбрать категорию и подкатегорию арпеджио, содержащую нужный тип арпеджио. Этот параметр отображается при выборе значения «PRE» для банка.

**Допустимые значения:** См. «Список категорий арпеджио» на стр. 15.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее См. на стр. 37.

### ⓮ Type (тип)

Определяет номер нужного типа арпеджио в указанной категории. Название выбранного типа арпеджио отображается справа от указанного номера на экране. Подробнее см. в списке типов арпеджио в «Перечне данных».

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о том, как использовать список типов арпеджио, см. на стр. 16.

### ⓯ Velocity Rate (коэффициент показателя силы нажатия)

Определяет значение смещения, на которое сдвигаются ноты арпеджио относительно их исходного показателя силы нажатия. Если получаемое в результате значение показателя силы нажатия меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127.
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -100% – +0% – +100%

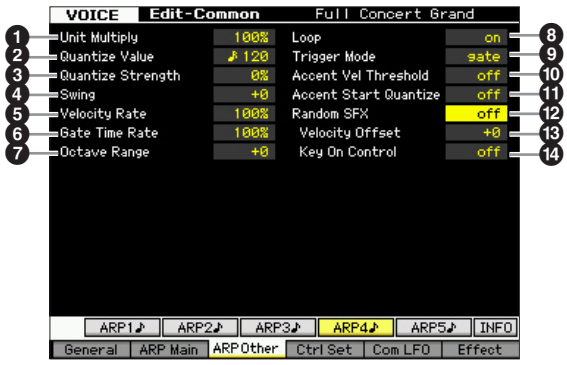
### ⓰ Gate Time Rate (величина времени звучания)

Определяет время звучания (длительность) нот арпеджио. Невозможно установить значение Gate Time (времени звучания) менее обычного минимума равного 1; любые значения вне диапазона автоматически ограничиваются до минимума. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -100% – +0% – +100%

## Настройки арпеджио–[F3] ARP Other (прочие параметры арпеджио)

Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения арпеджио.




### ❶ Unit Multiply (множитель)

Позволяет настроить время воспроизведения арпеджио на основе темпа. Используя этот параметр можно создать тип арпеджио, отличающийся от исходного. Например, при установке значения 200% время воспроизведения увеличивается вдвое (темп уменьшается вдвое). С другой стороны, при установке значения 50% время воспроизведения уменьшается вдвое (темп увеличивается вдвое). Обычное время воспроизведения составляет 100%. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

### ❷ Quantize Value (значение квантования)*

Определяет, по каким долям выравниваются нотные данные композиции, или определяет, к каким долям применяется свинг композиции.
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 60 (тридцать вторая), 80 (шестнадцатая в триоли), 120 (шестнадцатая), 160 (восьмая в триоли), 240 (восьмая), 320 (четверть в триоли), 480 (четверть)

### ❸ Quantize Strength (точность квантования)

Устанавливает «силу воздействия», с которой нотные события подстраиваются под ближайшие доли выравнивания. При значении 100% выполняется точная подстройка ритма с помощью указанного выше параметра Quantize Value. При значении 0% выравнивание не выполняется. При значении 50% нотные события подстраиваются со средней точностью между 0% и 100%.
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 0%–100%

### ❹ Swing (свинг)*

Задерживает ноты на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. Значения выше 1 вызывают задержку нот арпеджио, значения ниже 1 служат для более раннего воспроизведения нот. При значении 0 выполняется точная подстройка ритма с помощью параметра Quantize Value (квантование), ритм свинга отсутствует. Разумное применение этого параметра позволяет создать ритмы свинга и триоли, такие как «перебор» и «баунс».
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -120 – +120

### ❺ Velocity Rate (коэффициент показателя силы нажатия)

Определяет величину показателя силы нажатия, применяемую для воспроизведения арпеджио, по отношению к исходному значению. Например, значение 100% означает, что используются исходные показатели силы нажатия. Значения ниже 100% уменьшают показатель силы нажатия нот арпеджио, а значения выше 100%–увеличивают. Если получаемое в результате значение показателя силы нажатия меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127.

**Допустимые значения:** 0–200%

### ❻ Gate Time Rate (величина времени звучания)

Определяет величину изменения времени звучания (длительности) нот арпеджио по отношению к исходному значению. Значение 100% означает, что используется исходное время звучания. Значения ниже 100% уменьшают время звучания нот арпеджио, а значения выше 100%–увеличивают. Невозможно установить значение времени звучания менее обычного минимума равного 1; любые значения вне диапазона автоматически ограничиваются до минимума.

**Допустимые значения:** 0–200%

### ❼ Octave Range (диапазон в октавах)

Указывает максимальный диапазон арпеджио в октавах. Положительное значение параметра служит для расширения диапазона арпеджио вверх, отрицательное–для расширения диапазона вниз. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -3 – +0 – +3

### ❽ Loop (цикл)

Если для параметра установлено значение «on», арпеджио воспроизводится циклически при удерживании нажатыми нот. Если для параметра установлено значение «off», арпеджио воспроизводится однократно даже при удерживании нажатыми нот.

**Допустимые значения:** off, on

### ❾ Trigger Mode (режим триггера)

Если для параметра установлено значение «gate», при нажатии ноты запускается воспроизведение арпеджио, при отпускании ноты воспроизведение останавливается. Если для параметра установлено значение «toggle», нажатие ноты запускает/останавливает воспроизведение арпеджио, отпускание ноты не воздействует на воспроизведении арпеджио. Обычно для этого параметра должно устанавливаться значение «gate».

**Допустимые значения:** gate, toggle

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра Trigger Mode (режим триггера) значения «toggle» игнорируется включение параметра Hold (удержание) на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 58). Другими словами, даже если для параметра удержания установлено значение «on», нажатие ноты запускает или останавливает воспроизведение арпеджио, если для параметра режима триггера установлено значение «toggle».

### ❿ Accent Vel Threshold (порог показателя силы нажатия для акцента)

Некоторые типы арпеджио содержат специальные последовательности данных, называемые «Accent Phrase» (фразами акантов), которые воспроизводятся только при силе нажатия, превышающей указанное значение. Этот параметр определяет минимальный показатель силы нажатия, при котором включается фраза акцента.

**Допустимые значения:** off, 1–127

### ⓫ Accent Start Quantize (квантование запуска акцента)

Определяет момент синхронизации для запуска фразы акцента, когда показатель силы нажатия превышает значение, установленное для описанного выше порога показателя силы нажатия. При значении «off» фраза акцента запускается сразу при поступлении такого показателя силы нажатия. При значении «on» фраза акцента запускается а доле, указанной для каждого типа арпеджио, после поступления такого показателя силы нажатия.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓬ Random SFX

Некоторые типы арпеджио используют функцию Random SFX, включающую воспроизведение специальных звуков (например, шум ладов гитары) при отпускании ноты. Этот параметр определяет, активна ли функция Random SFX.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓭ Random SFX Velocity Offset (смещение показателя силы нажатия Random SFX)

Определяет значение смещения, на которое сдвигаются показатели для нот Random SFX относительно исходных показателей силы нажатия. Если получаемое в результате значение показателя силы нажатия меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓮ Random SFX Key On Control (управление Random SFX при нажатии клавиши)

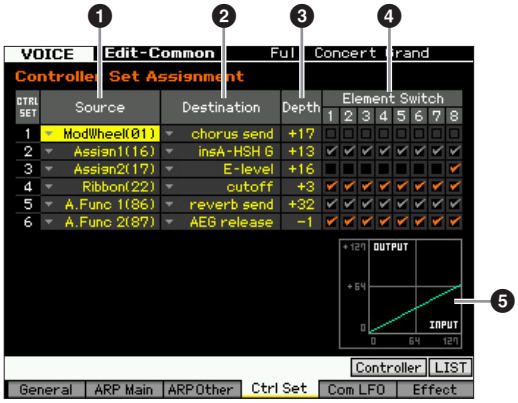
При значении «on» специальный звук функции Random SFX воспроизводится с предустановленным показателем силы нажатия. При значении «off» специальный звук функции Random SFX воспроизводится с показателем силы нажатия, генерируемым при нажатии ноты.

**Допустимые значения:** off, on

# Настройки контроллеров–[F4] Ctrl Set (Controller Set)

Контроллеры, например регуляторы-ручки на передней панели, могут использоваться для изменения и регулировки ряда параметров для каждого тембра–в режиме реального времени и одновременно. Например, функция Aftertouch клавиатуры может использоваться для управления вибрато, а колесико модуляции–для управления яркостью тональных оттенков.

Настройки функций для всех контроллеров называются «настройкой контроллеров», для каждого тембра можно создать до шести настроек контроллеров. При этом контроллер называется Source (источником), а управляемая функция–Destination (адресатом). На этом экране можно определить настройки контроллеров.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на меню вкладки, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

## ❶ Source (источник)*

Определяет, какой контроллер на панели будет назначен и использован для выбранного набора. Контроллеру также можно назначить несколько функций. Можно задать этот параметр, перемещая нужный контроллер и удерживая при этом нажатой кнопку [SF5] Controller.

**Допустимые значения:**

PitchBend
Встроенное колесико изменения высоты звука.

ModWheel
Встроенное колесико модуляции.

AfterTch (Aftertouch)
Указывает событие, генерируемое при давлении на клавишу после проигрывания ноты.

FootCtrl1 (Foot Controller2)
FootCtrl2 (Foot Controller2)
Ножной контроллер, подключенный к гнезду FOOT CONTROLLER 1 и 2 на задней панели.

FootSw (Footswitch)
Ножной переключатель, подключенный к гнезду FOOT SWITCH ASSIGNABLE.

Ribbon
Встроенный ленточный контроллер.

Breath
Внешний контроллер, передающий номер в сообщении Control change, назначенный для Breath Controller (контроллер дыхания) в служебном режиме Utility (стр. 230), в инструмент MOTIF XF по MIDI-интерфейсу.

Assign1
Assign2
Указывает ручки с маркировкой «ASSIGN 1» и «ASSIGN 2» при горящем индикаторе TONE 1.

A. Func 1
A. Func 2
Встроенные кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно определить степень воздействия колесика изменения высоты звука на параметр Destination (адресат) (ниже), установив значения параметров Pitch Bend Range Upper (❹) и Pitch Bend Range Lower (❺) на экране Play Mode (режим воспроизведения) (стр. 55).

## ❷ Destination (адресат)*

Определяет параметр, управляемый контроллером-источником (см. выше). Для каждого контроллера можно выбрать один параметр из 67, такой как громкость, высота звука и глубина LFO (низкочастотного осциллятора).

**Допустимые значения:** См. список элементов управления в отдельном документе «Перечень данных».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Что касается параметров Insertion Effect A Parameter 1–16, Insertion Effect B Parameter 1–16 и Insertion Effect L Parameter 1–32, приведенных в списке элементов управления, то фактические названия параметров выбранного типа эффекта отображаются на экране. Если название какого-либо параметра отображается, функция для этого параметра не назначена.

### Примеры настройки параметра Destination (адресат)

| | |
|---|---|
| Управление громкостью: | Volume |
| Применение вибрато к тембру: | Common LFO Depth 1–3 (C-LFO dpth1–3)*1 |
| Изменение высоты звука: | Element Pitch (coarse tune)*2 |
| Управление яркостью тембра: | Element Filter Frequency (cutoff)*2 |
| Изменение скорости вращающегося динамика: | Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1)*3 |
| Применение педального эффекта вау к тембру: | Insertion A/B Parameter 1 (insA-prm1/insB-prm1)*4 |

Относительно *1–*4: кроме приведенных выше настроек необходимо выполнить описанные ниже.

*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop
[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod

*2 [F3] Ctrl Set → Element Switch = on

*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect
[F6] Effect → Element Out = insA/insB

## ❸ Depth (глубина)*

Определяет степень влияния контроллера-источника на параметр адресата. При отрицательных значениях операции на контроллере меняются на обратные, при максимальных значениях для контроллера производятся минимальные изменения параметра.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

## ❹ Element Switch (переключатель элемента)*

Определяет, воздействует ли выбранный контроллер на каждый отдельный элемент. Этот параметр отключается, если для описанного выше параметра Destination (❷) установлен параметр, не относящийся к элементам тембра.

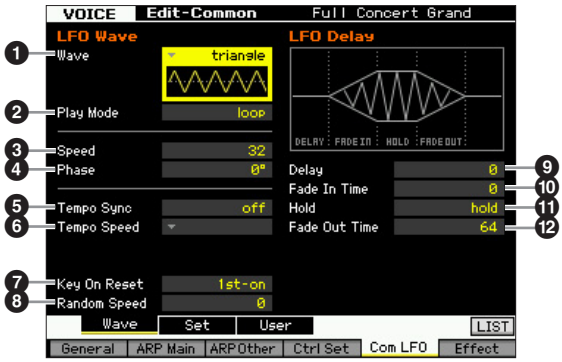
**❺ Диаграмма** (только индикация)
Горизонтальная ось указывает значение, генерируемое источником выбранной настройки, вертикальная ось–степень воздействия на параметр адресата.

# Модуляция тембра–[F5] Com LFO (общий LFO)

Определяет, как реализуются эффекты Vibrato (вибрато), Tremolo (тремоло) и Wah (вау) с помощью LFO (низкочастотного осциллятора). На следующих экранах можно установить основные параметры LFO, общие для всех элементов тембра.

## Параметры волновых форм LFO–[SF1] Wave (волновые данные общего LFO)

Этот экран содержит ряд параметров LFO, включая тип волновых данных LFO, скорость и эффекты, такие как задержки LFO или усиление/затухание.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Wave (волновые данные)*

Служит для выбора волновых данных и определения типа колебаний волновой формы LFO. На экране отображается графическое представление выбранных волновых данных.

**Допустимые значения:** triangle, triangle+, saw up, saw down, squ1/4, squ1/3, square, squ2/3, squ3/4, trapezoid, S/H1, S/H2, user

user
Выбрав это значение, можно создать собственную оригинальную волновую форму LFO. Волновая форма LFO может быть создана на экране Common LFO User (стр. 62).

### ❷ Play Mode (режим воспроизведения)

Определяет, работает ли LFO с циклическим повтором (loop) или однократно (one shot).

**Допустимые значения:** loop, one shot

### ❸ Speed (скорость)*

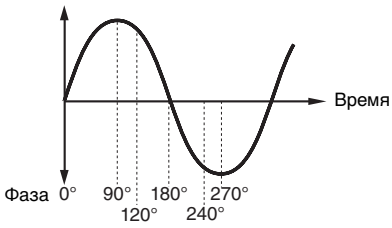
Определяет скорость волновых данных LFO. Чем выше значение, тем выше скорость.

**Допустимые значения:** 0–63

### ❹ Phase (фаза)

Определяет начальную точку фазы для волновых данных LFO при перезагрузке.

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




### ❺ Tempo Sync (синхронизация темпа)

Определяет, будет ли скорость LFO синхронизироваться с темпом арпеджио или последовательности (композиции ли образца).

**Допустимые значения:** off (без синхронизации), on (с синхронизацией)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для этого параметра установлено значение «on» и для параметра MIDI sync на экране MIDI в режиме Utility (стр. 228) установлено значение «MIDI», скорость LFO синхронизируется по внешним импульсам синхронизации.

### ❻ Tempo Speed (скорость темпа)

Этот параметр отображается, только когда для описанного выше параметра Tempo Sync (синхронизация темпа) установлено значение «on». Он позволяет выполнить детальную настройку значений нот, определяющую, как импульсы LFO синхронизируются с арпеджио или секвенсором.

**Допустимые значения:** 16th, 8th/3 (триоли из восьмых), 16th. (шестнадцатая с точкой), 8th (восьмая), 4th/3 (триоли из четвертей), 8th. (восьмая с точкой), 4th (четверти), 2nd/3 (триоли из вторых), 4th. (четверти с точкой), 2nd (вторые), whole/3 (триоли из целых), 2nd. (вторая с точкой), 4thx4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 4thx5 (квиноли из четвертей; пять четвертей в доле), 4thx6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 4thx7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 4thx8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле), 4thx16 (шестнадцать четвертей в доле), 4thx32 (32 четверти в доле), 4thx64 (64 четверти в доле)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Указанные выше значение типа нот синхронизируется с темпом воспроизведения арпеджио/композиции/образца.

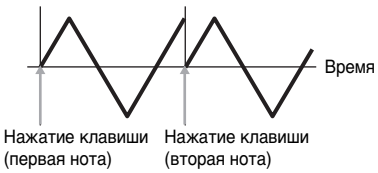
### ❼ Key On Reset (перезагрузка при нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли перезагрузка LFO каждый раз при нажатии клавиши. Имеются следующие три варианта настройки.

**Допустимые значения:** off, each-on, 1st-on

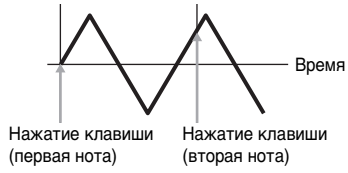
off
LFO отрабатывает циклически без синхронизации с нажатием клавиш. Нажатие клавиши запускает LFO в любой фазе, которой LFO находится в этот момент.

each-on
LFO выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает волновую форму в фазе, определенной значением параметра Phase (см. выше).




ПРИМЕЧАНИЕ При задании волновой формы S/H1 или S/H2, задании для параметра Play Mode (режим воспроизведения) значения «one shot» и для параметра Key On Reset (перезагрузка при нажатии клавиши) значения «each-on», начальная фаза будет разной при каждом нажатии ноты. При такой настройке воспроизводятся реалистичные тональные вариации, как при повторных ударах по ударным.

1st-on
LFO выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает волновую форму в фазе, определенной значением параметра Phase (см. выше). Если нажать вторую ноту, удерживая нажатой первую ноту, LFO продолжает работать в той же фазе, которая была запущена первой нотой. Другими словами, LFO перезагружается только в случае, ели первая нота отпущена перед нажатием второй.




ПРИМЕЧАНИЕ Начальная точка фазы определяется параметром Phase (фаза) (❹), хотя на рисунке показана начальная точка 0.

### ❽ Random Speed (случайная скорость)
Определяет, в какой степени меняется скорость LFO случайным образом. Значение 0 соответствует исходной скорости. Чем выше значение, тем выше степень изменения скорости. Этот параметр невозможно установить, если для параметра Tempo Sync (❺) установлено значение «on».

**Допустимые значения:** 0–127

### ❾ Delay (задержка)*
Определяет время задержки между нажатием ноты на клавиатуре и отработкой LFO. Чем выше значение, тем больше время задержки.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❿ Fade In Time (время усиления)
Определяет время постепенного усиления эффекта LFO по истечении времени задержки. Чем выше значение, тем медленнее усиление. Если установлено значение 0, эффект LFO не усиливается и достигает максимального уровня незамедлительно по истечении времени задержки.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓫ Hold (время удержания)
Определяет продолжительность времени, в течение которого LFO удерживает максимальный уровень. Чем выше значение, тем больше время удержания. Установка значения 127 приводит к отсутствию затухания.

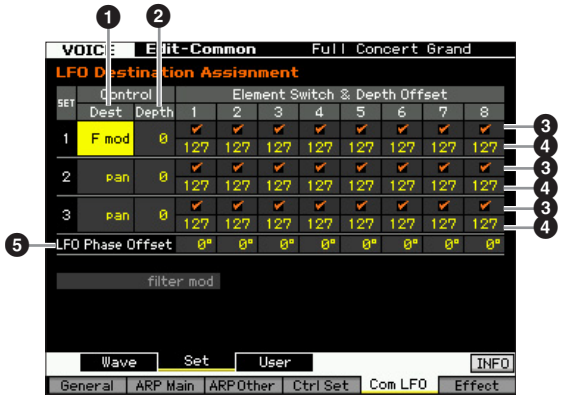
**Допустимые значения:** 0–126, hold

### ⓬ Fade Out Time (время затухания)
Определяет время отработки затухания эффекта LFO после окончания времени удержания. Чем выше значение, тем медленнее затухание.

**Допустимые значения:** 0–127

## Параметры эффекта LFO–[SF2] Set (общая настройка LFO)

На этом экране можно выбрать параметры адресатов для LFO (к которым применяется звук, управляемый LFO), элементов, на которые воздействует LFO, и глубину LFO. Можно назначить трех адресатов, которые выбираются из нескольких параметров для адресата.




### ❶ Control Dest (адресат управления)*
Определяет параметры, которые будут контролироваться (изменяться) волновыми данными LFO.

**Допустимые значения:** insA1–insA16, insB1–insB16, insL1–insL32, A mod, P mod, F mod, reso, pan, LFOspd

insA1–insA16, insB1–insB16, insL1–insL32 (параметры эффектов)
Каждый параметр выбранного типа эффекта модулируется циклически. Если выбран один из этих параметров, соответствующее название параметра для выбранного типа эффекта отображается в нижнем разделе экрана.

A mod (глубина амплитудной модуляции)
Эффект Tremolo (тремоло) производится путем циклической модуляции громкости.

P mod (глубина модуляции высоты звука)
Эффект Vibrato (вибрато) производится путем циклической модуляции высоты звука.

F mod (глубина модуляции фильтра)
Эффект Wah (вау) производится путем циклической модуляции тональной яркости.

reso (резонанс)
Специальный эффект Wah (вау) производится путем циклической модуляции резонанса.

pan (панорама)
Эффект производится путем циклической модуляции стереопозиции панорамирования.

LFOspd (скорость элемента LFO)
При выборе этого параметра скорость общих параметров LFO циклически модулирует скорость элемента LFO.

### ❷ Control Depth (глубина управления)*
Определяет глубину волновых данных LFO.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❸ Element Switch 1–8 (переключатель элемента 1–8)*
Определяет, будет ли каждый элемент подвергаться воздействию LFO.

**Допустимые значения:** ☑ (активный), ☐ (неактивный)

### ❹ Depth Offset 1–8 (смещение глубины 1–8)
Определяет смещение значений параметра Control Depth (см. выше) для соответствующих элементов. Если получаемое в результате значение Control Depth меньше нуля,

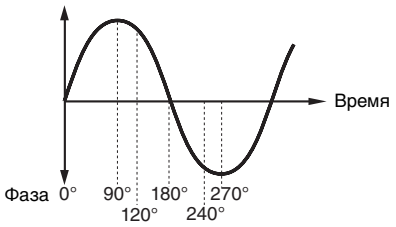
устанавливается значение 0, а если превышает 127, устанавливается значение 127.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❺ LFO Phase Offset (смещение фазы LFO)

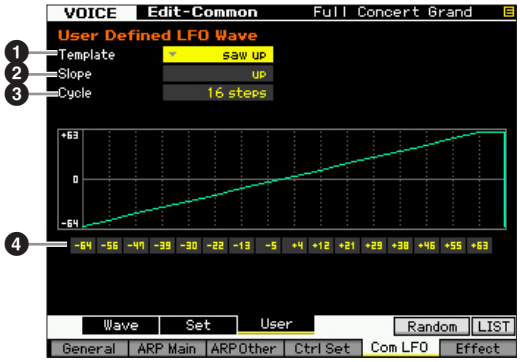
Определяет значения смещения для параметра фазы для соответствующих элементов на экране [SF1] Wave.

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




## Создание собственных LFO–[SF3] User (пользовательский общий LFO)

На этом экране можно создать собственные оригинальные волновые данные LFO. Можно создать волновые данные LFO, содержащие до 16 шагов. Созданные волновые данные LFO становятся доступными, когда для параметра Wave на экран Common LFO Wave (общие параметры LFO–волновые данные) устанавливается значение «user».




### ❶ Template (шаблон)

Позволяет выбрать предустановленный шаблон для волновых данных LFO.

**Допустимые значения:** all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

**all -64**
Устанавливаются значения -64 для всех шагов.

**all 0**
Устанавливаются значения 0 для всех шагов.

**all +63**
Устанавливаются значения +63 для всех шагов.

**saw up**
Создает пилообразный восходящий уклон.

**saw down**
Создает пилообразный нисходящий уклон.

**even step**
Для все нечетных шагов устанавливаются значения +63, для всех четных шагов–значения -64.

**odd step**
Для все четных шагов устанавливаются значения +63, для всех нечетных шагов–значения -64.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее с. на стр. 37.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Кнопку [SF5] можно использовать для загрузки базовых волновых данных случайным образом. Каждый раз при нажатии кнопки [SF5] Random на экране появляется другие волновые данные LFO, сгенерированные случайным образом.

### ❷ Slope (уклон)

Определяет уклон или линейное возрастание/убывание характеристик волновых данных LFO.

**Допустимые значения:** off, up, down, up&down

**off**
Уклон отсутствует.

**up**
Создает восходящий уклон.

**down**
Создает нисходящий уклон.

**up&down**
Создает восходящий, затем нисходящий уклон.

### ❸ Cycle (цикл)

Определяет количество шагов для создания волновой формы.

**Допустимые значения:** 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

### ❹ Level 1–16 (уровень 1–16)

Определяет уровень для каждого шага.

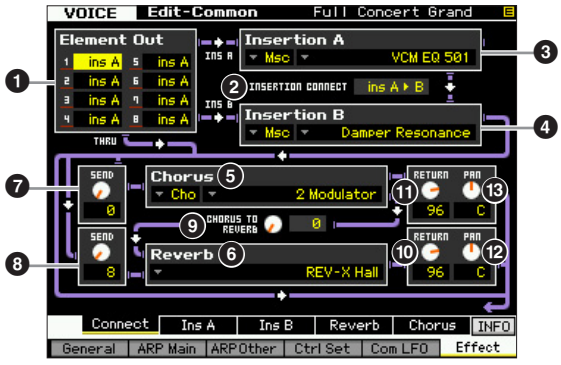
**Допустимые значения:** -64 – +63

# Параметры эффектов–[F6] Effect (Эффект)

Определяет подключение эффекта и значения других параметров, связанных с тембром. Подробнее о структуре в режиме тембра см. на стр. 23.

## Параметры подключения эффекта–[SF1] (Подключение)

На этом экране приведен краткий обзор маршрутизации эффекта и обеспечивается удобное управление эффектами.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Element Out 1–8 (выход для элемента 1–8)*

Определяет, какой эффект вставки Insertion (A или B) используется для обработки отдельного элемента. Значение «thru» позволяет обходить эффекты Insertion для указанного элемента. При задании для параметра INSERTION CONNECT (подключение вставки) (❷) значения «ins L», сигнал из каждого элемента выводится в Insertion L независимо от выполненной здесь настройки.

**Допустимые значения:** thru (сквозь), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

### ❷ INSERTION CONNECT (подключение вставки)

На этом экране определяется маршрутизация эффекта для эффектов вставки Insertion A и B. Изменения настройки отображаются на находящейся на экране схеме, давая ясное представление о маршрутизации сигнала. Подробнее см. на стр. 23.

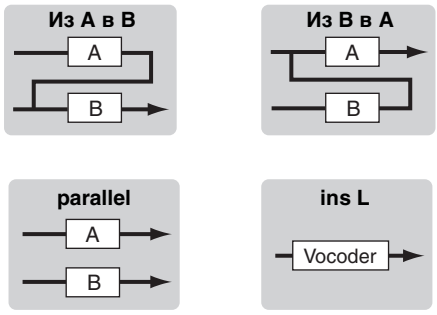
**Допустимые значения:** parallel, ins A ▶ B, ins B ▶ A, ins L

parallel
Сигналы, обрабатываемые блоками Insertion Effect A (эффект вставки 1) и Insertion Effect B (эффект вставки 2), будут передаваться в блок Master Effect (основной эффект), Master EQ (основной эквалайзер), Reverb (реверберация) и Chorus (хорус).

ins A ▶ B
Сигналы, обрабатываемые блоком Insertion Effect A, будут передаваться в блок Insertion Effect B (эффект вставки 2) и сигналы, обрабатываемые блоком Insertion Effect B (эффект вставки 2), будут передаваться в блок Master Effect (основной эффект), Master EQ (основной эквалайзер), Reverb (реверберация) и Chorus (хорус).

ins B ▶ A
Сигналы, обрабатываемые блоком Insertion Effect B, будут передаваться в блок Insertion Effect A, а сигналы, обрабатываемые блоком Insertion Effect A будут передаваться в блок Master Effect, Master EQ, Reverb и Chorus.

ins L
Эффекты Insertion A и B объединяются, затем используются как вокодер. Сигналы, обрабатываемые блоком Vocoder, будут передаваться в блок Master Effect, Master EQ, Reverb и Chorus.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе «ins L» индикация «ins L» появляется в меню вкладок для кнопки [SF2] и исчезает в меню вкладок для кнопки [SF3].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробные инструкции по применению вокодера см. на стр. 66.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе «ins L» аудиосигнал выводится из инструмента в монофоническом режиме.

### ❸ Insertion A (категория/тип вставки A)*
### ❹ Insertion B (категория/тип вставки B)*

Определяет тип эффекта для Insertion A и B. В столбце Category (категория) можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

### ❺ Chorus (категория/тип хоруса)*

Служит для выбора эффекта хоруса после выбора категории. В столбце Category можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

### ❻ Reverb (тип реверберации)*

Определяет тип эффекта реверберации. Нет необходимости в выборе категории, поскольку имеется только одна категория реверберации.

**Допустимые значения:** Подробнее о типах эффектов см. на стр. 24.

### ❼ Chorus Send (передача хоруса)*

Настройка уровня передачи хоруса Чем выше значение, тем глубже хорус.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❽ Reverb Send (передача реверберации)*

Настройка уровня передачи сигнала реверберации. Чем выше значение, тем глубже реверберация.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❾ CHORUS TO REVERB (сигнал из хоруса в реверберацию)

Определяет уровень передачи сигнала из эффекта хоруса в эффект реверберации. Чем выше значение, тем более глубокая реверберация применяется к сигналу, обработанному эффектом хоруса.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❿ Reverb Return (сигнал после блока реверберации)

Определяет уровень сигнал после блока эффекта реверберации.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓫ Chorus Return (сигнал после блока хоруса)

Определяет уровень сигнал после блока эффекта хоруса.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓬ Reverb Pan (панорама реверберации)

Определяет позицию панорамы для звука эффекта реверберации.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

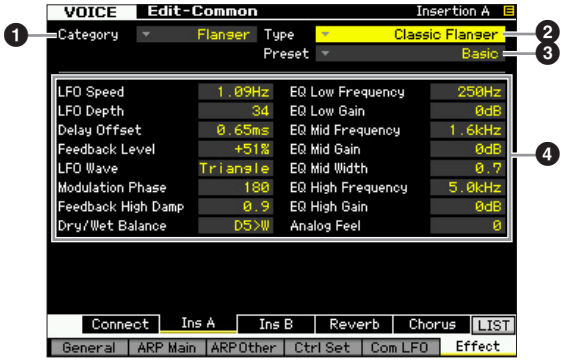
### ⓭ Chorus Pan (панорама хоруса)

Позиция панорамирования для звука эффекта хоруса.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

## Настройки параметров эффектов–[SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

На этих экранах можно задать связанные с эффектами параметры, если для параметра INSERTION CONNECT (подключение вставки) задано одно из значений: «parallel», «ins A ▶ B» или «ins B ▶ A».




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Category (категория)
### ❷ Type (тип)

В столбце Category можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Столбец Category (❶) не отображается на экране Reverb (реверберация).

### ❸ Preset (встроенный)

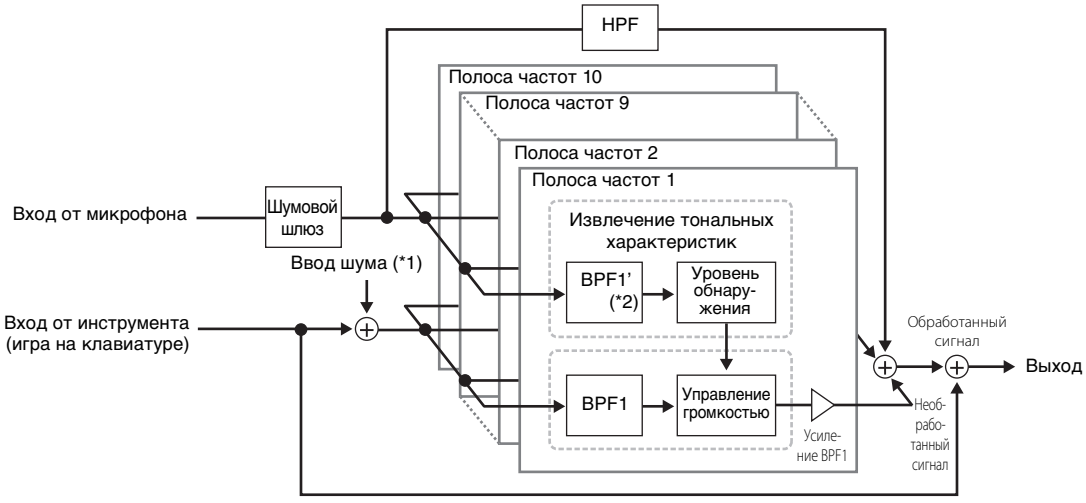
Для изменения способа воздействия эффекта выбранного типа на звук можно установить различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать запрограммированные значения для этих параметров эффекта.

### ❹ Параметры эффектов

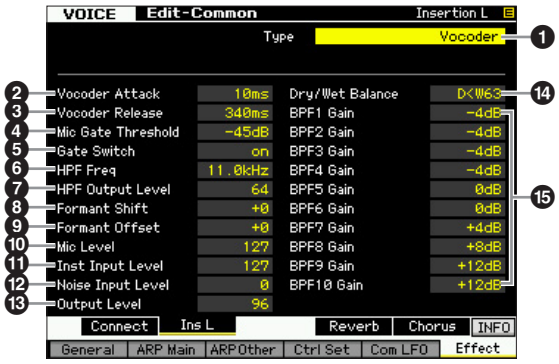
В зависимости от текущего выбранного типа эффекта отображается ряд параметров и значений. Подробнее о параметрах эффектов см. на стр. 27. Дополнительные сведения о параметрах эффектов каждого типа приведены в отдельном «Перечне данных».

## Настройки параметров эффектов–[SF2] Ins L (большая вставка)

На этом экране можно установить соответствующие вокодеру параметры. Этот экран отображается при нажатии кнопки [SF2] и доступен только в случае, если для параметра INSERTION CONNECT установлено значение «ins L» на экране Connect (подключение) (стр. 64). Вокодер создает характерный эффект «голоса робота», извлекающий характеристики звука от микрофона и добавляющий их к звуку при игре на клавиатуре. Эффект вокодера создается при одновременной игре на клавиатуре и пении или произнесении слов в микрофон. Для использования эффекта вокодера подключите микрофон к разъему A/D INPUT на задней панели и следуйте инструкциям на стр. 68.




*1 Используется шум, сгенерированный в блоке вокодера.
*2 Частота среза BPF1' может быть одинаковой с частотой среза BPF1. Это зависит от настроек параметров Formant Shift и Formant Offset.




### ❶ Type (тип)

Определяет, применяется ли Vocoder (вокодер) к текущему тембру. Если параметр имеет значение «Thru», то вокодер не применяется к текущему тембру.

**Допустимые значения:** Thru, Vocoder

### ❷ Vocoder Attack (атака вокодера)

Время атаки звука вокодера. Чем выше значение, тем медленнее атака.

**Допустимые значения:** 1 мс–200 мс

### ❸ Vocoder Release (концевое затухание вокодера)

Определяет время концевого затухания звука вокодера. Чем выше значение, тем медленнее затухает звук.

**Допустимые значения:** 10 мс – 3000 мс

### ❹ Mic Gate Threshold (порог шлюза микрофона)

Определяет пороговый уровень шумового шлюза для звука микрофона. В случае воздействия шума на эффект вокодера задайте для этого параметра относительно большое значение, чтобы шум не приводил к воспроизведению нежелательных неожиданных звуков.

**Допустимые значения:** -72 дБ – -30дБ

### ❺ Gate Switch (переключатель шлюза)

Определяет, будет ли звук от микрофона выводиться через HPF (фильтр высоких частот) при отпускании нот. Обычно для этого параметра устанавливается значение «on».

**Допустимые значения:** off, on
off: Звук от микрофона выводится всегда. (Всегда можно слышать звук от микрофона.)
on: Звук от микрофона выводится только при нажатии ноты.

### ❻ HPF Freq (частота фильтра высоких частот)

Определяет частоту среза фильтра высоких частот, применяемого к входному звуковому сигналу от микрофона. при низком значении происходит минимальная обработка входного звукового сигнала–другими словами, звук будет больше похож на исходный. При высоких значениях акцентируются высокочастотные согласные звуки и свистящие звуки (это делает слова более понятными).

**Допустимые значения:** thru, 500 Гц–16,0 кГц

### ❼ HPF Output Level (выходной уровень HPF)

Определяет уровень выходного сигнала звука от микрофона, выводимый из HPF (фильтр высоких частот).

**Допустимые значения:** 0–127

### ❽ Formant Shift (сдвиг форманты)

Определяет величину (в BPF), на которую сдвигается значение частоты среза в фильтрах полосы пропускания (BPF) (ля входного сигнала от инструмента). Этот параметр может использоваться для регулировки высоты звука вокодера.

**Допустимые значения:** -2, -1, +0, +1, +2

### ❾ Formant Offset (смещение форманты)

Тонкая регулировка частоты среза всех фильтров полосы пропускания (BPF) (для входного сигнала от инструмент). Этот параметр может использоваться для тонкой регулировки высоты звука вокодера.

**Допустимые значения:** -63 – +0 – +63

### ❿ Mic Level (уровень микрофона)

Определяет уровень звукового сигнала от микрофона, вводимого в вокодер.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓫ Inst Input Level (входной уровень инструмента)

Определяет уровень звукового сигнала от игры на клавиатуре, вводимого в вокодер.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓬ Noise Input Level (входной уровень шума)

Определяет уровень входного шумового сигнала, вводимого в вокодер. Это может использоваться для акцентирования свистящих и взрывных звуков, и делает характеристики речи более четкими.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓭ Output Level (выходной уровень)

Определяет уровень выходного сигнала вокодера.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓮ Dry/Wet Balance (соотношение необработанного/обработанного сигнала)

Определяет баланс между необработанным звуком, к которому не применялся эффект, и обработанным звуком, к которому применялся эффект Чем выше значение W, тем глубже эффект.

**Допустимые значения:** D63>W – D=W – D<W63

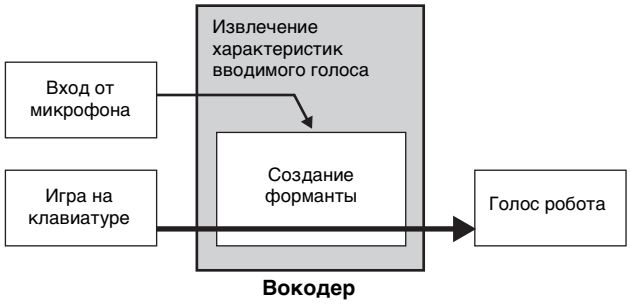
### ⓯ BPF1–10 Gain (усиление фильтра полосы пропускания 1–10)

Определяет усиление каждого из BPF 1–10 для входного сигнала от инструмента (звука игры на клавиатуре). BPF1 соответствует самой низкой форманте, BPF 10–самой высокой форманте.

**Допустимые значения:** -18 дБ – +18 дБ

## Структура вокодера

Человеческий голос состоит из звуков, производимых голосовыми связками и фильтруемых при прохождении через глотку, нос и рот. Эти резонансные секции имеют специфические частотные характеристики и эффективно работают как фильтр, создавая множество формант (гармонических данных). Эффект вокодера извлекает характеристики фильтра из голоса, вводимого от микрофона, и воссоздает вокальные форманты, используя несколько фильтров полосы пропускания. Механический «голос робота» создается при прохождении через эти фильтры имеющих определенный тон звуков музыкальных инструментов (например, звука синтезатора).




## Использование эффекта вокодера

После подключения микрофона к разъему A/D INPUT на задней панели и следуйте приведенным ниже инструкциям для использования эффекта вокодера.

### 1 Настройте связанные с вокодером параметры.

В режиме воспроизведения тембра нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в служебный режим Utility, нажмите кнопку [F4], затем кнопку [SF1] для отображения экрана Output (выход) (стр. 226). Задайте для параметра Output Select (выбор выхода) значение «ins L».

**ПРИМЕЧАНИЕ** При использовании вокодера в режиме исполнения Performance задайте для параметра Output Select значение «ins L» на экране Output (стр. 226) при редактировании в режиме исполнения Performance Edit. При использовании вокодера в режиме композиции/образца задайте для параметра Output Select значение «ins L» на экране Audio In (аудиовход) (стр. 193) при редактировании в режиме микширования Mixing Edit.

### 2 Задайте входное усиление разъема A/D INPUT для микрофона.

В режиме Utility нажмите кнопку [F2] для отображения экрана Input/Output (вход/выход) (стр. 223), затем задайте для параметра Mic/Line (микрофон/линия) значение «mic».

### 3 В режиме воспроизведения тембра выберите нужный тембр, для которого применяется вокодер.

### 4 Выберите вокодер как подключение эффекта вставки.

В режиме воспроизведения тембра нажмите кнопку [EDIT], затем–кнопку [COMMON EDIT] для перехода к редактированию общих параметров в режиме тембра Voice Common Edit. Нажмите кнопку [SF1] для отображения экрана Connect (подключение) (стр. 64), задайте для параметра INSERTION CONNECT (подключение вставки) значение «ins L», затем задайте для параметра «Insertion L» значение «Vocoder».

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра INSERTION CONNECT значения «ins L» аудиосигнал выводится из инструмента в монофоническом режиме.

### 5 В случае необходимости настройте связанные с вокодером параметры.

Говорите или пойте в микрофон, нажимая ноты на клавиатуре, чтобы получить механический звук вокодера. Нажмите кнопку [SF2] для отображения экрана Insertion L, затем настройте параметры на этом экране, прослушивая звук вокодера.

### 6 Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Store (сохранение) (стр. 54), затем охраните отредактированный тембр.

# Параметры для редактирования элементов

**[VOICE] → выбор обычного тембра → [EDIT] → [1]–[8]**

Если нужно отредактировать звуки, создающие тембр, и основные параметры, определяющие характеристики звука, такие как Oscillator (осциллятор), Pitch (высота звука), Filter (фильтр), Amplitude (амплитуда) и EG (генератор огибающих), зарузите экран Element Edit (редактирование элемента).

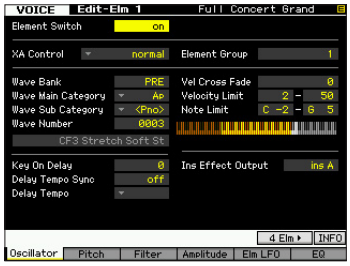
### О пометках звездочками (*)

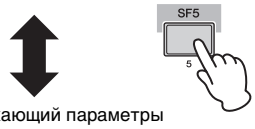
Для пользователей, которые незнакомы с редактированием тембров и могут быть смущены большим количеством параметров, самые основные и простые для понимания параметры в этом разделе помечены звездочками. Новичкам рекомендуется сначала попробовать работу с этими параметрами.

## Выбор экрана с одним элементом/экрана с четырьмя элементами

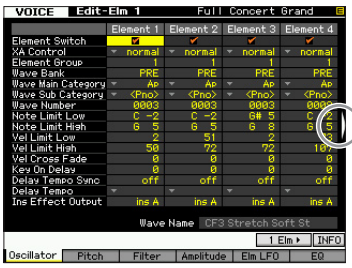
При редактировании элемента можно использовать два типа экранов. Один тип экрана позволяет редактировать параметры выбранного в настоящий момент элемента, другой тип экрана позволяет просмотреть параметры четырех элементов. Переключаться между этими двумя типами можно с помощью кнопки [SF5]. При отображении экрана с четырьмя элементами можно переключаться между экраном с элементами 1–4 и экраном с элементами 5–8, используя кнопки перемещения курсора влево и вправо.

Экран, отображающий параметры текущего элемента



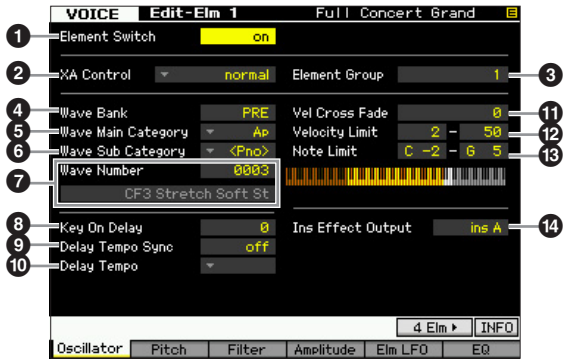




Экран, отображающий параметры четырех элементов




Этот значок указывает, что можно вызвать экран для других четырех элементов.

## Задание волновой формы и нотного диапазона элемента SF5–[F1] Oscillator (осциллятор)




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Element Switch (переключатель элемента)*

Определяет текущее состояние выбранного элемента–включен (on) или выключен (off). При установке значения «off» редактируемый в настоящий момент элемент не звучит.

**Допустимые значения:** off (неактивное), on (активное)

### ❷ XA Control (управление расширенной артикуляцией)

Expanded Articulation (XA)–расширенная артикуляция–это специальная функция MOTIF XF, обеспечивающая повышенную гибкость исполнения и естественность звучания (см. сведения в рамке на следующей стр.) Этот параметр определяет, как работает функция XA для элемента. Попытайтесь установить значения этого параметра, применяя приведенные ниже четыре типа режима расширенной артикуляции. Можно получить желаемое звучание, зависящее от артикуляции исполнения, назначив одинаковую группу элементов для элементов, имеющих одинаковый тип режима расширенной артикуляции.

**Допустимые значения:** normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

**normal**
При выборе этого значения элемент будет звучать обычно при каждом нажатии ноты.

**legato**
Если выбрано это значение и выбран режим Mono (моно), будет воспроизводиться альтернативный элемент (отличны от элемента, для которого было установлено значение «normal» для режима расширенной артикуляции) при игре легато на клавиатуре (при нажатии следующей ноты до отпускания предыдущей ноты).

key off sound
При выборе этого значения элемент будет звучать обычно при каждом отпускании ноты.

wave cycle
При выборе этого значения для нескольких элементов, каждый раз при проигрывании ноты каждый элемент звучи поочередно в соответствии с порядковым номером элемента. (Другими словами, при проигрывании первой ноты звучит элемент 1, при проигрывании второй ноты–элемент 2 и т.д.)

wave random
При выборе этого значения для нескольких элементов, каждый элемент будет звучать в случайном порядке при каждом нажатии ноты.

all AF off
При выборе этого значения элемент будет звучать, когда выключены обе кнопки ASSIGNABLE FUNCTION.

AF 1 on
При выборе этого значения элемент будет звучать, когда включена кнопка ASSIGNABLE FUNCTION [1].

AF 2 on
При выборе этого значения элемент будет звучать, когда включена кнопка ASSIGNABLE FUNCTION [2].

## Функции расширенной артикуляции Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA)–расширенная артикуляция–является недавно созданной современной системой тон-генератоа, позволяющей более эффективно воссоздавать реалистичное звучание и технику естественного исполнения, например легато и стаккато, часто используемую на акустических инструментах, но недоступную сейчас в связи с трудностью ее реализации в электронных клавиатурах. Расширенная артикуляция также обеспечивает другие уникальные режимы и попеременную смену звуков при игре.

### Реалистичное исполнение легато

Укажите элемент или элементы, которые должны звучать при игре легато.

→ Установите для параметра XA control нужных элементов значение «legato».

### Достоверное звучание при отпускании клавиши

Укажите элемент или элементы, которые должны звучать при отпускании ноты. Например, это можно использовать для воссоздания характерного звучания клавесина при отпускании ноты.

→ Установите для параметра XA control нужных элементов значение «key off sound».

### Разные звуки для каждой проигрываемой ноты

Укажите разные элементы, которые должны звучать по порядку или в случайном порядке.

→ Установите для параметра XA control нужных элементов значение «wave cycle» или «wave random».

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

Укажите, какие элементы будут звучать в соответствии с состоянием включения/выключения кнопок ASSIGNABLE FUNCTION. Например, это может использоваться для тембра акустической гитары для переключения между обычным воспроизведением и воспроизведением более высоких гармоник.

→ Установите для параметра XA control нужных элементов значение «all AF off», «AF 1 on» или «AF 2 on».

### Новые звуки и новые стили игры

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

## ❸ Element Group (группа элементов)

Определяет группу для режима XA с тем, чтобы элементы одной группы загружались по порядку или в случайном порядке. Назначьте одинаковый номер группы элементам, имеющим одинаковый тип режима XA.
Эта настройка недоступна, если для параметров режима XA всех элементов установлено значение «normal».

**Допустимые значения:** 1–8

## ❹ Wave Bank (банк волновых форм)

Банк волновых форм, назначенный для элемента. Для этого параметра предусмотрена возможность выбора одного из значений: PRE, USR, FL1 и FL2.
PRE (встроенный банк) содержит встроенные волновые формы, тогда как банки USR (пользовательский банк), FL1 (банк, хранящийся на дополнительном модуле расширения флэш-памяти в слоте 1) и FL2 (банк, хранящийся на дополнительном модуле расширения флэш-памяти в слоте) содержат пользовательские волновые формы, созданные на базе сэмплов, записанных в режиме Sampling (сэмплирование). FL1 и FL2 доступны только при установке дополнительного модуля расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M.

**Допустимые значения:** PRE, USR, FL1, FL2

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о волновых формах см. описание режима сэмплирования на стр. 119.

## ❺ Wave Main Category (главная категория волновых форм)*

## ❻ Wave Sub Category (подкатегория волновых форм)*

С целью упрощения поиска волновых форм (❼) задайте эти параметры перед выбором номера волновой формы. Встроенные волновые формы распределены по главным категориям и подкатегориям. В разных главных категориях различное количество подкатегорий.

## ❼ Wave Number (номер волновой формы)*

Определяет волновую форму, назначаемую для элемента путем выбора категории волновой формы и номера. Полны перечень волновых форм во встроенном банке см. список волновых форм в документе «Перечень данных».

## ❽ Key On Delay (задержка при нажатии клавиши)

Определяет время задержки между моментом нажатия ноты на клавиатуре и моментом фактического воспроизведения звука. Чем выше значение, тем больше время задержки.

**Допустимые значения:** 0–127

## ❾ Delay Tempo Sync (синхронизация задержки с темпом)

Определяет, будет ли указанная выше задержка при нажатии клавиши синхронизироваться с темпом арпеджио или секвенсора (композиции или образца).

**Допустимые значения:** off (без синхронизации), on (с синхронизацией)

## ❿ Delay Tempo (темп задержки)

Определяет размер для синхронизации задержки при нажатии клавиши, когда для параметра Delay Tempo Sync установлено значение «on».

**Допустимые значения:** 16th, 8th/3 (триоли из восьмых), 16th. (шестнадцатая с точкой), 8th (восьмая), 4th/3 (триоли из четвертей), 8th. (восьмая с точкой), 4th (четверти), 2nd/3 (триоли из вторых), 4th. (четверти с точкой), 2nd (вторые), whole/3 (триоли из целых), 2nd. (вторая с точкой), 4thx4 (квартоли из четвертей; четыре четверти в доле), 4thx5 (квиноли из четвертей; пять четвертей в доле), 4thx6 (секстоли из четвертей; шесть четвертей в доле), 4thx7 (септоли из четвертей; семь четвертей в доле), 4thx8 (октоли из четвертей; восемь четвертей в доле)

### ⓫ Vel Cross Fade (постепенное затухание по показателю силы нажатия)

Определяет, насколько постепенно снижается уровень громкости звука элемента в зависимости от величины изменений показателя силы нажатия вне диапазона, определенного параметром Velocity Limit (предел показателя силы нажатия) (⓬). При значении 0 отсутствует звук вне диапазона, определенного параметром Velocity Limit. Чем выше значение, тем более постепенно снижается уровень. Практически этот параметр служит для обеспечения естественности звучания с постепенным затуханием, при котором громкость звучания различных элементов (волновых форм) постепенно меняется в зависимости от того, насколько интенсивно или мягко нажимаются клавиши.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓬ Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значения диапазона показателя силы нажатия, в котором должен реагировать любой элемент. Любой элемент будет звучать только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателя силы нажатия. Например, это позволяет услышать звук одного элемента при мягком нажатии клавиш и услышать другой звук при сильном нажатии. При указании максимального значения перед минимальным, например «93–34» фактически покрываются два диапазона показателя силы нажатия–
«1–34» и «93–127».

**Допустимые значения:** 1–127

### ⓭ Note Limit (нотный предел)

Определяет нижнюю и верхнюю ноту диапазона клавиатуры для каждого элемента. Выбранный элемент будет звучать только при проигрывании нот в этом диапазоне. При указании верхней ноты перед нижней нотой, например «C5C4», нотный диапазон охватывает секции «C -2–C4» и «C5–G8».

**Допустимые значения:** C-2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] INFO и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

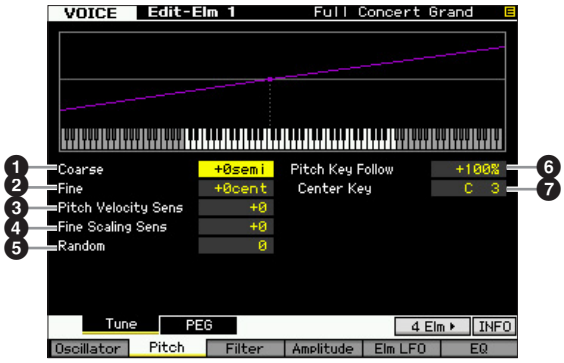
### ⓮ Ins Effect Output (выход эффекта вставки)

Определяет, какой эффект вставки Insertion (A или B) используется для обработки любого отдельного элемента. Значение «thru» позволяет обходить эффекты Insertion для указанной клавиши. Этот параметр такой же, как Element Out 1–8 на экране Connect (подключение) (стр. 64) при редактировании общих параметров тембра Voice Common Edit. Выполненная здесь настройка также автоматически изменяет настройку того параметра. При задании для параметра INSERTION CONNECT (подключение вставки) значения «ins L», сигнал из каждого элемента выводится в блок Insertion L независимо от выполненной здесь настройки.

**Допустимые значения:** thru (сквозь), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

# Настройки высоты звука–[F2] Pitch

## Подстройка и изменение высоты звука–[SF1] Tune




### ❶ Coarse (грубая подстройка)

Определяет высоту звука для каждого элемента в полутонах.

**Допустимые значения:** -48 полутонов – +0 полутонов – +48 полутонов

### ❷ Fine (тонкая подстройка)

Определяет высоту звука для каждого элемента в центах.

**Допустимые значения:** -64 центов – +0 центов – +63 центов

### ❸ Pitch Velocity Sens (чувствительность высоты звука к показателю силы нажатия)

Определяет, как высота звука элемента реагирует на показатель силы нажатия. Положительные значения вызывают повышение высоты звука при более сильном нажатии клавиш при игре на клавиатуре, отрицательные значение вызывают понижение. При значении 0 высота звука не изменяется.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❹ Fine Scaling Sens (чувствительность при тонкой подстройке)

Определяет степень влияния нот (в частности, позиции нот или диапазона октав) на высоту звука при тонкой постройке (см. выше) выбранного элемента, при этом C3 считается базовой высотой звука. Положительные значения вызывают понижение высоты звука низких нот и повышение высоты звука высоких нот. Отрицательные значения взывают противоположный эффект.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❺ Random (случайным образом)

Этот параметр позволяет изменять высоту звука элемента случайным образом каждый раз при проигрывании нот. Чем выше значение, тем больше изменение высоты звука. При значении 0 высота звука не изменяется.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❻ Pitch Key Follow (высота звука для смежных клавиш)

Определяет чувствительность эффекта Key Follow (интервала высоты звука для смежных нот) в предположении, что высота звука центральной клавиши Center Key (❼) является стандартом. При +100% (обычная настройка) интервал высоты звука соседних нот составляет один полутон (100 центов). При 0% все ноты имеют одинаковую высоту звука, определенную параметром Center Key (центральная клавиша). Отрицательные значения вызывают обратный эффект.

**Допустимые значения:** -200% – +0% – +200%

**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот параметр полезен при создании альтернативных подстроек или использования звуков, интервалы между которыми не должны составлять полутон, например звуков ударных в обычном тембре.

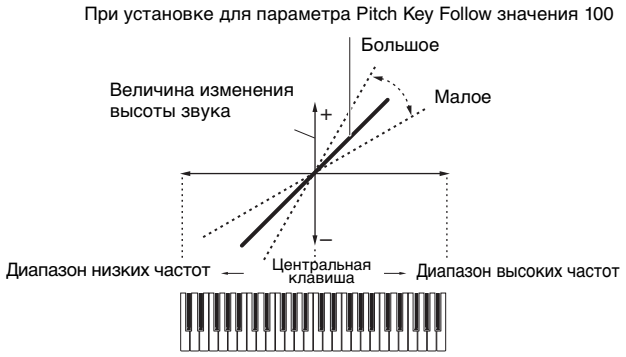
### ❼ Center Key (центральная клавиша)

Определяет центральную ноту или высоту звука для параметра Pitch Key Follow (высота звука для смежных клавиш). Установленный здесь номер ноты имеет такую же высоту звука, как обычно, независимо от значения параметра Pitch Key Follow.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

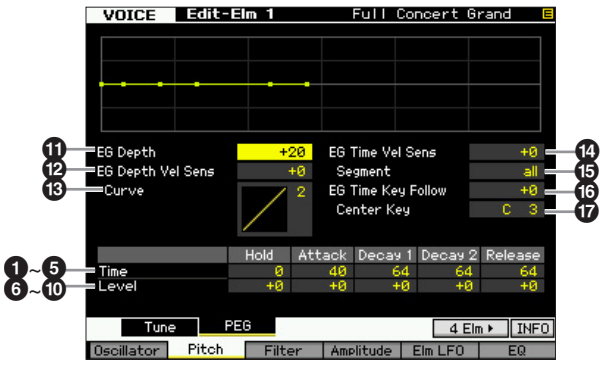
**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре. См. «Основные операции» на стр. 37.

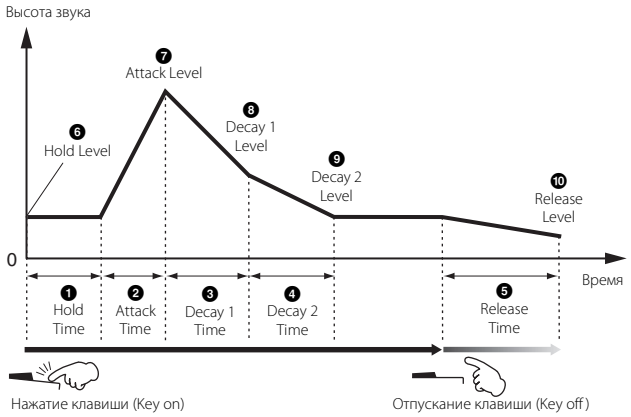
Pitch Key Follow и Center Key




## Параметры генератора огибающих высоты звука–[SF2] PEG (Pitch EG)

На этом экране можно установить параметры соответствующие Pitch EG (генератору огибающих высоты звука). PEG используется для управления изменением высоты звука с момента начала звучания ноты до момента прекращения звучания.




### Time (время)

Параметры Time позволяют установить время между пограничными точками для описанных ниже параметров уровня. Чем выше значение, тем продолжительнее время достижения следующего уровня.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❶ Hold Time (время удержания)

Определяет время между моментом нажатия ноты на клавиатуре и моментом начала возрастания огибающей.

### ❷ Attack Time (время атаки)

Определяет скорость атаки от начальной высоты звука до обычной высоты звука тембра по истечении времени удержания.

### ❸ Decay 1 Time (время затухания 1)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая от обычной высоты звука (уровень атаки) тембра до высоты звука, определяемой параметром Decay 1 Level (уровень затухания 1).

### ❹ Decay 2 Time (время затухания 2)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая от высоты звука, определяемой параметром Decay 1 Level, до высоты звука, определяемой параметром Decay 2 Level (уровень затухания 2).

### ❺ Release Time (время концевого затухания)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая от высоты звука, определяемой параметром Decay 2 Level, до высоты звука, определяемой параметром Release Level (уровень концевого затухания), при отпускании ноты.

### Level (уровень)

Параметры Level позволяют установить величину отклонения высоты звука от стандартной высоты звука, определенной параметрами Coarse Tuning (грубая подстройка) и Fine Tuning (тонкая подстройка) на экране Tune (подстройка) (стр. 71), для каждой точки огибающей.

**Допустимые значения:** -128 – +0 – +127

### ❻ Hold Level (уровень удержания)

Определяет начальную высоту звука в момент нажатия ноты.

### ❼ Attack Level (уровень атаки)
Определяет обычную высоту звука нажатой ноты.

### ❽ Decay 1 Level (уровень затухания 1)
Определяет уровень, который достигает высота звука от уровня атаки по истечении времени затухания 1.

### ❾ Decay 2 Level (уровень затухания 2)
Определяет высоту звука уровня сустейна, который поддерживается во время удерживания ноты нажатой.

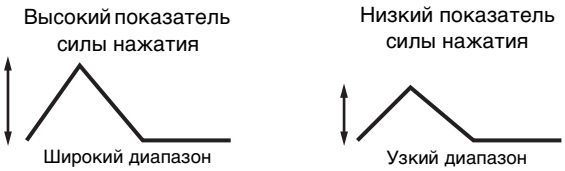
### ❿ Release Level (уровень концевого затухания)
Определяет конечную высоту звука, которая достигается после отпускания ноты.

### ⓫ EG Depth (глубина генератора огибающих)
Определяет диапазон, в котором изменяются огибающие высоты звука. При значении 0 высота звука не изменяется. Чем дальше значение от 0, тем шире диапазон высоты звука. Отрицательные значения вызывают обратное изменение высоты звука.

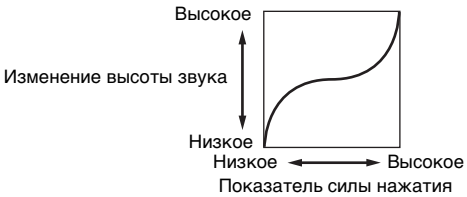
**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓬ EG Depth Vel Sens (чувствительность глубины EG к показателю силы нажатия)
Определяет, как диапазон высоты звука элемента реагирует на показатель силы нажатия клавиш. При положительном значении высокий показатель силы нажатия вызывает расширение диапазона высоты звука, а низкий показатель–сужение, как показано ниже. При отрицательном значении высокий показатель силы нажатия вызывает сужение диапазона высоты звука, а низкий показатель–расширение. При значении 0 огибающая высоты звука не меняется в зависимости от показателя силы нажатия.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63



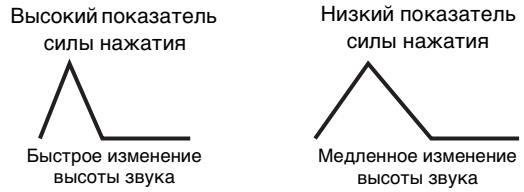

### ⓭ EG Depth Vel Curve (кривая изменения EG Depth в зависимости от Velocity)
Пять кривых определяют, какой диапазон высоты звука генерируется в соответствии с показателем силы нажатия клавиш при проигрывании нот на клавиатуре. Горизонтальная ось графика представляет показатель силы нажатия, вертикальная ось–диапазон высоты звука.




**Допустимые значения:** Curve 0–4 (кривая 0–4)

### ⓮ EG Time Velocity Sens (чувствительность времени EG к показателю силы нажатия)
Определяет, как меняется продолжительность переходного процесса (скорость) генератора огибающих высоты звука (PEG) в зависимости от показателя силы нажатия клавиш. При положительных значениях этого параметра высокие показатели силы нажатия вызывает высокую скорость переходного процесса PEG, а низкие показатели–низкую скорость, как показано ниже. При отрицательных значениях этого параметра высокие показатели силы нажатие вызывает низкую скорость переходного процесса PEG, а низкие показатели–высокую скорость, как показано ниже. При значении 0 скорость переходного процесса PEG не меняется в зависимости от показателей силы нажатия.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63




### ⓯ EG Time Segment (сегмент времени генератора огибающих)
Определяет часть генератора огибающих высоты звука, на которую влияет параметр EG Time Velocity Sensitivity (чувствительность времени EG к показателю силы нажатия) (⓮).

**Допустимые значения:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки и время удержания.

atk+dcy
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки, время затухания 1 и время удержания.

decay
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время затухания 1/2.

atk+rls
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки, время концевого затухания и время удержания.

all
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет все параметры времени генератора огибающих высоты звука.

### ⓰ EG Time Key Follow (временные параметры EG для смежных клавиш)
Определяет степень, с которой ноты (в частности, позиции нот или диапазон октав) влияют параметры времени генератора огибающих высоты звука для выбранного элемента. При положительных значениях этого параметра, высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса генератора огибающих высоты звука, а низкие нот–низкую скорость. При отрицательных значениях этого параметра, высокие ноты вызывают низкую скорость переходного процесса генератора огибающих высоты звука, а низкие ноты–высокую скорость. При значении 0 скорость переходного процесса генератора огибающих высоты звука не меняется в зависимости от нажатой ноты.

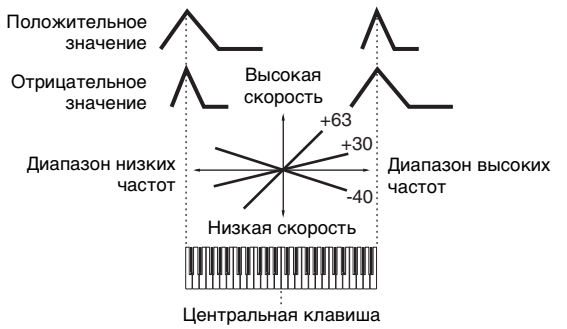
**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓱ Center Key (центральная клавиша)

Определяет центральную ноту или высоту звука для временных параметров EG для смежных клавиш (⓰). При проигрывании центральной клавиши поведение генератора огибающих высоты звука соответствует фактическим настройкам.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

EG Time Key Follow и Center Key

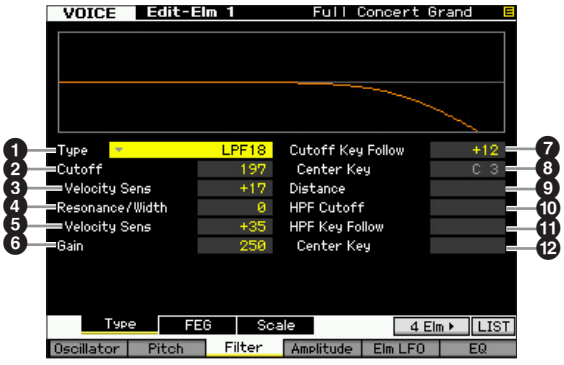



ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре. См. «Основные операции» на стр. 37.

# Регулировка яркости с помощью фильтра–[F3] Filter (фильтр)

## Выбор типа фильтра–[SF1] Type (тип)

На этом экране можно выбрать тип фильтра для текущего элемента. Тональные характеристики тембра и функции фильтра различаются в зависимости от выбранного здесь типа фильтра.




### ❶ Type (тип)*

Определяет тип фильтра для текущего элемента.

**Допустимые значения:** LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

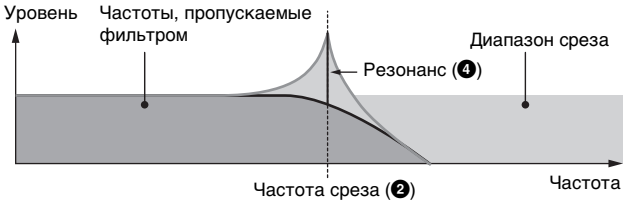
## О типах фильтра

### LPF (фильтр низких частот)

Это тип фильтра, пропускающий только сигналы, имеющие частоту ниже Cutoff Frequency (частота среза). Звук становится более ярким при повышении частоты среза фильтра. С другой стороны, при понижении частоты среза звук становится более тусклым и приглушенным. Можно воспроизвести характерный «пиковый» звук, повысив резонанс для усиления уровня сигнала в области частоты среза. Этот тип фильтра наиболее популярен и применяется для создания звуков классического синтезатора.

LPF24D

Динамический фильтр низких частот (24 дБ/окт.) с типовым цифровым звуковым сигналом. По сравнению с типом LPF24A (см. ниже), этот фильтр может производить более выраженный резонансный эффект.




LPF24A

Цифровой динамический фильтр низких частот с характеристиками, аналогичными характеристикам 4-полюсного налогового фильтра синтезатора.

LPF18

3-полюсный фильтр низких частот с 18 дБ/окт.

LPF18s

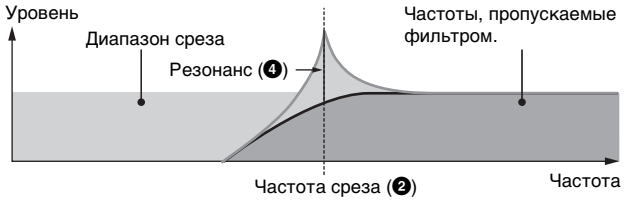
3-полюсный фильтр низких частот с 18 дБ/окт. Этот фильтр имеет более гладкий уклон на частоте среза, чем фильтр типа LPF18.

### HPF (фильтр высоких частот)

Это тип фильтра, пропускающий только сигналы, имеющие частоту выше частоты среза. Затем можно применить Resonance (резонанс), чтобы сделать звук более темпераментным.

HPF24D

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




HPF12

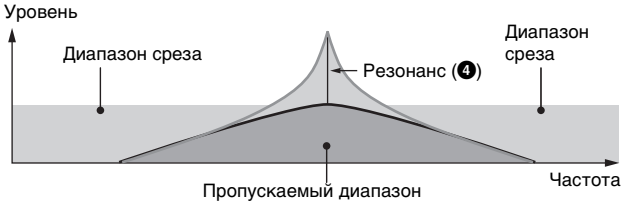
Динамический фильтр высоких частот (12 дБ/окт).

### BPF (фильтр полосы пропускания)

Фильтр этого типа является комбинацией фильтра низких частот и фильтра высоких частот. При выборе этого типа фильтра можно установить частоту среза, в области которой проходит аудиосигнал.

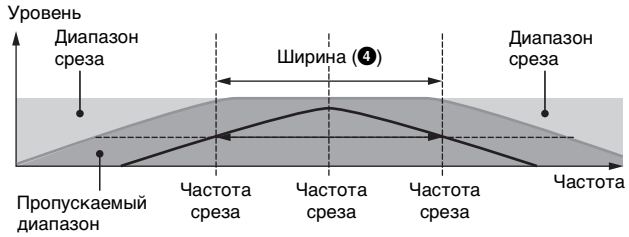
BPF12D

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



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

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

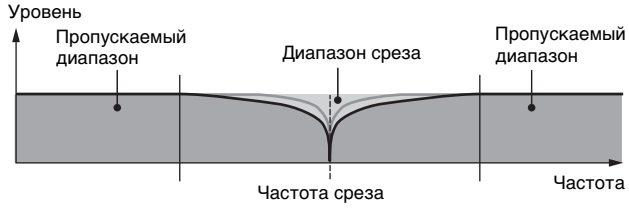



### BEF (фильтр подавления частот)

При выборе этого типа фильтра можно установить частоту среза, в области которой сигнал заглушается или подавляется. Фильтр подавления частот имеет противоположный эффект по сравнению с фильтром полосы пропускная.

BEF12

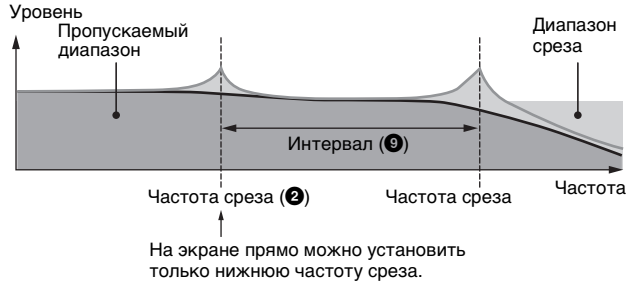
BEF6




### Dual Type Filter (двойной фильтр)

Фильтр этого типа является комбинацией двух фильтров одинакового типа. Предусмотрена возможность редактирования интервала между двумя частотами среза.

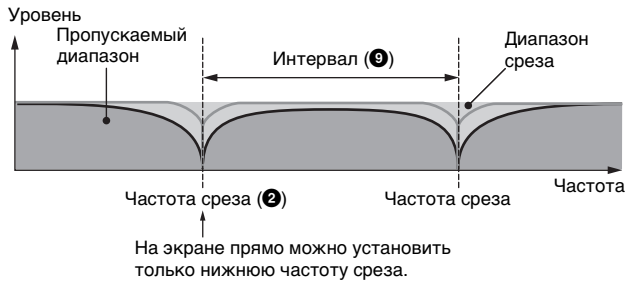
Dual LPF (двойной фильтр низких частот)
Параллельно соединены два фильтра низких частот (12 дБ/окт.).




Dual HPF (двойной фильтр высоких частот)
Параллельно соединены два фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.).

Dual BPF (двойной фильтр полосы пропускания)
Параллельно соединены два фильтра полосы пропускания (-6 дБ/окт.).

Dual BEF (двойной фильтр подавления частот)
Параллельно соединены два фильтра подавления частот (-6 дБ/окт.).



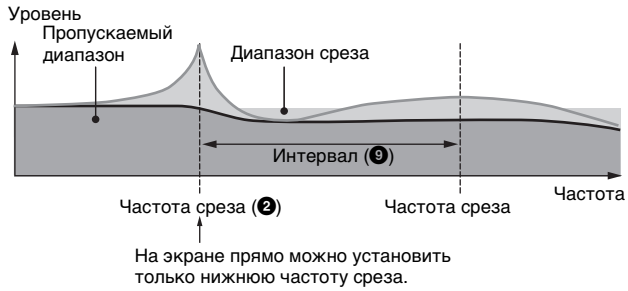

### Комбинированный фильтр

Фильтр этого типа является комбинацией двух фильтров разного типа. Предусмотрена возможность редактирования интервала между двумя частотами среза.

LPF12+HPF12
Комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-12 дБ/окт.). При выборе этого типа фильтра предусмотрена возможность установки значений параметров HPF Cutoff (частота среза фильтра высоких частот) (❿) и HPF Key Follow Sensitivity (чувствительность фильтра высоких частот для смежных клавиш) (⓫). На экране отображается только график LPF (фильтра низких частот).

LPF6+HPF6
Комбинация фильтра низких частот и фильтра высоких частот (-6 дБ/окт.). При выборе этого типа фильтра предусмотрена возможность установки значений параметров HPF Cutoff (частота среза фильтра высоких частот) (❿) и HPF Key Follow Sensitivity (чувствительность фильтра высоких частот для смежных клавиш) (⓫). На экране отображается только график LPF (фильтра низких частот).

LPF12+BPF6
Комбинация фильтра низких частот и фильтра полосы пропускания. Предусмотрена возможность редактирования интервала между двумя частотами среза.




### ❷ Cutoff (частота среза)*

Определяет частоту среза для фильтра или центральную частоту, в области которой применяется фильтр. Тональные характеристики тембра и функция частоты среза различаются в зависимости от выбранного типа фильтра. Установите значение этого параметра, просмотрев отображаемый на экране график фильтра.

**Допустимые значения:** 0–255

### ❸ Cutoff Velocity Sens (чувствительность частоты среза к показателю силы нажатия)

Определяет, как частота среза (❷) реагирует показатель силы нажатия при проигрывании нот. Положительные значения вызывают повышение частоты среза при увеличении силы нажатия клавиш на клавиатуре. При значении 0 частота среза не изменяется в зависимости от показателя силы нажатия. Отрицательные значения вызывают повышение частоты среза при более мягкой игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❹ Resonance (резонанс)*/ Width (ширина)

Функции этого параметра различаются в зависимости от выбранного значения параметра Filter Type (тип фильтра).
Ели выбран фильтр LPF, HPF, BPF (исключая BPFw) или BEF, этот параметр используется для установки резонанса. Для BPFw он используется для настройки ширины частотного диапазона.
Параметр Resonance используется для установки величины резонанса (гармонической выразительности), применяемого к сигналу на частоте среза. Этот параметр может использоваться в сочетании с параметром частоты среза, чтобы получить более характерный звук.
Параметр Width (ширина) используется для настройки ширины полосы частот сигналов, пропускаемых фильтром типа BPFw.
Если для параметра Filter Type (тип фильтра) установлено значение «LPF6» или «thru», этот параметр недоступен.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❺ Resonance Velocity Sens (чувствительность резонанса к показателю силы нажатия)

Определяет степень реакции резонанса на показатель силы нажатия клавиш при проигрывании нот. При положительных значениях, чем выше показатель силы нажатия, там больше резонанс. При значении 0 резонанс не изменяется. При отрицательных значениях, чем ниже показатель силы нажатия, там больше резонанс.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❻ Gain (усиление)

Определяет усиление сигнала, передаваемого в фильтр. Чем ниже значение, тем меньше усиление. Генерируемые фильтром тональные характеристики различаются в зависимости от значения этого параметра.

**Допустимые значения:** 0 – 255

### ❼ Cutoff Key Follow (частота среза для смежных клавиш)

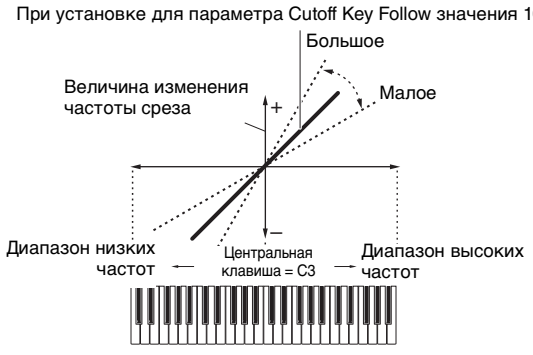
Определяет степень влияния нот (в частности, позиции нот или диапазона октав) на частоту среза (см. выше) для выбранного элемента, при этом C3 считается базовой высотой тона. Положительные значения снижают частоту среза для низких нот и повышают для высоких нот. Отрицательные значения вызывают противоположный эффект.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❽ Center Key (центральная клавиша) (только индикация)

Параметр указывает, что центральной клавишей для описанного выше параметра (❼) является C3. Учтите, что этот параметр служит только для индикации, его значение изменить невозможно.

Cutoff Key Follow и Center Key




### ❾ Distance (интервал)

Определяет интервал между двумя частотами среза для типов Dual Filter (двойной фильтр) (использующих два одинаковых фильтра, подключенных параллельно) и типа LPF12 + BPF6. Этот параметр недоступен при выборе любого другого типа фильтра.

**Допустимые значения:** -128 – +0 – +127

### ❿ HPF Cutoff (частота среза фильтра высоких частот)

Определяет центральную частоту для параметра Key Follow (смежные клавиши) (см. ниже) для фильтра высоких частот. Этот параметр доступен при выборе типа фильтра LPF12 или LPF6.

**Допустимые значения:** 0 – 255

### ⓫ HPF Key Follow (смежные клавиши для фильтра высоких частот)

Определяет степень, с которой ноты (в частности, позиция нот или диапазон октав) влияют на параметр Cutoff Frequency (см. выше) фильтра высоких частот. Положительные значения снижают частоту среза для низких нот и повышают для высоких нот. Отрицательные значения вызывают противоположный эффект. Этот параметр доступен при выбор типа фильтра LPF12 или LPF6.

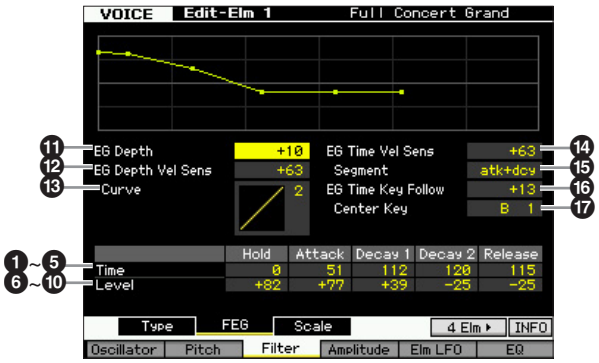
**Допустимые значения:** -200% – 0% – +200%

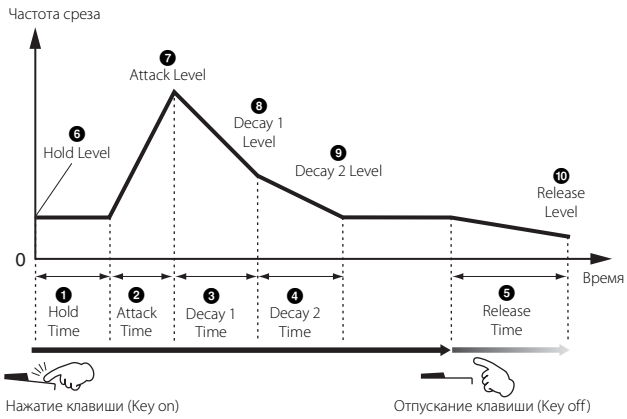
### ⓬ Center Key (центральная клавиша)

Параметр указывает, что центральной нотой для описанного выше параметра High Pass Filter Key Follow (⓫) является C3. Учтите, что этот параметр служит только для индикации, его значение изменить невозможно.

## Параметры генератора огибающих фильтра–[SF2] FEG (генератор огибающих фильтра)

На этом экране можно установить параметры FEG (генератора огибающих фильтра). FEG используется для управления изменением тона с момента начала звучания ноты до момента прекращения звучания.






## Time (время)

Параметры Time позволяют установить время между пограничными точками для описанных ниже параметров уровня. Чем выше значение, тем продолжительнее время достижения следующего уровня.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❶ Hold Time (время удержания)

Определяет время между моментом нажатия ноты на клавиатуре и моментом начала возрастания огибающей.

### ❷ Attack Time (время атаки)

Определяет скорость атаки от начальной частоты среза (Hold Level) до максимального уровня тембра по истечении времени удерживания.

### ❸ Decay 1 Time (время затухания 1)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая от максимальной частоты среза (Attack Level) тембра до частоты среза, определенной параметром Decay 1 Level (уровень затухания 1).

### ❹ Decay 2 Time (время затухания 2)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая от частоты среза, определенной параметром Decay 1 Level (уровень затухания 1) до частоты среза, определенной параметром Decay 2 Level (уровень затухания 2).

### ❺ Release Time (время концевого затухания)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая от частоты среза, определяемой параметром Decay 2 Level до частоты среза, определяемой параметром Release Level (уровень концевого затухания), при отпускании ноты.

## Level (уровень)

Параметры Level (уровень) позволяют установить величину изменения фильтра в каждый момент на основе частоты реза, определенной на экране Filter Type (тип фильтра) (стр. 74).

**Допустимые значения:** -128 – +0 – +127

### ❻ Hold Level (уровень удержания)

Определяет начальную частоту среза в момент нажатия ноты.

### ❼ Attack Level (уровень атаки)

Определяет максимальную частоту среза, достигаемую огибающей после нажатия ноты.

### ❽ Decay 1 Level (уровень затухания 1)

Определяет уровень, который достигает частота среза с уровня атаки по истечении времени затухания 1.

### ❾ Decay 2 Level (уровень затухания 2)

Определяет частоту среза, которая поддерживается во время удержания ноты.

### ❿ Release Level (уровень концевого затухания)

Определяет конечную частоту среза, которая достигается после отпускания ноты.

### ⓫ EG Depth (глубина генератора огибающих)

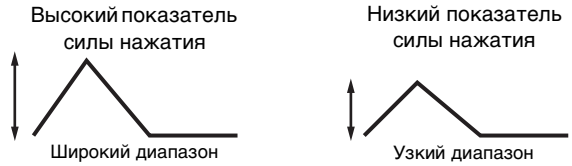
Определяет диапазон, в котором изменяются огибающие частоты среза. При значении 0 частота среза не изменяется. Чем дальше значение от 0, тем шире диапазон частоты среза. Отрицательные значения вызывают обратное изменение частоты среза.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓬ EG Depth Vel Sens (чувствительность глубины EG к показателю силы нажатия)

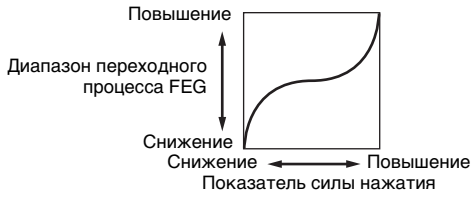
Определяет, как диапазон частоты среза реагирует на показатель силы нажатия. При положительном значении высокий показатель силы нажатия вызывает расширение диапазона генератора огибающих фильтра, а низкий показатель–сужение, как показано ниже. При отрицательном значении высокий показатель силы нажатия вызывает сужение диапазона фильтра генератора огибающих, а низкий показатель–расширение. При значении 0 диапазон генератора огибающих фильтра не меняется в зависимости от показателя силы нажатия.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63




### ⓭ EG Depth Vel Sens Curve (кривая чувствительности глубины EG к показателю силы нажатия)

Пять кривых определяют, как меняется диапазон переходного процесса генератора огибающих фильтра в соответствии с показателем силы нажатия клавиш при проигрывании нот на клавиатуре. Выбранная кривая указывается графиком на экране. Горизонтальная ось графика представляет показатель силы нажатия, вертикальная ось–диапазон частоты среза. Например, на приведенном ниже рисунке указано, что средний диапазон показателя силы нажатия (около 64) не вызывает изменения переходного процесса FEG, а более высокий/низкий диапазон силы нажатия вызывает значительные изменения.

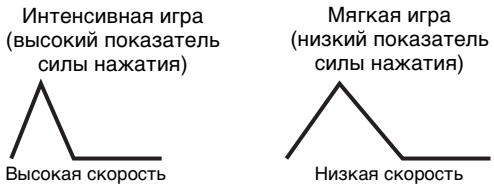



**Допустимые значения:** Curve 0–4 (кривая 0–4)

### ⓮ EG Time Velocity Sens (чувствительность времени EG к показателю силы нажатия)

Определяет, как меняется продолжительность переходного процесса (скорость) генератора огибающих фильтра зависимости от показателя силы нажатия клавиш. При положительных значениях этого параметра высокие показатели силы нажатия вызывает высокую скорость переходного процесса FEG, а низкие показатели–низкую скорость, как показано ниже. При отрицательных значениях этого параметра высокие показатели силы нажатия вызывают низкую скорость переходного процесса FEG, а низкие показатели–высокую скорость, как показано ниже. При значении 0 скорость изменения высоты звука не меняется в зависимости от силы нажатия.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63




### ⓯ EG Time Velocity Sens Segment (сегмент чувствительности времени EG к показателю силы нажатия)

Определяет часть генератора огибающих фильтра, на которую влияет параметр EG Time Velocity Sensitivity (чувствительность времени EG к показателю силы нажатия) (⓮).

**Допустимые значения:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки и время удержания.

atk+dcy
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки, время затухания 1 и время удержания.

decay
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время затухания 1/2.

atk+rls
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки, время концевого затухания и время удержания.

all
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет все параметры времени генератора огибающих фильтра.

### ⓰ EG Time Key Follow (временные параметры EG для смежных клавиш)

Определяет степень, с которой ноты (в частности, позиция нот или диапазон октав) влияют на параметры времен генератора огибающих фильтра для выбранного элемента. При положительных значениях этого параметра высокие ноты вызывают высокую скорость переходного процесса генератора огибающих фильтра, а низкие ноты–низкую скорость. При отрицательных значениях этого параметра высокий показатель силы нажатия вызывает низкую скорость переходного процесса генератора огибающих фильтра, а низкое быстродействие–высокую скорость. При значении 0 скорость переходного процесса генератора огибающих фильтра не меняется в зависимости от нажатой ноты.

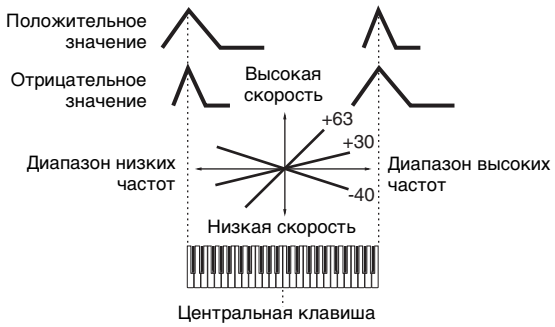
**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓱ Center Key (центральная клавиша)

Определяет центральную ноту или высоту звука для смежных клавиш генератора огибающих (⓰). При проигрывании центральной клавиши поведение генератора огибающих фильтра соответствует фактическим настройкам.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

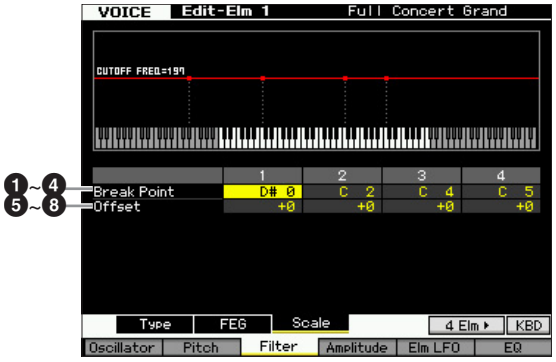
EG Time Key Follow и Center Key




ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре. См. «Основные операции» на стр. 37.

## Параметры калибровки фильтра–[SF3] Scale (калибровка)

Калибровка фильтра служит для управления частотой среза фильтра в соответствии с положением нот на клавиатуре. Можно разделить всю клавиатуру четырьмя контрольными точками, и назначить для них разные значения смещений частоты среза.




### ❶–❹ Break Point 1–4 (контрольная точка 1–4)

Определяет четыре контрольных точки путем указания соответствующих номеров нот.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать контрольную точку прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] INFO и нажав нужную клавишу на клавиатуре. См. «Основные операции» на стр. 37.

ПРИМЕЧАНИЕ Контрольные точки с 1 по 4 автоматически упорядочиваются на клавиатуре в порядке возрастания.

### ❺–❽ Offset 1–4 (смещение 1–4)

Определяет значение смещения для параметра Cutoff Frequency (частота среза) в каждой контрольной точке.

**Допустимые значения:** -128 – +0 – +127

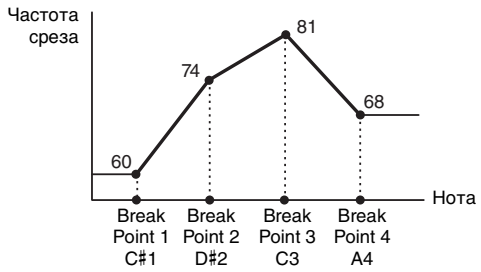
ПРИМЕЧАНИЕ Независимо от величины этих смещений, значение среза устанавливается в диапазоне допустимых значений Cutoff (0 – 127).

ПРИМЕЧАНИЕ Любая нота, проигрываемая ниже контрольной точки 1 вызывает настройку параметра Break Point 1 Level (уровень контрольной точки 1). Аналогично, любая нота, проигрываемая выше ноты контрольной точки 4 вызывает настройку параметра Break Point 4 Level (уровень контрольной точки 4).

### Пример калибровки фильтра

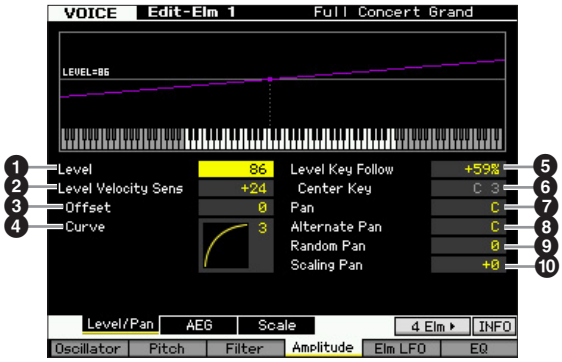
Лучше всего можно понять процедуру калибровки фильтра на примере. В приведенном ниже примере базовое значение частоты среза равно 64, и различные значения Offset (смещение) в выбранной контрольной точке соответственно изменяют это базовое значение. Конкретные изменения частоты среза показаны на приведенной ниже схеме. Частота среза изменяется линейно между соседними контрольными точками, как показано на рисунке.

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| Break Point | C♯1 | D♯2 | C3 | A4 |
| Offset | -4 | +10 | +17 | +4 |




# Параметры выходного уровня–[F4] Amplitude (амплитуда)

## Параметры уровня и панорамы – [SF1] Level/Pan (уровень/панорама)




### ❶ Level (уровень)*

Определяет уровень выходного сигнала для элемента.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❷ Level Velocity Sens (чувствительность уровня к показателю силы нажатия)*

Определяет, как уровень выходного сигнала элемента реагирует показатель силы нажатия. Положительные значения вызывают повышение уровня выходного сигнала при более энергичной игре на клавиатуре. При значении 0 уровень выходного сигнала не изменяется. Отрицательные значения вызывают повышение уровня выходного сигнала при более мягкой игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❸ Level Velocity Sens Offset (смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия)

Повышает или понижает уровень, определенный параметром чувствительности уровня к показателю силы нажатия (❷). При значении 64 используются исходные значения параметра Level Velocity Sensitivity (❷). При значениях выше 64 повышается уровень, определенный параметром Level Velocity Sensitivity (❷). При значениях ниже 64 уровень снижается.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❹ Level Velocity Sens Curve (кривая чувствительности уровня к показателю силы нажатия)*

Пять кривых определяют, какой фактический показатель силы нажатия генерируется в соответствии с силой нажатия клавиш при проигрывании нот на клавиатуре. Выбранная кривая указывается графиком на экране.

**Допустимые значения:** Curve 0–4 (кривая 0–4)

### ❺ Level Key Follow (уровень для смежных клавиш)

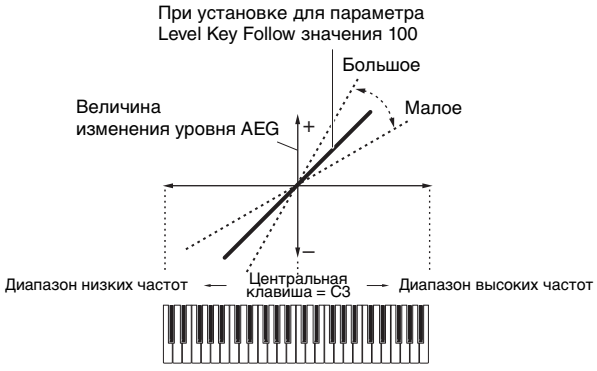
Определяет степень влияния нот (в частности, позиции нот или диапазона октав) на уровень амплитуды (заданный выше) для выбранного элемента, при этом C3 считается базовой высотой звука. Положительные значения снижают уровень выходного сигнала для низких нот и повышают для высоких нот. Отрицательные значения вызывают противоположный эффект.

**Допустимые значения:** -200% – +0% – +200%

### ❻ Center Key (центральная клавиша) (только индикация)

Параметр указывает, что центральной клавишей для описанного выше параметра Level Key Follow (❺) является C3. Учтите, что этот параметр служит только для индикации, его значение изменить невозможно.

Level Key Follow и Center Key




### ❼ Pan (панорама)*

Регулирует стереопозицию панорамирования звука.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

### ❽ Alternate Pan (альтернативная панорама)

Определяет величину, на которую звук альтернативно панорамируется влево или вправо при каждом нажатии ноты, при этом предполагается, что позиция панорамы (направленность панорамы звучания) расположена по центру. Высокие значения увеличивают ширину диапазона панорамы.

**Допустимые значения:** L64 – C – R63

### ❾ Random Pan (случайная панорама)

Определяет величину, на которую звук для клавиши выбранного элемента панорамируется влево или вправо случайным образом при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan (панорама) (см. выше) используется как центральная позиция панорамирования.

**Допустимые значения:** 0–127

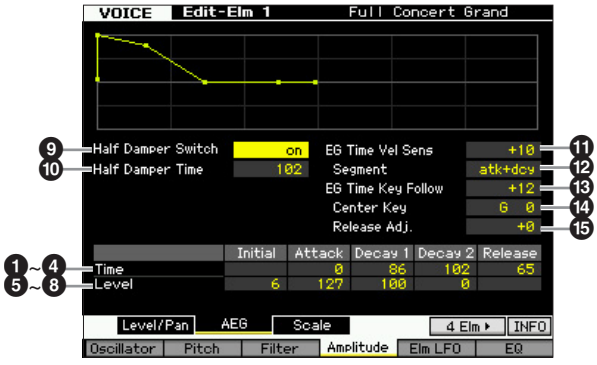
### ❿ Scaling Pan (масштабирование панорамы)

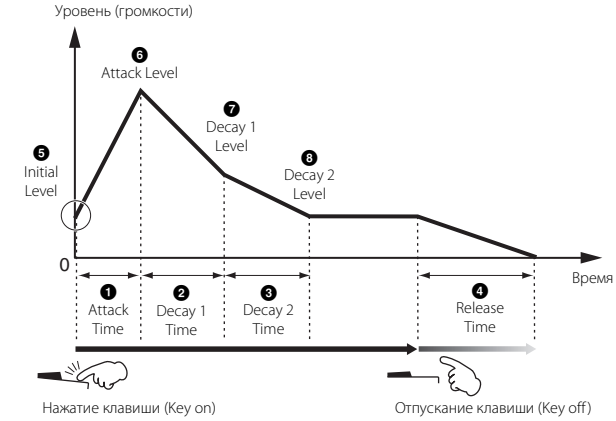
Определяет степень влияния нот (в частности, позиции нот или диапазона октав) на описанную выше позицию панорамирования с перемещением ее влево или вправо для выбранного элемента. Нота C3 в главной настройке Pan (панорама) (см. выше) используется в качестве базовой позиции панорамирования. Положительные значения перемещают позицию панорамирования влево для низких нот и вправо для высоких нот. Отрицательные значения вызывают противоположный эффект.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

## Параметры генератора амплитудных огибающих–[SF2] AEG (генератор амплитудных огибающих)

На этом экране можно установить параметры генератора амплитудных огибающих. AEG используется для управления изменением громкости с момента начала звучания ноты до момента прекращения звучания.




## Time (время)*

Параметры Time позволяют установить время между пограничными точками для описанных ниже параметров уровня. Чем выше значение, тем продолжительнее время достижения следующего уровня.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❶ Attack Time (время атаки)

Определяет, насколько быстро звук достигает максимального уровня громкости после нажатия клавиши.

### ❷ Decay 1 Time (время затухания 1)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая с уровня Attack Level (уровень атаки) до уровня Decay 1 Level (уровень затухания 1).

### ❸ Decay 2 Time (время затухания 2)

Определяет, насколько быстро снижается огибающая с уровня Decay 1 Level (уровень затухания 1) до уровня Decay 2 Level (уровень затухания 2) (уровень сустейна).

### ❹ Release Time (время концевого затухания)

Определяет время полного затухания звука после отпускания клавиши.

## Level (уровень)

Параметры Level (уровень) позволяют установить величину для переходного процесса в каждый момент на основе уровня, определенного на экране Level/Pan (уровень/панорама) (стр. 79).

**Допустимые значения:** 0–127

### ❺ Initial Level (начальный уровень)

Определяет начальный уровень в момент нажатия ноты.

### ❻ Attack Level (уровень атаки)

Определяет максимальный уровень, достигаемый огибающей после нажатия ноты.

### ❼ Decay 1 Level (уровень затухания 1)

Определяет уровень, достигаемый огибающей с уровня атаки по истечении времени затухания 1.

### ❽ Decay 2 Level (уровень затухания 2)

Определяет уровень, который поддерживается во время удержания ноты нажатой.

### ❾ Half Damper Switch (переключатель полудемпфера)

При установке для параметра Half Damper Switch (Переключатель полудемпфера) значения «on» пользователь может производить эффект полудемпфера, аналогичный эффекту на реальном акустическом фортепиано, используя дополнительный ножной контроллер FC3, подключенный к гнезду FOOT SWITCH SUSTAIN на задней панели.

**Допустимые значения:** on, off

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если требуется воссоздать эффект полудемпфера, используя дополнительный ножной контроллер FC3, задайте для параметра Sustain Pedal (правая педаль) значение «FC3 (half on)» на экране Play Display (стр. 219) в служебном режиме Utility. Учтите, что эта настройка не нужна, когда управление функцией полудемпфера производится путем передачи сообщений Control Change (изменение управления), передаваемых из внешнего MIDI-устройства в этот инструмент.

### ❿ Half Damper Time (время полудемпфера)

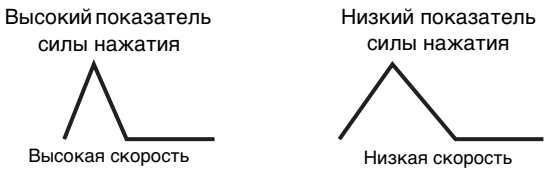
Определяет, насколько быстро полностью затухает звук после отпускания клавиши, когда удерживается нажаты ножной контроллер FC3 и для параметра Half Damper Switch (переключатель полудемпфера) (❾) установлено значение «on». После отпускания клавиши можно управлять временем затухания звука, изменяя положение ножного контроллера, когда для параметра Half Damper Time генератора амплитудных огибающих установлено максимальное значение затухания, а для параметра Release Time–минимальное значение затухания.
Когда отпускается педаль, время затухания после отпускания клавиши равно значению AEG Release Time (времени концевого затухания амплитуды генератора огибающих).
Можно создать эффект, подобный звучанию фортепиано, установив для параметра Release Time (время концевого затухания) небольшое значение, а для параметра Half Damper Time (время полудемпфера)–большое значение.
Такие настройки доступны, только когда для параметра Half Damper Switch (❾) установлено значение «on» и к задней панели подключен дополнительный ножной контроллер FC3.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓫ EG Time Velocity Sens (чувствительность времени EG к показателю силы нажатия)

Определяет, как меняется продолжительность переходного процесса (скорость) генератора амплитудных огибающих в зависимости от показателя силы нажатия клавиш.
При положительных значениях этого параметра высокие показатели силы нажатия вызывает высокую скорость переходного процесса AEG, а низкие показатели–низкую скорость, как показано ниже. При отрицательных значениях этого параметра высокие показатели силы нажатия вызывает низкую скорость переходного процесса AEG, а низкие показатели–высокую скорость. При значении 0 скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих не меняется в зависимости от быстродействия.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63




### ⓬ EG Time Velocity Sens Segment (сегмент чувствительности времени EG к показателю силы нажатия)

Определяет часть генератора амплитудных огибающих, на которую влияет параметр EG Time Velocity Sensitivity (чувствительность времени EG к показателю силы нажатия) (⓫).

**Допустимые значения:** attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки.

atk+dcy
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки и время затухания 1.

decay
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время затухания.

atk+rls
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет на время атаки и время концевого затухания.

all
Значение параметра EG Time Velocity Sensitivity влияет все параметры времени генератора амплитудных огибающих.

### ⓭ EG Time Key Follow (временные параметры EG для смежных клавиш)

Определяет степень влияния нот (в частности, позиции нот или диапазона октав) влияют параметры времени генератора амплитудных огибающих для выбранного элемента. При положительных значениях этого параметра высокое ноты вызывают высокую скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкие ноты–низкую скорость. При отрицательных значениях этого параметра высокое быстродействие вызывает низкую скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих, а низкое–высокую скорость. При значении 0 скорость переходного процесса генератора амплитудных огибающих не меняется в зависимости от нажатой ноты.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

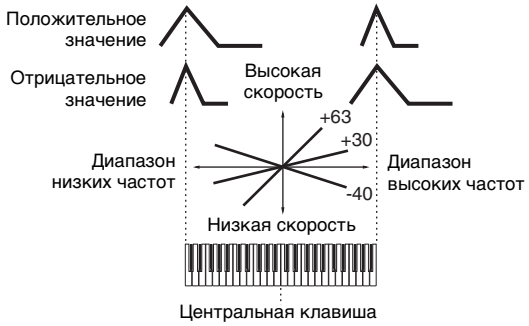
### ⓮ Center Key (центральная клавиша)

Определяет центральную ноту или высоту звука для параметра EG Time Key Follow (⓭). При проигрывании центральной клавиши поведение генератора амплитудных огибающих соответствует фактическим настройкам.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

EG Time Key Follow и Center Key



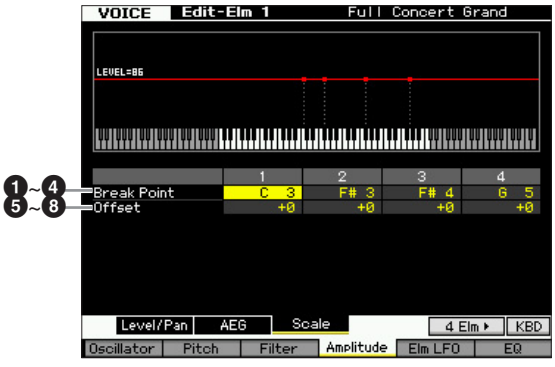

### ⓯ Release Adj. (регулировка чувствительности временных параметров EG для смежных клавиш к концевому затуханию)

Определяет чувствительность параметра EG Time Key Follow Sensitivity к концевому затуханию генератора огибающих. При значении +63 параметр EG Time Key Follow Sensitivity будет установлен в значение затухания 1 или затухания 2. Чем ниже значение, тем ниже чувствительность. При значении -64 не оказывает воздействия на EG Time Key Follow Sensitivity.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

## Параметры калибровки амплитуды–[SF3] Scale (калибровка)

Калибровка амплитуды служит для управления амплитудой выходного уровня в соответствии с положением нот на клавиатуре. Можно разделить всю клавиатуру четырьмя контрольными точками, и назначить для них разные значения смещений амплитуды.



### ❶–❹ Break Point 1–4 (контрольная точка 1–4)

Определяет четыре контрольных точки путем указания соответствующих номеров нот.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать контрольную точку прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. См. «Основные операции» на стр. 37.

ПРИМЕЧАНИЕ Контрольные точки с 1 по 4 автоматически упорядочиваются на клавиатуре в порядке возрастания.

### ❺–❽ Offset 1–4 (смещение 1–4)

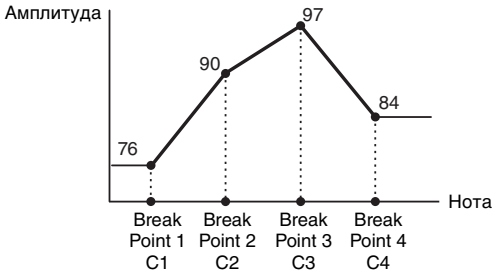
Определяет значение смещения для уровня в каждой контрольной точке.

**Допустимые значения:** -128 – +0 – +127

#### Пример калибровки амплитуды

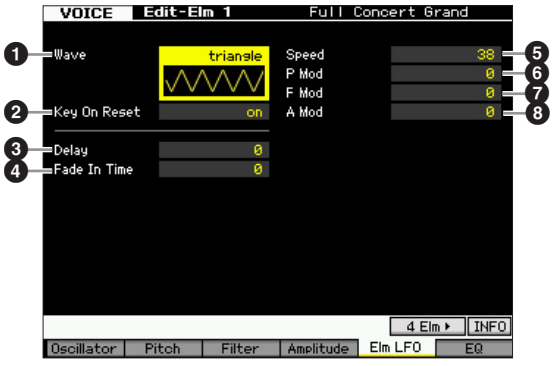
Лучше всего можно понять процедуру калибровки амплитуды на примере. В приведенном ниже примере базовое значение амплитуды (уровня громкости) для выбранного элемента равно 80, и различные значения Offset (смещение) в выбранной контрольной точке соответственно изменяют базовое значение. Конкретные изменения амплитуды показаны на приведенной ниже схеме. Амплитуда изменяется линейно между соседними контрольными точками, как показано на рисунке.

| | 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|
| Break Point | C1 | C2 | C3 | C4 |
| Offset | -4 | +10 | +17 | +4 |




## Модуляция тембра–[F5] Elm LFO (низкочастотный осциллятор элемента)

На этом экране содержатся удобные элементы управления низкочастотным осциллятором для любого отдельного элемента. Низкочастотный осциллятор (LFO) может использоваться для создания вибрато, вау, тремоло и других специальных эффектов путем его применения для параметров высоты звука, фильтра или амплитуды.




### ❶ Wave (волновые данные)

Служит для выбора волны и определения того, как волновая форма LFO модулирует звук.

**Допустимые значения:** saw, triangle, square

### ❷ Key On Reset (перезагрузка при нажатии клавиши)

Определяет, выполняется ли перезагрузка LFO каждый раз при нажатии клавиши.

**Допустимые значения:** off, on

off
LFO отрабатывает циклически без синхронизации с нажатием клавиш. Нажатие клавиши запускает LFO в любой фазе, которой LFO находится в этот момент.

on
LFO выполняет перезагрузку при каждой проигрываемой ноте и запускает волну в фазе, определенной значением параметра Phase (фаза) (см. выше).

### ❸ Delay (задержка)

Определяет время задержки между нажатием ноты на клавиатуре и отработкой LFO. Чем выше значение, тем больше время задержки.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❹ Fade In Time (время усиления)

Определяет время постепенного усиления эффекта LFO по истечении времени задержки. Чем выше значение, тем меленнее усиление. Если установлено значение 0, эффект LFO не усиливается и достигает максимального уровня незамедлительно по истечении времени задержки.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❺ Speed (скорость)

Определяет скорость волновых данных LFO. Чем выше значение, тем выше скорость LFO.

**Допустимые значения:** 0–63

### ❻ P Mod (глубина модуляции высоты звука)

Тонко определяет величину (глубину), с которой волновая форма LFO изменяет (модулирует) высоту звука. Чем болше значение параметра, тем больше глубина управления.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❼ F Mod (глубина модуляции фильтра)

Тонко определяет величину (глубину), с которой волновая форма LFO изменяет (модулирует) частоту среза фильтр. Чем больше значение параметра, тем больше глубина управления.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❽ A Mod (глубина амплитудной модуляции)

Тонко определяет величину (глубину), с которой волновая форма LFO изменяет (модулирует) амплитуду или громкоть звука. Чем больше значение параметра, тем больше глубина управления.

**Допустимые значения:** 0–127

# Параметры эквалайзера (EQ)–[F6] EQ

На этом экране можно установить параметры эквалайзера (EQ) для каждого элемента.

### ❶ Type (тип)

Определяет тип эквалайзера. В зависимости от выбранного типа доступен ряд параметров и значений.

**Допустимые значения:**

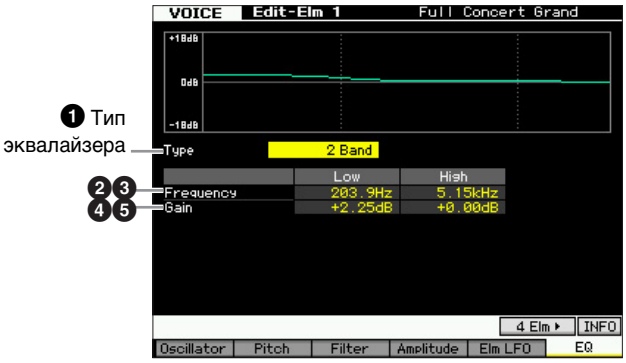
2 Band, PEQ
См. ниже.

Boost 6, Boost 12, Boost 18
Усиление всей полосы частот для выбранного элемента на +6 дБ, +12 дБ и +18 дБ соответственно.

thru
При этом значении сигнал обходит эквалайзеры и не подвергается воздействию.

## При установке для параметра EQ Type (тип эквалайзера) значения «2 Band»

Это «ступенчатый» эквалайзер, сочетающий отдельные высокочастотную и низкочастотную полосы.




### ❷ Low Frequency (низкая частота)

Определяет стандартную частоту низкочастотной полосы эквалайзера.

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

### ❸ High Frequency (высокая частота)

Определяет стандартную частоту высокочастотной полосы эквалайзера.

**Допустимые значения:** 503,8 Гц–10,1 кГц

### ❹ Low Gain (усиление низкочастотной полосы)

Величина, на которую сигналы с частотой ниже Low Frequency (❷) будут усиливаться/ослабляться.

**Допустимые значения:** -12,00 дБ – +0,00 дБ – +12,00 дБ

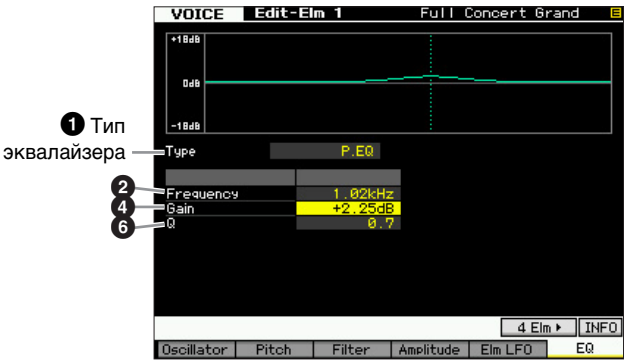
### ❺ High Gain (усиление высокочастотной полосы)

Величина, на которую сигналы с частотой выше High Frequency (❸) будут усиливаться/ослабляться.

**Допустимые значения:** -12,00 дБ – +0,00 дБ – +12,00 дБ

## При установке для параметра EQ Type (тип эквалайзера) значения «PEQ»

Параметрический эквалайзер для одной полосы, используемой для ослабления или усиления уровня сигнала в области заданной частоты. Этот тип поддерживает 32 различных значений параметра «Q», определяющего ширину полосы частот эквалайзера.




### ❷ Low Frequency (низкая частота)

Определяет центральную частоту.

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

### ❹ Low Gain (усиление низкочастотной полосы)

Величина, на которую сигналы с частотой ниже Low Frequency (❷) будут усиливаться/ослабляться.

**Допустимые значения:** -12,00 дБ – +0,00 дБ – +12,00 дБ

### ❻ Q (ширина частотного диапазона)

Определяет Q (ширину частотного диапазона) для полосы частот. Чем ниже значение, тем шире частотный диапазон. Чем выше значение, тем меньше частотный диапазон.

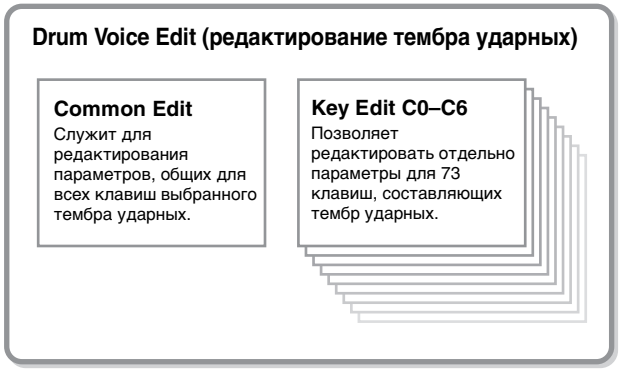
**Допустимые значения:** 0,7–10,3

# Редактирование тембра ударных

Редактирование представляет собой процесс создания тембра путем изменения параметров, определяющих характеристики тембра. Редактирование возможно в режиме редактирования тембра Voice Edit, являющимся вложенным режимом режима тембра Voice. В этом разделе описаны процедуры редактирования Drum Voice (тембра ударных). Для переход к редактированию тембра ударных сначала перейдите в режим тембра Voice, затем выберите тембр ударных и нажмите кнопку [EDIT].

## Common Edit (редактирование общих параметров) и Key Edit (редактирование клавиш)

Каждый тембр ударных содержит до 73 клавиш ударных, назначенных для нот на клавиатуре (C0–C6). Предусмотрено два типа экранов редактирования тембра ударных: Common Edit (редактирование общих параметров) для редактирования настроек, общих для всех клавиш; и Key Edit (редактирование клавиш) для редактирования отдельных клавиш.




## Процедура редактирования тембров ударных

**1 Нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим воспроизведения тембра Voice Play.**

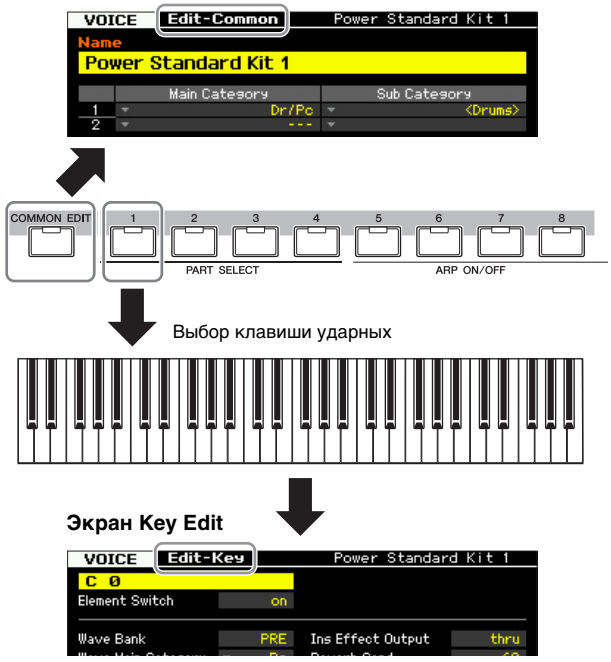
Выберите тембр ударных для редактирования.

**2 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода к редактированию тембра.**

**3 Вызовите нужный экран редактирования–Common Edit или Key Edit.**

Для вызова экрана Common Edit нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для вызова экрана Key Edit нажмите цифровую кнопку [1]. При редактировании клавиш ударных нажмите клавишу, которой требуется назначить звук нужного ударного инструмента.

Экран Common Edit




**4 Вызовите нужный экран.**

Используйте меню вкладок (соответствующее кнопкам [F1]–[F6] и [SF1]–[SF5]) для поиска требуемого экрана. Каждое меню вкладок для кнопок [F1]–[F6] содержит подменю, которым соответствуют кнопки [SF1]–[SF5] под дисплеем.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Нажимая кнопку [SF6], можно использовать разные функции, например экран Information (информация), ввод символов (стр. 37), функцию цифровых кнопок (стр. 36) и отображение списка/выбор в списке (стр. 37). Вызываемая при нажатии кнопки [SF6] функция зависит от выбранного параметра, на котором находится курсор.

**5 Переместите курсор на нужный параметр.**

**6 Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и диск данных.**

**7 В случае необходимости повторно выполните шаги 3–6.**

**8 Введите нужное название для редактируемого тембра.**

Используйте экран Name (название) (стр. 55) при редактировании общих параметров тембра.

**9 Сохраните отредактированный тембр.**

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Store (сохранение) (стр. 54), затем охраните отредактированный тембр.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Отредактированный тембр будет потерян при выборе другого тембра или при отключении питания. Не забудьте сохранить данные тембра во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого тембра или выключение питания.**
- **Поскольку пользовательская память, в которой храниться тембр, является флэш-памятью, отредактированный тембр не будет стерт даже при отключении питания. Не требуется заботиться о потере сохраненных данных.**

**Однако при выполнении операции сохранения тембра будут перезаписаны данные тембра, уже хранящиеся в тембре с номером назначения. По этой причине всегда следует выполнять резервное копирование важных данных на отдельное USB-устройство хранения данных или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF (стр. 241) через сеть.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** При редактировании тембра ударных также доступны другие удобные функции. Подробнее см. на стр. 54.

# Общие параметры для редактирования

**[VOICE] → выбор тембра ударных → [EDIT] → [COMMON EDIT]**

Экран Common Edit (редактирование общих параметров) служит для редактирования параметров, общих для всех клавиш ударных выбранного тембра ударных.

## Общие настройки для выбранного тембра–[F1] General (общие настройки)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры на экране Common Edit для тембра ударных в основном такие же, как параметры для обычного тембра. Однако некоторые параметры, имеющие такие же названия, как параметры обычного тембра, недоступны для тембра ударных.

### Присвоение названия выбранному тембру–[SF1] Name (название)

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 55.

### Параметры режима воспроизведения, например Micro Tuning и Mono/Poly–[SF2] Play Mode (режим воспроизведения)

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 55.

### Прочие параметры–[SF3] Other (прочие)

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 57.

## Настройки арпеджио–[F2] ARP Main (главный экран арпеджио)

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 58.

## Настройки арпеджио–[F3] ARP Other (прочие параметры арпеджио)

Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия клавиш можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения арпеджио.
Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit (стр. 59) за исключением настройки параметра Fixed SD/BD.

### Fixed SD/BD (фиксированный малый/басовый барабан)

Этот параметр отображается только для тембров ударных. При включении этого параметра («on») C1 будет использоваться как нота малого барабана, а D1–как нота басового барабана при воспроизведении арпеджио.
Хотя большинство тембров ударных назначают звук малого барабана для C1 и звук басового барабана для D1, определенные наборы ударных назначают эти звуки другим нотам дополнительно, и определенные типы арпеджио созданы с использованием этих нот (не являющихся C1 и D1). В связи с этим можно услышать неправильные звуки при выборе некоторых типов арпеджио и наборов ударных. Задание этого параметра может устранить такие проблемы.
Если почувствуете, что неправильно звучат малый и басовый барабаны, когда с помощью кнопок [SF1]–[SF5] меняется тип арпеджио, рекомендуется задать для этого параметра значение «on».

**Допустимые значения:** on, off

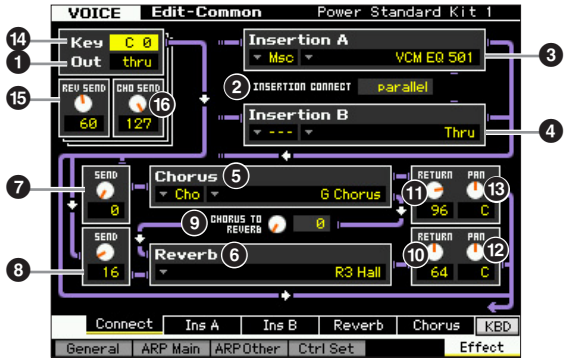
# Настройки контроллеров–[F4] Ctrl Set (настройка контроллеров)

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 61. Учтите, что параметр Element Switch (переключатель элемента) недоступен на экране Common Edit для тембра ударных.

# Параметры эффектов–[F6] Effect (эффект)

## Параметры подключения эффекта–[SF1] Connect (подключение)

Этот экран предоставляет удобные средства управления эффектами. Функции на этом экране в основном совпадают с функциями на экране Common Edit (стр. 64) для обычного тембра. Основным различием является то, что параметр Insertion Effect Out (выходной канал эффекта вставки) задается не для любого элемента, а для любой клавиши ударных. Кроме того, дополнительно доступны три параметра (⓮–⓰).




### ❶ Out (выходной канал эффекта вставки)

Определяет, какой эффект Insertion (A или B) используется для обработки каждой отдельной клавиши ударных. Параметры можно задать для каждой клавиши ударных. При задании для параметра INSERTION CONNECT (подключение вставки) (❷) значения «ins L», сигнал от каждой клавиши ударных выводится в Insertion L независимо от выполненной здесь настройки.

**Допустимые значения:** thru (сквозь), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Параметры ❷–⓭ такие же, как параметры на экране Connect (подключение) (стр. 64) в режиме редактирования обычного тембра.

### ⓮ Key (клавиша)

Определяет редактируемую клавишу ударных. Для любой клавиши ударных можно задать параметры Insertion Effect Out (выходной канал эффекта вставки) (❶), Key Reverb Send (передача реверберации для клавиши) (⓯) и Key Chorus Send (передача хоруса для клавиши) (⓰).

**Допустимые значения:** C0–C6

### ⓯ REV SEND (передача реверберации для клавиши)

Определяет уровень звукового сигнала клавиши ударных (проходящего сигнала), которой передается в эффект реверберации. Этот параметр доступен, только если для параметра Insertion Effect Out (выходной канал эффекта вставки) (❶) установлено значение «thru».

**Допустимые значения:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда для параметра Insertion Effect Out (❶) установлено значение «Ins A» или «Ins B», можно определить уровень звукового сигнала клавиши ударных (выходного сигнала из эффекта Insertion A или B), который передается в эффект реверберации, задав значение параметра Insertion Reverb Send (передача реверберации для вставки), указываемого только в этом случае.

### ⓰ CHO SEND (передача хоруса для клавиши)

Определяет уровень звукового сигнала клавиши ударных (проходящего сигнала), который передается в эффект хоруса. Этот параметр доступен, только если для параметра Insertion Effect Out (выходной канал эффекта вставки) (❶) установлено значение «thru».

**Допустимые значения:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда для параметра Insertion Effect Out (❶) установлено значение «Ins A» или «Ins B», можно определить уровень звукового сигнала клавиши ударных (выходного сигнала из эффекта Insertion A или B), который передается в эффект хоруса, задав значение параметра Insertion Chorus Send (передача хоруса для вставки), указываемого только в этом случае.

## Настройки параметров эффектов–[SF2] Ins A–[SF5] Chorus

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 66.

# Параметры Key Edit (редактирования клавиш)

**[VOICE] → выбор тембра ударных → [EDIT] → выбор клавиши**

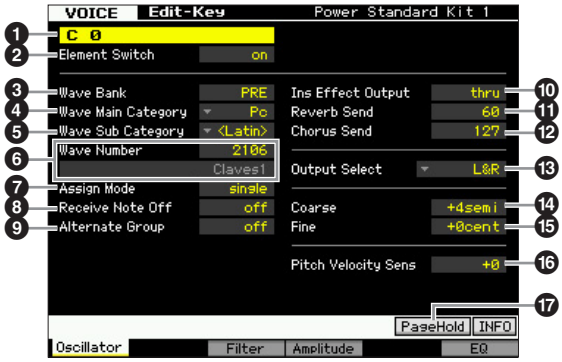
Если нужно отредактировать звуки, создающие тембр, и основные параметры, определяющие характеристики звука, также как Oscillator (осциллятор), Pitch (высота звука), Filter (фильтр), Amplitude (амплитуда) и EG (генератор огибающих), зарузите экран Key Edit (редактирование клавиш).

### О пометках звездочками (*)

Для пользователей, которые незнакомы с редактированием тембров и могут быть смущены большим количеством параметров, самые основные и простые для понимания параметры в этом разделе помечены звездочками. Новичкам рекомендуется сначала попробовать работу с этими параметрами.

## Задание волновых данных и нотного диапазона для клавиши–[F1] Oscillator (осциллятор)

Этот экран позволяет задать волновую форму и нотный диапазон для выбранной клавиши.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Клавиша*

Определяет редактируемую клавишу ударных. Нажав эту ноту, можно выбрать нужный перкуссионный инструмент.

**Допустимые значения:** C0–C6

### ❷ Element Switch (переключатель элемента)*

Переключатель клавиши определяет, используется ли выбранная в настоящий момент клавиша. При установке значения «off», редактируемая в настоящий момент клавиша не звучит.

**Допустимые значения:** off (неактивное), on (активное)

### ❸ Wave Bank (банк волновых форм)*

Определяет банк волновых форм, назначенный для клавиши ударных. Для этого параметра предусмотрена возможность выбора одного из значений: PRE, USR, FL1 и FL2.
PRE (встроенный банк) содержит встроенные волновые формы, тогда как банки USR (пользовательский банк), FL1 (банк, хранящийся на дополнительном модуле расширения флэш-памяти в слоте 1) и FL2 (банк, хранящийся на дополнительном модуле расширения флэш-памяти в слоте) содержат пользовательские волновые формы, созданные на базе сэмплов, записанных в режиме Sampling (сэмплирование). FL1 и FL2 доступны только при установке дополнительного модуля расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M.

**Допустимые значения:** PRE, USR, FL1, FL2

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о волновых формах см. описание режима сэмплирования на стр. 119.

### ❹ Wave Main Category (главная категория волновых форм)*

### ❺ Wave Sub Category (подкатегория волновых форм)*

С целью упрощения поиска волновых форм (❻) задайте эти параметры перед выбором номера волновой формы. Встроенные волновые формы распределены по главным категориям и подкатегориям. В разных главных категориях различное количество подкатегорий.

### ❻ Wave Number (номер волновой формы)*

Определяет волновую форму, назначаемую для клавиши ударных путем выбора категории волновой формы и номера. Полный перечень волновых форм во встроенном банке см. в списке волновых форм в документе «Перечень данных».

### ❼ Assign Mode (режим назначения)*

При установке «single» предотвращается двойное воспроизведение одной и той же ноты. Этот параметр может быть полезным в случае почти одновременного поступления двух или нескольких экземпляров одинаковых нот или при поступлении ноты без соответствующего сообщения «Note Off». При значении «multi» воспроизводится каждый экземпляр одинаковой ноты. Обычно следует задавать значение «multi», особенно для звуков тамбурина и тарелок, чтоб они звучали до полного затухания при многократном проигрывании. Учтите, что при установке значения «multi» сокращаются ресурсы полифонии, что может вызвать срезание звуковых сигналов.

**Допустимые значения:** single, multi

**single**
Если для этого параметра установлено значение «single» и во внутренний тон-генератор дважды передается воспроизведение одинаковой ноты, воспроизведение первой ноты прекращается, затем звучит следующая нота.

**multi**
Если для этого параметра установлено значение «multi» и во внутренний тон-генератор дважды передается воспроизведение одинаковой ноты, все ноты звучат одновременно.

### ❽ Receive Note Off (поступление сообщения Note Off)

Определяет, будут ли на выбранную клавишу ударных воздействовать MIDI-сообщения Note Off (нота выключена). Следует установить значение «on», когда выбранная клавиша ударных имеет сустейн–незатухающее звучание (как тремоло малого барабана), в этом случае можно остановить звучание, отпустив ноту.

**Допустимые значения:** off, on

### ❾ Alternate Group (альтернативная группа)*

Определяет альтернативную группу, которой назначается клавиша. На реальной ударной установке некоторые звуки ударных физически не могут воспроизводиться одновременно, например, звуки от открытого и закрытого хай-хета. Можно предотвратить одновременное воспроизведение клавиш, назначив для них одинаковую альтернативную группу. Можно определить до 127 альтернативных групп. Значение «off» позволяет воспроизводить звуки одновременно.

**Допустимые значения:** off, 1–127

### ❿ Ins Effect Output (выходной канал эффекта вставки)

Определяет, какой эффект Insertion (A или B) используется для обработки каждой отдельной клавиши ударных. Этот параметр такой же, как Ins Effect Output на экране Connect (подключение) (стр. 64) при редактировании общих параметров тембра. Выполненная здесь настройка также автоматически изменяет настройку того параметра.
При установке для параметра INSERTION CONNECT значения «ins L» на экране Connect (подключение), блок Insertion L используется ля обработки любой отдельной клавиши ударных даже при выборе «ins A» или «ins B».

**Допустимые значения:** thru (через), ins A (эффект вставки A), ins B (эффект вставки B)

### ⓫ Reverb Send (передача реверберации)*

Определяет уровень звукового сигнала клавиши ударных (проходящего сигнала), которой передается в эффект реверберации. Этот параметр доступен, только когда для описанного выше параметра Insertion Effect Output (выходной канал эффекта вставки) установлено значение «thru». Выполненная здесь настройка этого параметра будет применяться к таким же параметрам на экране Connect (подключение) (стр. 64) при редактировании общих параметров тембра.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓬ Chorus Send (передача хоруса)*

Определяет уровень звукового сигнала клавиши ударных (проходящего сигнала), который передается в эффект хоруса. Этот параметр доступен, только когда для описанного выше параметра Insertion Effect Output (выходной канал эффекта вставки) установлено значение «thru». Выполненная здесь настройка этого параметра будет применяться к таким же параметрам на экране Connect (подключение) (стр. 64) при редактировании общих параметров тембра.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓭ Output Select (выбор выхода)

Определяет специальные выходные каналы для сигнала отдельной клавиши ударных. Можно назначить для звукового сигнала каждой клавиши ударных вывод из отдельного выходного аппаратного гнезда на задней панели. Этот параметр полезен при применении подключенного внешнего эффекта для конкретного ударного инструмента. Этот параметр доступен, только если для параметра Insertion Effect Output (выходной канал эффекта вставки) (⓾) установлено значение «thru».

**Допустимые значения:** См. следующую таблицу.

| ЖК-дисплей | Выходные гнезда | Стерео/моно |
|---|---|---|
| L&R | OUTPUT L и R | Стерео |
| asL&R | ASSIGNABLE OUTPUT L и R | Стерео |
| FW1&2 | FW OUTPUT 1 и 2 | Стерео (1: L, 2: R) |
| FW3&4 | FW OUTPUT 3 и 4 | Стерео (3: L, 4: R) |
| FW5&6 | FW OUTPUT 5 и 6 | Стерео (5: L, 6: R) |
| FW7&8 | FW OUTPUT 7 и 8 | Стерео (7: L, 8: R) |
| FW9&10 | FW OUTPUT 9 и 10 | Стерео (9: L, 10: R) |
| FW11&12 | FW OUTPUT 11 и 12 | Стерео (11: L, 12: R) |
| FW13&14 | FW OUTPUT 13 и 14 | Стерео (13: L, 14: R) |
| asL | ASSIGNABLE OUTPUT L | Моно |
| asR | ASSIGNABLE OUTPUT R | Моно |
| FW1 | FW OUTPUT 1 | Моно |
| : | : | : |
| FW14 | FW OUTPUT 14 | Моно |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры FW (FW1–14) доступны только при установке дополнительного ножного контроллера FW16E.

### ⓮ Coarse (грубая подстройка высоты звука)*

Определяет высоту звука для каждой клавиши ударных в полутонах.

**Допустимые значения:** -48 полутонов – +0 полутонов – +48 полутонов

### ⓯ Fine (тонкая подстройка высоты звука)*

Определяет высоту звука для каждой клавиши ударных в центах.

**Допустимые значения:** -64 центов – +0 центов – +63 центов

### ⓰ Pitch Velocity Sens (чувствительность высоты звука к показателю силы нажатия)

Определяет реакцию высоты звука клавиши ударных на показатель силы нажатия. Положительные значения вызывают повышение высоты звука при более энергичной игре на клавиатуре. При значении 0 высота звука не изменяется. Отрицательные значения вызывают повышение высоты звука при более мягкой игре на клавиатуре.

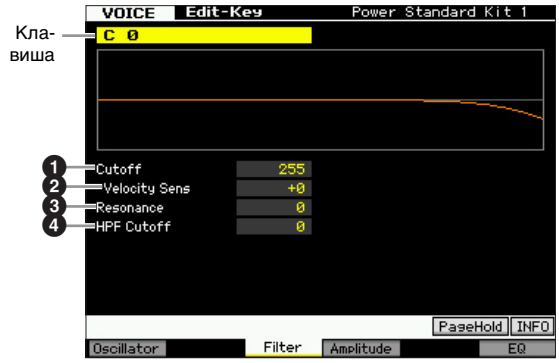
**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓱ [SF5] PageHold (удержание страницы)

Обычно при редактировании тембра ударных нажатие ноты на клавиатуре автоматически приводит к смене редактируемой клавиши (инструмента). При включенной клавише [SF5] PageHold продолжается обслуживание редактируемой клавиши (инструмента) даже при нажатии другой ноты на клавиатуре. Это позволяет редактировать параметры определенной клавиши, регулируя баланс уровня между редактируемой клавишей и другими клавишами.

# Регулировка яркости с помощью фильтра–[F3] Filter (фильтр)

Каждая клавиша ударных имеет собственный независимый фильтр низких частот и фильтр высоких частот. Можно отрегулировать тональные характеристики каждого звука ударных, задав значения параметров Cutoff Frequency (частота среза) и Resonance (резонанс).




### ❶ Cutoff (частота среза)*

Повышает или понижает частоту среза фильтра низких частот для настройки яркости звука. Звук становится более ярким при повышении частоты среза и более тусклым или приглушенным при ее понижении.

**Допустимые значения:** 0–255

### ❷ Cutoff Velocity Sens (чувствительность частоты среза к показателю силы нажатия)*

Определяет, как частота среза реагирует на показатель силы нажатия при проигрывании нот. Положительные значения вызывают повышение частоты среза при более энергичной игре на клавиатуре. При значении 0 частота среза не изменяется в зависимости от показателя силы нажатия. Отрицательные значения вызывают повышение частоты среза при более мягкой игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❸ Resonance (резонанс)*

Определяет степень выразительности, которая в сочетании с частотой среза позволяет получить характерное звучание. Чем выше значение, тем более явным становится эффект.

**Допустимые значения:** 0–127

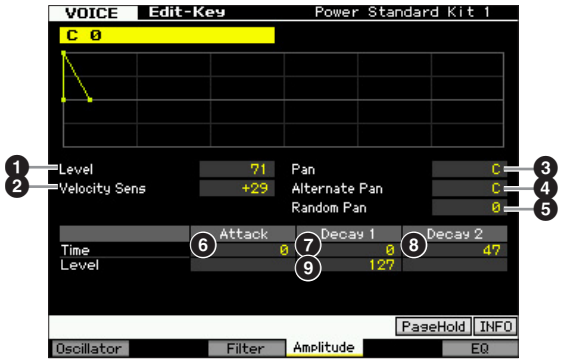
### ❹ HPF Cutoff (частота среза фильтра высоких частот)*

Определяет частоту среза для фильтра высоких частот.

**Допустимые значения:** 0–255

# Настройки амплитуды–[F4] Amplitude (амплитуда)

На следующих экранах можно задать различные параметры для выбранной клавиши ударных, такие как громкость, панорама и генератор амплитудных огибающих.




### ❶ Level (уровень)*

Определяет уровень выходного сигнала для клавиши ударных.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❷ Velocity Sens (чувствительность к показателю силы нажатия)*

Определяет реакцию выходного уровня клавиши ударных на показатель силы нажатия. Положительные значения взывают повышение уровня выходного сигнала при более энергичной игре на клавиатуре. При значении 0 уровень выходного сигнала не изменяется. Отрицательные значения вызывают повышение уровня выходного сигнала при более мягкой игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❸ Pan (панорама)*

Регулирует стереопозицию панорамирования звука.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

### ❹ Alternate Pan (альтернативная панорама)

Определяет величину, на которую звук альтернативно панорамируется влево или вправо при каждом нажатии ноты, при этом предполагается, что позиция панорамы (направленность панорамы звучания) расположена по центру. Высокие значения увеличивают ширину диапазона панорамы.

**Допустимые значения:** L64 – C – R63

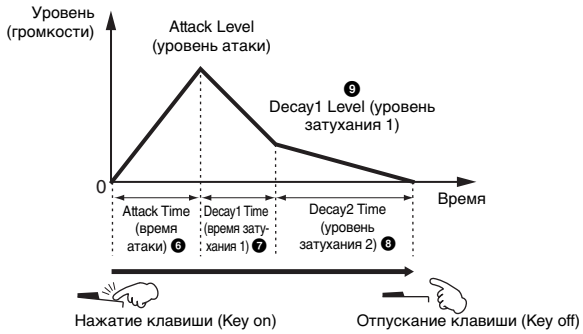
### ❺ Random Pan (случайная панорама)

Определяет величину, на которую звук для клавиши ударных панорамируется влево или вправо случайным образом при каждом нажатии ноты. Значение параметра Pan (панорама) (см. выше) используется как центральная позиция панорамирования.

**Допустимые значения:** 0–127

### Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих)

AEG (генератор амплитудных огибающих) используется для управления изменением громкости с момента начала звучания ноты до момента прекращения звучания.




### Time (время)*

Параметры Time позволяют установить время между пограничными точками для описанных ниже параметров уровня. Чем выше значение, тем продолжительнее время достижения следующего уровня.

**Допустимые значения:** 0–127 (0–126, удержание для Decay 2 Time)

### ❻ Attack Time (время атаки)

Определяет продолжительность переходного процесса для достижения звуком полной громкости (уровня атаки), когда нажимается нота.

### ❼ Decay 1 Time (время затухания 1)

Определяет продолжительность переходного процесса снижения громкости звука с уровня атаки до уровня затухания 1, когда нажимается нота.

### ❽ Decay 2 Time (время затухания 2)

Определяет продолжительность затухания звука с уровня затухания 1 после отпускания ноты.

### Level (уровень)*

Параметр Level позволяет задать уровень AEG.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❾ Decay 1 Level (уровень затухания 1)

Определяет уровень, достигаемый AEG с уровня атаки по истечении времени затухания 1.

## Параметры эквалайзера (EQ)–[F6] EQ

На этом экране можно установить параметры эквалайзера для каждой клавиши ударных.

Процедура аналогична выполняемой для обычного тембра на экране Common Edit. См. стр. 83.

# Voice Job (задание в режиме тембра)–удобные функции

При работе с заданием в режиме тембра предоставляется ряд удобных инструментов для систематизации и инициализации данных, которые могут использоваться при создании и архивировании тембров.

## Voice Job–основные операции

**1 В режиме тембра нажмите кнопку [JOB] для перехода к работе с заданием.**

**2 Нажмите одну из кнопок [F1]–[F4] для вызова нужного экрана Job (задание).**

**3 Переместите курсор на нужный параметр, затем введите его значение.**

Установите параметры для выполнения задания.

**4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены задания нажмите кнопку [DEC/NO].

**5 Для выполнения задания нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении выполнения задания появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается исходный экран.

**6 Нажмите кнопку [VOICE] для возврата к воспроизведению тембра.**

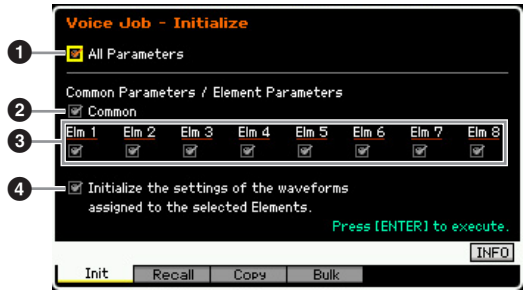
***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже в случае выполнения задания выбор другого тембра или выключение питания без сохранения приведет к стиранию данных тембра. Обязательно сохраните данные тембра во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого тембра или выключением питания.**

## Инициализация тембра–[F1] Init (инициализация)

Эта функция позволяет перезагрузить (инициализировать) все параметры тембра, установив для них значения по умолчанию. Кроме того, она позволяет пользователю выборочно инициализировать определенные параметры, такие как настройки Common (Общие), настройки для каждого элемента/клавиши ударных и т. п.
Эта функция чрезвычайно полезна при создании совершенно нового тембра с нуля.
Для инициализации доступны разные параметры в зависимости от выбранного в настоящий момент тембра (обычный/тембр ударных).

### При выборе обычного тембра Normal Voice:




**❶ All Parameters (все параметры)**

При установки флажка для этого параметра будут инициализироваться все параметры выбранного тембра.

**❷ Common Parameters (общие параметры)**

При установки флажка для этого параметра будут инициализироваться все параметры Common Edit (определяемые на экране редактирования общих параметров) выбранного тембра.

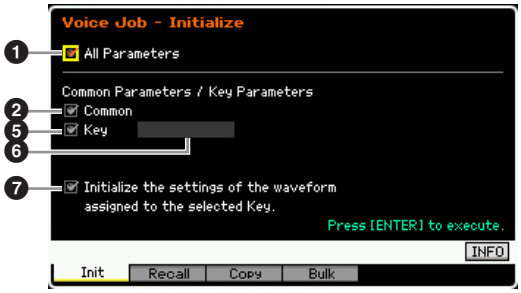
**❸ Element Parameters 1–8 (параметры элемента 1–8)**

При установки флажка для этого параметра будут инициализироваться все параметры Element Edit (определяемые на экране редактирования элементов) выбранного элемента.

**❹ Инициализация параметров волновых форм, назначенных для выбранных элементов.**

При установки флажка для этого параметра будут инициализироваться все параметры волновых форм выбранного элемента.

## При выборе тембра ударных Drum Voice:




### ❺ Key Parameters (параметры клавиш)

При установки флажка для этого параметра будут инициализироваться все параметры Key Edit (определяемые на экране редактирования клавиш) выбранной клавиши.

### ❻ Клавиша ударных

Определяет инициализируемую клавишу ударных.

**Допустимые значения:** C0–C6

### ❼ Инициализация параметров волновых форм, назначенных для выбранной клавиши.

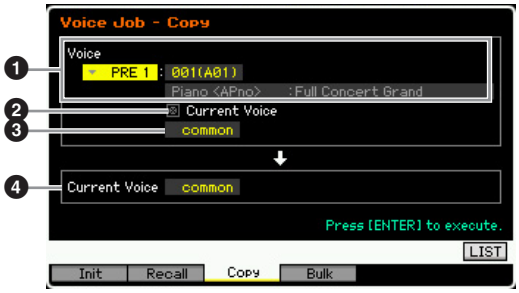
При установки флажка для этого параметра будут инициализироваться все параметры волновых форм выбранной клавиши ударных.

## Загрузка редактируемых данных – [F2] Recall (восстановление)

Если редактировался тембр, который не был сохранен перед переключением на другой тембр, отредактированные данные стираются. В этом случае можно использовать функцию Recall (восстановление) для восстановления параметров тембра с последними выполненными исправлениями.

## Копирование другого элемента тембра в текущий элемент–[F3] Copy (копирование)

В этом окне можно скопировать общие параметры и параметры элемента/клавиши ударных из любого тембра в редактируемый тембр. Это полезно при создании тембра, если в нем нужно использовать такие же значения параметров, как и в другом тембре. Если включен Current Voice (текущий тембр) (❷), можно скопировать значения параметров из одного элемента в другой элемент в одном и том же тембре.




### ❶ Тембр-источник

Банк или номер тембра, который будет копироваться. Доступны разные параметры в зависимости от выбранного в настоящий момент тембра (обычный/тембр ударных). Этот параметр невозможно установить, если для параметра Current Voice (❷) установлено значение «on».

### ❷ Current Voice (текущий тембр)

Если этот параметр включен, выбранный в настоящий момент тембр (редактируемый сейчас) выбирается как источник. Соответственно, можно скопировать значения параметров из одного элемента в другой элемент одного и того же тембра.

### ❸ Тип данных тембра-источника

Тип данных источника, включая номер элемента или клавишу ударных. Доступны разные параметры в зависимости от выбранного в настоящий момент тембра (обычный/тембр ударных).

**Допустимые значения:** common, element 1–8 (обычный тембр), key C9–C6 (тембр ударных)

### ❹ Тип данных тембра-адресата

Тип данных адресата, включая номер элемента или клавишу ударных. Доступны разные параметры в зависимости от выбранного в настоящий момент тембра (обычный/тембр ударных).

При задании для параметра типа данных тембра-источника (см. выше) значения «common» этот параметр имеет фиксированное значение «common».

**Допустимые значения:** common, element 1–8 (обычный тембр), key C9–C6 (тембр ударных)

## Передача данных тембра по MIDI-интерфейсу (загрузка массива данных)–[F4] Bulk (Bulk Dump)

Эта функция позволяет передать отредактированные настройки параметров выбранного в настоящий момент тембра в компьютер или другое MIDI-устройство для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для вызова функции Bulk Dump (загрузка массива данных).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для того чтобы выполнить функцию Bulk Dump, требуется установить правильный номер MIDI-устройства. Подробнее см. на стр. 228.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Массив данных содержит только MIDI-сообщения и не содержит волновых форм.

# Игра в режиме исполнения

Режим Performance (исполнение) применяется для выбора, воспроизведения и редактирования соответствующего исполнения. Исполнения могут создаваться максимально из четырех партий (тембров), выбранных на внутреннем тон-генераторе (партии 1–4). Performance Play (воспроизведение исполнения) является главным «порталом», загружаемым при переходе в режим исполнения, а также при выборе и воспроизведении исполнения. Кроме того, в этом режиме предусмотрена возможность редактирования некоторых параметров исполнения. Вызовите экран Performance Play (воспроизведение исполнения) для перехода в режим исполнения, просто нажав кнопку [PERFORM].

## Выбор исполнения

В инструменте MOTIF XF содержится 128 исполнений в каждом из пользовательских банков 1–4.

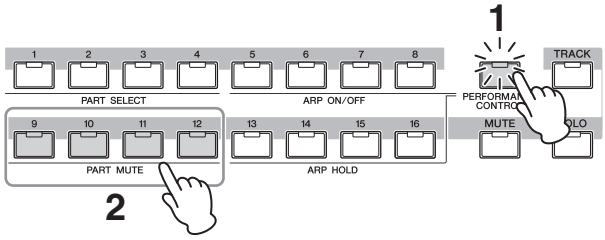
Выбор исполнения производится таким же образом, как и выбор тембра (см. стр. 44). Как и при воспроизведении в режиме тембра Voice, при воспроизведении в режиме исполнения Performance можно использовать функции Category Search (поиск категорий) и Favorite Category (категория избранного) (стр. 45). Учтите, что функция категорий в режиме исполнения не позволяет использовать кнопки банка/группы/цифровые кнопки.

## Включение и выключение партий

При воспроизведении исполнения можно в случае необходимости включить или выключить четыре партии текущего исполнения. Эта операция возможна после нажатия кнопки [PERFORM] для перехода к воспроизведению исполнения.

### Включение/выключение определенных партий (функция приглушения Mute)

Можно включить или выключить отдельную партию, используя функцию приглушения Mute.




**1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].**

Загорается индикатор PERFORMANCE CONTROL, указывая на возможность включения/выключения любой партии.

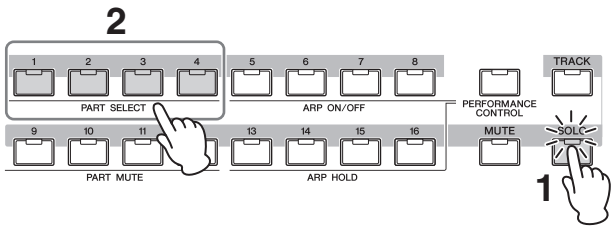
**2 Нажимайте цифровые кнопки [9]–[12].**

Индикатор нажатой кнопки гаснет и соответствующая партия приглушается.
Нажмите ту же кнопку снова, чтобы загорелся индикатор и было отменено применение функции приглушения к этой партии.
Можно включить или отключить несколько партий, нажав соответствующие этим партиям кнопки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Кроме того, партии можно приглушить, используя кнопки [MUTE] и [PART SELECT]. Нажмите кнопку [MUTE] (загорается индикатор), затем используйте соответствующие цифровые кнопки [1]–[4] для приглушения или отмены приглушения нужно партии.

### Воспроизведение соло конкретной партии

Функция Solo (соло) противоположна функции приглушения Mute и позволяет пользователю мгновенно перейти в режим сольного воспроизведения конкретной партии с приглушением всех остальных партий.




**1 Нажмите кнопку [SOLO].**

Загорается индикатор SOLO, указывая на включение функции Solo.

**2 Нажимайте любые цифровые кнопки [1]–[4].**

Индикатор нажатой кнопки мигает, и звучит только соответствующая партия.
Нажмите любую другую цифровую кнопу для смены солирующей партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выхода из режима приглушения Mute или соло Solo нажмите кнопку [TRACK] или [PERFORMANCE CONTROL].

## Использование функции арпеджио

Функция Arpeggio (арпеджио) позволяет автоматически включать образцы ритма, ритмические фигуры и фразы, использующие текущий тембр, простым проигрыванием нот на клавиатуре.
В режиме исполнения каждый из четырех типов арпеджио назначается для каждой из четырех партий. Это означает, что четыре типа арпеджио могут воспроизводиться одновременно. Попробуйте выбрать разные исполнения и проверить различные типы арпеджио.

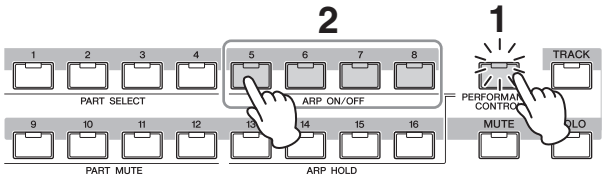
**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее об арпеджио см. на стр. 15.

### Применение функции арпеджио в режиме исполнения

Поскольку встроенные исполнения уже имеют предварительно назначенные для них типы арпеджио, можно воспроизвести арпеджио, выбрав нужное исполнение, включив кнопку [ARPEGGIO ON/OFF] и затем нажав любую ноту. Инструкции по использованию арпеджио в основном совпадают с инструкциями для режима тембра Voice.

## Включение/выключение воспроизведения арпеджио для каждой партии

Выполнив приведенную ниже процедуру, можно включить или выключить воспроизведения арпеджио для каждой партии в режиме исполнения.




### 1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

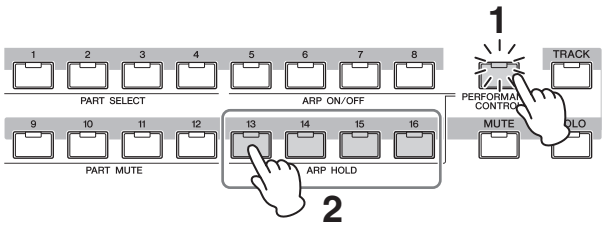
Загорается индикатор [PERFORMANCE CONTROL], указывая на возможность включения/выключения воспроизведения арпеджио для любой партии.

### 2 Нажатие кнопок [5]–[8] попеременно включает и выключает воспроизведение арпеджио для каждой партии.

Если какие-либо индикаторы [5]–[8] не горят, воспроизведение арпеджио для соответствующих партий приглушено.

## Включение/выключение параметра Arpeggio Hold (удержание арпеджио) для любой партии

Выполнив приведенную ниже процедуру, можно включить или выключить параметр удержания арпеджио Arpeggio Hold (стр. 112) для любой партии в режиме исполнения. Если для параметра удержания арпеджио установлено значение «on», воспроизведение арпеджио продолжается даже после отпускания ноты.




### 1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Загорается индикатор [PERFORMANCE CONTROL], указывая на возможность включения/выключения удержания арпеджио для любой партии.

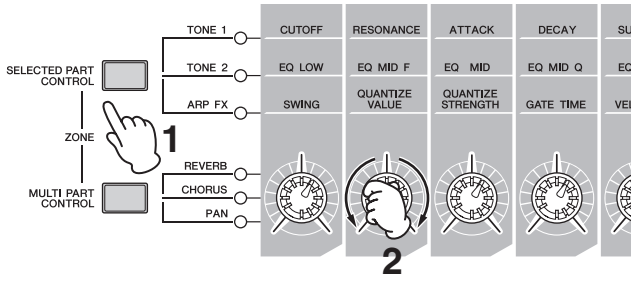
### 2 Нажатие кнопок [13]–[16] попеременно включает и выключает параметр удержания арпеджио для каждой партии.

Если какие-либо индикаторы [13]–[16] не горят, параметр удержания арпеджио для соответствующих партий выключен.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра удержания арпеджио значения «sync-off» на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 112) нажатие каждой из кнопок [13]–[16] переключает значение Arpeggio Hold: попеременно устанавливаются значение «on» и «sync-off».

# Использование регуляторов-ручек

Инструмент MOTIF XF оснащен мощными средствами управления исполнением–обширным набором работающих в режиме реального времени элементов управления, включающим регуляторы-ручки и регуляторы-ползунки. Они позволяют настроить различные параметры текущего исполнения, такие как глубина эффекта, характеристики атаки/затухания, звуковой оттенок и другие. Эти работающие в режиме реального времени элементы управления могут использоваться для изменения звука во время игры на клавиатуре или быстрого редактирования и настройки параметров исполнения. Для каждого регулятора-ручки можно назначить одну из шести функций, альтернативно выбираемых с помощью кнопки [SELECTED PART CONTROL] и кнопки [MULTI PART CONTROL].




### 1 Выберите функцию, которую следует назначить для ручек.

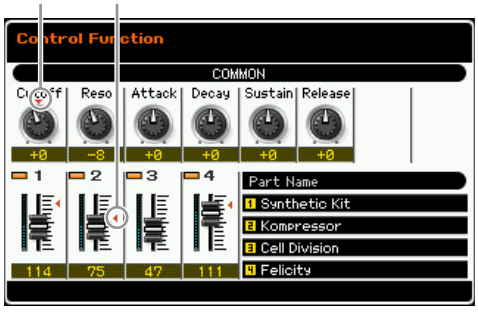
Несколько раз нажмите кнопку [SELECTED PART CONTROL] или кнопку [MULTI PART CONTROL] для выбора функции, назначаемой для ручек. При каждом нажатии кнопки по очереди загораются индикаторы функций в порядке убывания: TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (при нажатии [SELECTED PART CONTROL]) или REVERB → CHORUS → PAN (при нажатии [MULTI PART CONTROL]). Назначенные ручкам функции меняются в соответствии с состоянием индикаторов.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для проверки функций, назначенных для ручек в настоящий момент, вызовите окно Control Function (функции элементов правления), нажав кнопку [SELECTED PART CONTROL] или кнопку [MULTI PART CONTROL].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Удерживая нажатой кнопку [SELECTED PART CONTROL] несколько секунд, можно переключить индикатор с текущего на TONE 1. Аналогично, удерживая нажатой кнопку [MULTI PART CONTROL] несколько секунд, можно переключить индикатор с текущей кнопки на REVERB (реверберация).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Красная точка на графическом изображении ручки или ползунка указывает текущее значение, заданное для этого регулятора. Перемещение соответствующего регулятора не воздействует на звук, пока не будет достигнута та точка. При перемещении регулятора за эту точку красная точка исчезает, и дальнейшее перемещение регулятора воздействует на звук.

Красная точка (указывает текущее значение)



### 2 Измените звуковой оттенок.

При повороте этих ручек изменяются различные характеристики звукового сигнала или параметры тембра в реальном времени–во время игры.
Когда горит один из индикаторов TONE 1, TONE 2 или ARP FX, восемь ручек используются для регулировки функций, указанных на панели (таких же как в режиме тембра Voice). Подробнее см. на стр. 46.
Когда горит один из индикаторов REVERB, CHORUS или PAN для четырех левых ручек назначаются следующие функции.

| Горит индикатор | Функции четырех левых ручек |
|---|---|
| REVERB | Регулировка глубины реверберации для партий 1–4 |
| CHORUS | Регулировка глубины хоруса для партий 1–4 |
| PAN | Регулировка позиции панорамы для партий 1–4 |

**ПРИМЕЧАНИЕ** В случае появления индикатора [E] (редактирование) в правом верхнем углу экрана при использовании ручек для регулировки можно сохранить текущее исполнение (стр. 101) как новое пользовательское исполнение.

### Смена управляемой партии

Для смены партии, параметры которой регулируются ручками, выполните приведенную ниже процедуру.

**1 Включите индикатор [PERFORMANCE CONTROL], нажав кнопку [SELECTED PART CONTROL], чтобы вызвать отображение окна Control Function (функции элементов управления).**

**2 Выберите нужную партию, нажав кнопку [1]–[4] и кнопку [COMMON EDIT].**

При нажатии кнопки [COMMON EDIT] операции ручек за исключением ASSIGN 1 и ASSIGN 2 будут применяться ко всем четырем париям. При нажатии одной из кнопок [1]–[4] операции ручек будут применяться только для выбранной партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если окно Control Function (функции управления) не вызывается (с какого-либо экрана) и требуется сменить партию, нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL] (загорается индикатор), затем нажмите одну из кнопок [1]–[4] или [COMMON EDIT].

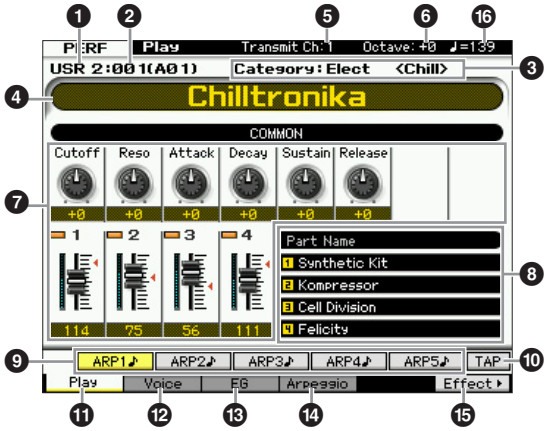
## Использование регуляторов-ползунков

Четыре крайних левых регулятора-ползунка служат для регулировки громкости каждой из четырех партий. Каждый из регуляторов 1–4 соответствует партии в таким же номером. На экране отображается состояние этих регуляторов.

## Экран Performance Play (воспроизведение исполнения)–[F1] Play (воспроизведение)

Экран Performance Play (воспроизведение исполнения) вызывается при нажатии кнопки [PERFORM].

### Тип 1 экрана воспроизведения исполнения




### Тип 2 экрана воспроизведения исполнения

**❶ Банк исполнения**
**❷ Номер исполнения (группа/номер)**

Банк и номер выбранного исполнения. Банк является областью памяти, содержащей 128 различных исполнений. Предоставляются четыре банка (пользовательские 1–4). Каждому содержащемуся в банке исполнению назначается номер от 001 до 128. Номера исполнений 001–128 преобразуются в формат (указанный в скобках): банк A–H и номер 1–16 (для банка). Этот формат соответствует кнопкам групп [A]–[H] и цифровым кнопкам [1]–[16]. Номера исполнений и соответствующие группы/номера перечислены ниже.

| Группа/Номер | Номер исполнения |
|---|---|
| A01–16 | 001–016 |
| B01–16 | 017–032 |
| C01–16 | 033–048 |
| D01–16 | 049–064 |
| E01–16 | 065–080 |
| F01–16 | 081–096 |
| G01–16 | 097–112 |
| H01–16 | 113–128 |

### ❸ Категория (главная категория <подкатегория>)
Категория выбранного исполнения. Категория, состоящая из главной категории и подкатегории, является ключевым словом, указывающим характеристики инструмента или типа звука. Каждое исполнение может быть зарегистрировано в главной категории и ее подкатегории. Настройки категории можно отредактировать на экране General (общие) (стр. 102) при редактировании общих параметров исполнения.

### ❹ Название исполнения
Название текущего исполнения.

### ❺ Transmit Ch (MIDI-канал передачи данных)
Указывает MIDI-канал передачи данных клавиатуры. Подробнее о процедуре задания значения см. стр. 47.

### ❻ Octave (октава)
Значение октавы клавиатуры, установленное с помощью кнопок OCTAVE. Этот параметр указывает, насколько выше или ниже высота звука каждой клавиши по сравнению с обычной.

### ❼ Функции элементов управления
Отображается состояние ручек и регуляторов-ползунков на панели. Это поле аналогично окну Control Function (функции элементов управления) (стр. 94).

### ❽ Название тембра
Названия тембров, назначенных для партий 1–4.

### ❾ [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)
Типы арпеджио назначены для кнопок со значком восьмой ноты на отображаемой вкладке. В любой момент при игр на клавиатуре их можно вызвать, нажав эти кнопки. Назначение типов арпеджио для кнопок можно выполнить на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 98).

### ❿ [SF6] TAP
Темп, в котором несколько раз нажимается эта кнопка, определяет темп воспроизведения арпеджио.

### ⓫ [F1] Play (воспроизведение)
При нажатии этой кнопки возвращается отображение экрана Performance Play (воспроизведение исполнения) из предыдущего экрана.

### ⓬ [F2] Voice (тембр)
При нажатии этой кнопки отображается экран (стр. 97), позволяющий выбрать тембр для любой партии и указать нотный диапазон, в котором он может воспроизводиться.

### ⓭ [F3] EG (генератор огибающих)
При нажатии этой кнопки отображается экран (стр. 97), содержащий основные параметры генератора огибающих.

### ⓮ [F4] Arpeggio (арпеджио)
При нажатии этой кнопки отображается экран (стр. 98), позволяющий настроить связанные с арпеджио параметры.

### ⓯ [F6] Effect (эффект)
При нажатии этой кнопки отображается экран настройки эффектов (стр. 107) при редактировании общих настроек исполнения.

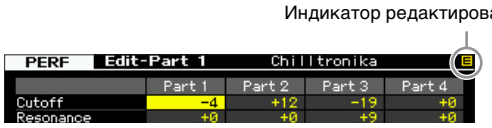
### ⓰ Темп арпеджио
Индикация темпа воспроизведения текущего арпеджио.

### ⓱ Volume (громкость)
Громкость для каждой партии.

### ⓲ Note Range / Note Limit (нотный диапазон/ нотный предел)
Нотный диапазон или нотные пределы, в которых может воспроизводиться тембр, назначенный для каждой партии.

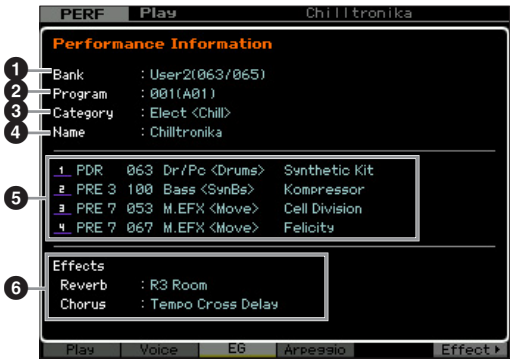
## Индикатор [E]

При изменении значения параметра в режиме воспроизведения исполнения или редактирования в верхнем правом углу ЖК-дисплея появляется индикатор редактирования (E). Он служит для индикации изменения текущего исполнения, сохранение которого еще не выполнено. Для сохранения текущего отредактированного состояния следуйте инструкциям на стр. 101.




# Performance information (информация о воспроизведении)–[SF6] INFO (информация)

В этом окне, которое может быть вызвано с экрана [F2] Voice (тембр)–[F4] Arpeggio (арпеджио), отображается информация о текущем исполнении. В нем нельзя вносить изменения.




### ❶ Bank (банк)
Указывает банк выбранной программы исполнения. Значения в скобках указывают Bank Select MSB и LSB (старший и младший байты для выбора банка), которые можно использовать для выбора текущего тембра по MIDI-интерфейсу.

### ❷ Program (программа–номер для исполнения)
Для каждого исполнения в банке назначается номер от 001 до 128. Значения в скобках указывают группу и номер.

### ❸ Category (категория)
Категория выбранного исполнения.

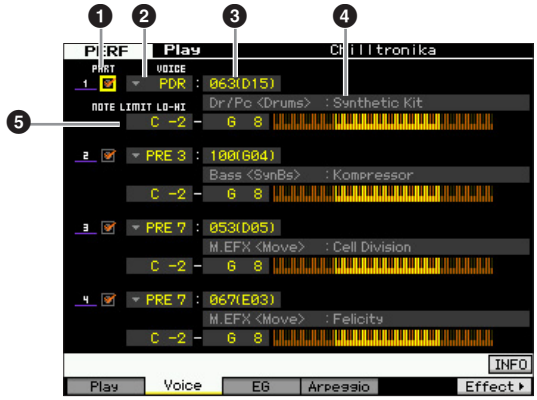
### ❹ Name (название)
Название текущего исполнения.

### ❺ Part 1–4 (партия 1–4)
Отображаются данные: банк, номер, главная категория 1/2, название тембра, назначенного для партии.

### ❻ Effects (эффекты)
Отображаются параметры эффектов реверберации и хоруса для выбранного исполнения.

## Параметры тембра, назначенного для каждой партии–[F2] Voice (тембр)

Этот экран позволяет указать тембр и нотный диапазон для каждой партии. Выполненные здесь настройки будут применяться к таким же параметрам на экране Voice (тембр) (стр. 109) при редактировании партии.




### ❶ PART (переключатель партии)
Определяет, используется партия («on») или нет («off»).

### ❷ Банк тембров
### ❸ Номер тембра
### ❹ Название тембра
Банк и номер тембра для каждой партии. В столбце названия тембра отображаются названия двух категорий выбранного тембра.

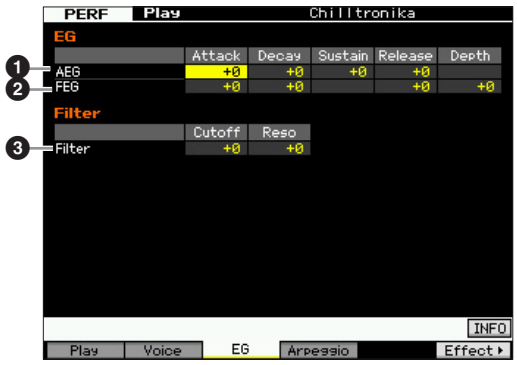
### ❺ NOTE LIMIT LO-HI (нотные пределы сверху и снизу)
Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне партии. Кроме того, можно создать нижний и верхний диапазоны для тембра с промежутком между этими диапазонами, указав сначала верхнюю ноту. Например, установка для параметра Note Limit (нотный предел) значения C5–C4 позволяет воспроизводить тембр в двух отдельных диапазона: C -2–C4 и C5–G8. ноты, проигрываемые между C4 и C5, не воспроизводят выбранный тембр.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

## Изменение тональных характеристик–[F3] EG (генератор огибающих)

Этот экран позволяет задать параметры EG (генератора огибающих) и фильтра. Выполненные здесь настройки будут применяться к тем же параметрам на экране EG (генератор огибающих) (стр. 115) при редактировании партии как смещение.




### ❶ AEG (генератор амплитудных огибающих)
Определяет изменение громкости момента нажатия клавиши до момента ее отпускания. Поле AEG содержит четыре параметра: Attack time (время атаки), Decay time (время затухания), Sustain level (уровень сустейна) и Release time (время концевого затухания). Подробнее см. на стр. 51.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❷ FEG (генератор огибающих фильтра)
Определяет изменение тональной яркости с момента нажатия клавиши до момента ее отпускания. Поле FEG содержит четыре параметра: Attack time (время атаки), Decay time (время затухания), Release time (время концевого затухания) и Depth (глубина). Подробнее см. на стр. 51.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ❸ Filter (фильтр)
Может производить относительно более яркий или тусклый звук, снижая или повышая число гармоник. Поле содержит два параметра: Cutoff (частота среза) и Reso (резонанс). Подробнее см. на стр. 51.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

# Настройки арпеджио–[F4] Arpeggio (арпеджио)

На этом экране определяются основные параметры арпеджио. Существует два типа параметров: общие параметры (Common Switch (общий переключатель), Tempo (темп) и Sync Quantize Value (значение квантования для синхронизации), указываются верхней части экрана) и параметры партий (прочие).
В параметрах партий можно назначить пять разных типов арпеджио для каждой из четырех партий, их выбор осуществляется с помощью кнопок [SF1]–[SF5]. Нажмите соответствующую кнопку [SF1]–[SF5] для отображения нужного сочетания арпеджио/партии. На экране автоматически назначаются связанные с арпеджио параметры для соответствующих кнопок [SF1]–[SF5]. Выполненные здесь настройки будут применяться к тем же параметрам на экране General Other (прочие общие параметры) (стр. 104) при редактировании общих параметров, на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 112) и экране Arpeggio Other (прочие параметры арпеджио) (стр. 114) при редактировании партии.

### ❶ Common Switch (общий переключатель)

Определяет, включено или выключено арпеджио. При загрузке исполнения, для которого включен этот параметр, кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] на панели автоматически включается.

**Допустимые значения:** on, off

### ❷ Tempo (темп)

Определяет темп арпеджио. Подробнее см. экран Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 112) в режиме редактирования партии.

### ❸ Sync Quantize Value (значение квантования для синхронизации)

Фактический момент синхронизации для запуска следующего воспроизведения арпеджио при воспроизведении арпеджио определенной партии. При значении «off» (выключено) арпеджио в следующий раз запускается незамедлительно при его включении. Нота справа от каждого значения указывает разрешение в импульсах.

**Допустимые значения:** off, 60 (тридцать вторая), 80 (шестнадцатая в триоли), 120 (шестнадцатая), 160 (восьмая в триоли), 240 (восьмая), 320 (четверть в триоли), 480 (четверть)

### ❹ SW (переключатель)

Определяет, включена или выключена каждая партия арпеджио.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При нажатой кнопке [PERFORMANCE CONTROL], когда горит ее индикатор, можно использовать цифровые кнопки [5]–[8] для включения и выключения воспроизведения партий 1–4 арпеджио.

### ❺ HOLD (удержание)

Это такой же параметр, как на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 112) при редактировании партий.

### ❻ Банк тембров/номер тембра/название тембра (только индикация)

Отображаются данные: банк, номер, и название тембра, назначенного для каждой партии. Эти параметры можно установить на экране [F2] Voice (тембр). При установке для параметра Voice with ARP (тембр с арпеджио) значения «on» на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) при редактировании партии исполнения автоматически выбирается тембр, соответствующий выбранному в настоящий момент типу арпеджио.

### ❼ BANK (банк)
### ❽ CATEGORY (категория)
### ❾ SUB CATEGORY (подкатегория)
### ❿ TYPE (тип)

Это такие же параметры, как на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 112) при редактировании партий.

# Запись своего исполнения на клавиатуре в режиме исполнения

**[PERFORM] → [●] (запись)**

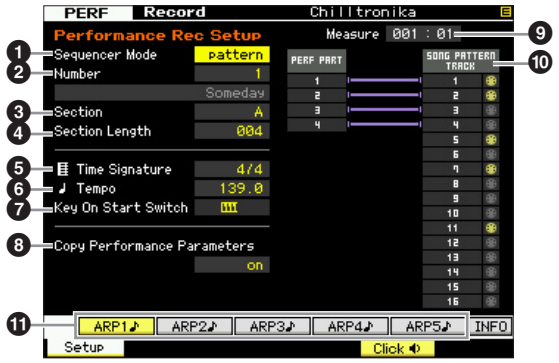
Можно записать свое исполнение на клавиатуре в режиме исполнения в композицию или образец. Операции с ручками (за исключением некоторых параметров, описанных на стр. 14), операции с контроллерами, воспроизведение арпеджио и игра на клавиатуре в режиме исполнения могут быть записаны на указанную дорожку как MIDI-события.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**При записи исполнения перезаписываются все дорожки композиции или фрагмента исполнения, в который выполняется запись. Перед записью исполнения проверьте, что в композиции или фрагменте данных, в который выполняется запись, не содержатся важные данные.**
**На экране можно проверить наличие данных в дорожке в строке состояния дорожки. Выберите как место назначения композицию или образец, не содержащие данных, или сохраните все данные композиции/образца на внешнем USB-устройстве хранения данных перед выполнением записи.**

## Процедура записи исполнения

Подробнее см. в руководстве пользователя.



### ❶ Sequencer Mode (режим секвенсора)
Определяет место назначения–Song (композиция) или Pattern (образец)–для записи воспроизведения исполнения.
**Допустимые значения:** pattern, song

### ❷ Номер образца (номер композиции)
Номер образца или композиции, являющейся местом назначения для записи. Название выбранного образца или композиции указывается справа от номера.

### ❸ Section (фрагмент)
Фрагмент, являющийся местом назначения для записи, если для параметра Sequencer Mode (режим секвенсора) установлено значение «pattern» (образец). Учтите, что данные, ранее записанные в выбранный в качестве места назначения фрагмент, будут стерты и перезаписаны, как только начнется запись.

### ❹ Section Length (продолжительность фрагмента)
Продолжительность фрагмента при установке для параметра Sequencer Mode (режим секвенсора) значения «pattern» (образец).
**Допустимые значения:** 001–256

### ❺ Time Signature (тактовый размер)
Задает значение тактового размера.
**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### ❻ Tempo (темп)
Определяет темп для записи. При записи воспроизведение арпеджио выполняется в заданном здесь темпе.
**Допустимые значения:** 5,0–300,0

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра MIDI Sync (стр. 228) значения «MIDI» или «auto» в этом поле появляется индикация «MIDI» или «auto», при этом темп задать невозможно.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра Sequencer Mode (❶) значения «pattern» (образец) заданный здесь темп будет записан в образец. Даже если указанный в качестве мест назначения образец уже содержит записанные данные, значение темпа будет заменено вновь записанным значением. При установке для параметра Sequencer Mode (❶) значения «song» (композиция) заданный здесь темп будет записан в дорожку темпа композиции, заданной в качестве места назначения, если дорожка темпа не содержит данных.

### ❼ Key On Start Switch (переключатель запуска по нажатию клавиши)
Если этот параметр включен, запись начинается сразу при нажатии любой ноты на клавиатуре.
**Допустимые значения:** on, off

### ❽ Copy Performance Parameters (копирование параметров исполнения)
Определяет, будут ли значения параметров исполнения копироваться в микширование композиции или образца, являющегося местом назначения.
**Допустимые значения:** on, off

### ❾ Measure (такт) (только индикация)
Текущий номер такта и доля записываемого исполнения.

### ❿ Состояние дорожек (только индикация)
Указывает, содержатся ли данные последовательности в каждой из дорожек выбранной композиции или образца.

### ⓫ [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)
Типы арпеджио, назначенные для кнопок подфункций, со значком восьмой ноты на отображаемой вкладке. В любой момент при записи их можно вызвать, нажав эти кнопки. Тип арпеджио можно задать на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 98).

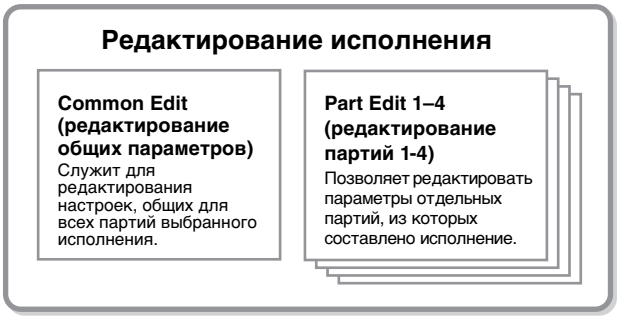
# Редактирование исполнения

Редактирование исполнения позволяет создать собственные оригинальные исполнения, содержащие до четырех различных партий (тембров) путем редактирования ряда параметров. Для перехода к редактированию исполнения сначала нажмите кнопку [PERFORM], чтобы перейти в режим исполнения Performance, затем нажмите кнопку [EDIT].



## Common Edit (редактирование общих параметров) и Part Edit (редактирование партий)

Любое исполнение максимально содержит четыре партии. При редактировании исполнения используются два экрана: Common Edit (редактирование общих параметров) для редактирования настроек, общих для всех партий, и Part Edit (редактирование партий) для редактирования отдельных партий.




## Процедура редактирования исполнения

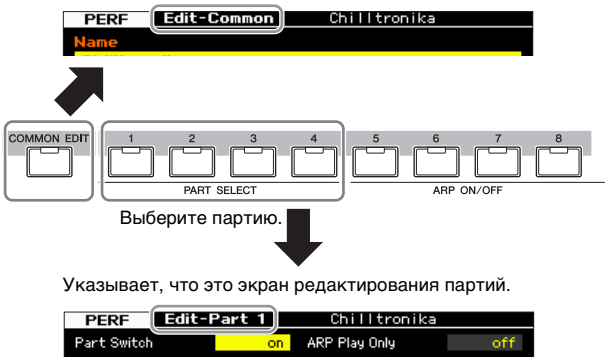
### 1 Нажмите кнопку [PERFORM], чтобы перейти в режим исполнения Performance, затем выберите исполнение, которое требуется отредактировать.

### 2 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода в режим редактирования исполнения.

### 3 Вызовите нужный экран редактирования–Common Edit или Part Edit.

Для вызова экрана Common Edit (редактирование общих параметров) нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для вызова экрана Part Edit (редактирований партии) нажмите любую из кнопок [1]–[4]. При редактировании партии можно выбрать нужную партии, используя цифровые кнопки [1]–[4].

Указывает, что это экран редактирования общих параметров.




Выберите партию.

Указывает, что это экран редактирования партий.




### 4 Вызовите нужный экран.

Используйте меню вкладок (соответствующее кнопкам [F1]–[F6] и [SF1]–[SF5]) для поиска нужного экрана. Каждое меню кладок для кнопок [F1]–[F6] содержит подменю, которым соответствуют кнопки [SF1]–[SF5] под дисплеем.

Меню вкладок, соответствующее кнопкам [F1]–[F6]

Меню вкладок, соответствующее кнопкам [SF1]–[SF6]

### 5 Переместите курсор на нужный параметр.

### 6 Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и диск данных.

### 7 В случае необходимости повторно выполните шаги 3–6.

### 8 Введите нужное название для редактируемого исполнения.

Используйте экран Name (название) (стр. 102) при редактировании общих параметров исполнения.

### 9 Сохраните отредактированное исполнение.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Store (сохранение) (стр. 101), затем сохраните отредактированное исполнение.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Отредактированное исполнение будет потеряно при выборе другого исполнения или при отключении питания. Обязательно сохраните данные исполнения во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого исполнения или перед выключением питания.**
- **Поскольку пользовательская память, в которой храниться исполнение, является флэш-памятью, отредактированное исполнение не будет стерто даже при отключении питания. Не требуется заботиться о потере сохраненных данных. Однако при выполнении операции сохранения исполнения будут перезаписаны данные исполнения, уже хранящиеся в исполнении с номером назначения. По этой причине всегда следует выполнять резервное копирование важных данных на отдельное USB-устройство хранения данных или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF (стр. 241) через сеть.**

# Удобные функции для редактирования исполнений

## Включение/выключение отдельных партий (функция приглушения Mute)

Такая же процедура, как при воспроизведении исполнения (стр. 93).

## Соло конкретной партии

Такая же процедура, как при воспроизведении исполнения (стр. 93).

## Индикатор [E]

Такой же, как для воспроизведения исполнения. См. стр. 96.

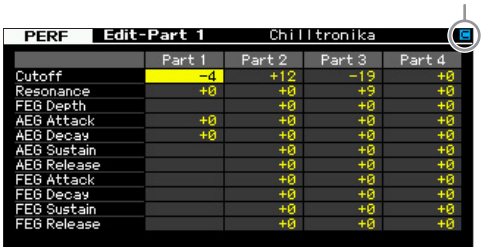
## Функция Compare (сравнение)

Функция Compare (сравнение) позволяет переключаться между редактируемым исполнением и его оригиналом в неотредактированном состоянии, позволяя услышать, как внесенные изменения влияют на звук.

### 1 При редактировании исполнения нажмите кнопку [EDIT], чтобы перейти в режим Compare (сравнение).

При редактировании исполнения (горит индикатор [EDIT]) нажмите кнопку [EDIT], чтобы индикатор замигал. Индикатор [E] в правом верхнем углу экрана сменяется индикатором [C], и с целью сравнения временно восстанавливаются исходные параметры исполнения до редактирования. Когда индикатор [E] отображается при воспроизведении исполнения, нажмите кнопку [EDIT] для перехода к редактированию исполнения и нажмите кнопку [EDIT] еще раз для перехода в режим Compare (сравнение).

Индикатор сравнения (звук до редактирования)



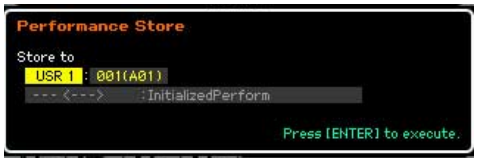

### 2 Нажмите кнопку [EDIT] еще раз для возврата к исходному состоянию.

Когда горит индикатор [C] в правом верхнем углу экрана, нажмите кнопку [EDIT] (индикатор горит постоянно, а индикатор [C] меняется обратно на индикатор [E]).

Сравните отредактированный звук с неотредактированным, повторно выполнив шаги 1 и 2.

## Сохранение созданного исполнения

### 1 Нажмите кнопку [STORE], чтобы вызвать окно Performance Store (сохранение исполнения).




### 2 Задайте место назначения для сохранения исполнения.

Выберите банк и номер исполнения как место назначения с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Для указания места назначения также можно использовать кнопки [USER 1]–[USER 4], [USER DR], Group [A]–[H] и цифровые кнопки [1]–[16].

### 3 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [DEC/NO].

### 4 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].

По завершении сохранения исполнения появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается экран Performance Play (воспроизведение исполнения).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Когда выполняется операция сохранения, перезаписываются настройки для памяти места назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или компьютере, подключенном к инструменту MOTIF XF через сеть. Подробные инструкции по сохранению см. в разделе стр. 241.**

# Общие параметры для редактирования

**[PERFORM] → выбор исполнения → [EDIT] → [COMMON EDIT]**

Экран Common Edit (редактирование общих параметров) служит для редактирования настроек, общих для всех партий выбранного исполнения. В этом разделе описаны все параметры редактирования общих параметров.

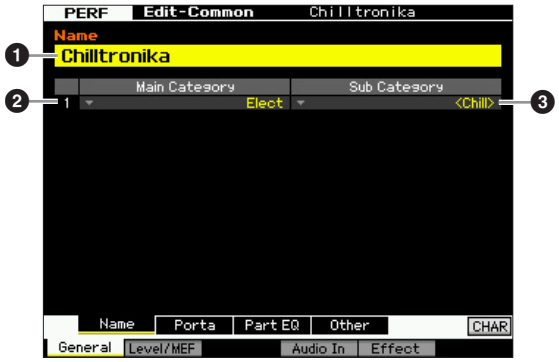
### О пометках звездочками (*)

Для пользователей, которые незнакомы с редактированием и могут быть смущены большим количеством параметров, самые основные и простые для понимания параметры в этом разделе помечены звездочками. Новичкам рекомендуется сначала попробовать редактировать исполнение, изменяя эти параметры.



## Общие настройки для выбранного исполнения–[F1] General

### Присвоение названия выбранному исполнению–[SF1] Name




#### ❶ Name (название)*

Введите соответствующее название для редактируемого в настоящий момент исполнения. Название исполнения может содержать до 10 символов. Можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] CHAR, и ввести название. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

#### ❷ Main Category (главная категория)*
#### ❸ Sub Category (подкатегория)*

Определяют главную категорию и подкатегорию исполнения. Категория может использоваться как ключевое слово, представляющее характеристики исполнения. Соответствующие настройки позволяют с легкостью найти нужное исполнение среди разнообразных исполнений. Главная категория указывает типы инструментов и подразделяется на подкатегории.

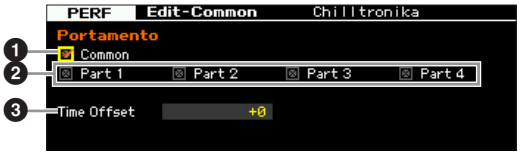
**Допустимые значения:** См. следующий список.

**Категория исполнения**

| Главная | | Подкатегория | |
|---|---|---|---|
| Rock | Rock / Pop | Top40 | Top40 |
| | | Clsic | Classic Rock |
| | | Hard | Hard Rock |
| | | Cntry | Country |
| | | Blues | Blues |
| | | Folk | Folk |
| | | Balad | Ballad |
| | | Film | Film |
| | | --- | No Assignment |
| R&B | R&B / Hip Hop | HipHp | Hip Hop |
| | | Modrn | Modern R&B |
| | | Clsic | Classic R&B |
| | | Funk | Funk |
| | | --- | No Assignment |
| Elect | Electronic | Tekno | Techno |
| | | Trnce | Trance |
| | | House | Dance Pop / House |
| | | D&B | Breakbeats / D&B |
| | | Chill | Chillout / Ambient |
| | | --- | No Assignment |
| Jazz | Jazz | Swing | Swing |
| | | Modrn | Modern Jazz |
| | | Smoth | Smooth Jazz |
| | | JzFnk | Jazz Funk |
| | | Club | Club Jazz |
| | | --- | No Assignment |
| World | World | Latin | Latin |
| | | Regae | Reggae / Dancehall |
| | | Ethno | Ethnic / World |
| | | --- | No Assignment |
| SpLyr | Splits & Layers | Piano | Piano |
| | | Organ | Organ |
| | | Synth | Synth |
| | | Symph | Symphonic |
| | | Strng | Strings |
| SpLyr | Splits & Layers | WWind | Woodwind |
| | | Brass | Brass |
| | | Guitr | Guitar |
| | | Bass | Bass |
| | | Cperc | Chromatic Percussion |
| | | Pad | Pad |
| | | --- | No Assignment |
| FX | FX | Seq | Sequence |
| | | Hard | Hard |
| | | Soft | Soft |
| | | S.EFX | Sound Effect |
| | | --- | No Assignment |
| --- | No Assignment | --- | No Assignment |

ПРИМЕЧАНИЕ Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

## Параметры портаменто–[SF2] Porta




### ❶ Portamento Common (общие параметры портаменто)*

Определяет, применяется ли портаменто к текущему исполнению. При включении этого параметра портаменто применяется к партии, для которой включен параметр Part Switch (переключатель партии).

### ❷ Portamento Part 1–4 (портаменто партии 1–4)*

Определяет, применяется ли портаменто к каждой партии.

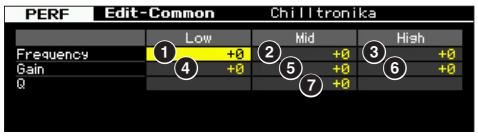
### ❸ Portamento Time Offset (смещение времени портаменто)*

Определяет продолжительность переходного процесса изменения высоты звука при применении портаменто. Служит для настройки времени портаменто для тембра, назначенного для каждой партии, как смещения. Чем выше значение, тем дольше изменяется высота звука.

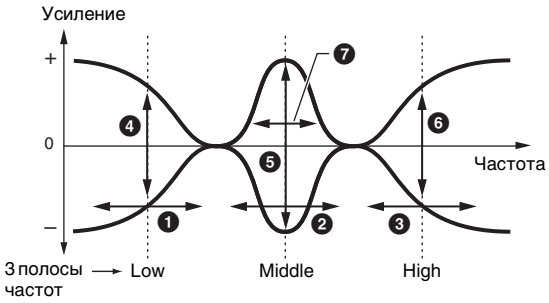
**Допустимые значения:** -64 – +63

## Параметры эквалайзера для каждой партии–[SF3] Part EQ (эквалайзер партии)

На этом экране можно редактировать значения, представленные на экране [F5] EQ (стр. 116), как смещения для изменения тональных характеристик.




Это 3-полосный параметрический эквалайзер с полосами Low (низкие частоты), Mid (средние частоты) и High (высокие частоты). Полосы частот высоких и низких частот ступенчатого типа. Полоса средних частот–пикового типа.




### Frequency (частота)

Определяет центральную частоту. Частоты в области каждой из трех точек ослабляются/усиливаются в соответствии со значением параметра Gain (усиление) (см. ниже). Чем выше значения, тем выше частота.

**Допустимые значения:** -64 – +63

### ❶ Low Frequency (низкая частота)

Определяет центральную частоту низкочастотной полосы эквалайзера.

### ❷ Mid Frequency (средняя частота)

Определяет центральную частоту полосы средних частот эквалайзера.

### ❸ High Frequency (высокая частота)

Определяет центральную частоту высокочастотной полосы эквалайзера.

### Gain (усиление)

Определяет уровень усиления для каждой частоты (установленной выше) или величину уменьшения или увеличения уровня для выбранной полосы частот.

**Допустимые значения:** -64 – +63

### ❹ Low Gain (усиление низкочастотной полосы)

Величина, на которую сигналы с частотой ниже, чем заданная параметром Low Frequency (❶) будут усиливаться/ослабляться.

### ❺ Mid Gain (усиление полосы средних частот)

Величина, на которую сигналы частоты, заданной параметром Mid Frequency (❷) будут усиливаться/ослабляться.

### ❻ High Gain (усиление высокочастотной полосы)

Величина, на которую сигналы с частотой выше, чем задано параметром High Frequency (❸) будут усиливаться/ослабляться.

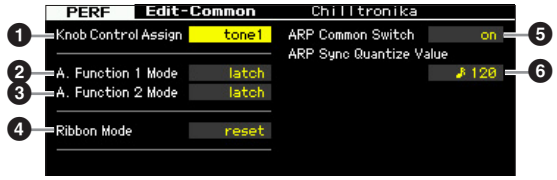
### ❼ Q (ширина частотного диапазона)

Определяет ширину частотного диапазона для каждой полосы частот. Чем выше значение, тем шире частотный диапазон. Чем выше значение, тем уже частотный диапазон.

**Допустимые значения:** -64 – +63

## Прочие параметры–[SF4] Other (прочие)

На этом экране можно задать функции управления для регуляторов-ручек и верхнюю/нижнюю границы диапазона для колесика изменения высоты звука.




### ❶ Knob Control Assign (назначение элементов управления ручкам)

Определяет, какой из индикаторов TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS и PAN загорается при выборе исполнения. Эта настройка может быть сохранена для каждого исполнения.

**Допустимые значения:** tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

### ❷ A. Function 1 Mode (назначаемая функция 1–режим)

### ❸ A. Function 2 Mode (назначаемая функция 2–режим)

Определяют, работают ли кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2] как тип «latch» или тип «momentary». Если установлено значение «latch», при нажатии кнопки переключается состояние индикатора (горит/не горит). Если установлено значение «momentary», при нажатии/удерживании кнопки загорается индикатор, при отпускании кнопки индикатор гаснет.

**Допустимые значения:** momentary, latch

### ❹ Ribbon Mode (режим ленточного контроллера)

Определяет поведение ленточного контроллера. При значении «reset», когда с ленточного контроллера убирается палец, автоматически возвращается значение, соответствующее центральному положению. При значении «hold», когда с ленточного контроллера убирается палец, сохраняется значение, соответствующее последнему положению контакта.

**Допустимые значения:** hold, reset

### ❺ ARP Common Switch (общий переключатель арпеджио)

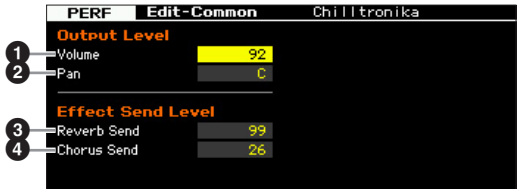
Определяет, включено или выключено арпеджио. Этот параметр такой же, как Common Switch (общий переключатель) на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 98) при воспроизведении исполнения.

### ❻ ARP Sync Quantize Value (значение квантования для синхронизации арпеджио)

Этот параметр такой же, как Sync Quantize Value на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 98) при воспроизведении исполнения.

# Выходной уровень и параметры основного эффекта–[F2] Level/MEF

## Параметры выходного уровня–[SF1] Level




### ❶ Volume (громкость)*

Уровень выходного сигнала для исполнения в целом. Можно настроить общую громкости, сохраняя баланс между всеми партиями.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❷ Pan (панорама)*

Стереопозиция панорамирования текущего исполнения. Этот параметр также можно настроить, используя ручку PAN на передней панели.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что воздействие параметра панорамы исполнения может отсутствовать или быть незначительным, если для панорамы одной из партий установлена крайняя левая позиция, а для панорамы другой партии–крайняя правая позиция.

### ❸ Reverb Send (передача реверберации)*

Настройка уровня передачи сигнала реверберации. Чем выше значение, тем глубже реверберация. Этот параметр также можно настроить, используя ручку на передней панели.

**Допустимые значения:** 0–127

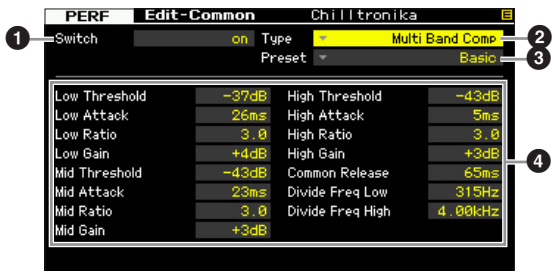
### ❹ Chorus Send (передача хоруса)*

Настройка уровня передачи хоруса Чем выше значение, тем глубже хорус. Этот параметр также можно настроить, используя ручку на передней панели.

**Допустимые значения:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметров передачи реверберации/хоруса значения «0» при редактировании партии исполнения эта настройка будет недоступна.

## Параметры основных настроек эффекта–[SF2] MasterFX (основной эффект)




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Switch (переключатель)

Определяет, применяются ли основные настройки эффекта к выбранному исполнению. Этот переключатель можно включить или выключить, нажав кнопку [MASTER EFFECT] на передней панели.

**Допустимые значения:** on, off

### ❷ Type (тип)

Выбор типа эффекта. Подробнее о типах эффектов см. на стр. 24.

**Допустимые значения:** См. список типов эффектов в отдельном документе «Перечень данных».

### ❸ Preset (встроенный)

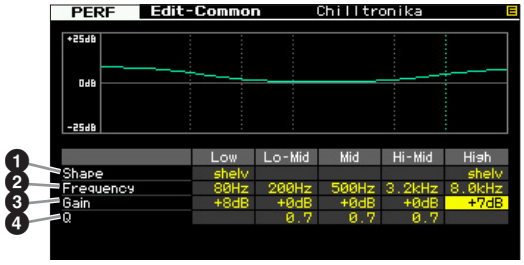
Для изменения способа воздействия эффекта выбранного типа на звук можно установить различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать заранее запрограммированные значения для этих параметров эффекта.

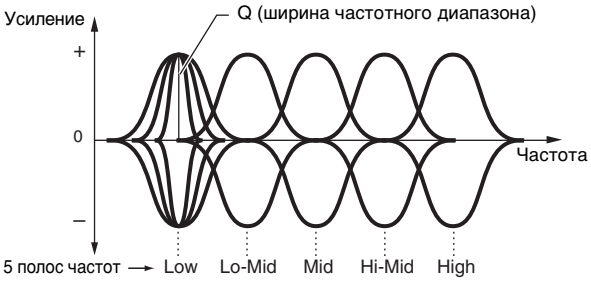
### ❹ Параметры эффектов

В зависимости от текущего выбранного типа эффекта отображается ряд параметров и значений. Подробнее о параметрах эффектов см. на стр. 27. Дополнительные сведения о параметрах эффектов каждого типа приведены в отдельном «Перечне данных».

## Параметры основных настроек эквалайзера–[SF3] MasterEQ (основной эквалайзер)

На этом экране можно применить 5-полосную коррекцию для всех партий выбранного исполнения.



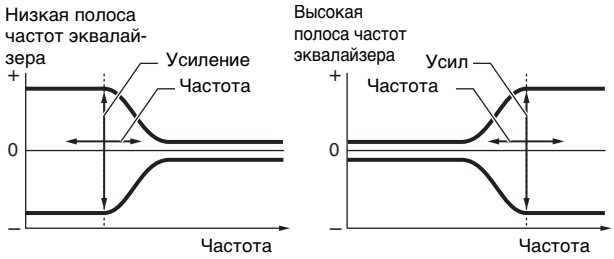

### ❶ Shape (форма)

Позволяет выбрать одну из двух форм эквалайзера: ступенчатую или пиковую. Этот параметр доступен для полос низких и высоких частот.

**Допустимые значения:** shelv, peak

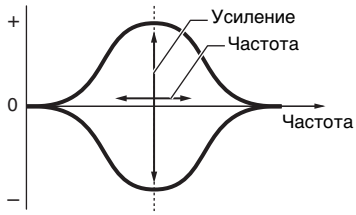
shelv (ступенчатый тип)

Этот тип формы эквалайзера позволяет ослаблять/усиливать сигнал на частотах выше или ниже частоты, определенной значением параметра Frequency (частота).




peak (пиковый тип)

Этот тип формы эквалайзера позволяет ослаблять/усиливать сигнал на частоте, определенной значением параметра Frequency.




### ❷ Frequency (частота)

Определяет центральную частоту. Частота, в области которой сигналы ослабляются/усиливаются в соответствии со значением параметра Gain (усиление) (см. ниже).

**Допустимые значения:**

Low
При установке для параметра Shape значения «shelv»: 32 Гц–2,0 кГц
При установке для параметра Shape значения «peak»: 63 Гц–2,0 кГц

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid
100 Гц–10,0 кГц

High
500 Гц–16,0 кГц

### ❸ Gain (усиление)

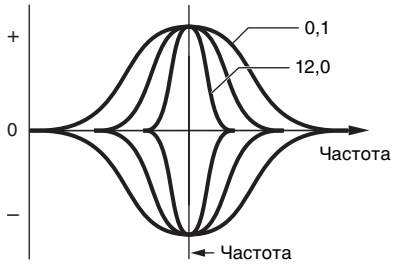
Определяет уровень усиления для частоты (установленной выше) или величину уменьшения или увеличения уровня для выбранной полосы частот.

**Допустимые значения:** -12 дБ – +0 дБ – +12 дБ

### ❹ Q (ширина частотного диапазона)

Изменяет уровень сигнала на частоте, определенной значением параметра Frequency, для создания различных кривы частотных характеристик. Чем выше значение, тем меньше частотный диапазон. Чем ниже значение, тем шире частотный диапазон.

**Допустимые значения:** 0,1–12,0



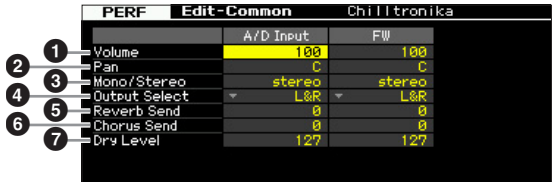

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если параметры формы (❶) для низкой и высокой частоты имеют значения «shelv» (ступенчатая), параметры полосы (❹) для высокой и низкой частоты недоступны.

# Параметры входного аудиосигнала–[F4] Audio In

Можно задать параметры входного аудиосигнала, поступающего из разъема A/D INPUT и разъема IEEE1394.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры FW (FW1–14) доступны только при установке дополнительного ножного контроллера FW16E.

## Параметры выходного сигнала–[SF1] Output




### ❶ Volume (громкость)*

Уровень выходного сигнала для партии входного аудиосигнала.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❷ Pan (панорама)*

Стереопозиция панорамирования для партии входного аудиосигнала.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

### ❸ Mono/Stereo (монофонический/стереофонический)

Определяет конфигурацию сигнала для партии входного аудиосигнала или способ маршрутизации сигнала или сигналов (стерео- или монофонических).

**Допустимые значения:** L mono, R mono, L+R mono, stereo

**L mono**
Используется только левый канал входного аудиосигнала.

**R mono**
Используется только правый канал входного аудиосигнала.

**L+R mono**
Левый и правый каналы входного аудиосигнала микшируются и обрабатываются в режиме моно.

**stereo**
Используются оба канала входного аудиосигнала: левый и правый.

### ❹ Output Select (выбор выхода)

Определяет назначение выходного гнезда для партии входного аудиосигнала.

**Допустимые значения:** См. следующую таблицу.

| ЖК-дисплей | Выходные гнезда | Стерео/моно |
|---|---|---|
| L&R | OUTPUT L и R | Стерео |
| asL&R | ASSIGNABLE OUTPUT L и R | Стерео |
| FW1&2 | FW OUTPUT 1 и 2 | Стерео (1: L, 2: R) |
| FW3&4 | FW OUTPUT 3 и 4 | Стерео (3: L, 4: R) |
| FW5&6 | FW OUTPUT 5 и 6 | Стерео (5: L, 6: R) |
| FW7&8 | FW OUTPUT 7 и 8 | Стерео (7: L, 8: R) |
| FW9&10 | FW OUTPUT 9 и 10 | Стерео (9: L, 10: R) |
| FW11&12 | FW OUTPUT 11 и 12 | Стерео (11: L, 12: R) |
| FW13&14 | FW OUTPUT 13 и 14 | Стерео (13: L, 14: R) |
| asL | ASSIGNABLE OUTPUT L | Моно |
| asR | ASSIGNABLE OUTPUT R | Моно |
| FW1 | FW OUTPUT 1 | Моно |
| : | : | : |
| FW14 | FW OUTPUT 14 | Моно |
| ins L (только аналогово-цифровой вход) | Внутренний модуль вокодера | Моно |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать соответствующий элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❺ Reverb Send (передача реверберации)

Уровень передачи партии входного аудиосигнала, передаваемого в эффект реверберации. Чем выше значение, те глубже реверберация.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❻ Chorus Send (передача хоруса)

Уровень передачи партии входного аудиосигнала, передаваемого в эффект хоруса. Чем выше значение, тем глубже хорус.

**Допустимые значения:** 0–127

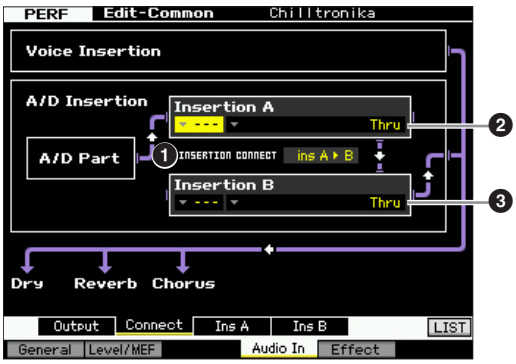
### ❼ Dry Level (уровень необработанного сигнала)

Уровень сигнала партии входного аудиосигнала, который не обрабатывался системными эффектами реверберации и хоруса. Чем выше значение, тем менее глубокая реверберация и хорус.

**Допустимые значения:** 0–127

## Подключение эффекта вставки для аналогово-цифрового входа–[SF2] Connect

На этом экране можно установить типы эффекта Insertion (вставка), применяемые к входному аудиосигналу в режиме исполнения Performance. Системный эффект можно задать на экране Effect (эффект) (стр. 107). Учтите, что эффект вставки невозможно применить к входному аудиосигналу, поступающему через разъем IEEE1394.




### ❶ INSERTION CONNECT (подключение вставки)

На этом экране определяется маршрутизация эффекта для эффектов вставки A и B. Изменения настройки отображаются на находящейся на экране схеме, давая ясное представление о маршрутизации сигнала.

**Допустимые значения:** Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B (из A в B)
Сигналы, обрабатываемые блоком эффекта вставки A будут предаваться в блок эффекта вставки B, а сигналы, обрабатываемые блоком эффекта вставки B будут передаваться в блоки эффектов реверберации и хоруса.

Ins A ▶ B (из B в A)
Сигналы, обрабатываемые блоком эффекта вставки B будут предаваться в блок эффекта вставки A, а сигналы, обрабатываемые блоком эффекта вставки B будут передаваться в блоки эффектов реверберации и хоруса.

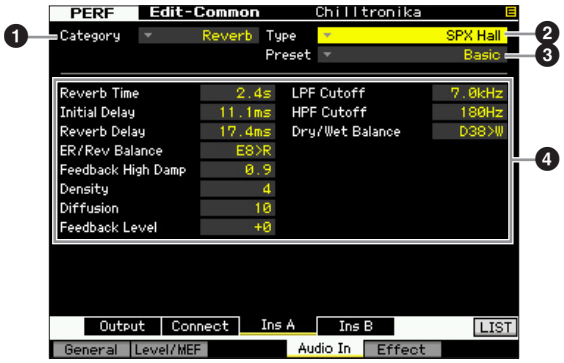
### ❷ Insertion A (категория/тип вставки A)*
### ❸ Insertion B (категория/тип вставки B)*

Определяет тип эффекта для вставок A и B. В столбце Category (категория) можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать соответствующий элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

## Настройки параметров эффектов–[SF3] Ins A, [SF4] Ins B




ПРИМЕЧАНИЕ При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Category (категория)
### ❷ Type (тип)

В столбце Category (категория) можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

### ❸ Preset (встроенный)

Для изменения способа воздействия эффекта выбранного типа на звук можно установить различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать заранее запрограммированные значения для этих параметров эффекта.

### ❹ Параметры эффектов

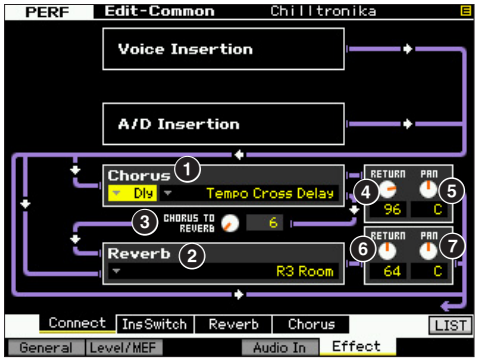
В зависимости от текущего выбранного типа эффекта отображается ряд параметров и значений. Подробнее о параметрах эффектов см. на стр. 27. Дополнительные сведения о параметрах эффектов каждого типа приведены в отдельном «Перечне данных».

# Параметры эффектов–[F5] Effect (эффект)

На приведенных ниже экранах можно задать подключение эффекта и значения прочих параметров. Подробнее о структуре в режиме исполнения см. на стр. 23.

## Параметры подключения эффекта–[SF1] Connect (подключение)

На этом экране приведен краткий обзор маршрутизации эффекта и обеспечивается удобное управление эффектами.




ПРИМЕЧАНИЕ При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Chorus (категория/тип хоруса)

Служит для выбора эффекта хоруса после выбора категории. В столбце Category (категория) можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один и типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

### ❷ Reverb (тип реверберации)

Определяет тип эффекта реверберации. Нет необходимости в выборе категории, поскольку имеется только одна категория реверберации.

**Допустимые значения:** Подробнее о типах эффектов см. на стр. 24.

### ❸ CHORUS TO REVERB (сигнал из хоруса в реверберацию)

Определяет уровень передачи сигнала из эффекта хоруса в эффект реверберации. Чем выше значение, тем более глубокая реверберация применяется к сигналу, обработанному эффектом хоруса.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❹ Chorus Return (сигнал после блока хоруса)

Определяет уровень сигнал после блока эффекта хоруса.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❺ Chorus Pan (панорама хоруса)

Позиция панорамирования для звука эффекта хоруса.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

### ❻ Reverb Return (сигнал после блока реверберации)

Определяет уровень сигнал после блока эффекта реверберации.

**Допустимые значения:** 0–127

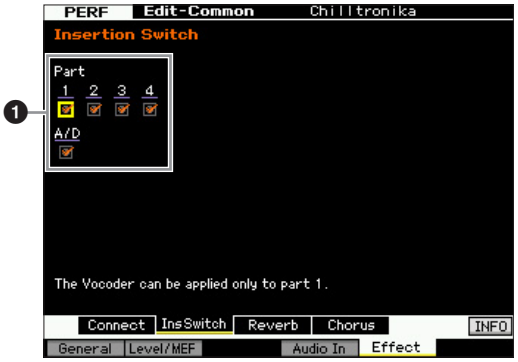
### ❼ Reverb Pan (панорама реверберации)

Определяет позицию панорамы для звука эффекта реверберации.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

## Назначение партий, доступных для эффекта Insertion–[SF2] InsSwitch

На этом экране можно выбрать, какие партии (партии исполнения 1–4 партия алфавитно-цифрового входа) будут назначены для восьми эффектов вставки.

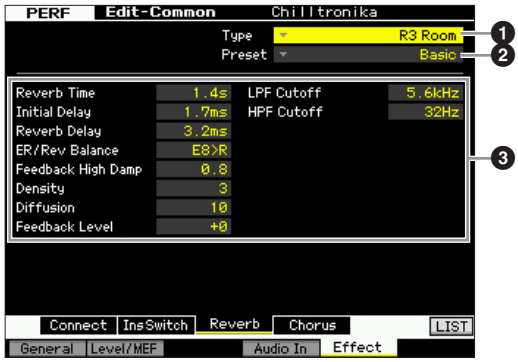



### ❶ Part 1–4, A/D (партии 1-4 для алфавитно-цифрового входа)

Определяет партии, доступные для эффекта вставки. При значении «on» включается эффект вставки для тембра, назначенного для партии. Следует установить для этого параметра значение «on» для всех партий/тембров, к которым нужно применять эффекты вставки. Инструмент MOTIF XF оснащен восемью системами эффектов вставки Insertion, позволяющими установить значение «on» для всех пяти партий.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для партии алфавитно-цифрового входа (A/D) тип/параметр эффекта Insertion можно задать на экране Insertion A/B (вставка A/B) в поле параметра Audio In (аудиовход) при редактировании общих параметров исполнения. Для партий 1–4 тип/параметр эффекта вставки невозможно задать при редактировании исполнения, поскольку эти настройки содержатся в тембре, назначенном для каждой из партий. Если требуется отредактировать настройки эффекта вставки для каждой партии, перейдите к редактированию тембра, а затем отредактируйте настройки эффекта для соответствующего тембра.

## Параметры реверберации и хоруса–[SF3] Reverb, [SF4] Chorus




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Type (тип)

В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о типах эффектов см. на стр. 24.

### ❷ Preset (встроенный)

Для изменения способа воздействия эффекта выбранного типа на звук можно установить различные параметры. Этот параметр позволяет вызвать заранее запрограммированные значения для этих параметров эффекта.

### ❸ Параметры эффектов

В зависимости от текущего выбранного типа эффекта отображается ряд параметров и значений. Подробнее о параметрах эффектов см. на стр. 27. Дополнительные сведения о параметрах эффектов каждого типа приведены в отдельном «Перечне данных».

# Параметры редактирования партий

**[PERFORM] → выбор исполнения → [EDIT] → выбор партии**

При редактировании партий в режиме исполнения Performance можно отредактировать параметры отдельной партии, такие как тембр, арпеджио, настройки генератора огибающих и эквалайзера.

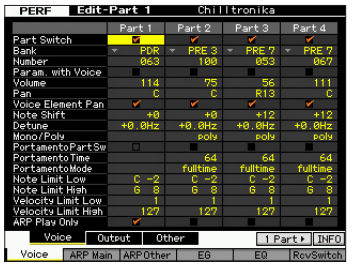
### О пометках звездочками (*)

Для пользователей, которые незнакомы с редактированием и могут быть смущены большим количеством параметров, самые основные и простые для понимания параметры в этом разделе помечены звездочками. Новичкам рекомендуется сначала попробовать редактировать партии исполнения, изменяя эти параметры.

## Экран с выбранной партией/экран с четырьмя партиями

При редактировании партий в режиме исполнения Performance можно использовать два типа экранов. Один тип экрана позволяет редактировать параметры выбранной в настоящий момент партии, другой тип экрана позволяет просмотреть параметры четырех партий. Переключаться между этими двумя типами можно с помощью кнопки [SF5]. Учтите, то экран с четырьмя партиями недоступен для экранов [F2] ARP Main (главный экран арпеджио) и [F3] ARP Other (прочие параметры арпеджио).

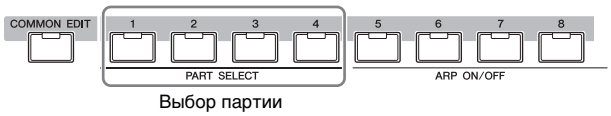
Экран для выбранной в настоящий момент партии




Экран для всех четырех партий текущего исполнения

## Выбор партии для редактирования

После нажатия кнопки [PERFORMANCE CONTROL] или [TRACK] (загорается индикатор этой кнопки), нажмите одну из кнопок [1]–[4] для выбора партии, которую требуется отредактировать.

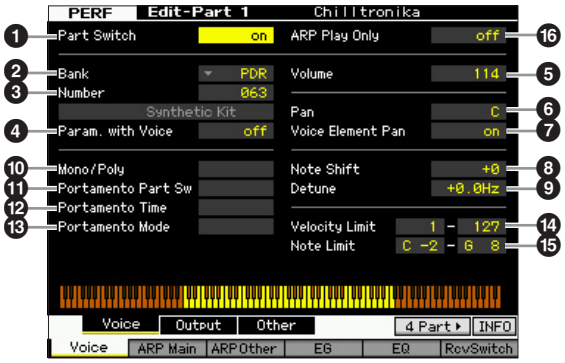



Выбор партии

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о полезных функциях, таких как Mute/Solo (приглушение/соло) и Job (задание), см. стр. 101 и 117.

# Задание волновой формы и нотного диапазона для партии – [F1] Voice (тембр)

## Параметры тембра для каждой партии – [SF1] Voice (тембр)




### ❶ Part Switch (переключатель партии)*

Этот переключатель определяет текущее состояние партии–«on» (включена) или «off» (выключена). При установке значения «off» редактируемый в настоящий момент элемент не звучит.

**Допустимые значения:** off (неактивное), on (активное)

### ❷ Bank (банк)*

### ❸ Number (номер)*

Тембр, назначенный для текущей партии, определяется банком тембров и номером.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❹ Param. with Voice (параметры с тембром)

Определяет, копируются ли следующие настройки параметров выбранного тембра из тембра в текущую партию, кода пользователь отдельно меняет тембр для текущей партии.

- Настройки арпеджио
- Частота среза фильтра
- Резонанс фильтра
- Генератор амплитудных огибающих
- Генератор огибающих фильтра
- Диапазон изменения высоты звука (верхний/нижний предел)
- Сдвиг нот

ПРИМЕЧАНИЕ Независимо от значения параметра с тембром (❹), значения параметров монофонии/полифонии (❿), переключателя партии портаменто (⓫), времени портаменто (⓬) и режима портаменто (⓭) не копируются при выборе тембра ударных. Однако эти параметры копируются при выборе обычного тембра.

**Допустимые значения:** off (не копируется), on (копируется)

### ❺ Volume (громкость)*

Определяет громкость для каждой партии. Используйте этот параметр для настройки баланса между текущей партией и другими партиями.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❻ Pan (панорама)*

Определяет стереопозицию панорамирования для партии.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что воздействие параметра панорамы партии может отсутствовать или быть незначительным, если для параметра панорамы указанного элемента установлена крайняя левая позиция, а для параметра панорамы другого элемента–крайняя правая позиция.

### ❼ Voice Element Pan (панорама элемента тембра)

Определяет, применяются ли отдельные настройки панорамы для каждого тембра (выполненные при редактировании элемента тембра). При значении «off» (выключена), базовая позиция панорамирования для выбранной партии устанавливается по центру.

**Допустимые значения:** on, off

### ❽ Note Shift (сдвиг нот)*

Регулирует высоту звука для партии в полутонах.

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

### ❾ Detune (расстройка)

Предусмотрена подстройка партии с шагом в один цент.

**Допустимые значения:** -12,8 Гц – +0 Гц – +12,7 Гц

### ❿ Mono/Poly (монофония/полифония)*

Способ воспроизведения тембра для каждой партии–монофонический (только одна нота) или полифонический (несколько нот).

**Допустимые значения:** mono, poly

mono
При установке «mono» выбранное исполнение воспроизводится в монофоническом режиме (в каждый момент времени воспроизводится только одна нота). Для звуков многих инструментов (таких как бас и синтезатор) это обеспечивает более естественное и плавное легато, чем при установке для этого параметра значения «poly».

poly
При установке «poly» выбранное исполнение воспроизводится в полифоническом режиме (в каждый момент времени воспроизводятся несколько нот или аккорд).

### ⓫ Portamento Part Sw (переключатель портаменто партии)*

Определяет, применяется ли портаменто к текущему исполнению.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓬ Portamento Time (время портаменто)*

Продолжительность изменения высоты звука. Чем выше значение, тем продолжительнее изменение.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓭ Portamento Mode (режим портаменто)

Определяет, каким образом применяется портаменто к игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** fingered, fulltime

fingered
Портаменто применяется только при игре легато (каждая последующая клавиша нажимается, когда еще не отпущена предыдущая).

fulltime
Портаменто применяется для всех нот.

### ⓮ Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)

Определяет минимальное и максимальное значения диапазона показателя силы нажатия, в котором любая партия реагирует на силу нажатия. Любая партия будет звучать только для нот, проигранных в указанном диапазоне показателя силы нажатия. При указании максимального значения перед минимальным, например «93–34» покрываются два диапазона показателя силы нажатия–«1–34» и «93–127», между которыми будет промежуток.

**Допустимые значения:** 1–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать показатель силы нажатия прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав любую клавишу с нужной силой. Подробнее см. на стр. 37.

### ⓯ Note Limit (нотный предел)

Установка нижней и верхней нот диапазона клавиатуры для каждой партии. Каждая партия будет звучать только для нот, проигранных в указанном диапазоне. Кроме того, можно создать нижний и верхний диапазоны для элемента с промежутком между этими диапазонами, указав сначала верхнюю ноту. Например, установка для нотного предела значения C5–C4 позволяет воспроизводить элемент в двух отдельных диапазонах: C -2–C4 и C5–G8. Ноты, проигрываемые между C4 и C5, не воспроизводят выбранный элемент.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

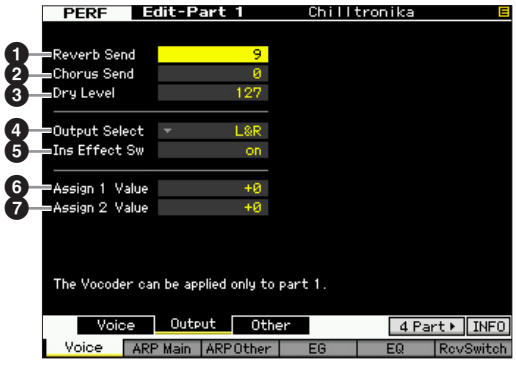
### ⓰ ARP Play Only (воспроизведение только арпеджио)

Определяет, воспроизводит ли текущая партия только нотные MIDI-события, создаваемые путем воспроизведения арпеджио. При значении «on» текущая партия воспроизводится, только если генерируются нотные MIDI-события, создаваемые путем воспроизведения арпеджио.

**Допустимые значения:** off, on

## Параметры выходного сигнала–[SF2] Output

На этом экране можно задать глубину реверберации/хоруса и назначить выходное гнездо для каждой партии.



### ❶ Reverb Send (передача реверберации)

Уровень передачи сигнала каждой партии, передаваемого в эффект реверберации. Чем выше значение, тем глубже реверберация.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❷ Chorus Send (передача хоруса)

Уровень передачи сигнала каждой партии, передаваемого в эффект хоруса. Чем выше значение, тем глубже хорус.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❸ Dry Level (уровень необработанного сигнала)

Определяет уровень сигнала для каждой партии, который не обрабатывался системными эффектами хоруса и реверберации. Чем выше значение, тем менее глубокая реверберация и хорус.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❹ Output Select (выбор выхода)

Определяет специальный выход (выходы) для сигнала отдельной партии. Можно назначить для звукового сигнала тембра отдельной партии выход из отдельного выходного аппаратного гнезда на задней панели.

**Допустимые значения:** См. следующую таблицу.

| ЖК-дисплей | Выходные гнезда | Стерео/моно |
|---|---|---|
| L&R | OUTPUT L и R | Стерео |
| asL&R | ASSIGNABLE OUTPUT L и R | Стерео |
| FW1&2 | FW OUTPUT 1 и 2 | Стерео (1: L, 2: R) |
| FW3&4 | FW OUTPUT 3 и 4 | Стерео (3: L, 4: R) |
| FW5&6 | FW OUTPUT 5 и 6 | Стерео (5: L, 6: R) |
| FW7&8 | FW OUTPUT 7 и 8 | Стерео (7: L, 8: R) |
| FW9&10 | FW OUTPUT 9 и 10 | Стерео (9: L, 10: R) |
| FW11&12 | FW OUTPUT 11 и 12 | Стерео (11: L, 12: R) |
| FW13&14 | FW OUTPUT 13 и 14 | Стерео (13: L, 14: R) |
| asL | ASSIGNABLE OUTPUT L | Моно |
| asR | ASSIGNABLE OUTPUT R | Моно |
| FW1 | FW OUTPUT 1 | Моно |
| : | : | : |
| FW14 | FW OUTPUT 14 | Моно |
| drum | См. ниже* | См. ниже* |

* О параметре «drum» см. ниже.
При выборе «drum» и назначении обычного тембра для редактируемой партии звук будет выводиться через гнезда OUTPUT L и R в стереорежиме. При выборе «drum» и назначении тембра ударных для редактируемой партии звук будет выводиться через гнезда, указанные на экране Drum Key Edit (редактирование клавиши ударных) как значение параметра Output Select (выбор выхода).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры FW (FW1–14) доступны только при установке дополнительного ножного контроллера FW16E.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать нужный элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❺ Ins Effect Sw (переключатель эффекта вставки)

Определяет, доступна ли текущая партия для эффекта вставки. При значении «on» включается эффект вставки для тембра, назначенного для партии. Можно установить переключатель эффекта вставки для всех партий (включая партию аналогово-цифрового входа) на экране Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) (стр. 108) при редактировании общих параметров исполнения.

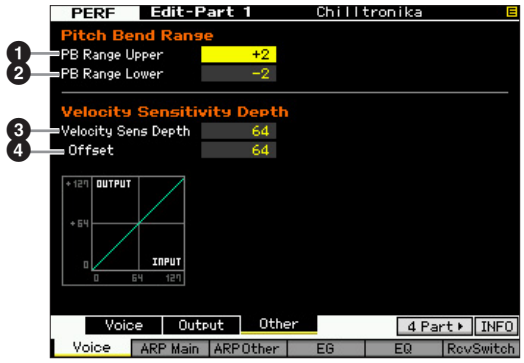
### ❻ Assign 1 Value (присвоить значение 1)
### ❼ Assign 2 Value (присвоить значение 2)

Указывает значение для регулятора-ручки 7 (ASSIGN 1) и регулятора-ручки 8 (ASSIGN 2), когда выбран текущий тембр и горит индикатор TONE 1. Функции, назначенные для этих ручек, указываются справа от задаваемых значений.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

**ПРИМЕЧАНИЕ** Функции для ручек ASSIGN 1 и ASSIGN 2 можно задать на экране Controller Set (настройка контроллеров) (стр. 61).

## Прочие параметры–[SF3] Other




### ❶ PB Range Upper (диапазон изменения высоты звука–верхняя граница)
### ❷ PB Range Lower (диапазон изменения высоты звука–нижняя граница)

Определяет максимальный диапазон изменения высоты звука в полутонах. Установка для параметра верхней границы значения «+12» приводит к максимальному повышению высоты звука на одну октаву при перемещении вверх колесика изменения высоты звука. Установка для параметра нижней границы значения «-12» приводит к максимальному понижению высоты звука на одну октаву при перемещении вниз колесика изменения высоты звука.

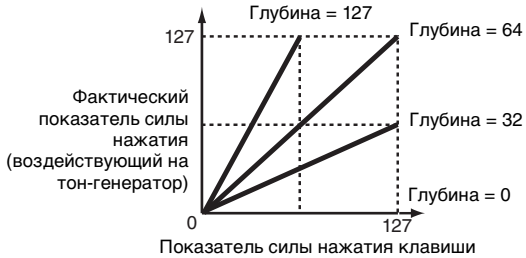
**Допустимые значения:** -48 – +0 – +24

### ❸ Vel Sens Depth (чувствительность глубины к показателю силы нажатия)

Определяет величину изменения громкости тон-генератора в зависимости от силы нажатия на клавиши. Чем больше значение, тем больше меняется уровень громкости в зависимости от силы нажатия (как показано на рисунке визу). При значении 0 громкость остается одинаковой и не зависит от того, насколько сильно или мягко нажимаются клавиши. Это может быть полезным, например, для достижения большей реалистичности при воспроизведении тембра органа.

**Допустимые значения:** 0–127

**При установке для параметра смещения (см. ниже) значения «64»:**



### ❹ Velocity Sens Depth Offset (смещение чувствительности глубины к показателю силы нажатия)

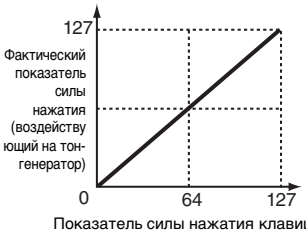
Величина, на которую показатель силы нажатия корректируются для получения результирующего показателя силы нажатия.
Это позволяет повышать или снижать показатель силы нажатия на одинаковую величину и автоматически компенсировать чрезмерно энергичную или чрезмерно мягкую игру на клавиатуре. Если результат равен или меньше 1, устанавливается значение 1. Если результат больше 127, устанавливается значение 127.

**Допустимые значения:** 0–127

**При глубине (см. выше) = 64 и смещении = 32**

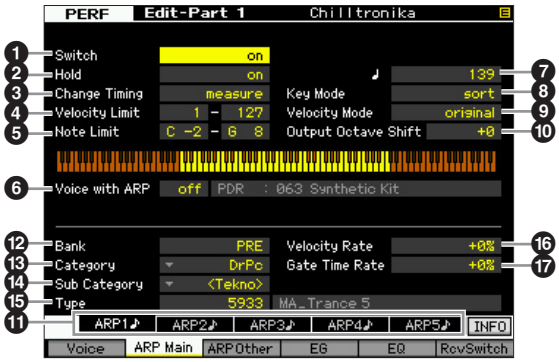
**При глубине (см. выше) = 64 и смещении = 96**

**При глубине (см. выше) = 64 и смещении = 64**




## Настройки арпеджио–[F2] ARP Main (главный для арпеджио)

На этом экране определяются основные параметры арпеджио. Настройки параметров (⓫ и последующих), отображаемых в нижней части экрана, можно зарегистрировать для кнопок [SF1]–[SF5].




**ПРИМЕЧАНИЕ** С этого экрана невозможно вызвать отображение экрана с четырьмя партиями.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок KBD на вкладке, соответствующей кнопке [SF6]. В таком состоянии можно ввести номер ноты или показатель силы нажатия, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Switch (переключатель)*

Определяет, включено или выключено арпеджио для каждой партии.

**Допустимые значения:** off, on

### ❷ Hold (удержание)*

При значении «on» автоматически повторяется циклическое воспроизведение арпеджио, даже если отпущены все клавиши, пока не будет нажата следующая клавиша.

**Допустимые значения:** sync-off (см. ниже), off, on

sync-off
Если установлено значение «sync-off», воспроизведение арпеджио продолжается беззвучно, даже когда отпущены все клавиши. Нажатие любой клавиши снова включает воспроизведение арпеджио.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о том, как использовать список типов арпеджио см. в перечне данных на стр. 16.

### ❸ Change Timing (синхронизация изменения)*

Определяет фактический момент синхронизации, в который переключается тип арпеджио, когда выбирается другой тип во время воспроизведения арпеджио. Если установлено значение «realtime», тип арпеджио переключается незамедлительно. Если установлено значение «measure», тип арпеджио переключается, начиная со следующего такта.

**Допустимые значения:** realtime, measure

### ❹ Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)

Определяет нижний и верхний пределы показателя силы нажатия, в диапазоне между которыми включается воспроизведение арпеджио. Это позволяет задать диапазон для показателя силы нажатия, в пределах которого нажатие ноты вызывает включение воспроизведения арпеджио. Кроме того, можно задать отдельные низкий и высокий диапазоны включения воспроизведения арпеджио с пустым промежутком для показателя силы нажатия между этими диапазонами, указав сначала максимальное значение. Например, установка для параметра предела показателя силы нажатия значения 93–34 позволяет воспроизводить арпеджио для двух отдельных диапазонов показателя силы нажатия: при мягкой игре (1–34) и при сильном нажатии клавиш (93–127). Проигрывание нот, для которых показатель илы нажатия находится в диапазоне 35–92, не вызовет воспроизведение арпеджио.

**Допустимые значения:** 1–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что звук будет отсутствовать при задании для параметра Key Mode (режим клавиш) значения «sort» или «thru» и игре вне определенного нотного предела.

### ❺ Note Limit (нотный предел)

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне арпеджио. Проигрываемые в этом диапазоне ноты включаю арпеджио. Например, установка для параметра Note Limit значения C5–C4 позволяет включить арпеджио при проигрывании нот в двух диапазонах: C -2–C4 и C5–G8; ноты, проигрываемые в диапазоне C4–C5 не воздействуют на арпеджио.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что звук будет отсутствовать при задании для параметра Key Mode (режим клавиш) значения «sort» или «thru» и игре вне определенного нотного предела.

### ❻ Voice with ARP (тембр с арпеджио)

Для каждого типа арпеджио регистрируется соответствующий тембр. Этот параметр определяет, назначается ли для редактируемой партии подходящий тембр,

зарегистрированный для любого типа арпеджио. При значении «on» подходящий тембр назначается для редактируемой партии вместо назначенного в настоящий момент тембра. При значении «off» подходящий тембр не назначается для редактируемой партии. Используется назначенный в настоящий момент тембр. Название тембра, зарегистрированного для типа арпеджио, отображается справа.

**Допустимые значения:** off (не копируется), on (копируется)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Используя тембр с арпеджио, можно зарегистрировать пользовательский тембр для определенного типа арпеджио. При использовании заводских настроек каждое сочетание типа арпеджио и соответственного пользовательского тембра наилучшим образом обеспечивает воспроизведение соответствующих звуков и фраз. Однако в случае изменения пользовательского тембра путем редактирования параметров или сохранения другого тембра в пользовательский тембр с соответствующим номером это сочетание может стать неуместным и воспроизводить неожиданные звуки. В этой ситуации выберите более подходящий тембр для текущего типа арпеджио на экране [F1] Voice.

### ❼ Tempo (темп)*

Определяет темп арпеджио.

**Допустимые значения:** 5,0–300,0

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если этот инструмент используется с внешним секвенсором, MIDI-компьютером или другим MIDI-устройством и нужно выполнить синхронизацию инструмента с этим устройством, установите для параметра MIDI sync (❺) на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility значение «MIDI» или «auto». В данном случае параметр темпа здесь указывается как «external» и не может быть изменен.

### ❽ Key Mode (режим клавиш)

Определяет, как воспроизводится арпеджио при игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

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 клавиатур 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 выбран тип категории «Ctrl».

sort+direct
Арпеджио воспроизводится в соответствии с заданной здесь настройкой «sort», и нажимаемые ноты также звучат.

thru+direct
Арпеджио воспроизводится в соответствии с заданной здесь настройкой «thru», и нажимаемые ноты также звучат.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Некоторые типы арпеджио, относящиеся к категории «Cntr», могут не иметь нотных событий (стр. 18). Если выбран такой тип арпеджио и для режима клавиш установлено значение «sort» или «thru», звук отсутствует даже при нажатии ноты на клавиатуре.

### ❾ Velocity Mode (режим показателя силы нажатия)

Настройка показателя силы нажатия для нот арпеджио.

**Допустимые значения:** original, thru

original
Арпеджио воспроизводится с предустановленными значениями показателя силы нажатия, содержащимися в последовательности данных арпеджио.

thru
Арпеджио воспроизводится в соответствии с силой нажатия клавиш при игре на клавиатуре. Например, при сильном нажатии клавиш громкость воспроизведения арпеджио возрастает.

### ❿ Output Octave Shift (смещение выходного сигнала в октавах)

Указывает максимальный диапазон арпеджио в октавах.

**Допустимые значения:** -10 – +10

### ⓫ Кнопки [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)

Шесть параметров банка (⓬), определяемые параметром Gate Time Rate (величина времени звучания) (⓱) в нижней половине данного экрана, можно отредактировать в каждом из экранов [SF1] ARP1–[SF5] ARP5. Параметры в нижей половине данного экрана для каждой из пяти настроек арпеджио можно задать, нажав одну из кнопок [SF1]–[SF5]. Отображение на вкладке меню значка восьмой ноты указывает, что на экране выбран тип арпеджио (не отключен) соответствующей кнопкой подфункции.

**Допустимые значения:** кнопки [SF1]–[SF5] (подфункция)

### ⓬ Bank (банк)*

Определяет банк арпеджио, содержащий нужный тип арпеджио. Выберите «PRE», если требуется выбрать встроенный тип арпеджио. Выберите «USR», если требуется выбрать ранее созданный и сохраненный тип арпеджио.

**Допустимые значения:** PRE, USR

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробные инструкции по созданию собственного типа арпеджио см. на стр. 20.

### ⓭ Category (категория)*
### ⓮ Sub Category (подкатегория)*

Определяют категорию и подкатегорию арпеджио, содержащую нужный тип арпеджио. Эти параметры отображается при выборе значения «PRE» для банка.

**Допустимые значения:** См. «Список категорий арпеджио» на стр. 15.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать соответствующий элемент в этом списке.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о том, как использовать список типов арпеджио см. в перечне данных на стр. 16.

### ⓯ Type (тип)*

Определяет номер нужного типа арпеджио в указанной категории. Название выбранного типа арпеджио отображается справа от указанного номера на экране. Подробнее см. в списке типов арпеджио в «Перечне данных».

### ⓰ Velocity Rate (коэффициент показателя силы нажатия)

Определяет значение смещения, на которое сдвигаются ноты арпеджио относительно их исходного показателя силы нажатия. Если получаемый в результате показатель силы нажатия меньше нуля, устанавливается значение 1, если превышает 128, устанавливается значение 127. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -100% – +0% – +100%

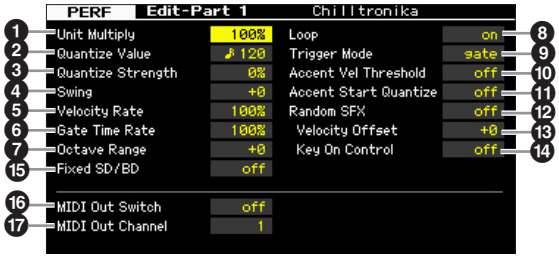
### ⓱ Gate Time Rate (величина времени звучания)

Определяет время звучания (длительность) нот арпеджио. Невозможно установить значение Gate Time (времени звучания) менее обычного минимума равного 1; любые значения вне диапазона автоматически ограничиваются до минимума.
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -100% – +0% – +100%

# Настройки арпеджио–[F3] ARP Other (прочие параметры арпеджио)

Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия клавиш можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения арпеджио.




**ПРИМЕЧАНИЕ** С этого экрана невозможно вызвать отображение экрана с четырьмя партиями.

## ❶ Unit Multiply (множитель)

Позволяет настроить время воспроизведения арпеджио на основе темпа. Используя этот параметр, можно создать тип арпеджио, отличающийся от исходного. Например, при установке значения 200% время воспроизведения увеличивается вдвое (темп уменьшается вдвое).
С другой стороны, при установке значения 50%, время воспроизведения уменьшается вдвое (темп увеличивается вдвое). Обычное время воспроизведения составляет 100%.
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 50%, 66%, 75%, 100%, 133%, 150%, 200%

## ❷ Quantize Value (значение квантования)*

Определяет, по каким долям выравниваются данные последовательности арпеджио, или определяет, к каким доля в данных последовательности арпеджио применяется свинг. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки. Число справа от каждого значения указывает длительность в предположении, что разрешение в четвертях составляет 480.

**Допустимые значения:** 60 (тридцать вторая), 80 (шестнадцатая в триоли), 120 (шестнадцатая), 160 (восьмая в триоли), 240 (восьмая), 320 (четверть в триоли), 480 (четверть)

## ❸ Quantize Strength (точность квантования)

Устанавливает «силу воздействия», с которой нотные события подстраиваются под ближайшие доли выравнивания. При значении 100% выполняется точная подстройка ритма с помощью указанного выше параметра точности квантования. При значении 0% выравнивание не выполняется. При значении 50% нотные события подстраиваются со средней точностью между 0% и 100%. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 0%–100%

## ❹ Swing (свинг)*

Задерживает ноты на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. Значения выше 1 вызывают задержку нот арпеджио, значения ниже 1 служат для более раннего воспроизведения нот. При значении 0 выполняется точная подстройка ритма с помощью параметра Quantize Value (значение квантования), ритм свинга отсутствует. Разумное применение этого параметра позволяет создать ритмы свинга и триоли, такие как «перебор» и «баунс». Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -120 – +120

## ❺ Velocity Rate (коэффициент показателя силы нажатия)

Определяет величину показателя силы нажатия, применяемую для воспроизведения арпеджио, по отношению к исходному значению. Например, значение 100% означает, что используются исходные значения показателя силы нажатия. Значения ниже 100% уменьшают показатель силы нажатия нот арпеджио, а значения выше 100%–увеличивают. Если получаемый в результате показатель силы нажатия меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 0%–200%

## ❻ Gate Time Rate (величина времени звучания)

Определяет величину изменения времени звучания (длительности) нот арпеджио по отношению к исходному значению. Например, значение 100% означает, что используются исходные значения. Значения ниже 100% уменьшают показатель силы нажатия нот арпеджио, а значения выше 100%–увеличивают. Невозможно установить значение времени звучания менее обычного минимума равного 1; любые значения вне диапазона автоматически ограничиваются до минимума. Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** 0%–200%

## ❼ Octave Range (диапазон в октавах)

Указывает максимальный диапазон арпеджио в октавах. Положительное значение параметра служит для расширения диапазона арпеджио вверх, отрицательное–для расширения диапазона вниз.
Значение этого параметра можно изменить с помощью ручки.

**Допустимые значения:** -3 – +0 – +3

## ❽ Loop (цикл)

Если для параметра установлено значение «on», арпеджио воспроизводится циклически при удерживании нажатыми нот. Если для параметра установлено значение «off», арпеджио воспроизводится однократно даже при удерживании нажатыми нот.

**Допустимые значения:** off, on

## ❾ Trigger Mode (режим триггера)

Если для параметра установлено значение «gate», при нажатии ноты запускается воспроизведение арпеджио, при отпускании ноты воспроизведение останавливается. Если для параметра установлено значение «toggle», нажатие ноты запускает/останавливает воспроизведение арпеджио, отпускание ноты не воздействует на воспроизведении арпеджио. Обычно для этого параметра должно устанавливаться значение «gate».

**Допустимые значения:** gate, toggle

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра режима триггера значения «toggle» игнорируется включение параметра Hold (удержании) на экране Arpeggio Main (главный экран арпеджио) (стр. 112). Другими словами, даже если для параметра удержания установлено значение «on», нажатие ноты запускает или останавливает воспроизведение арпеджио, если для параметра режима триггера установлено значение «toggle».

## ❿ Accent Vel Threshold (порог показателя силы нажатия для акцента)

Некоторые встроенные типы арпеджио содержат специальные последовательности данных, называемые «Accent Phrase» (фразами акцентов), которые воспроизводятся только при

силе нажатия, превышающей указанное значение. Этот параметр определяет минимальный показатель силы нажатия, при котором включается фраза акцента.

**Допустимые значения:** off, 1–127

### ⓫ Accent Start Quantize (квантование запуска акцента)

Определяет момент синхронизации для запуска фразы акцента, когда показатель силы нажатия превышает значение, установленное для описанного выше параметра Accent Vel Threshold (порог показателя силы нажатия для акцента). При значении «off» фраза акцента запускается сразу при поступлении такого показателя силы нажатия. При значении «on» фраза акцента запускается на доле, указанной для каждого типа арпеджио, после поступления такого показателя силы нажатия.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓬ Random SFX (Функция Random SFX)

Некоторые типы арпеджио используют функцию Random SFX, включающую воспроизведение специальных звуков (например, шум ладов гитары) при отпускании ноты. Этот параметр определяет, активна ли функция Random SFX.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓭ Random SFX Velocity Offset (смещение показателя силы нажатия Random SFX)

Определяет значение смещения, на которое сдвигаются показатели для нот Random SFX относительно исходных показателей силы нажатия. Если получаемое в результате значение показателя силы нажатия меньше нуля, устанавливается значение 1, а если превышает 128, устанавливается значение 127.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓮ Random SFX Key On Control (управление при нажатии клавиши Random SFX)

При установке для этого параметра значения «on», специальный звук функции Random SFX воспроизводится с предустановленным показателем силы нажатия. При значении «off» специальный звук функции Random SFX воспроизводится с показателем силы нажатия, генерируемым при нажатии ноты.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓯ Fixed SD/BD (фиксированный малый/басовый барабан)

Этот параметр доступен только в случае назначения тембра ударных для текущей партии. При включении этого параметра («on») C1 будет использоваться как нота малого барабана, а D1–как нота басового барабана при воспроизведении арпеджио.

Хотя большинство тембров ударных назначают звук малого барабана для C1 и звук басового барабана для D1, определенные наборы ударных назначают эти звуки другим нотам дополнительно, и определенные типы арпеджио созданы с использованием этих нот (не являющихся C1 и D1). В связи с этим можно услышать неправильные звуки при выборе некоторых типов арпеджио и наборов ударных. Задание этого параметра может устранить такие проблемы.

Если почувствуете, что неправильно звучат малый и басовый барабаны, когда с помощью кнопок [SF1]–[SF5] меняется тип арпеджио, рекомендуется задать для этого параметра значение «on».

**Допустимые значения:** on, off

### ⓰ MIDI Out Switch (переключатель выходного сигнала MIDI)

При значении «on» (включен) данные воспроизведения арпеджио выводятся через разъем MIDI.

**Допустимые значения:** off (не выводятся), on (выводятся)

### ⓱ MIDI Out Channel (выходной MIDI-канал)

MIDI-канал передачи данных для данных воспроизведения арпеджио. При значении «kbd» данные воспроизведения арпеджио выводятся через MIDI-канал передачи данных (стр. 96), заданный при воспроизведении в режиме исполнения Performance.

**Допустимые значения:** 1–16, kbd-ch (канал клавиатуры)

## Параметры генератора огибающих–[F4] EG

Можно управлять изменением звукового сигнала от момента нажатия клавиши до момента ее отпускания. Кроме того, можно регулировать тональные характеристики, задав значения параметров Cutoff Frequency (частота среза) и Resonance (резонанс).

### ❶ AEG (генератор амплитудных огибающих)

Эти параметры определяют параметры генератора амплитудных огибающих для каждой партии. Следующие параметры используются для управления изменением громкости с момента проигрывания ноты до момента прекращения звучания. Выполненные здесь настройки будут применяться к параметрам AEG (стр. 80) для каждого тембра как смещение.

#### Attack (время атаки)

Определяет скорость атаки от времени проигрывания ноты до достижения генератором огибающих максимального начального уровня.

#### Decay (время затухания)

Определяет, насколько быстро снижается громкость с максимального уровня атаки до уровня сустейна.

#### Sustain (уровень сустейна)

Определяет уровень сустейна, на котором поддерживается громкость при удерживании ноты после начальной атаки и затухания.

#### Release (время концевого затухания)

Определяет время полного затухания звука после отпускания клавиши.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

ПРИМЕЧАНИЕ Уровень сустейна и время концевого затухания не отображаются при выборе тембра ударных.

### ❷ FEG (генератор огибающих фильтра)

Эти параметры определяют характеристики генератора огибающих фильтра для каждой партии. Используя генератор огибающих фильтра, можно управлять изменением звукового оттенка (частотой среза) с момента начала звукового сигнала до момента прекращения звукового сигнала. Выполненные здесь настройки будут применяться к параметрам FEG (стр. 76) для каждого тембра как смещение.

#### Attack (время атаки)

Определяет скорость изменения фильтра от времени проигрывания ноты до достижения частоты среза.

### Decay (время затухания)
Определяет, насколько быстро снижается частота среза с максимального уровня атаки до уровня сустейна.

### Release (время концевого затухания)
Определяет, насколько быстро снижается частота среза с уровня сустейна до нуля при отпускании ноты.

### Depth (глубина)
Определяет диапазон изменения частоты среза генератора огибающих фильтра. При значении 0 частота среза не изменяется. Чем дальше значение от 0, тем шире диапазон частоты среза. Отрицательные значения вызывают обратное изменение частоты среза.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

**ПРИМЕЧАНИЕ** Не все эти параметры доступны при выборе тембра ударных. Недоступные параметры остаются пустыми и не могут редактироваться.

## ❸ Filter (фильтр)
Определяет частоту среза и резонанс для фильтра, служащие для изменения звука исполнения. Внесенные здесь значения будут добавляться к таким же параметрам (стр. 74) для каждого тембра как смещение.

### Cutoff (частота среза)
Определяет частоту среза для фильтра. Установленная здесь частота является центральной частотой, на которой подвергаются воздействию сигналы, когда проходят через каждый фильтр.

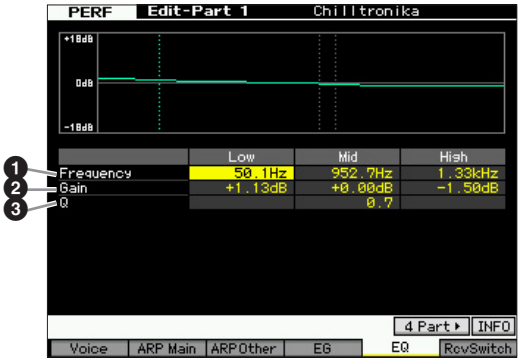
**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### Resonance/Width (резонанс/ширина)
Функции этого параметра различаются в зависимости от выбранного типа фильтра. Если выбран фильтр LPF, HPF, BPF (исключая BPFw) или BEF, этот параметр используется для установки резонанса. Если выбранным фильтром является BPFw, этот параметр используется для настройки частотного диапазона. Параметр Resonance (резонанс) используется для установки величины резонанса (гармонической выразительности), применяемого к сигналу на частоте среза. Этот параметр может использоваться в сочетании с параметром частоты среза, чтобы получить более характерный звук.
Параметр Width (ширина) используется для настройки ширины полосы частот сигналов, пропускаемых фильтром типа BPFw.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

# Параметры эквалайзера (EQ)–[F5] EQ

На этом экране можно настроить применение 3-полосного параметрического эквалайзера для каждой отдельной партии с целью точной регулировки звука. Полоса низких частот и полоса высоких частот эквалайзера имеют фиксированную форму «ступенчатого» типа.




## ❶ Frequency (частота)
Определяет центральную частоту. Частота, в области которой сигналы ослабляются/усиливаются в соответствии со значением параметра Gain (усиление) (см. ниже). Чем выше значения, тем выше частоты.

**Допустимые значения:**

Low
50,1 Гц–2,0 кГц

Middle
139,7 Гц–10,1 кГц

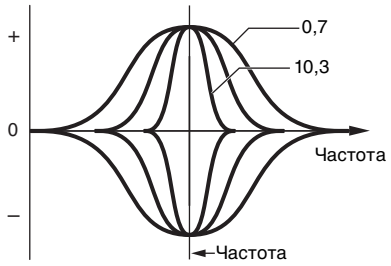
High
503,8 Гц–14,0 кГц

## ❷ Gain (усиление)
Определяет уровень усиления для частоты (установленной выше) или величину уменьшения или увеличения уровня для выбранной полосы частот.

**Допустимые значения:** -12 дБ – +0 дБ – +12 дБ

## ❸ Q (ширина частотного диапазона)
Изменяет уровень сигнала на частоте, определенной значением параметра Frequency (частота), для создания различных кривых частотных характеристик. Чем выше значение, тем меньше параметр Q (ширина частотного диапазона). ем ниже значение, тем шире частотный диапазон.

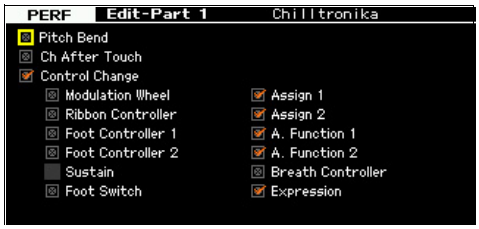
**Допустимые значения:** 0,7–10,3




# Параметры приема MIDI-данных–[F6] RcvSwitch (переключатель приема)

На этом экране можно задать отклик каждой отдельной партии на различные MIDI-данные, такие как сообщения Control Change (изменение управления) и Program Change (изменение программы). Если для релевантного параметра установлено значение «on», соответствующая партия реагирует на MIDI-данные. Каждое из названий контроллеров на этом экране обозначает MIDI-данные, генерируемые при использовании соответствующего контроллера.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для партий, которым назначен тембр ударных, настройка параметра Sustain (сустейн) недоступна.



# Performance Job (задание для исполнения)–удобные функции

В режиме Performance Job (заданий для исполнения) предоставляется ряд удобных инструментов для систематизации и инициализации данных, которые могут использоваться при создании и архивировании исполнений. Для перехода к заданию в режиме исполнения Performance нажмите кнопку [JOB].

## Задания в режиме исполнения–основные операции

**1 Для перехода к заданию для исполнения нажмите кнопку [JOB] в режиме исполнения Performance.**

**2 Выберите нужное меню задания с помощью соответствующей кнопки [F1]–[F4].**

**3 Переместите курсор на нужный параметр, затем введите его значение.**

**4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены задания нажмите кнопку [DEC/NO].

**5 Для выполнения задания нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении выполнения задания появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается исходный экран.

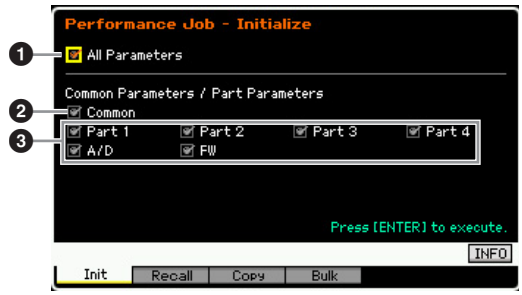
**6 Нажмите кнопку [PERFORM] для возврата к воспроизведению исполнения.**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже в случае выполнения задания выбор другого исполнения или выключение питания без сохранения приведет к стиранию данных исполнения. Обязательно сохраните данные исполнения во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого исполнения или выключением питания.**

## Инициализация исполнения–[F1] Init (инициализация)

Эта функция позволяет перезагрузить (инициализировать) все параметры исполнения, установив для них значения по умолчанию. Кроме того, она позволяет пользователю выборочно инициализировать определенные параметр, такие как настройки Common (общие), настройки Part (для каждой партии) и т. п.




### ❶ All Parameters (все параметры)

Инициализируются все параметры выбранного исполнения. Если установлен этот флажок, курсор невозможно переместить.

### ❷ Common Parameters (общие параметры)

Инициализируются настройки общих параметров для выбранного исполнения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметр Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) является параметром партии. Поэтому установите нужные флажки партий 1–4 (см. ниже), если нужно инициализировать настройки переключателя эффекта вставки.

### ❸ Параметры партий

#### Part 1–4 (партия 1–4)

Инициализируются настройки параметров для партий с установленными флажками.

#### A/D (аналогово-цифровой вход)

Эта партия вводится с внешнего аудиооборудования, подключенного к гнезду A/D INPUT. Если флажок установлен, инициализируются настройки параметров партии A/D Input (стр. 106) в режиме редактирования общих параметров.

#### FW

Это партия вводится с внешнего аудиооборудования, подключенного у гнезду IEEE1394 с помощью кабеля IEEE1394. Если флажок установлен, инициализируются настройки параметров партии FW (стр. 106) в режиме редактирования общих параметров.

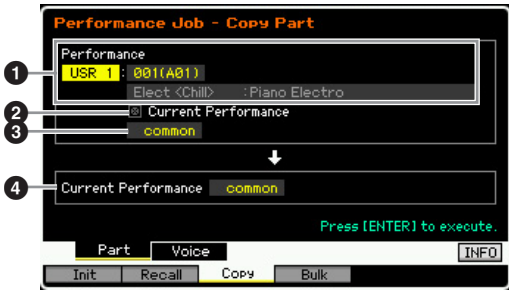
## Загрузка редактируемых данных – [F2] Recall (восстановление)

Если редактировалось исполнение, которое не было сохранено перед переключением на другое исполнение, внесенная правка стирается. В этом случае можно использовать функцию Recall (Восстановление) для восстановления параметров исполнения с последними внесенными исправлениями.

# Функция копирования исполнения–[F3] Copy (копирование)

## Копирование настроек параметров из другого исполнения–[SF1] Part (партия)

Эта удобная операция позволяет скопировать настройки Common Edit (редактирования общих параметров) и Part Edit (редактирования партии) определенного исполнения в редактируемое в настоящий момент исполнение. Это полезно пи создании исполнения, если в нем нужно использовать такие же настройки параметров, как и в другом исполнении.




### ❶ Performance (исполнение)

Банк и номер исполнения, настройки которого будут копироваться. Этот параметр невозможно установить, если для параметра Current Performance (текущее исполнение) (см. ниже) установлено значение «on».

### ❷ Current Performance (текущее исполнение)

Если этот параметр включен, выбранное в настоящий момент исполнение (редактируемое сейчас) выбирается как источник. Соответственно, можно скопировать настройки параметров из одной партии в другую парию в одном и том же исполнении.

### ❸ Тип данных источника

Тип данных источника, включая номер партии. В соответствии с этой настройкой автоматически устанавливается соответствующий тип данных места назначения.

**Допустимые значения:** Common (общие), Part 1–4 (партии 1-4), A/D (аналогово-цифровой разъем), FW

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметр Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) является параметром партии. Поэтому настройки переключателя эффекта вставки выбранной партии копируются, только если выбрана одна из партий 1–4.

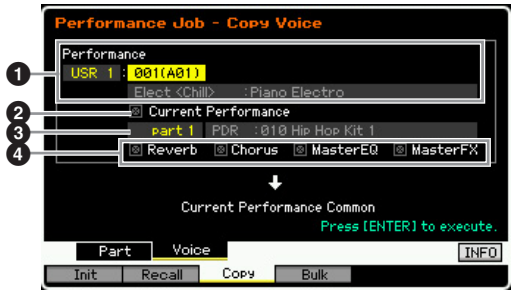
### ❹ Тип данных места назначения

Тип данных места назначения, включая номер партии. При задании для параметра типа данных тембра-источника значения «common» этот параметр имеет фиксированное значение «common».

**Допустимые значения:** Common (общие), Part 1–4 (партии 1-4), A/D (аналогово-цифровой разъем), FW

## Копирование настроек эффектов тембров–[SF2] Voice (тембр)

С помощью этой операции можно скопировать параметры Effect (эффекта) и Master EQ (основного эквалайзера) определенного тембра, назначенного для определенного исполнения, в редактируемое в настоящий момент исполнение. Это может быть полезно, если определенное исполнение имеет параметры, которые нужно использовать в программе исполнения.




### ❶ Performance (исполнение)

Банк и номер исполнения, настройки которого будут копироваться. Этот параметр невозможно установить, если для параметра Current Performance (текущее исполнение) (см. ниже) установлено значение «on».

### ❷ Current Performance (текущее исполнение)

Если этот параметр включен, выбранное в настоящий момент исполнение (редактируемое сейчас) выбирается как источник.

### ❸ Source Part (партия-источник)

Партия в исполнении-источнике. Отображается название тембра, назначенного для выбранной партии.

### ❹ Настройки блоков эффектов

Определяет блоки эффектов, которые будут копироваться. Можно выбрать для копирования следующие блоки эффектов: Reverb (реверберация), Chorus (хорус), Master EQ (основной эквалайзер) и Master Effect (основной эффект).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Даже в случае, когда для всех параметров реверберации и хоруса установлены значения «on» (включены), при выполнении задания не копируется параметр Send Level (уровень передачи) из тембра в исполнение. Если нужно применить к скопированному тембру такую же глубину для реверберации и хоруса, как и в режиме тембра Voice, следует установить такие же значения вручную для параметров Reverb Send (передача реверберации) (❶) и Chorus Send (передача хоруса) (❷) на экране Voice Output (выходной сигнал тембра) в режиме редактирования партии исполнения.

# Передача данных исполнения по MIDI-интерфейсу–[F4] Bulk (массив данных)

Эта функция позволяет передать отредактированные настройки параметров выбранного в настоящий момент исполнения на компьютер или другое MIDI-устройство для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для вызова функции Bulk Dump (загрузка массива данных).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для того чтобы выполнить функцию Bulk Dump, требуется установить правильный номер MIDI-устройства. Подробные сведения см. на стр. 228.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Массив данных содержит только MIDI-сообщения и не содержит волновых форм.

# Создание тембра/исполнения с помощью функции сэмплирования

Инструмент MOTIF XF имеет мощную функцию сэмплирования, позволяющую записывать аудиосигналы, такие как вокальное исполнение с микрофона или с электрогитары, и интегрировать полученные сэмплы с тембрами и исполнениями инструмента. При переходе в режим Sampling (сэмплирования) из режима тембра Voice или исполнения Performance можно создать собственные оригинальные сэмплы, отредактировать и назначить их для волновых форм, а затем назначить оригинальную волновую форму для пользовательского тембра или исполнения.
В данном разделе описаны функции сэмплирования, применяемые при переходе в режим сэмплирования Sampling путем нажатия кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в режиме тембра Voice или исполнения Performance.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Кроме того, можно перейти в режим сэмплирования Sampling, нажав кнопку [INTEGRATED SAMPLING] в режиме композиции Song или образца Pattern. Учтите, что функции сэмплирования будут разными в зависимости от того, из какого режима выполнен переход в режим сэмплирования–режима тембра/исполнения или режима композиции/образца. Инструкции по использованию функции сэмплирования в режиме композиции/образца см. на стр. 201.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Записанные (отредактированные) данные сэмплов теряются при отключении питания. Перед выключением питания обязательно скопируйте данные сэмплов в дополнительный модуль расширения флэш-памяти (стр. 34) либо сохраните данные сэмплов на USB-устройство хранения данных или компьютер, подключенный к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF (стр. 41).**

**Дополнительный модуль расширения флэш-памяти (продается отдельно)**

Сэмплы, получаемые с помощью функции сэмплирования, можно сохранить как волновые формы, установив дополнительный модуль расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M на MOTIF XF. Сэмплы сохраняются в модуле расширения флэш-памяти даже при отключении питания, и могут быть мгновенно вызваны как волновые формы. Это очень удобно при использовании пользовательского тембра, содержащего волновую форму, для которой назначен сэмпл, созданный с помощью функции сэмплирования.

# Структура режима сэмплирования

В этом разделе приведены сведения о структуре и организации сэмплов, банков клавиш и волновых форм, а также об их взаимодействиях с тембрами и исполнениями.

## Sample (сэмпл)

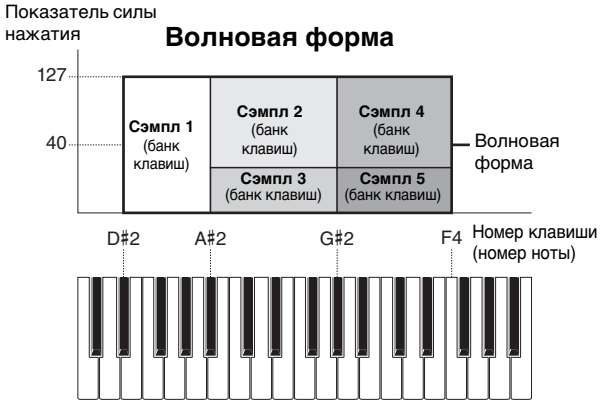
Sample (сэмпл) представляет собой цифровые аудиоданные, созданные при прямой записи сигнала, такого как вокал или электрогитара, на инструменте MOTIF XF. В данном руководстве иногда слова «сэмпл» и «волновая форма» взаимно заменяю друг друга; однако следует различать «волновые данные» (необработанный аудиосигнал) и «волновую форму» (набор аудиоданных, используемых для создания тембра).

Для получения сэмплов в инструменте применяются следующие методы: запись аудиосигнала в режиме сэмплирования Sampling, загрузка WAV-файла или AIFF-файла из USB-устройства хранения данных, подключенного к инструменту MOTIF XF, в режиме файлов File и загрузка WAV-файла или AIFF-файла с жесткого диска, подключенного к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF. Поскольку полученные данные сэмпла могут быть потеряны при отключении питания, следует сохранять сэмплы, хранящиеся во внутренней памяти MOTIF XF как цифровые данные (в формате WAV или AIFF) в USB-устройстве хранения данных или компьютере, подключенном к MOTIF XF через сеть.

## Сэмпл, банк клавиш и волновая форма

Сэмплы назначаются и хранятся в волновых формах в инструменте MOTIF XF. Прежде чем фактически записать сэмпл или загрузить сэмпл из USB-устройства хранения данных требуется указать номер волновой формы как место назначения. Такая волновая форма служит «контейнером» для сэмпла.

Каждая из волновых форм может содержать несколько сэмплов. Выполнить назначение этих сэмплов в разные области или контейнеры можно, назначив диапазон клавиш и диапазон показателей силы нажатия для каждого сэмпла. При такой настройке будут воспроизводиться разные сэмплы в зависимости от нажатой ноты и силы ее нажатия. Диапазон клавиш и диапазон показателей силы нажатия, для которых назначается сэмпл, называется банком клавиш.



## Тембры и волновые формы

Волновую форму можно воспроизвести, назначив ее для тембра, а затем играя на клавиатуре с использованием эого тембра. Можно назначить волновую форму для элемента тембра при редактировании элемента тембра (стр. 69). Редактирование тембра позволяет назначить волновую форму, созданную с помощью функции сэмплирования, редактируемому элементу таким же способом, как назначается любая встроенная волновая форма, содержащаяся в инструменте.

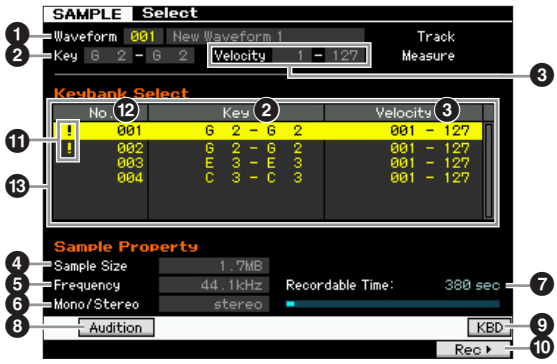
**ПРИМЕЧАНИЕ** Обратите внимание, что можно назначить пользовательские тембры, созданные в режиме сэмплирования при переходе в него из режима тембра/исполнения, для партий микширования композиции/образца. Также можно назначить волновые формы, созданные в режиме сэмплирования при переходе в него из режима композиции/образца, для элементов тембра в режиме редактирования тембра.

# Главный экран сэмплирования

Главный экран сэмплирования, загружаемый при переходе в режим сэмплирования, отображается при нажатии кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в текущем режиме.
При нажатии кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в режиме тембра или исполнения происходит переход в режим сэмплирования, предназначенный для создания сэмплов (волновых форм), назначаемых для тембра/исполнения. Нажмите кнопку [EXIT] ля перехода к исходному режиму тембра или исполнения.

## Выбор волновой формы и банка клавиш–[INTEGRATED SAMPLING]

Главный экран сэмплирования позволяет выбрать волновую форму и ее банк клавиш, а затем прослушать звук сэмпла, назначенного для выбранного банка клавиш. Выбор волновой формы производится в поле ❶, а выбор банка клавиш– в поле ⓭.




### ❶ Waveform (волновая форма)

Определяет номер волновой формы. Отображается название выбранной волновой формы.

**Допустимые значения:** 001– 28

### ❷ Key (диапазон клавиш) (только индикация)

Указывает диапазон банка клавиш.

### ❸ Velocity (диапазон показателей силы нажатия) (только индикация)

Диапазон показателей силы нажатия выбранного в настоящий момент банка клавиш.

### ❹ Sample Size (размер сэмпла) (только индикация)

Размер сэмпла, назначенного для выбранного банка клавиш.

### ❺ Frequency (частота) (только индикация)

Частота сэмплирования (дискретизации) для сэмпла, назначенного для выбранного банка клавиш.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Частота, с которой считываются числовые показания, называется частотой сэмплирования. Чем выше частота сэмплирования, тем лучше качество звука. Стандартная частота сэмплирования–44,1 кГц.

### ❻ Stereo/Mono (стереофонический/монофонический) (только индикация)

Указывает, является ли сэмпл, назначенный для выбранного банка клавиш, стереофоническим или монофоническим.

### ❼ Recordable Time (возможное время записи) (только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. На графическом представлении голубой линией указывается уже используемый объем памяти.

### ❽ [SF1] Audition (прослушивание)

Можно прослушать сэмпл, назначенный для банка клавиш, удерживая эту кнопку. Это позволяет проверить, как будет звучать этот сэмпл во время воспроизведения.

### ❾ [SF6] KBD (клавиатура)

Можно также выбрать банк клавиш, принадлежащий выбранной волновой форме, прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре.

### ❿ [F6] Rec (запись)

При нажатии этой кнопки отображается экран Sampling Record Setup (настройка записи сэмплирования). Этот экран применяется для настройки инструмента для сэмплирования. Подробные сведения см. на стр. 122.

### ⓫ Символ дубликата (только индикация)

Этот символ появляется, когда перекрываются диапазоны клавиш или диапазоны показателей силы нажатия в разных банках клавиш. Подробнее о назначении перекрывающихся банков клавиш для воспроизведения см. на стр. 129.

### ⓬ Номер банка клавиш (только индикация)

Номер банка клавиш выбранной волновой формы.

### ⓭ Список банков клавиш

Список банков клавиш, содержащихся в выбранной волновой форме. Выбор нужного банка клавиш можно выполнить с помощью диска данных, кнопок перемещения курсора вверх/вниз, а также кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

# Запись сэмплирования

**[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec**

Функция записи сэмплирования позволяет записать звуки, например вокал через подключенный микрофон, сигнал от электрической гитары или аудиосигнал от внешнего проигрывателя компакт-дисков или MP3-проигрывателя, прямо на инструменте MOTIF XF и сохранить их в инструменте как сэмплы. Сэмплы, полученные с помощью функции сэмплирования, могут воспроизводиться с клавиатуры, если сначала назначить эти сэмплы для волновой формы, а затем–для тембра.

## Процедура сэмплирования

В этом разделе описано, как создать тембр или исполнение, используя функцию сэмплирования.

### 1 Подключите микрофон или другое аудиооборудование к MOTIF XF.

Подробнее о том, как это сделать, см. руководство пользователя.
Если требуется использовать звук MOTIF XF как источник записи (с функцией повторного сэмплирования), этот шаг выполнять не обязательно.

### 2 Перейдите в режим тембра Voice или режим исполнения Performance.

При переходе в режим исполнения Performance выберите исполнение, для которого будет назначен сэмпл.

### 3 Нажмите кнопку [INTEGRATED SAMPLING] для перехода в режим сэмплирования. (Загорится индикатор).

Открывается главный экран сэмплирования.

### 4 Нажмите кнопку [F6] Rec для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 122).

Задайте следующие параметры на экране настройки. Приведенные ниже числа в скобках обозначают параметры на экране Sample Record (запись сэмпла) на следующей странице.

- Input Source (источник входного сигнала) (❷) определяет разъем, с которого вводится сигнал аудиоисточника (микрофона, аудиоустройства и т. п.).
- Waveform (волновая форма) (❻) определяет номер волновой формы.
- Voice (тембр) (❿) определяет банк и номер тембра.
- Part (❾) определяет партию исполнения, которой назначается тембр, при переходе в режим сэмплирования из режима исполнения.
- В случае необходимости задайте значения других параметров.

### 5 Нажмите кнопку [F6] Standby (готовность к записи) для отображения экрана Record Standby (готовность к записи) (стр. 124).

Задайте следующие параметры на экране готовности к записи. Приведенные ниже числа в скобках обозначают номера параметров на экране Standby (готовность к записи).

- Задайте Trigger Mode (режим триггера) (❽) для определения способа запуска сэмплирования. Обычно для этого параметра устанавливается значение «level.
- При установке для параметра Trigger Mode (❽) значения «level», необходимо также установить значение параметра Trigger Level (уровень триггера) (❼). Установите такое значение этого параметра, чтобы красный треугольник индикатора уровня (указывающего уровень триггера) был слегка ниже уровня входного звукового сигнала.

### 6 Настройте уровень входного звукового сигнала на оптимальный уровень.

Попытайтесь задать входной уровень как можно выше без перегрузки, чтобы достичь наилучшего качества звука. Для настройки входного уровня выполните следующие инструкции.

- Когда для параметра Input Source (источник входного сигнала) установлено значение «A/D Input», отрегулируйте уровень входного сигнала с помощью регулятора-ручки GAIN на задней панели. Если невозможно правильно отрегулировать входной уровень, измените настройку параметра Mic/Line (микрофон/линия) (стр. 223) в служебном режиме Utility.
- Когда для параметра Input Source установлено значение «Resample», отрегулируйте уровень входного сигнала, задав Record Gain (усиление записи).
- Когда для параметра Input Source установлено значение «FW», уровень входного сигнала отрегулировать невозможно.

### 7 Включите или выключите функцию Confirm (подтверждение), нажав кнопку [SF1].

При включении вкладка Confirm становится зеленой, при выключении–серой. При включенной функции Confirm легко прослушать только что записанный сэмпл и перезаписать этот сэмпл в случае его неудовлетворительного качества.

### 8 Нажмите кнопку [F5] Start для запуска операции сэмплирования.

Когда для параметра Trigger Mode (❽) установлено значение «manual», при нажатии этой кнопки сразу запускается сэмплирование (на экране появляется индикация RECORDING).
Когда для Trigger Mode (❽) установлено значение «level», при нажатии этой кнопки сэмплирование включается, но не запускается (на экран появляется индикация WAITING).

### 9 Воспроизведите звук для сэмплирования.

Когда для параметра Trigger Mode (❽) установлено значение «level», и в инструмент поступает аудиосигнал, превышающий указанный параметром Trigger Level (❼) уровень триггера, индикация RECORDING заменяет индикацию WAITING и запускается сэмплирование.
Во время сэмплирования на экране отображается графическое представление записываемых аудиосигналов.

## 10 Нажмите кнопку [F6] STOP для остановки сэмплирования.

Если на приведенном выше шаге 7 была включена функция Confirm, появляется экран Sampling Finished (завершение сэмплирования) (стр. 125). Нажмите кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать звук сэмпла. Если качество записи удовлетворительное, нажмите кнопку [ENTER] для сохранения сэмплированного звука в виде «сэмпла» и возврата на экран настройки. Если качесто записи неудовлетворительное и требуется повторить попытку, нажмите кнопку [EXIT] для возврата на экран Standby и повторно выполните сэмплирование с шага 4.

Если на приведенном выше шаге 7 была выключена функция Confirm, сэмплированный звук сохраняется как «сэмпл» автоматически.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если на приведенном выше шаге 4 установить для параметра Record Next (следующая запись) (❹) значение «on», после фиксации данных сэмпла снова отображается экран STANDBY (готовность к записи). В этом случае можно выйти из режима записи сэмплирования Sampling Record, нажав кнопку [EXIT].

## 11 Сохраните волновую форму.

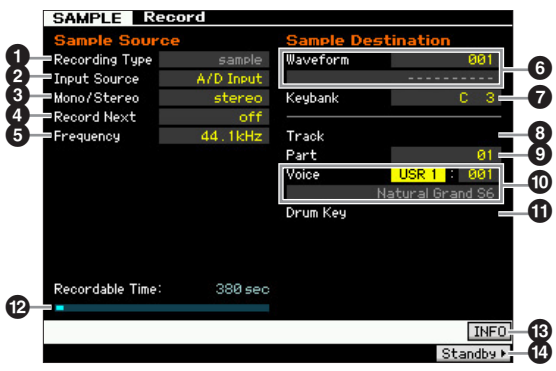
В случае установки дополнительного модуля расширения флэш-памяти (FL512M/FL1024M) на MOTIF XF используйте задание копирования (стр. 130) для сохранения волновой формы. В противном случае сохраните волновую форму на USB-устройстве хранения данных (стр. 40) или компьютере, подключенном к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Записанные (отредактированные) данные сэмплов теряются при отключении питания. Перед выключением питания обязательно скопируйте данные сэмплов в дополнительный модуль расширения флэш-памяти (стр. 34) либо сохраните данные сэмплов на USB-устройстве хранения данных (стр. 40) или компьютере, подключенном к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF.**

# Настройка сэмплирования–[F6] Rec (запись)

На этом экране можно настроить разные параметры для сэмплирования. Для отображения этого экрана нажмите копку [F6] на главном экране сэмплирования. Нажмите [EXIT] для возврата на главный экран сэмплирования.




### ❶ Recording Type (тип записи)

Определяет тип сэмплирования. Учтите, что этот параметр имеет фиксированное значение «sample» при переходе в режим сэмплирования из режима тембра/исполнения.

### ❷ Input Source (источник входного сигнала)

Определяет входной разъем, через который будет поступать сигнал для сэмплирования.

**Допустимые значения:** A/D Input, resample, FW

**A/D Input**
Аналоговый аудиосигнал из разъемов A/D INPUT распознается как источник записи.

**resample**
Аудиосигнал из разъемов OUTPUT инструмента MOTIF XF принимается и распознается как источник записи.

**FW**
Аудиосигнал из разъема IEEE1394 (доступен при установке дополнительного FW16E) распознается как источник записи. Здесь аудиосигнал передается из компьютера через порты 3 и 4 FW.

### ❸ Mono/Stereo (монофонический/стереофонический)

Определяет, записывается ли аудиосигнал как монофонический или стереофонический сэмпл.

**Допустимые значения:** monoL, monoR, monoL+R, stereo

**monoL**
Сигнал левого канала (L) записывается в виде монофонического сэмпла.

**monoR**
Сигнал правого канала (R) записывается в виде монофонического сэмпла.

**monoL+R**
Сигналы левого (L) и правого (R) каналов микшируются и записываются как в виде монофонического сэмпла.

**stereo**
Записывается стереофонический сэмпл.

### ❹ Record Next (следующая запись)

При значении «on» следующая клавиша автоматически устанавливается как место назначения для сэмплирования по завершении операции сэмплирования (включая назначение сэмпла в банк клавиш), и отображается экран Standby (готовность к записи). Этот параметр полезен для записи нескольких сэмплов подряд.
Если требуется получить подряд несколько сэмплов со специального компакт-диска, содержащего разные данны для каждой дорожки, например, можно включить этот параметр и задать для параметра Trigger Mode (режим триггера) начение «level»–и инструмент автоматически запишет следующие друг за другом сэмплы. Для выхода из режима записи сэмплирования нажмите кнопку [EXIT].

**Допустимые значения:** on, off

**ПРИМЕЧАНИЕ** При включении перед запуском сэмплирования обоих параметров–[SF1] Confirm (подтверждения) и Record Next (следующая запись),–по завершении сэмплирования появляется экран FINISHED (операция завершена). На экране FINISHED зафиксируйте данные сэмплирования, нажав кнопку [ENTER], чтобы снова отобразился экран STANDBY (готовность к записи).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот параметр полезен, если требуется назначить отдельные сэмплы для следующих по порядку клавиш для создания тембра ударных с использованием в качестве источника специального компакт-диска, содержащего звуки для каждого из ударных инструментов.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что для параметра Record Next (следующая запись) может быть установлено фиксированное значение «off», которое изменить невозможно. Это происходит при переходе в режим сэмплирования из режима тембра/исполнения, здания для параметра Voice (тембр) значения, отличного от «off», и задания для источника Source (см. выше) значения «resample».

### ❺ Frequency (частота)

Указывает частоту сэмплирования. Когда для параметра Input Source (источник входного сигнала) (❷) установлено значение «FW», этот параметр имеет фиксированное значение «44,1 кГц». Обычно для этого параметра устанавливается значение 44,1 кГц–самое высокое значение. Для получения низкочастотного звука выберите значение, отличающееся от 44,1 кГц. При значениях, отличающихся от 44,1 кГц, прослушиваемый при записи звук может отличаться от записанного звука в зависимости от сигнала источника.

**Допустимые значения:** 44.1k (44,1 кГц), 22.0kLo (22,05 кГц Lo-Fi), 11.0kLo (11,025 кГц Lo-Fi), 5.5kLo (5,5125 кГц Lo-Fi)

### ❻ Waveform (волновая форма)

Определяет номер волновой формы как места назначения.

**Допустимые значения:** 001–128

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция сэмплирования перезаписывают данные, уже существующие в волновой форме с номером, указанным как место назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

### ❼ Keybank (банк клавиш)

Указывает номер ноты для банка клавиш как место назначения. Заданное здесь значение можно изменить при редактировании сэмплирования (стр. 126).

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ❽ Track (дорожка)

Этот параметр недоступен при переходе в режим сэмплирования из режима тембра/исполнения.

### ❾ Part (партия)

Определяет партию исполнения, которой назначается тембр (❿), созданный в режиме сэмплирования. При значении «off» полученный сэмпл не назначается для партии исполнения. Этот параметр недоступен при переходе в режим сэмплирования из режима исполнения. При установке для параметра Voice (тембр) (❿) значения «off» этот параметр установить невозможно при переходе в режим сэмплирования из режима исполнения.

**Допустимые значения:** off, 1–4

### ❿ Voice (тембр)

Тембр, назначенный для волновой формы (❻) путем указания банка тембров и номера и созданной с помощью сэмплирования. При установке для параметра Voice Bank (банк тембра) любого из значений USR 1–4 производится назначение волновой формы (❻) для элемента 1 нового обычного тембра, создаваемого с помощью сэмплирования. При установке для параметра Voice Bank (банк тембра) значения UDR производится назначение волновой формы (❻) клавише ударных (⓫) указанного тембра ударных. При значении «off» только создается волновая форма (❻); сэмпл не сохраняется как пользовательский тембр.

**Допустимые значения:**

Банк тембра: Off, USR 1–4 (пользовательский 1–4), UDR (пользовательский ударных)
Номер тембра: 001–128

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**При установке для банка тембра любого из значений USR 1–4 операция сэмплирования перезаписывает данные, уже существующие в тембре с номером, указанном как место назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

### ⓫ Drum Key (клавиша ударных)

Определяет клавишу, для которой назначается волновая форма (❻), когда для параметра Voice Bank (❿) устанавливается значение «UDR».

**Допустимые значения:** C0–C6

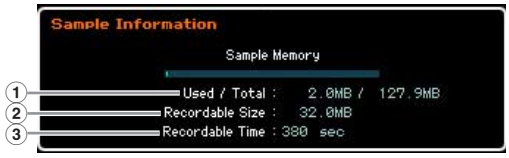
### ⓬ Recordable Time (возможное время записи)

(только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Используемый в настоящий момент объем памяти указывается на экране голубой линией.

### ⓭ [SF6] INFO (информация)

Указывает объем используемой памяти сэмплирования.




### ① Used/Total (используется/всего)

(только индикация)

Указывает объем занятой памяти и общий объем доступной памяти.

### ② Recordable Size (возможный размер записи)

(только индикация)

Указывает объем свободной памяти.

### ③ Recordable Time (возможное время записи)

(только индикация)

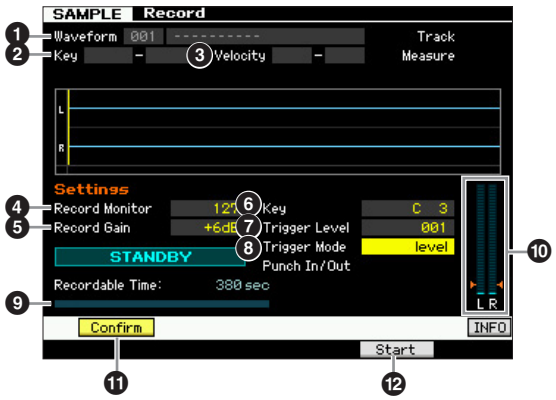
Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сэмпла при частоте сэмплирования 44,1 кГц.

### ⓮ [F6] Standby (готовность к записи)

При нажатии этой кнопки отображается экран Sampling Record Standby (готовность к записи сэмплирования). Этот экран используется для выполнения сэмплирования. Подробные сведения см. на стр. 124.

# Запись сэмплирования–[F6] Standby (готовность к записи)

Этот экран используется для выполнения сэмплирования. Для отображения этого экрана нажмите кнопку [F6] на экране Setup (настройки). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран настройки.




## ❶ Waveform (волновая форма) (только индикация)

Номер и название выбранной волновой формы.

## ❷ Key (диапазон клавиш) (только индикация)

Диапазон клавиш выбранного в настоящий момент банка клавиш.

## ❸ Velocity (диапазон показателей силы нажатия) (только индикация)

Диапазон показателей силы нажатия выбранного в настоящий момент банка клавиш.

## ❹ Record Monitor (мониторинг записи)

Определяет выходной уровень монитора для входного сигнала при сэмплировании. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Этот сигнал мониторинга выводится через гнездо PHONES или гнезда OUTPUT R и L/MONO.

**Допустимые значения:** 0–127

## ❺ Record Gain (усиление записи)

Этот параметр доступен только в том случае, когда для параметра Input Source (стр. 122) установлено значение «resample» (запись звука самого инструмента MOTIF XF). Определяет усиление записи при повторном сэмплировании. Чем выше значение параметра, тем громче звук при повторном сэмплировании. Перед выполнением операции сэмплирования (записи) можно установить соответствующее усиление, проверив громкость на индикаторе громкости (❿) при игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** -12 дБ, -6 дБ, +0 дБ, +6 дБ, +12 дБ

## ❻ Key (клавиша)

Указывает Keybank (банк клавиш) (стр. 123), заданный на экране Sampling Record Setup (настройка записи сэмплирования). Банк клавиш можно изменить и на этом экране, и на экране Sampling Edit (редактирования сэмплирования) (стр. 126) после операции сэмплирования.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробные сведения см. на стр. 37.

## ❼ Trigger Level (уровень триггера)

При установке для параметра Trigger Mode (❽) значения «level», необходимо также установить значение параметра Trigger Level (уровень триггера). Сэмплирование запускается при получении входного сигнала, превышающего указанный уровень триггера. Установленный здесь уровень указывается красным треугольником на индикаторе уровня. Для получения наилучшего результата установите значение этого параметра как можно ниже, но не настолько, чтобы записывался нежелательный шум.

**Допустимые значения:** 000–127

## ❽ Trigger Mode (режим триггера)

Определяет способ, с помощью которого запускается сэмплирование.

**Допустимые значения:** level, manual

### level

Сэмплирование запускается при получении входного сигнала, превышающего указанный уровень триггера (❼).

### manual

Сэмплирование запускается при нажатии кнопки [F6] REC. Этот параметр позволяет запустить сэмплирование в нужный момент времени независимо от уровня входного аудиосигнала.

## ❾ Recordable Time (возможное время записи) (только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Используемый в настоящий момент объем памяти указывается на экране голубой линией.

## ❿ Индикатор уровня

Служит для графического представления уровня входного сигнала для входного источника. Попытайтесь получить входной уровень как можно выше без перегрузки, чтобы достичь наилучшего качества звука.

ПРИМЕЧАНИЕ Для настройки входного уровня выполните следующие инструкции.

- Когда для параметра Input Source (источник входного сигнала) установлено значение «A/D Input», отрегулируйте уровень входного сигнала с помощью регулятора-ручки GAIN на задней панели. Если невозможно правильно отрегулировать входной уровень, измените настройку параметра Mic/Line (микрофон/линия) (стр. 223) в служебном режиме Utility.
- Когда для параметра Input Source установлено значение «Resample», отрегулируйте уровень входного сигнала, задав Record Gain (усиление записи) (❺).
- Когда для параметра Input Source установлено значение «FW», уровень входного сигнала отрегулировать невозможно.

## ⓫ [SF1] Confirm (подтверждение)

Определяет, требуется ли подтверждение записанного сэмпла (значение «on») или нет (значение «off») по завершении операции сэмплирования. Это полезно для повторной записи в случае неудовлетворительного результата сэмплирования. При значении «off» записанных сэмпл фиксируется в виде данных сразу по завершении операции сэмплирования, и снова отображается экран Setup (настройка) (стр. 122). Учтите, что снова отображается экран STANDBY (готовность к записи) по завершении операции сэмплирования, если на экране Setup (настройка) включен параметр Record Next (следующая запись).

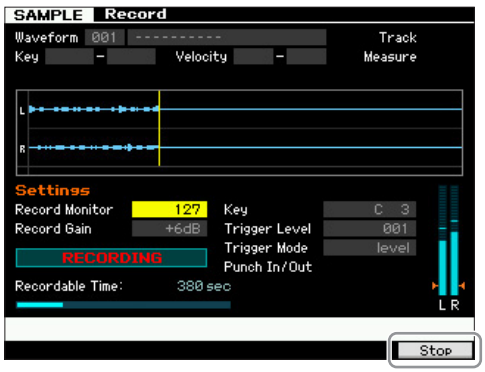
## ⓬ [F5] Start (запуск)

Нажмите эту кнопку для запуска сэмплирования.
Когда для Trigger Mode (режим триггера) установлено значение «level», при нажатии кнопки [F5] Start на экране

появляется индикация WAITING (ожидание). Фактическое сэмплирование не запускается. Когда аудиосигнал, превышающий указанный уровень триггера (❼), поступает в инструмент, индикация изменяется с WAITING (ожидание) на RECORDING (запись), и сэмплирование запускается.
Когда для параметра Trigger Mode (❽) установлено значение «manual», при нажатии этой кнопки сэмплирование запускается немедленно.

## Экран RECORDING (запись) сэмплирования

Во время сэмплирования на экране отображается графическое представление записываемых аудиосигналов.

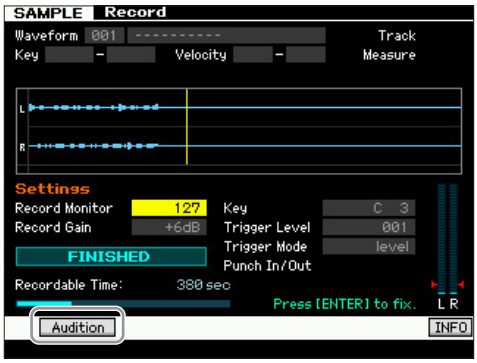



### [F6] Stop (остановка)

Нажмите эту кнопку для остановки сэмплирования.
По завершении операции сэмплирования отображается экран FINISHED (операция завершена).

## Экран FINISHED (операция завершена) сэмплирования (при включении подтверждения)

При включении перед запуском сэмплирования параметра [SF1] Confirm по завершении сэмплирования появляется приведенный ниже экран FINISHED (операция завершена). На этом экране можно прослушать и подтвердить сэмпл, нажав кнопку [SF1] Audition (прослушивание). Если качество звука удовлетворительное, нажмите кнопку [ENTER] для сохранения результата сэмплирования в виде данных сэмпла. При неудовлетворительном результате сэмплирования нажмите кнопку [EXIT], затем повторите попытку.
При выключении перед запуском сэмплирования параметра [SF1] Confirm (подтверждение) операция сэмплирования автоматически фиксирует данные сэмпла, и снова отображается экран Setup (настройка) (стр. 122).




### [SF1] Audition (прослушивание)

Можно прослушать записанный сэмпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет проверить качество результата сэмплирования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выключении перед запуском сэмплирования параметра [SF1] Confirm (стр. 124) операция сэмплирования автоматически фиксирует данные сэмпла, и снова отображается экран Setup (настройка) (стр. 122). Учтите, что снова отображается экран STANDBY (готовность к записи) по завершении операции сэмплирования, если на экране Setup (настройка) включен параметр Record Next (следующая запись).

# Редактирование сэмплирования

**[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]**

При редактировании сэмплирования предоставляются удобные, детальные элементы управления для редактирования записанного сэмпла и изменения параметров сэмпла. Для отображения экрана редактирования сэмплирования нажмите кнопку [EDIT] на главном экране сэмплирования. Нажмите [EXIT] для возврата на главный экран сэмплирования.



## Процедура редактирования сэмплирования

**1 Нажмите кнопку [INTEGRATED SAMPLING] для перехода в режим сэмплирования. (Загорится индикатор.)**

Отображается главный экран сэмплирования (стр. 120).

**2 Выберите волновую форму и банк клавиш.**

Выберите волновую форму и банк клавиш, для которых назначен сэмпл, который требуется отредактировать.

**3 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода в режим редактирования сэмплирования.**

**4 Нажмите кнопку [F1] Trim (обрезка) или [F2] Param (параметр).**

Задайте нужные параметры на каждом экране.

**5 Нажмите кнопку [SF1] Audition (прослушивание), чтобы прослушать звук сэмпла.**

Повторно выполните шаги 4 и 5.

**6 Нажмите [EXIT] для возврата на главный экран сэмплирования.**

**Совет**

Удобная функция Extract (извлечение) позволяет удалить ненужные части сэмпла перед точкой начала и после точки окончания, обеспечивая экономию памяти для дополнительного сэмплирования.

**1 Нажмите кнопку [F1] Trim для отображения экрана Trim (обрезка).**

**2 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Если хотите отменить операцию, нажмите кнопку [DEC/NO].

**3 Для выполнения операции Extract (извлечение) нажмите кнопку [INC/YES].**

ПРИМЕЧАНИЕ Удаленные с помощью операции извлечения данные восстановлению не подлежат. Перед выполнением операции излечения можно выполнить резервное копирование этого сэмпла с помощью задания копирования (стр. 130).

### Советы по редактированию сэмплов

#### Как воспроизвести сэмпл (настройки режима воспроизведения)

Имеются два способа воспроизведения сэмпла: One shot (однократное воспроизведение) и Loop (циклическое). Loop (циклическое воспроизведение) позволяет повторно воспроизводить указанный диапазон сэмпла в циклическом режиме. С другой стороны, One shot (однократное воспроизведение) позволяет однократно воспроизвести сэмпл целиком.
Для определения используемого типа (Loop или One Shot) требуется задать параметр Play Mode (режим воспроизведения) на экране Parameter (параметр) (стр. 128).

#### Тонкая настройка воспроизведения однократно воспроизводимых сэмплов

Можно указать диапазон воспроизведения сэмпла, задав значения параметров Start Point (точка начала) (❻) и End Point (точка окончания) (❽) на экране Trim (обрезка) (стр. 127). Эти параметры эффективно позволяют приглушить ненужные или нежелательные аудиосигналы в начале и конце сэмпла. Для обрезки звука в конце воспроизведения уменьшите значение точки окончания, переместив ее влево на экране волновых данных. Аналогично для обрезки звука в начале воспроизведения увеличьте значение точки начала, переместив ее вправо на экране волновых данных. В общем, рекомендуется поместить точку начала так, чтобы воспроизведение сэмпла начиналось сразу после запуска. Используйте кнопку [SF1] Audition для проверки воспроизведения сэмпла, чтобы убедиться в плавном и естественном звучании. После задания и подтверждения точек начала и окончания обрежьте сэмпл окончательно, используя операцию Extract (стр. 135).

#### Тонкая настройка воспроизведения циклических сэмплов

Настройка точек начала и окончания в циклических сэмплах обычно более критичная и тщательная, чем для однократно воспроизводимых сэмплов. Требуется точно задать точки начала и окончания, чтобы циклическое воспроизведение было плавным и непрерывным, без заиканий и шумовых всплесков. Также требуется убедиться (для ритмических циклов), что цикл воспроизводится в правильном ритме и нет пропущенных долей.

**1 Задайте циклический режим воспроизведения.**

Нажмите кнопку [F2] Param для отображения экрана Parameter (параметр) (стр. 128), затем установите для параметра Play Mode (❻) значение «loop».

**2 Задайте точку начала на 1-й доле 1-го такта.**

Нажмите кнопку [F1] Trim для отображения экрана Trim (обрезка) (стр. 127), затем задайте значение параметра Start Point (точка начала) (❻).

**3 Задайте для параметра Loop Point такое же значение, как для Start Point.**

Нажмите кнопку [SF2] для появления индикации «LP=ST».

**4 Удерживая нажатой кнопку [SF1] Audition, отрегулируйте положение точки окончания, чтобы циклическое воспроизведение сэмпла было гладким и соответствовало долям музыкального размера.**

**5 Выполните операцию Extract (извлечение) (стр. 135).**

### Как настроить темп сэмпла

Если неизвестен темп сэмпла, содержащего ритмическую фразу, следуйте приведенным ниже инструкциям.

**1 Удерживая нажатой кнопку [SF1] Audition, отрегулируйте положение точки начала и точки окончания, чтобы циклическое воспроизведение сэмпла было гладким и соответствовало долям музыкального размера.**

Кроме того, обязательно выполните операцию Extract (извлечение) для удаления ненужных частей сэмпла.

**2 Задайте тактовый размер и такт.**

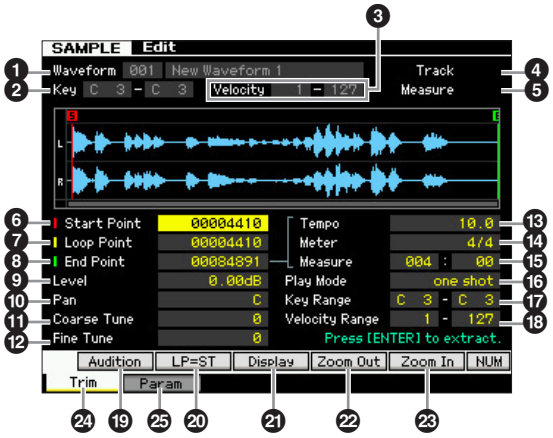
Нажмите кнопку [F1] Trim для отображения экрана Trim (см. ниже), затем задайте тактовый размер (⓮) и такт (⓯).

**3 В случае необходимости увеличьте или уменьшите темп (⓭), чтобы точка окончания (❽) стала эквивалентна точке окончания, применяемой к исходному сэмплу.**

Задайте для темпа (⓭) большое значение, затем постепенно снижайте его, чтобы значение точки окончания (❽) постепенно увеличивалось.
По достижении определенного значения значение точки окончания перестает увеличиваться даже при снижении темпа. Это значение является точкой окончания, применяемой к исходному темпу. Это окончательное значение темпа определяет наиболее подходящий темп для воспроизведения сэмпла.

## Параметры воспроизведения темпа–[F1] Trim (обрезка)

Этот экран позволяет задать диапазон воспроизведения и диапазон цикла для сэмпла.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок NUM на вкладке, соответствующей кнопке [SF6]. При этом можно использовать кнопки [F1]–[F5] и кнопки [SF1]–[SF5] как цифровые кнопки, нажав кнопку [SF6]. Подробные сведения см. на стр. 36.

### ❶ Waveform (волновая форма) (только индикация)

Номер и название выбранной волновой формы.

### ❷ Key (диапазон клавиш) (только индикация)

Диапазон клавиш выбранного в настоящий момент банка клавиш.

### ❸ Velocity (диапазон показателей силы нажатия) (только индикация)

Диапазон показателей силы нажатия выбранного в настоящий момент банка клавиш.

### ❹ Track (дорожка) (только индикация)

Указывает дорожку текущей композиции/образца. Этот параметр доступен только при переходе в режим сэмплирования из режима композиции/образца.

### ❺ Measure (такт) (только индикация)

Номер такта выбранной композиции/образца. Этот параметр доступен только при переходе в режим сэмплирования из режима композиции/образца.

### ❻ Start Point (точка начала)

Точка начала воспроизведения сэмпла. Часть сэмпла левее этой точки не воспроизводится. При нажатии кнопки [SF2] значение параметра Loop Point (точка цикла) (❼) копируется в точку начала.

**Допустимые значения:** 0000000–точка окончания

### ❼ Loop Point (точка цикла)

Определяет точку цикла, с которой начинается циклическое воспроизведение. Когда для режима воспроизведеня установлено значение «loop», сэмпл воспроизводится от точки цикла до точки окончания (❽).

**Допустимые значения:** 0000000–точка окончания

### ❽ End Point (точка окончания)

Точка окончания воспроизведения сэмпла. Часть сэмпла правее этой точки не воспроизводится. Точка окончания будет автоматически определена так, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям темпа (⓭), размера (⓮) и такта (⓯).

**Допустимые значения:** 0000000–(зависит от длины сэмпла)

### ❾ Level (уровень)

Уровень выходного сигнала для выбранного сэмпла.

**Допустимые значения:** -95,25 дБ – +0,00 дБ

### ❿ Pan (панорама)

Определяет стереопозицию панорамирования звука.

**Допустимые значения:** L64 (крайняя левая) – C (центр) – R63 (крайняя правая)

### ⓫ Coarse Tune (грубая подстройка)

Определяет грубую подстройку высоты звука для сэмпла в полутонах.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓬ Fine Tune (тонкая подстройка)

Определяет тонкую подстройку высоты звука для сэмпла в центах.

**Допустимые значения:** -64 – +0 – +63

### ⓭ Tempo (темп)

Темп воспроизведения сэмпла. Настройка темпа изменяет точку окончания (❽) таким образом, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям размера и такта.

**Допустимые значения:** 5,0–300,0

### ⓮ Meter (размер)

Определяет тактовый размер воспроизведения сэмпла. Настройка размера изменяет точку окончания (❽) таким образом, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям темпа и акта.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### ⓯ Measure (такт)

Определяет длину сэмпла для воспроизведения на основе значений такта и доли–это полезный в музыкальном отношении интуитивный способ настройки воспроизведения сэмпла. Настройка размера изменяет точку окончания (❽) таким образом, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям темпа и размера.

**Допустимые значения:**

Measure (такт): 000–032
Beat (доля): 00–15 (различается в зависимости от значения размера.)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройка такта здесь указывает промежуток между точкой начала и точкой окончания сэмпла. Когда требуется воспроизвести два такта, начинающихся с точки начала сэмпла, установите для параметра Measure значение «002:00».

### ⓰ Play Mode (режим воспроизведения)

Определяет, как воспроизводится сэмпл.

**Допустимые значения:** loop, one shot, reverse

loop
Сэмпл воспроизводится от точки начала до точки цикла, затем воспроизведение непрерывно повторяется между точкой цикла и точкой окончания. Этот параметр полезен для коротких ритмических пассажей, риффов и барабанного боя, которые требуется воспроизводить повторно и непрерывно.

one shot
Сэмпл воспроизводится от точки начала до точки окончания. Этот параметр может использоваться для соло, звуковых эффектов и вокальных пассажей, которые используются один раз без циклического повторения.

reverse
Сэмпл воспроизводится в обратном направлении от точки окончания до точки начала. Это полезно для создания реверсированных звуков тарелок и других специальных эффектов.

### ⓱ Key Range (диапазон клавиш)

Диапазон клавиш для банка клавиш, для которого назначен выбранный сэмпл. Путем назначения разных сэмплов из одной волновой формы для отдельных диапазонов клавиш можно создать тембр, производящий разные звуки в зависимости от проигрываемых нот.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

### ⓲ Velocity Range (диапазон показателя силы нажатия)

Диапазон показателя силы нажатия для банка клавиш, для которого назначен выбранный сэмпл. Путем назначения разных сэмплов из одной волновой формы для отдельных диапазонов показателя силы нажатия можно создать тембр, производящий разные звуки в зависимости от того, насколько сильно нажимаются клавиши при игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** 1–127

### ⓳ [SF1] Audition (прослушивание)

Можно прослушать выбранный сэмпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет проверить качество отредактированного сэмпла.

### ⓴ [SF2] LP=ST

В случае индикации меню «LP=ST» точка начала и точка цикла имеют одинаковую позицию, это означает, что они обе изменяются одновременно даже при изменении одной из них. При нажатии кнопки [SF2] в этих условиях индикация меню меняется с «LP=ST» на «LP≠ST». При индикации меню «LP≠ST» точка начала и точка окончания могут изменяться независимо. При нажатии кнопки [SF2] в этом состоянии значение позиции начальной точки копируется в значение позиции точки цикла. В результате для обоих параметров используется одинаковое значение позиции. Индикация меню также изменяется с «LP≠ST» на «LP=ST».

### ㉑ [SF3] Display (дисплей)

При нажатии кнопки [SF3] регулируется уровень увеличения, чтобы на экране полностью отображались волновые данные, включая точку начала и точку окончания.

### ㉒ [SF4] Zoom Out (уменьшение масштаба)
### ㉓ [SF5] Zoom In (увеличение масштаба)

Нажимайте кнопки [SF4] и [SF5] для увеличения/уменьшения масштаба отображения волновых данных.

### ㉔ [F1] Trim (обрезка)

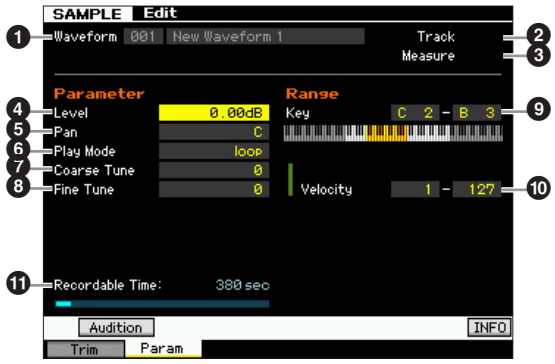
При нажатии этой кнопки возвращается отображение экрана Trim из предыдущего экрана.

### ㉕ [F2] Param (параметр)

При нажатии этой кнопки отображается экран, позволяющий настроить связанные с сэмплом параметры и диапазон банка клавиш.

## Настройка параметров сэмпла–[F2] Param (параметр)

Этот экран позволяет настроить связанные с сэмплом параметры, такие как диапазон банка клавиш и диапазон показателя силы нажатия.



Параметры ❶–⓫ такие же как на экране Trim (обрезка) (стр. 127).

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок KBD на вкладке, соответствующей кнопке [SF6]. В таком состоянии можно ввести номер ноты или показатель силы нажатия, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ⓫ Recordable Time (возможное время записи) (только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Используемый в настоящий момент объем памяти указывается на экране голубой линией.

#### При перекрытии разных банков клавиш

Если определенная воспроизводимая клавиша с определенным показателям силы нажатия принадлежит разным бакам клавиш (другими словами, различные сэмплы назначены для этой клавиши и показателя силы нажатия), не все соответственные сэмплы могут воспроизводиться; более высокий приоритет имеют два аудиоканала, запускаемые от сэмплов, назначенных для банка клавиш с меньшим номером. Например, если стереофонический сэмпл назначен для банка клавиш с меньшим номером, будет воспроизводиться только этот сэмпл. Второй пример: если монофонический сэмпл назначен для банка клавиш с наименьшим номером, а другой сэмпл назначен для банка клавиш со следующим номером, будут воспроизводиться только эти два сэмпла. Третий пример: если монофонический сэмпл назначен для банка клавиш с наименьшим номером, а стереофонический сэмпл назначен для банка клавиш со следующим номером, будет воспроизводиться только монофонический сэмпл. Это правило применяется во всех режимах инструмента.

# Сэмплирование–задание

**[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]**

Задание для сэмплирования позволяет обрабатывать и изменять записанные сэмплы. Предусмотрено 19 заданий для сэмплирования.

| Функция | Описание |
|---|---|
| [F1] Keybank (банк клавиш) | Задания, связанные с сэмплами, назначенными для определенного банка клавиш |
| 01: Copy (копирование) | Копирование указанного банка клавиш в другую волновую форму. Сэмпл также назначается для банка клавиш, в который копируется. |
| 02: Delete (удаление) | Удаление банка клавиш и его сэмпла. |
| 03: Move (перемещение) | Перемещение указанного банка клавиш в другую волновую форму. Сэмпл также назначается для банка клавиш, в который перемещается. |
| 04: Normalize (нормализация) | Это задание максимизирует (нормализует) общий уровень указанного сэмпла. |
| 05: Time-Stretch (растяжение времени) | Это задание позволяет изменять темп сэмпла без изменения высоты звука. |
| 06: Convert Pitch (преобразование высоты звука) | Это задание позволяет изменять высоту звука сэмпла без изменения темпа. |
| 07: Fade In/Out (постепенное усиление/затухание) | Создается постепенное усиление и ослабление сэмпла. |
| 08: Half Sampling Frequency (половинная частота сэмплирования) | Сокращение на половину частоты сэмплирования указанного сэмпла. |
| 09: Stereo to Mono (стерео в моно) | Преобразование стереофонического сэмпла в монофонический. |
| 10: Loop-Remix (цикл-перемешивание) | Это задание позволяет автоматически нарезать сэмпл на отдельные части («срезы») и случайным образом переставить эти части для получения специальных эффектов и необычных ритмических вариаций. |
| 11: Slice (срез) | Разделение сэмпла на отдельные части («срезы») в соответствии с указанными настройками.<br>При переходе в это задание из режима Song/Pattern (композиция/образец) также создаются нотные данные для последовательного воспроизведения этих срезов. Звук, получаемый при воспроизведении нотных данных, такой же как звук при воспроизведении исходного сэмпла. |
| [F2] Waveform (волновая форма) | Задания для волновых форм |
| 01: Copy (копирование) | Копирование данных одной волновой формы в другую. При выполнении этого задания также копируются содержащиеся в волновой форме банки клавиш и сэмплы. |
| 02: Delete (удаление) | Удаление указанной волновой формы из памяти. При выполнении этого задания также удаляются содержащиеся в волновой форме банки клавиш и сэмплы. |
| 03: Extract (извлечение) | Удаление всех ненужных данных сэмпла (расположенных перед точкой начала и после точки окончания). |
| 04: Transpose (транспонирование) | Транспонирование значения банка клавиш для указанной волновой формы в полутонах. |
| 05: Rename (переименование) | Позволяет отредактировать название указанной волновой формы. |
| [F3] Other (прочие) | Прочие задания |
| 01: Optimize Memory (оптимизация памяти) | Это задание оптимизирует память (DRAM) для сэмплирования. |
| 02: Delete All (удалить все) | Удаление всех волновых форм. |
| 03: Copy to Flash Memory (копировать во флэш-память) | Копирование данных сэмпла из SDRAM в дополнительный модуль расширения флэш-памяти (FL512M/FL1024M) в виде волновой формы. |

## Процедура выполнения задания для сэмплирования

### 1 Нажмите кнопку [JOB] в режиме сэмплирования для перехода к заданиям для сэмплирования.

### 2 Вызовите нужную группу заданий.

Выберите группу заданий, нажав одну из кнопок: [F1] Keybank (банк клавиш), [F2] Waveform (волновая форма) или [F3] Other (прочее).

### 3 Вызовите экран нужного задания.

Переместите курсор на поле нужного задания с помощью диска данных, кнопок [INC/YES] и [DEC/NO] или кнопок перемещения курсора вверх/вниз, затем нажмите кнопку [ENTER]. Отображается экран нужного задания. Нажмите кнопку [EXIT] дл возврата на экран меню заданий.

### 4 Установите значения нужных параметров.

Переместите курсор на требуемый параметр, затем установите значение с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] [DEC/NO].

При появлении индикации «Apply» (применить) на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF4], перейдите к шагу 5. Если индикация «Apply» отсутствует, перейдите к шагу 7.

### 5 Для выполнения задания нажмите кнопку [SF4] Apply (применить).

К этому моменту сэмпл изменен временно и не сохранен в виде данных.

### 6 Подтвердите результат выполнения задания.

Нажмите кнопку [SF1] Audition для прослушивания измененного сэмпла. Если качество результата удовлетворительно, перейдите к шагу 7. При неудовлетворительном качестве результата и необходимости повторить попытку снова нажмите кнопку [SF4] Apply для прерывания выполнения задания и возврата к исходному состоянию сэмпла. В этом случае повторите попытку выполнения операции с шага 4.

### 7 Нажмите кнопку [ENTER] для сохранения результата задания в виде данных сэмпла.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Невозможно восстановить исходное состояние измененного сэмпла после фиксации результата задания. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

### 8 Нажмите [EXIT] дважды для возврата на главный экран сэмплирования.

ПРИМЕЧАНИЕ При отсутствии данных в указанных волновой форме и банке клавиш на экране появляется индикация «No Data» (нет данных), и задание выполнить невозможно.

ПРИМЕЧАНИЕ Ряд заданий невозможно выполнить при отсутствии достаточного объема свободной памяти. Объем свободной памяти можно проверить по индикации в нижней части экрана Sampling Job (задание для сэмплирования) или на экране Information (информация) (стр. 123).

Объем свободной памяти

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже после выполнения задания данные будут потеряны при отключении питания. Следует сохранять данные волновых форм на USB-устройстве хранения данных или компьютере, подключенном к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF в режиме файлов File (стр. 241) после выполнения задания.**

## [F1] Keybank (банк клавиш)

На этом экране содержатся задания для редактирования сэмплов. Сэмпл, который требуется отредактировать, можно указать номером волновой формы и банка клавиш.

### Основные операции на экране Key Bank Jobs (задания для банка клавиш)

На экране Key Bank Jobs (задания для банка клавиш) выполняются основные операции с использованием кнопки [SF1] и кнопки [SF5].

#### [SF1] Audition (прослушивание)

Можно прослушать сэмпл, назначенный для банка клавиш, удерживая эту кнопку. Это позволяет проверить, как будет звучать этот сэмпл во время воспроизведения.

#### [SF5] Keybank (банк клавиш)

При нажатии этой кнопки отображается список банков клавиш, в котором можно выбрать нужный банк клавиш.

#### [SF6] KBD (клавиатура)

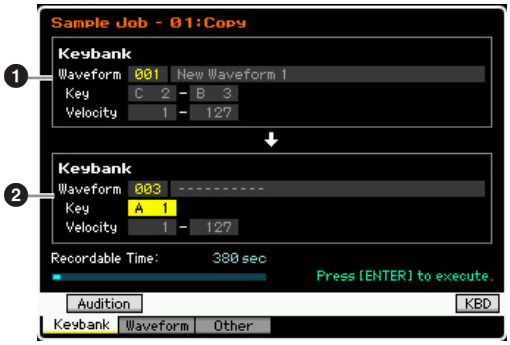
Эта вкладка меню появляется только при расположении курсора в поле Waveform (волновая форма). Можно также выбрать банк клавиш, принадлежащий выбранной волновой форме, прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре.

#### [SF6] INFO (информация)

При надписи «INFO» на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6], нажатие кнопки [SF6] служит для отображения окна Information (информация) с индикацией статуса памяти для сэмплирования. Подробные сведения см. на стр. 123.

### 01: Copy (копирование)

Копирование данных сэмпла, содержащегося в указанном банке клавиш, в другой банк клавиш. Сэмпл также назначается для банка клавиш, в который копируется. Это полезно при создании волновой формы, в которой нужно использовать данные сэмпла из другой волновой формы.



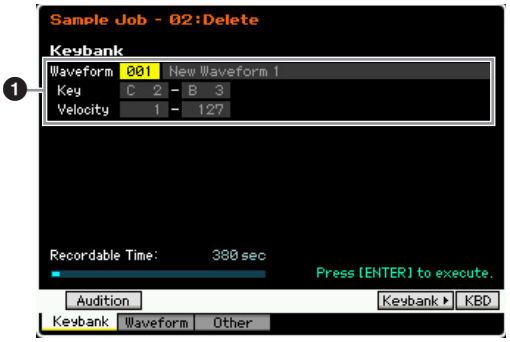

### ❶ Исходный банк клавиш
### ❷ Банк данных места назначения

Исходный банк данных задается с помощью кнопки [SF5] Keybank или кнопки [SF6] KBD для выбора клавиши в волновой форме после выбора номера волновой формы (001–128). Исходный банк данных можно указать, переместив курсор на значение Key и используя диск данных или кнопку [SF6] KBD для выбора нужной клавиши, после выбора номера волновой формы (001–128). Значения диапазона показателя силы нажатия в поле Velocity для банка клавиш места назначения автоматически устанавливаются одинаковыми со значениями в исходном банке клавиш.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно прослушать сэмпл, назначенный для исходного банка клавиш, удерживая кнопку [SF1] Audition (прослушивание).

## 02: Delete (удаление)

Удаление банка клавиш и его сэмпла. Удаляя ненужные сэмплы, можно увеличить объем свободной памяти.

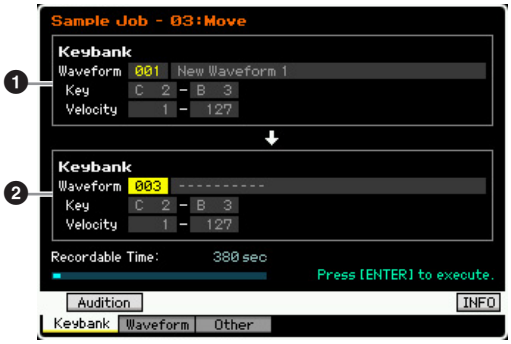



### ❶ Удаляемый банк клавиш

Удаляемый банк клавиш определяется значением номера волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

## 03: Move (перемещение)

Перемещение указанного банка клавиш в другую волновую форму. Сэмпл также назначается для банка клавиш, в который перемещается.



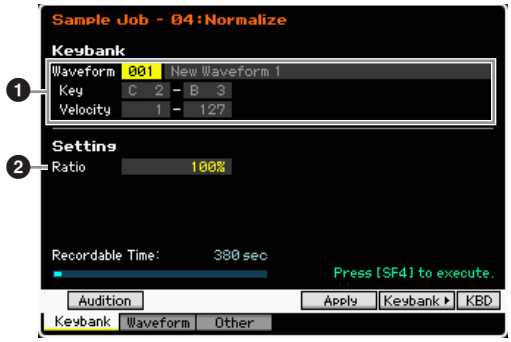

### ❶ Исходный банк клавиш
### ❷ Банк данных места назначения

Соответственно определяют исходный банк данных места назначения путем задания номера волновой формы в поле Waveform (001–128). При задании номера исходной волновой формы загружается один из банков клавиш (определяемый диапазоном в поле Key и поле Velocity), который можно сменить, нажав кнопку [SF5] Keybank и кнопку [SF6] KBD. Значения диапазона клавиш в поле Key и диапазона показателя силы нажатия в поле Velocity для банка клавиш места назначения автоматически устанавливаются одинаковыми со значениями в исходном банке клавиш.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно прослушать сэмпл, назначенный для исходного банка клавиш, удерживая кнопку [SF1] Audition (прослушивание).

## 04: Normalize (нормализация)

Это задание максимизирует (нормализует) общий уровень указанного сэмпла. Это полезно для увеличения громкости сэмпла, который был непреднамеренно записан при низком уровне громкости.




### ❶ Банк клавиш

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❷ Ratio (соотношение)

Определяет уровень сэмпла после нормализации. Значение 100 % максимизирует уровень так, что самый высокий пиковый уровень сэмпла находится непосредственно под уровнем среза (максимальный уровень цифрового сигнала). При значениях выше 100 % происходит повышение уровня сэмпла выше максимума, и выполняется преднамеренный срез. Обычно для этого параметра устанавливается значение 100 % или меньше.

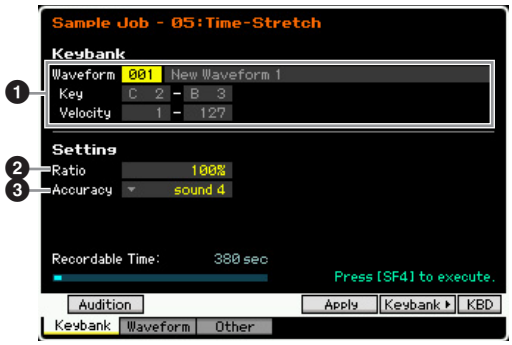
**Допустимые значения:** 1%–800%

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply (применение) и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 05: Time-Stretch (растяжение времени)

Это задание позволяет изменять продолжительность сэмпла без изменения высоты звука. С помощью этого задания можно синхронизировать воспроизведение сэмпла с воспроизведением композиции/образца, поскольку изменение продолжительности сэмпла также изменяет темп воспроизведения этого сэмпла.




### ❶ Банк клавиш

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❷ Ratio (соотношение)

Определяет продолжительность сэмпла после обработки по отношению к продолжительности исходного тембра (100 %). Изменение темпа подсчитывается по следующей формуле. Значение Ratio = (исходный темп/измененный темп) x 100.

**Допустимые значения:** 25%–400%

### ❸ Accuracy (точность)

Определяет качество результирующего сэмпла путем выбора свойства исходного звука, которому следует уделить большее внимание: качеству звука или чувству ритма.

**Допустимые значения:** sound4–sound1, normal, rhythm1–rhythm 2

sound4–sound1
Эти параметры выделяют качество звука, наилучшее качество достигается при значении «sound4».

normal
Оптимальный баланс между качеством звука и чувством ритма.

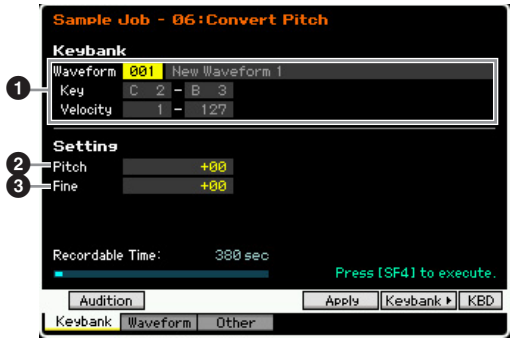
rhythm1–rhythm2
Эти значения выделяют чувство ритма, наибольшая точность чувства ритма достигается при значении «rhythm2».

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 06: Convert Pitch (преобразование высоты звука)

Это задание позволяет изменять высоту звука сэмпла без изменения темпа.




### ❶ Банк клавиш

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❷ Pitch (высота звука)

Определяет величину и направление сдвига высоты звука с шагом в полтона.

**Допустимые значения:** -12 – +0 – +12

### ❸ Fine (тонкая подстройка)

Определяет величину и направление сдвига высоты звука с шагом в 1 цент (1 цент = 1/100 полутона). 1 цент равен 1/100 полутона.

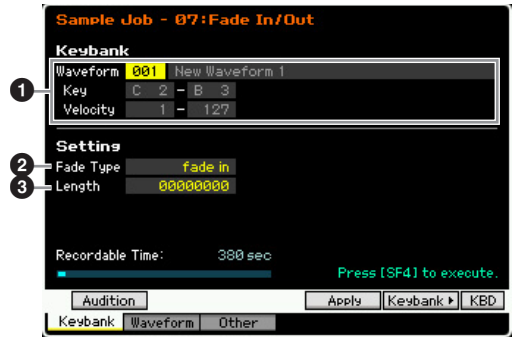
**Допустимые значения:** -50 – +0 – +50

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 07: Fade In/Out (постепенное усиление/затухание)

Создается постепенное усиление и ослабление сэмпла.



### ❶ Key Bank (банк клавиш)

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❷ Fade Type (тип постепенного изменения)

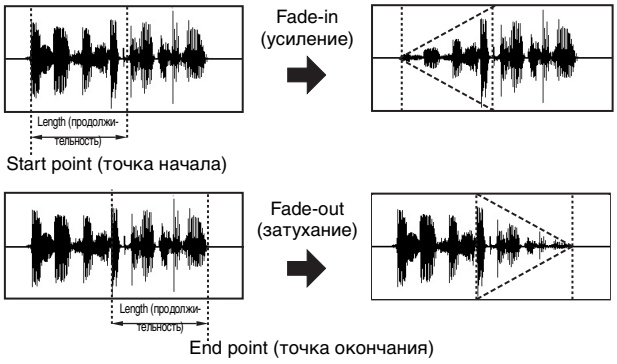
Определяет тип постепенного изменения уровня: усиление или затухание.

**Допустимые значения:** fade in, fade out

### ❸ Length (продолжительность)

Определяет продолжительность усиления или затухания. Когда выбрано усиление (fade-in), этот параметр указывает продолжительность постепенного усиления, начиная от указанной точки начала. Когда выбрано затухание, этот параметр указывает продолжительность постепенного затухания, от начала затухания до указанной точки окончания. Значение продолжительности 4410 равно приблизительно 0,1 секунды при установке для параметра Frequency (частота) значения 44,1 кГц на экране Setup (настройка) (стр. 122) в режиме сэмплирования.

**Допустимые значения:** 0000000–точка окончания

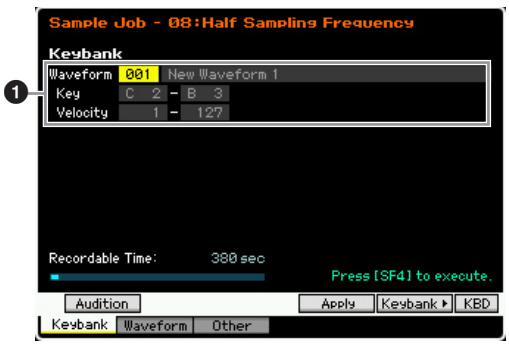



***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply (применение) и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 08: Half Sampling Frequency (половинная частота сэмплирования)

Сокращение на половину частоты сэмплирования указанного сэмпла. Это можно использовать для преобразования сэмплов с высокой частотой сэмплирования с целью сокращения размера сэмпла и экономии памяти.




### ❶ Key Bank (банк клавиш)

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply (применение) и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 09: Stereo to Mono (стерео в моно)

Преобразование стереофонического сэмпла в монофонический.

### ❶ Key Bank (банк клавиш)

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❷ Type (тип)

Определяет канал или оба канала стереофонического сэмпла, которые будут преобразованы в монофонический сэмпл.

**Допустимые значения:** L+R ▶ mono, L ▶ mono, R ▶ mono

L+R ▶ mono
Левый и правый каналы стереофонического сэмпла микшируются и преобразуются в монофонический сэмпл.

L ▶ mono
Левый канал стереофонического сэмпла преобразуется в монофонический сэмпл.

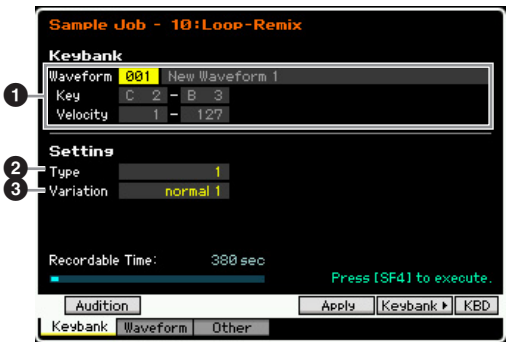
R ▶ mono
Правый канал стереофонического сэмпла преобразуется в монофонический сэмпл.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 10: Loop-Remix (цикл-перемешивание)

Это задание позволяет автоматически нарезать сэмпл на отдельные части («срезы») и случайным образом переставить эти части для получения специальных эффектов и необычных ритмических вариаций.




### ❶ Key Bank (банк клавиш)

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❷ Type (тип)

Определяет величину среза циклического фрагмента сэмпла.

**Допустимые значения:** 1–4

### ❸ Variation (вариация)

Определяет способ изменения исходного сэмпла этим заданием.

**Допустимые значения:** normal1–2, reverse1–2

normal1–2
Эти значения служат для нарезания и перестановки данных сэмпла без выполнения других изменений аудиосигнала.

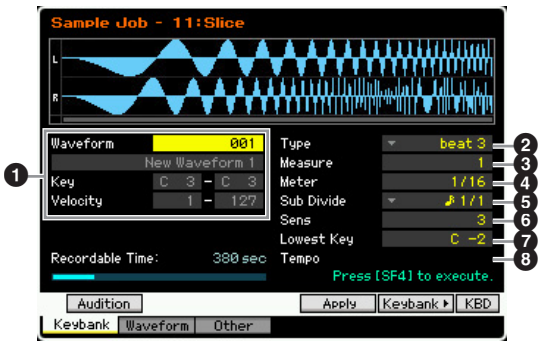
reverse1–2
Дополнительно к нарезанию и перестановке эти значения приводят к реверсивному воспроизведению некоторых срезов.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

## 11: Slice (срез)

Это задание позволяет разделить сэмпл на отдельные части («срезы»), число которых определяется длиной ноты (параметрами Measure, Meter и Sub Divide). Нарезанные сэмплы назначаются для каждой из клавиш в порядке возрастания из банка клавиш, указанного параметром Lowest Key (❼). При переходе в это задание из режима Song/Pattern (композиция/образец) также создаются нотные данные для последовательного воспроизведения этих срезов. Воспроизведение этих нотных данных и срезов по порядку производит такой же звук, как воспроизведение исходного «ненарезанного» сэмпла.




### ❶ Key Bank (банк клавиш)

Банк клавиш, которому назначен нужный сэмпл, указывается номером волновой формы в поле Waveform (001–128). Под номером волновой формы автоматически отображаются диапазон Key и диапазон Velocity банка клавиш, для которого назначена выбранная волновая форма.

### ❼ Lowest Key (крайняя левая клавиша)

Крайняя левая клавиша, с которой начинается назначение срезов сэмпла.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Record Slice (запись среза) в режиме записи сэмплирования Sampling Record (стр. 208) для этого параметра устанавливается фиксированное значение «C1» для MOTIF XF6, «E0» для MOTIF XF7 и «A -1» для MOTIF XF8, которое изменить невозможно.

### ❷ Type (тип среза)
### ❸ Measure (такт)
### ❹ Meter (размер)
### ❺ Sub Divide (подразделение)
### ❻ Sens (чувствительность)
### ❽ Tempo (темп)

За исключением параметра Lowest Key, все параметры и значения такие же, как на экране Record Slice (нарезка записи) в режиме записи сэмплирования Sampling Record (стр. 208), отображаемом по завершении операции сэмплирования с типом «slice+seq».

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания подразделяется на два этапа: временное преобразование данных при нажатии кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при нажатии кнопки [ENTER]. Результат задания будет потерян при вызове другого экрана, если не завершена обработка данных, выполняемая при нажатии кнопки [ENTER].**

# [F2] Waveform (задания для волновых форм)

На этом экране содержатся задания для редактирования волновых форм.

## 01: Copy (копирование)

Копирование данных одной волновой формы в другую. При выполнении этого задания также копируются содержащиеся в волновой форме банки клавиш и сэмплы.

### ❶ Исходная волновая форма
### ❷ Волновая форма места назначения

Определяет номера исходной волновой формы и волновой формы места назначения.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Эта операция перезаписывает данные, уже существующие в волновой форме места назначения с указанным номером.**

## 02: Delete (удаление)

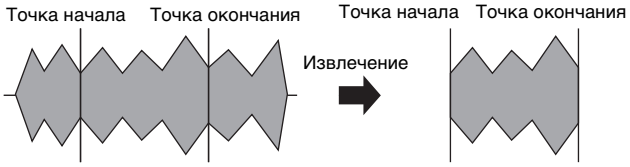
Удаление указанной волновой формы из памяти. При выполнении этого задания также удаляются содержащиеся в волновой форме банки клавиш и сэмплы.

### Waveform (волновая форма)

Номер удаляемой волновой формы.

## 03: Extract (извлечение)

Удаление всех ненужных частей сэмпла (расположенных перед точкой начала и после точки окончания).




### Waveform (волновая форма)

Волновая форма, к которой применяется извлечение.

## 04: Transpose (транспонирование)

Транспонирование значения банка клавиш для указанной волновой формы в полутонах или октавах.

### ❶ Waveform (волновая форма)

Номер волновой формы, для которой применяется это задание.

### ❷ Octave (октава)

Число октав, на которое транспонируется банк клавиш. При транспонировании менее чем на одну октаву установите для этого параметра значение 0 и используйте параметр Note (см. ниже).

**Допустимые значения:** -3 – +0 – +3

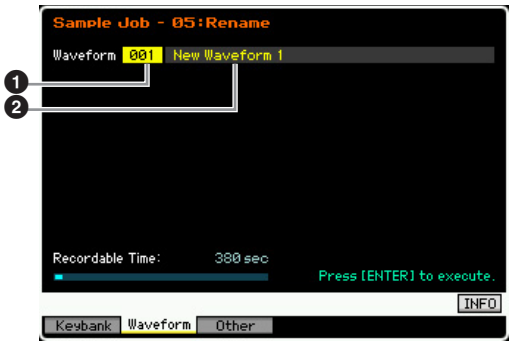
### ❸ Note (нота)

Число полутонов, на которое транспонируется банк клавиш. При транспонировании на точное число октав установите для этого параметра значение 0 и используйте параметр Octave (см. выше).

**Допустимые значения:** -11 – +0 – +11

## 05: Rename (переименование)

Позволяет назначить название указанной волновой формы.




### ❶ Waveform (волновая форма)

Номер волновой формы, для которой применяется это задание.

### ❷ Name (название)

Определяет название волновой формы, которое может содержать до 10 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

# [F3] Other (прочие задания)

## 01: Optimize Memory (оптимизация памяти)

Это задание оптимизирует память (SDRAM) для сэмплирования. Оптимизация объединяет области занятой и неиспользованной (свободной) памяти для создания максимально возможной непрерывной области свободной памяти. В некоторых случаях объем оставшейся памяти возрастает при выполнении задания оптимизации памяти.

## 02: Delete All (удалить все)

Удаление всех волновых форм. При выполнении этого задания также удаляются содержащиеся в волновой форме банки клавиш и сэмплы.

## 03: Copy to Flash Memory (копировать во флэш-память)

Копирование данных сэмпла из SDRAM в дополнительный модуль расширения флэш-памяти (FL512M/FL1024M) в виде волновой формы.

# Воспроизведение композиции

Режим композиции Song позволяет записывать, редактировать и воспроизводить собственные оригинальные композиции. Воспроизведения композиции является главным «порталом», через который осуществляется переход в режим композиции, этот режим применяется для выбора и воспроизведения композиции. Кроме того, в этом режиме предусмотрена возможность редактирования некоторых параметров композиции, таких как ритмический рисунок. Для отображения экрана Song Play (воспроизведение композиции) и перехода в режим композиции просто нажмите кнопку [SONG].

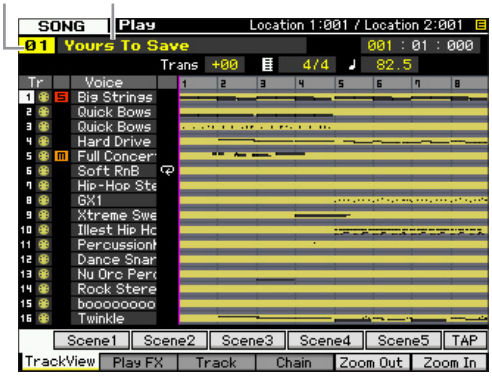
**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Track View (представление дорожек) при воспроизведении композиции можно выбрать тембр для партии микширования, соответствующей текущей дорожке, нажав кнопку [CATEGORY SEARCH].

## Процедура воспроизведения композиции

### 1 Нажмите кнопку [SONG] для перехода к воспроизведению композиции.

Отображается экран Track View (представление дорожек) в режиме воспроизведения композиции.

Номер композиции  Название композиции




### 2 Выберите композицию.

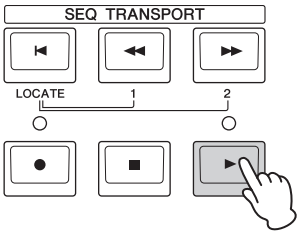
Переместите курсор на поле номера композиции, затем выберите нужную композицию с помощью диска для ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Отображается название выбранной композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При нажатии кнопки [PROGRAM] загорается ее индикатор, и становится можно выбрать нужную композицию с помощью кнопок выбора группы [A]–[D] и цифровых кнопок [1]–[6]. Номера композиций и соответствующие кнопки перечислены ниже.

| Сочетание кнопок | Номер композиции |
|---|---|
| [A]+[1]–[16] | 01–16 |
| [B]+[1]–[16] | 17–32 |
| [C]+[1]–[16] | 33–48 |
| [D]+[1]–[16] | 49–64 |

### 3 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать воспроизведение выбранной композиции.

По завершении выбранной композиции воспроизведение автоматически останавливается.




Нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки воспроизведения композиции. Для возобновления воспроизведения с той же точки сова нажмите кнопку [▶] (воспроизведение).

## Типы воспроизведения

### Воспроизведение с середины композиции

Для того чтобы начать воспроизведение с середины композиции, следует задать нужную позицию с помощью указанных ниже элементов управления, а затем нажать кнопку[▶] (воспроизведение). Эти операции также можно выполнить во время воспроизведения.

| | |
|---|---|
| Перемещение вперед | Нажмите кнопку [▶▶] (вперед). |
| Быстрое перемещение вперед | Нажмите и удерживайте кнопку [▶▶] (вперед). |
| Перемещение назад | Нажмите кнопку [◀◀] (назад). |
| Быстрое перемещение назад | Нажмите и удерживайте кнопку [◀◀] (назад). |
| Перемещение к началу композиции | Нажмите кнопку [⏮]. |
| Перемещение в позицию 1 | Удерживая нажатой кнопку [⏮], нажмите кнопку [◀◀] (назад) |
| Перемещение в позицию 2 | Удерживая нажатой кнопку [⏮], нажмите кнопку [▶▶] (вперед) |

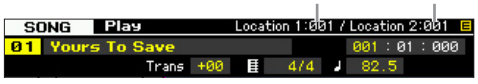
#### Если композиция не исполняются надлежащим образом:

Учтите, что запуск воспроизведения с середины композиции может вызвать проблемы при произведении, например неправильный звук, неверная высота звука или неожиданные изменения громкости. Причиной таких неполадок является то, что MIDI-события, записанные в начале композиции, не обрабатываются тон-генератором, поскольку воспроизведение начинается не с начала композиции в точке с другими MIDI-событиями. Для предотвращения этого становите для параметра Song Event Chase (отслеживание событий композиции) (❹) значение «PC+PB+Ctrl» или «all» на экране Other (прочие) (стр. 233) в режиме настройки секвенсора Sequencer Setup (вызываемого при нажатии кнопки [SEQ SETUP]). С такой настройкой композиция будет воспроизводиться правильно даже при запуске воспроизведения с середины композиции.

#### Назначение специальных номеров тактов для позиций Location 1 и Location 2

Для назначения специальных номеров тактов для позиций 1 и 2 выберите нужный номер такта, затем нажмите кнопу [◀◀]/[▶▶] (назад/вперед), удерживая нажатой кнопку [STORE]. Эта настройка отображается в верхней части экрана.

Location (позиция) 1  Location (позиция) 2




На этом экране можно изменить позицию воспроизведения композиции, выполнив приведенные ниже операции.

### Быстрое перемещение вперед/назад

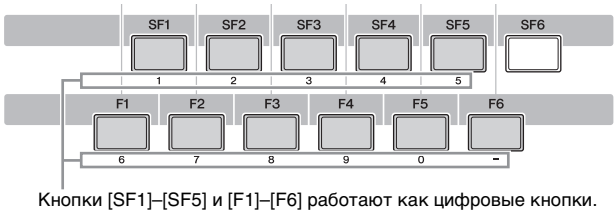
**1 Поместите курсор в поле Measure (такт).**

**2 Выполните перемещение вперед или назад по тактам, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] или диск данных.**

### Перемещение на нужную позицию в композиции

**1 Поместите курсор в поле Measure (такт).**

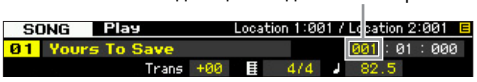
**2 Нажмите кнопку [SF6] NUM, чтобы кнопки [SF1]–[SF5] и [F1]–[F6] работали как цифровые кнопки.**




Кнопки [SF1]–[SF5] и [F1]–[F6] работают как цифровые кнопки.

**3 Введите нужный такт с помощью кнопок [SF1]–[SF5] и [F1]–[F5].**
Введенный номер такта появляется в верхней части экрана.

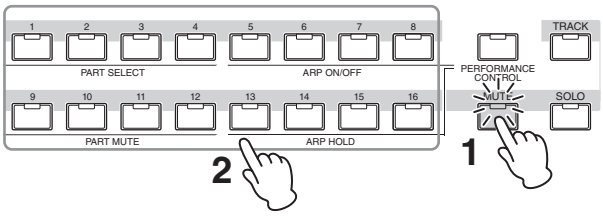
Индикация введенного номера такта.




**4 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически переместить воспроизведение композиции в заданную позицию.**

## Приглушение/соло дорожки

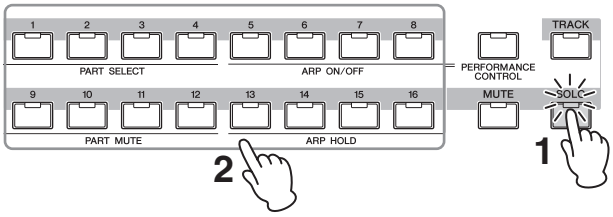
### Приглушение дорожки




**1 Нажмите кнопку [MUTE], чтобы загорелся ее индикатор.**

**2 Нажмите цифровую кнопку [1]–[16], соответствующую дорожке, которую требуется приглушить.**
При нажатии любой из цифровых кнопок [1]–[16] индикатор нажатой кнопки гаснет, и соответствующая дорожка приглушается. При повторном нажатии той же цифровой кнопки включается вывод воспроизводимого звука.

### Соло дорожки



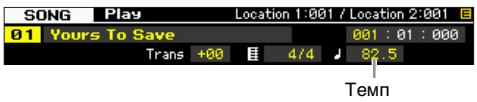

**1 Нажмите кнопку [SOLO], чтобы загорелся ее индикатор.**

**2 Нажмите цифровую кнопку [1]–[16], соответствующую дорожке, которую требуется перевести в режим соло.**
При нажатии любой из цифровых кнопок [1]–[16] индикатор нажатой кнопки начинает мигать, и звучит только соответствующая дорожка. При нажатии другой цифровой кнопки происходит смена солирующей дорожки.

## Изменение темпа

**1 Поместите курсор в поле Tempo (темп).**

**2 Отредактируйте значение параметра Tempo (темп), используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и диск данных.**




Темп

## Назначение различных параметров, связанных с воспроизведением композиции (Song Scene)

Можно назначить пять разных «моментальных снимков экрана», содержащих важные параметры композиции (такие как транспонирование, темп, статус приглушения дорожки) и основную настройку микширования композиции, для кнопок [SF1]–[SF5] как Song Scene (сцены композиции). Одним из преимуществ сцены композиции является возможность мгновенной и автоматической установки значений параметров, которая в обычно требует нажатия многих кнопок или выполнения разных операций с контроллерами. Используйте сцену композиции во время записи или воспроизведения для мгновенных изменений значений параметров.

### Параметры сцены композиции

| | | |
|---|---|---|
| Темп | Режим композиции | Экран Track View (стр. 139) |
| Транспонирование | | |
| Настройки эффектов воспроизведения для 16 дорожек | | Экран Play FX (воспроизведение эффекта) (стр. 141) |
| Настройки громкости для 16 партий микширования | Режим микширования Mixing | Экран Part 1-16 (стр. 190) |
| Настройки панорамы для 16 партий микширования | | |
| Настройки передачи реверберации для 16 партий микширования | | |
| Настройки передачи хоруса для 16 партий микширования | | |
| Настройки частоты среза для 16 партий микширования | | Экран EG (стр. 194) |
| Настройки резонанса для 16 партий микширования | | |
| Настройки атаки AEG для 16 партий микширования | | |
| Настройки концевого затухания AEG для 16 партий микширования | | |

### Регистрация Song Scene (сцены композиции)

После выполнения нужных настроек для сцены, удерживая нажатой кнопку [STORE], нажмите одну из кнопок [SF1]–[SF5]. Значок восьмой ноты отображается на вкладке, соответствующей подфункции, для которой зарегистрирована сцена композиции. Нажмите кнопку [STORE] для сохранения данных композиции, включая настройку сцены композиции.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Без выполнения операции сохранения настройки сцены композиции, зарегистрированные для кнопок [SF1]–[SF5], будут потеряны при смене композиции или отключении питания.**

### Восстановление Song Scene (сцены композиции)

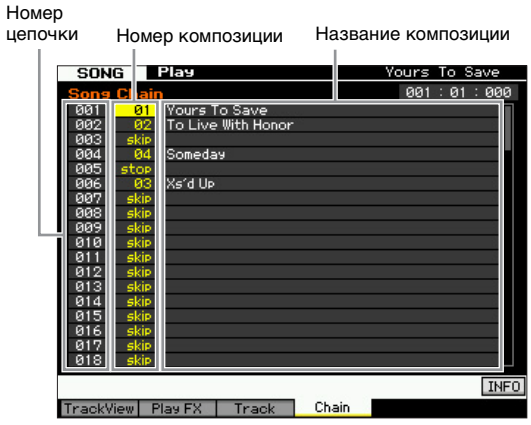
Можно восстановить сцену композиции, нажав одну из кнопок [SF1]–[SF5].

## Воспроизведение цепочки композиций

На экране Song Chain Playback (воспроизведение цепочки композиций) можно создать список воспроизведения встроенных композиций в нужном порядке и автоматически последовательно воспроизводить эти композиции. Можно задать порядок воспроизведения композиций, а затем запустить воспроизведение композиций в этом порядке на экране Song Chain (цепочка композиций).

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции по программированию цепочки композиций см. в описании экрана Song Chain (стр. 143).

### 1 На экране Track Vies (представление дорожек) нажмите кнопку [F4] для отображения экрана Song Chain (цепочка композиции) (стр. 143).




### 2 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать воспроизведение цепочки композиций.

Композиции воспроизводятся в порядке расположения в цепочке.
Если номеру цепочки назначена пустая композиция, отсчитывается один такт без звука, затем начинается воспроизведение следующей композиции.
Если номеру цепочки назначено значение «skip», назначенная композиция игнорируется или пропускается и начинается воспроизведение следующей композиции.
Если номеру цепочки назначено значение «stop», на этой композиции воспроизведение останавливается. Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для перезапуска воспроизведения со следующего номера цепочки.
Если номеру цепочки назначено значение «end», воспроизведение останавливается в конце этой композиции.

### 3 Для остановки воспроизведения в середине цепочки композиций нажмите кнопку [■] (остановка).

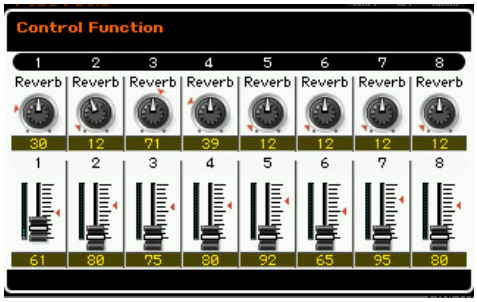
ПРИМЕЧАНИЕ Цепочка композиций может воспроизводиться только на экране Song Chain (цепочка композиции), ее воспроизведение с любого другого экрана невозможно.

# Регуляторы-ручки и регуляторы-ползунки

Используя регуляторы-ручки на передней панели, можно регулировать значения различных параметров, таких как панорама, эффект, частота среза и резонанс для каждой партии (дорожки) композиции. Используя регуляторы-ползунки, можно изменить громкость каждой партии (дорожки) и отрегулировать относительный баланс между партиями (дорожками).

## Регулировка параметров панорамы и эффектов для каждой партии

Нажмите кнопку [MULTI PART CONTROL] для отображения окна Control Function (функции элементов управления).




### Переключите партии, параметры которых требуется редактировать: 1–8 и 9–16

При отображении окна Control Function (функции элементов управления) после нажатия кнопки [MULTI PART CONTROL] каждый из регуляторов служит для управления любой партией, и пользователь может переключить управляемые партии, выбора партии 1–8 или 9–16. Когда управляемыми являются партии 9–16 (на экране отображаются параметры партий 9–16), при нажатии любой из кнопок [1]–[8] управление переключается с партий 9–16 на партии 1–8. Когда управляемыми являются партии 1–8 (на экране отображаются параметры партий 1–8), при нажатии любой из кнопок [9]–[16] управление переключается с партий 1–8 на партии 9–16.

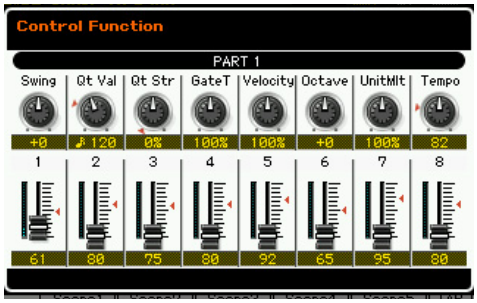
### Функции регуляторов-ручек

При нажатии кнопки [MULTI PART CONTROL] загораются индикаторы в следующем порядке: REVERB → CHORUS → PAN. Когда горит индикатор REVERB, ручками можно регулировать Reverb Send (уровень передачи реверберации) для каждой партии. Когда горит индикатор CHORUS, ручками можно регулировать Chorus Send (уровень передачи хоруса) для каждой партии. Когда горит индикатор PAN, ручками можно регулировать Pan (панораму) для каждой партии.

ПРИМЕЧАНИЕ При удерживании нажатой кнопки [MULTI PART CONTROL] в течение нескольких секунд погаснет индикатор текущей функции и загорится индикатор REVERB.

## Регулировка частоты среза и резонанса для каждой партии

Нажмите кнопку [SELECTED PART CONTROL] для отображения окна Control Function (функции элементов управления).




### Выберите партию, параметры которой нужно отрегулировать

Функции, назначенные для ручек, применяются только к выбранной в настоящий момент партии. Для смены партии вызовите отображение окна Control Function (функции элементов управления), затем нажмите одну из кнопок [1]–[16].

### Функции регуляторов-ручек

Как указано ниже, для регуляторов-ручек 1–8 назначаются разные функции 1–8 в зависимости от того, какой из индикаторов горит–TONE 1, TONE 2 или ARP FX. Эти индикаторы переключаются с помощью кнопки [SELECTED PART CONTROL].

| | Ручка 1 | Ручка 2 | Ручка 3 | Ручка 4 |
|---|---|---|---|---|
| TONE 1 | Cutoff | Reso | Attack | Decay |
| TONE 2 | LowGain | MidFreq | MidGain | MidQ |
| ARP FX | Swing | Qt Val | Qt Str | GateT |

| | Ручка 5 | Ручка 6 | Ручка 7 | Ручка 8 |
|---|---|---|---|---|
| TONE 1 | Sustain | Release | Assign1 | Assign2 |
| TONE 2 | HighGain | Pan | Reverb | Chorus |
| ARP FX | Velocity | Octave | UnitMlt | Tempo |

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о каждой из функций см. на стр. 46.

## Регулировка громкости каждой партии

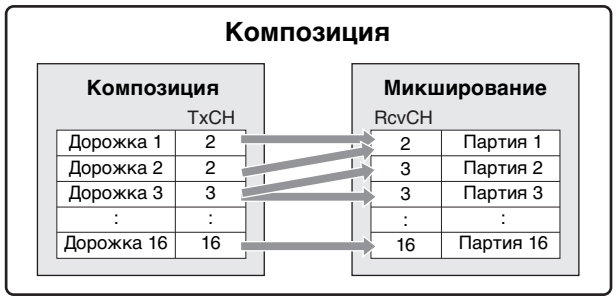
Четыре регулятора-ползунка служат для регулировки громкости каждой из партий.

### Переключите партии, параметры которых требуется редактировать: 1–8 и 9–16

Если текущая партия является одной из партий 1–8, восемь регуляторов-ползунков служат для настройки громкости партий 1–8. Если текущая партия является одной из партий 9–16, восемь регуляторов-ползунков служат для настройки громкости партий 9–16. Партию можно выбрать, нажав кнопку [TRACK], чтобы горел ее индикатор, а затем нажав нужную цифровую кнопку.

## Настройка микширования для любой дорожки

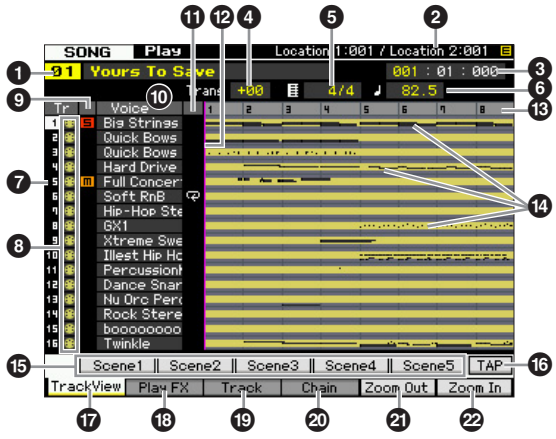
Для настройки параметров микширования, например для тембра, громкости и панорамы для любой дорожки, нажмите кнопку [MIXING] для перехода в режим микширования Mixing (стр. 188), затем отредактируйте параметры для партии микширования, соответствующей нужной дорожке. Учтите, что дорожка 1 не всегда соответствует партии микширования 1. Как показано ниже, каждая дорожка данных последовательности композиции и каждая партия микширования блока тон-генератора подключаются, когда значение параметра TxCH op (определяющее канал передачи данных) равно значению параметра RcvCH (определяющего канал передачи данных). Другими словами, последовательность данных для каждой дорожки воспроизводит соответствующие партии (имеющие одинаковое назначение MIDI-каналов) в блоке тон-генератора. Каналы передачи данных для любой дорожки можно задать на экране Song Track (дорожка композиции) (стр. 142) при воспроизведении композиции. Каналы приема данных для любой партии можно задать на экране Voice (тембр) (стр. 194) в режиме микширования Mixing.




## Экран Track View (представление дорожек)–[F1] TrackView

**[SONG]**

Этот экран всегда отображается первым при переходе в режим композиции Song.




### ❶ Номер композиции, название композиции

Композиция, которую нужно воспроизвести.

**Допустимые значения:**

**Номер композиции:** 01–64
**Название композиции:** См. примечание ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ Название композиции можно отредактировать, переместив курсор в соответствующую позицию и нажав кнопку [SF6] CHAR. Подробнее см. на стр. 37.

### ❷ Location (позиция) (только индикация)

Указывает номер такта, назначенный для позиции 1 и 2. Подробные инструкции по установке позиции см. на стр. 136.

### ❸ Meas (такт)

Определяет позицию, с которой начинается воспроизведение. Также служит для индикации текущей позиции воспроизведения. Подробные инструкции по установке такта см. на стр. 136.

**Допустимые значения:**
**Такт:** 001–999
**Доля, импульсы синхронизации:** только индикация

### ❹ Trans (транспонирование)

Регулировка настройки с шагом в один полутон.

**Допустимые значения:** -36 – +36

### ❺ Time signature (тактовый размер)

Определяет тактовый размер композиции. Заданное здесь значение применяется к указанному такту (❸) и последующим тактам. Это позволяет вводить разные тактовые размеры в середине композиции. При установке такта (❸), с которого начинается воспроизведение, для тактового размера, отличающегося от размера, в котором начинается композиция, поддерживается тактовый размер, заданный перед тактом (❸) даже в случае изменения тактового размера здесь.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### ❻ Tempo (темп)

Определяет темп воспроизведения композиции.

**Допустимые значения:** 5,0–300,0

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если этот инструмент используется с внешним секвенсором, компьютером или другим MIDI-устройством и нужно управлять темпом композиции с другого устройства или устройств, установите для параметра MIDI sync (❺) на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility значение «MIDI». В данном случае параметр Tempo (темп) здесь имеет значение «MIDI», которое изменить невозможно.

### ❼ Номер дорожки (только индикация)

Указывает номер дорожки.

### ❽ Состояние дорожек (только индикация)

Индикация наличия записанных данных в каждой из дорожек.

Пустое поле: дорожка пустая.

: записана последовательность MIDI-данных. Обслуживается как MIDI-дорожка.

: дополнительно к последовательности MIDI-данных записаны данные сэмпла. Обслуживается как аудиодорожка.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для партий микширования, соответствующих аудиодорожкам, назначается Sample Voice (сэмплированный тембр). Для партий микширования, соответствующих MIDI-дорожкам, назначается тембр, не являющийся сэмплированным тембром. Подробнее об аудиодорожках и MIDI-дорожках см. на стр. 14.

### ❾ Mute/Solo (приглушение/соло) (только индикация)

Индикация статуса приглушения/соло для каждой из дорожек. Подробные инструкции по установке приглушения/соло см. на стр. 137.

Пустое поле: ни приглушение, ни соло не назначены для дорожки.
M: индикация приглушенной дорожки.
S: индикация солирующей дорожки.

### ❿ Название тембра

Название тембра партии микширования, соответствующей каждой из дорожек.

### ⓫ Loop (цикл) (только индикация)

Определяет, задано ли циклическое воспроизведение для каждой из дорожек. Дорожка, для которой включен цикл, воспроизводится повторно в соответствии с настройкой на экране Track Loop (цикл дорожки) (стр. 143).

**Допустимые значения:** Пустое поле (цикл выключен), (цикл включен)

### ⓬ Строка позиции композиции

Индикация текущей позиции воспроизведения композиции, заданной параметром Measure (такт) (см. выше).

### ⓭ Номер такта (только индикация)

Указывает номер такта. Нажав кнопку [F5] Zoom Out или [F6] Zoom In можно уменьшить или увеличить масштаб интервалов между соседними тактами.

### ⓮ Строка последовательности данных

Индикация наличия записанных данных в каждой из дорожек. Можно проверить диапазон, в котором записаны данные для каждой из дорожек. Для MIDI-дорожек можно просмотреть все моменты синхронизации, в которые записаны MIDI-события.

Можно проверить состояние данных.

### ⓯ [SF1] Scene1 (сцена 1)–[SF5] Scene5 (сцена 5)

Для этих кнопок можно назначить настройки параметров композиции (сцены композиции) и арпеджио. Затем назначенные настройки можно будет загружать, нажимая эти кнопки. Подробные инструкции по регистрации сцен см. на стр. 137. Подробные инструкции по установке параметров арпеджио см. на стр. 147.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Арпеджио недоступно во время воспроизведения композиции. При нажатии кнопок [SF1] Scene 1–[SF5] Scene 5 во время воспроизведения меняется только сцена композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** После регистрации сцены композиции появляется значок восьмой ноты на вкладке, соответствующей нажатой кнопке. Можно проверить, назначен ли для этой кнопки тип арпеджио на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 147) при записи композиции.

### ⓰ [SF6] TAP

Темп, в котором несколько раз нажимается эта кнопка, определяет темп воспроизведения арпеджио/композиции.

### ⓱ [F1] TrackView

Отображение экрана Track View (представление дорожек).

### ⓲ [F2] Play FX (воспроизведение эффекта)
Отображение экрана Play Effect (воспроизведение эффекта) (см. ниже). Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия клавиш можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения композиции.

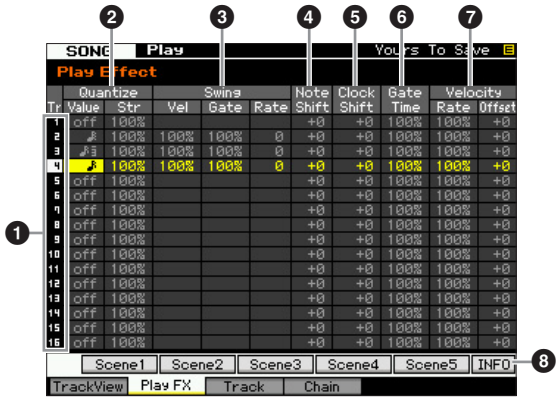
### ⓳ [F3] Track (дорожка)
Отображение экрана Song Track Output Channel (выходной канал дорожки композиции) (стр. 142).

### ⓴ [F4] Chain (цепочка)
Отображение экрана Song Chain (цепочка композиций) (стр. 143). Этот экран позволяет воспроизводить последовательно несколько композиций.

### ㉑ [F5] Zoom Out (уменьшение масштаба)
### ㉒ [F6] Zoom In (увеличение масштаба)
Изменение масштаба для номера такта (⓭) на экране Track View (представление дорожек). Нажмите кнопку [F5] Zoom Out для уменьшения масштаба и отображения боле широкого диапазона. Нажмите кнопку [F6] Zoom In для увеличения масштаба и отображения увеличенного представления.

## Изменение ритмического рисунка композиции–[F2] Play FX (воспроизведение эффекта)

Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия клавиш можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения композиции. Настройки, выполняемые на экране Play Effect (воспроизведение эффекта), являются временными и не приводят к изменению реальных данных композиции. Настройки на экране Play Effect (воспроизведение эффекта) можно применить для реального изменения данных композиции, используя задание Normalize Play Effect (нормализации эффекта при воспроизведении).




### ❶ Номер дорожки (только индикация)
Указывает номер дорожки.

### ❷ Quantize (квантование)
Позволяет выровнять моменты синхронизации для нотных событий в соответствии с указанным типом ноты. Здесь задаются два параметра для каждой из дорожек: Value (значение) и Str (точность квантования).

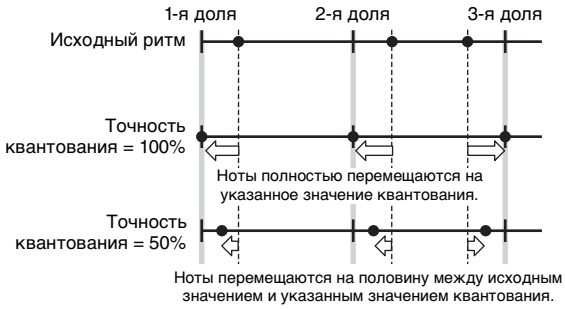
#### Quantize Value (значение квантования)
Определяет, по каким долям выравниваются данные последовательности арпеджио, или определяет, к каким доля в данных последовательности арпеджио применяется свинг.

**Допустимые значения:** выкл., тридцать вторая, шестнадцатая в триоли, шестнадцатая, восьмая в триоли, восьмая, четверть в триоли, четверть

#### Quantize Str (точность квантования)
Устанавливает «точность квантования», с которой нотные события подстраиваются под ближайшие доли квантования. При значении 100% выполняется точная подстройка ритма с применением указанного выше параметра Quantize Value (значение квантования). При значении 0% выравнивание не выполняется. При значении 50% нотные события подстраиваются со средней точностью между 0% и 100%.

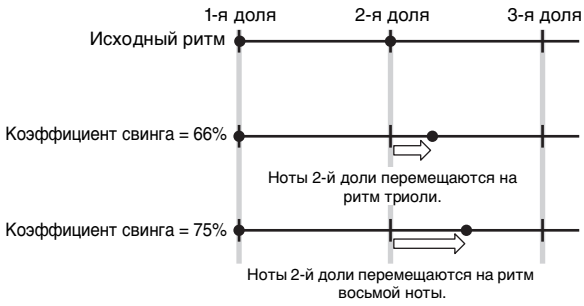
**Допустимые значения:** 0%–100%

При применении квантования по четверти к исходным данным:




### ❸ Swing (свинг)*
Регулирует ритм, показатель силы нажатия и время звучания (продолжительность звуков нот) на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. Служит для задержки нот на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. Например, при размере 4/4 и значении квантования равном четверти, 2-я и 4-я доли такта будут задержаны. При указании значения триоли свинг воздействует на последнюю ноту каждой триоли.

При применении свинга по четверти к исходным данным:




В этом поле отредактируйте настройки свинга для любой из дорожек, указав значения параметров: Swing Vel (показатель силы нажатия для свинга), Swing Gate (время звучания для свинга) и Swing Rate (коэффициент для свинга). Если для параметра Quantize Value (значение квантования) установлено значение «off», все параметры свинга недоступны.

#### Swing Vel (показатель силы нажатия для свинга)
Регулирует показатель силы нажатия соответствующих нот для подчеркивания ритмического рисунка свинга. Значения ниже 100% уменьшают показатель силы нажатия нот на четных долях (бэк-бит), а значения выше 100%–увеличивают. Если результат равен или меньше 0, устанавливается значение 1. Если результат больше 127, устанавливается значение 127.

**Допустимые значения:** 0%–100%–200%

#### Swing Gate (время звучания для свинга)
Регулирует время звучания соответствующих нот для подчеркивания ритмического рисунка свинга. Значения ниже 100% уменьшают время звучания нот на четных долях (бэк-бит), а значения выше 100%–увеличивают. При значении меньше 1 это значение округляется до 1.

**Допустимые значения:** 0%–100%–200%

### Swing Rate (коэффициент для свинга)

Задерживает ноты на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. Значения выше 50% задерживают ноты для воспроизведения более отчетливого ритмического рисунка свинга.

**Допустимые значения:**

| Значение квантования | Значения |
|---|---|
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «off» | 0–0 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «32-я нота» | 0–30 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «триоль из шестнадцатых» | 0–40 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «16-я нота» | 0–60 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «триоль из восьмых» | 0–80 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «8-я нота» | 0–120 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «триоль из четвертей» | 0–160 |
| Quantize Value (значение квантования) имеет значение «четверть» | 0–240 |

### ❹ Note Shift (сдвиг нот)*

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

**Допустимые значения:** -99 – +0 – +99

### ❺ Clock Shift (сдвиг импульсов синхронизации)

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

**Допустимые значения:** -120 – +0 – +120

### ❻ Gate Time Rate (величина времени звучания)

Увеличивает или уменьшает время звучания всех нот в выбранной дорожке. При значении меньше 1 это значение округляется до 1.

**Допустимые значения:** 0%–100%–200%

### ❼ Velocity (показатель силы нажатия)

Увеличивает или уменьшает показатель силы нажатия всех нот в выбранной дорожке. Если результат равен или меньше 0, устанавливается значение 1. Если результат больше 127, устанавливается значение 127.

#### Velocity Rate (коэффициент показателя силы нажатия)

Изменяет показатель силы нажатия в указанном процентном отношении.

**Допустимые значения:** 0%–100%–200%

#### Velocity Offset (смещение показателя силы нажатия)

Увеличивает или уменьшает показатель силы нажатия на указанное значение смещения.

**Допустимые значения:** -99 – +0 – +99

### ❽ [SF6] INFO (информация)

Позволяет просмотреть объем свободной и используемой памяти секвенсора. В памяти секвенсора хранятся композиции и образцы, записанные в соответствующих режимах. Когда объем использованной памяти достигает максимальной емкости, дальнейшее сохранение композиций и образцов становится невозможным. В этом случае используйте задание очистки в режиме композиции (стр. 165) или в режиме образца (стр. 187) для удаления ненужных композиций и образцов. Для возврата на предыдущий экран нажмите кнопку [SF6] или кнопку [EXIT].

# Выходные каналы и настройки цикла для каждой из дорожек–[F3] Track (дорожка)

Этот экран позволяет задать выходной канал и параметры, связанные с циклическим воспроизведением, для каждой из дорожек.

## Настройка канала дорожки–[SF1] Out (выходной канал)

Этот экран позволяет задать MIDI-канал передачи данных для каждой из дорожек.

### ❶ Voice (тембр) (только индикация)

Название тембра партии микширования, соответствующей каждой из дорожек.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране партий Part 1–16 (стр. 190) в режиме микширования Mixing можно изменить тембр партии микширования, соответствующей дорожке.

### ❷ TxCh (канал передачи данных)

MIDI-канал передачи последовательности данных для каждой из дорожек. При значении «off» звук отсутствует. В режиме композиции Song MIDI-данные, созданные при игре на клавиатуре и применении ручек/колесиков передаются в бок тон-генератора или на внешние MIDI-устройства через этот MIDI-канал передачи данных выбранной в настоящий момент дорожки.

**Допустимые значения:** 1–16, off

### ❸ Int (внутренний переключатель)

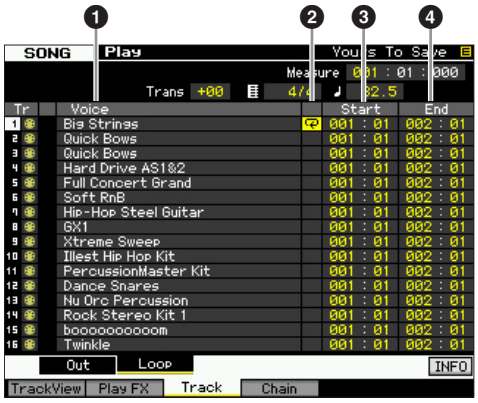
Определяет, передаются ли данные музыкального исполнения для каждой дорожки во внутренний тон-генератор. При значении «off» данные исполнения не передаются в блок внутреннего тон-генератора.

### ❹ Ext (внешний переключатель)

Определяет, передаются ли данные музыкального исполнения для каждой дорожки во внешнее MIDI-устройство. При значении «off» данные исполнения не передаются во внешнее MIDI-устройство.

## Параметры циклического воспроизведения–[SF2] Loop (цикл)

Эти параметры позволяют настроить определенные дорожки для циклического воспроизведения и определить диапазон и такты, используемые для цикла.




### ❶ Voice (тембр) (только индикация)

Название тембра партии микширования, соответствующей каждой из дорожек.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране партий Part 1–16 (стр. 190) в режиме микширования Mixing можно изменить тембр партии микширования, соответствующей дорожке.

### ❷ Loop (цикл)

Определяет, активно ли циклическое воспроизведение для каждой из дорожек. Дорожка, для которой включен цикл, воспроизводится повторно от точки начала (❸) до точки окончания (❹).

**Допустимые значения:** Пустое поле (цикл выключен), (цикл включен)

### ❸ Start (точка начала)
### ❹ End (точка окончания)

Определяют диапазон циклического воспроизведения. Дорожка, для которой включен цикл, воспроизводится повторно от точки начала до точки окончания.

**Допустимые значения:** Такт: доля

## Воспроизведение цепочки композиций–[F4] Chain (цепочка композиций)

На экране Song Chain Playback (воспроизведение цепочки композиций) можно создать список воспроизведения встроенных композиций в нужном порядке и автоматически последовательно воспроизводить эти композиции. На этом экране можно запрограммировать порядок воспроизведения композиций.

### ❶ Номер цепочки (только индикация)

Индикация порядка воспроизведения композиций. Предоставляются номера 1–100, которые можно просмотреть, выполнив прокрутку на этом экране. Цепочка композиций воспроизводится в заданном порядка, начиная с композиции, которой назначен номер 001.

### ❷ Номер композиции
### ❸ Название композиции (только индикация)

Номер композиции, которая будет воспроизводиться в цепочке. После ввода пользователем номера композиции справа от номера композиции отображается название композиции. Если для определенного номера цепочка назначена пустая композиция, воспроизведение такой композиции пропускается после отсчета ладного такта. Кроме номеров композиций в поле номера композиции можно назначить команды: «skip», «end» и «stop».

**Допустимые значения:** skip, end, stop, 01–64

**skip**
Выбранный номер композиции пропускается (игнорируется), и продолжается воспроизведение со следующего номера цепочки.

**end**
Указывает конец данных цепочки композиций.

**stop**
Останавливает воспроизведение цепочки композиций на этом номере цепочки. Можно перезапустить воспроизведение со следующего номера цепочки, нажав кнопку [▶] (воспроизведение).

## Программирование цепочки композиций

Следуйте приведенным ниже инструкциям для программирования цепочки композиций. Учтите, что программа цепочки композиций сохраняется автоматически, поэтому нет необходимости выполнять операцию сохранения.

**1 На экране Track View (представление дорожек) нажмите кнопку [F4] для отображения экрана Song Chain (цепочка композиций).**

**2 Запрограммируйте нужный порядок композиций.**
Переместите курсор в поле «001», используя кнопки перемещения курсора, затем выберите нужную композицию с помощью диска данных или кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Аналогично назначьте другие композиции в позиции 002, 003, 004 и так алее.

**3 Используйте команду «skip», если требуется удалить уже назначенную для номера цепочки композицию.**
Переместите курсор на номер композиции, которую нужно удалить, затем назначьте команду «skip» с помощью диска данных или кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Назначенный номер цепочки будет игнорироваться во время воспроизведения.

**4 Назначьте значение «end» для номера цепочки, на котором нужно остановить воспроизведение цепочки композиций.**
Когда воспроизведение достигает номера цепочки, для которого назначена команда «end», воспроизведение останавливается.
Если требуется остановить воспроизведение на определенном номере цепочки и перезапустить его со следующего номера цепочки, назначьте для такого номера цепочки команду «stop».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Цепочка композиций сохраняется как часть системных данных.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о воспроизведении цепочки композиций см. стр. 138.

# Запись композиции

В режиме записи композиции можно использовать секвенсор для записи своего исполнения на клавиатуре, записывая дорожку за дорожкой в выбранную композицию. Нажмите кнопку [●] (запись) при воспроизведении композиции для перехода к записи композиций.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Запись аудиоданных для композиции можно выполнить в режиме записи сэмплирования (стр. 203).



## Запись в режиме реального времени

Этот способ позволяет записать данные исполнения во время исполнения, при этом фиксируются все нюансы реальной игры на клавиатуре. Запись может выполняться при мониторинге (прослушивании) воспроизведения других ранее записанных дорожек. Кроме того, можно передавать последовательность данных с внешнего MIDI-инструмента в MOTIF XF и одновременно записывать до 16 дорожек (стр. 148).
Запись в режиме реального времени осуществляется тремя методами: Replace (замена), Overdub (наложение) и Punch (перезапись).

## Процедура записи композиции

Ниже представлены основные шаги процедуры записи композиции.

**1 Нажмите кнопку [SONG] для перехода к воспроизведению композиции, затем выберите композицию для записи (стр. 136).**

Выберите пустую композицию для создания новой композиции «с нуля». Если нет пустой композиции, удалите ненужную композицию или композиции, используя задание очистки для композиции (стр. 165).

**2 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 145).**

Подготовьте запись, задав тактовый размер, темп, дорожку для записи, тембр и метод записи. Если требуется выполнить запись с использованием арпеджио, настройте необходимые параметры на экране Arpeggio (стр. 165).

**3 Запишите свое исполнение на клавиатуре.**

Подробные сведения см. на стр. 147.

**4 Отредактируйте записанную композицию, используя задание для композиции (стр. 153) и редактирование для композиции (стр. 150).**

**5 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения записанной композиции во внутренней пользовательской памяти.**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Записанная композиция будет потеряна при выборе другой композиции, переходе в другой режим или при отключении питания. Обязательно сохраните данные композиции во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другой композиции, переходом в другой режим или отключением питания.**

**6 В случае необходимости сохраните данные созданной композиции на USB-устройстве хранения данных или подключенном компьютере (стр. 241).**

## Сохранение композиции–[STORE]

В этом разделе описана процедура сохранения записанных и отредактированных композиций. После выполнения операции сохранения данные созданной композиции сохраняются даже при отключении питания. Нажмите кнопку [STORE] для отображения окна Song Store (сохранение композиции).
При выполнении операции сохранения производится сохранение следующих данных.

Данные последовательности
MIDI-данные, сгенерированные и записанные при исполнении на клавиатуре, включая операции с контроллерами.

Данные тон-генератора
Настройки микширования (параметры, определяемые на экранах Common Edit (редактирование общих параметров) и Part Edit (редактирование партий)).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Тембры микширования могут быть отредактированы в окне Mixing Voice Store (сохранение тембра микширования) (стр. 199).

Использование окна сохранения композиций:

**1 Вызовите окно Song Store (сохранение композиции).**

Нажмите кнопку [STORE] для отображения окна Song Store (сохранение композиции).

**2 Выберите номер композиции места назначения.**

Отображается название композиции с выбранным номером.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Эта операция перезаписывает все данные, уже существующие в композиции назначения.**

**3 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [DEC/NO]. Операция сохранения композиции отменяется и происходит возврат к предыдущему экрану.

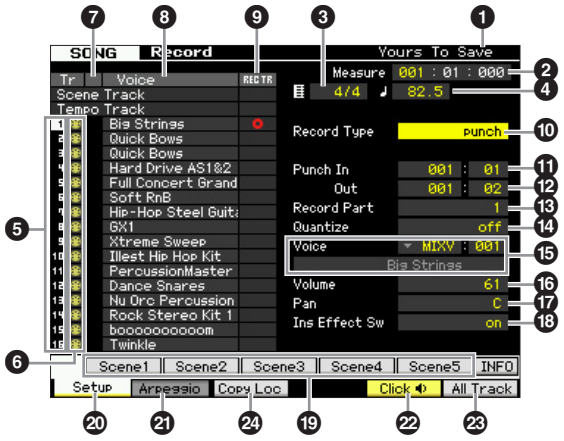
**4 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении сохранения композиции появляется сообщение «Completed» (Завершено), затем отображается экран воспроизведения композиции Song Play.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При недостаточном объеме памяти для сохранения композиции/образца появляется сообщение с предупреждение; в таком состоянии сохранить дополнительные композиции/образцы невозможно. В этом случае удалите ненужные образцы/композиции, используя задание для композиции или образца, затем попытайтесь повторно выполнить операцию сохранения.

# Подготовка записи композиции–[F1] Setup (настройка)

На этом экране можно настроить разные параметры для записи композиции.

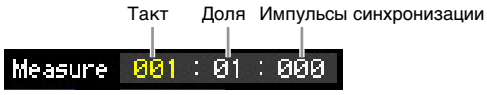



## ❶ Название композиции (только индикация)

Название выбранной в данный момент композиции. Композицию можно выбрать на экране Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 136).

## ❷ Meas (такт)

Определяет позицию, с которой начинается воспроизведение. Также служит для индикации текущей позиции записи.




**Допустимые значения:**

Такт: 001–999

Доля, импульсы синхронизации: только индикация

## ❸ Time signature (тактовый размер)

Определяет тактовый размер композиции.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

## ❹ Tempo (темп)

Темп для записи в реальном времени.

**Допустимые значения:** 5,0–300,0

**ПРИМЕЧАНИЕ** Заданное здесь значение темпа будет темпом композиции после записи.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если этот инструмент используется с внешним секвенсором, компьютером или другим MIDI-устройством и нужно управлять темпом записи композиции с другого устройства или устройств, установите для параметра MIDI sync (❺) на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility значение «MIDI». В данном случае параметр Tempo (темп) здесь имеет значение «MIDI», которое изменить невозможно.

## ❺ Номер дорожки (только индикация)

Указывает номер дорожки.

## ❻ Тип дорожки (только индикация)

Тип дорожки. MIDI-дорожка или аудиодорожка. Для партий микширования, соответствующих аудиодорожкам, назначается Sample Voice (сэмплированный тембр). Для партий микширования, соответствующих MIDI-дорожкам, назначается тембр, не являющийся сэмплированным тембром. Для партий микширования, соответствующих пустым дорожкам, тембр н назначается.

**Допустимые значения:** (MIDI-дорожка), (аудиодорожка), пустое поле (тембр не назначен)

## ❼ Mute/Solo (приглушение/соло) (только индикация)

Индикация статуса приглушения/соло для каждой из дорожек. Подробные инструкции по установке приглушения/соло см. на стр. 137.

Пустое поле: ни приглушение, ни соло не назначены для дорожки.
M: индикация приглушенной дорожки.
S: индикация солирующей дорожки.

## ❽ Название тембра (только индикация)

Название тембра партии микширования, соответствующей каждой из дорожек.

## ❾ REC TR (записываемая дорожка)

Определяет дорожку, на которую будет выполняться запись. Переместите курсор на нужную дорожку или нажмите любую цифровую кнопку [1]–[16] при горящем индикаторе TRACK, чтобы в столбце REC TR нужной дорожки появился красны кружок. Для установки всех дорожек в состояние записываемых дорожек нажмите кнопку [F6] (красные кружки появляются во всех строках столбца REC TR).

**Допустимые значения:** Scene Track, Tempo Track, 1–16, All Track

**Scene Track (дорожка сцены)**
Запись событий включения/выключения приглушения дорожки и события изменения ритма сцены композиции.

**Tempo Track (дорожка темпа)**
Запись информации об изменении темпа во время воспроизведения.

**1–16**
Запись своего фактического музыкального исполнения. Исполнение на клавиатуре записывается на выбранную здесь дорожку.

**All Track (все дорожки)**
Одновременная запись на все 16 дорожек. Одновременно могут быть записаны многоканальные данные с внешнего MIDI-устройства.

## ❿ Record Type (тип записи)

Определяет метода записи.

**Допустимые значения:** replace, overdub, punch

**replace (замена)**
Используется для перезаписи ранее записанной дорожки новыми данными в режиме реального времени. Исходные данные стираются.

**overdub (наложение)**
Этот метод используется для добавления дополнительных данных в дорожку, в которой уже содержатся данные. Ранее записанные данные сохраняются.

**punch (перезапись)**
Этот метод используется для добавления перезаписи данных в указанных диапазон дорожки, в которой уже содержатся данные. Можно перезаписать ранее записанные данные с точки начала по точку окончания (такт/доля), указанные перед записью.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра Record Track (записываемая дорожка) (❺) значения «Tempo Track» или «Scene Track», значение «overdub» здесь выбрать невозможно.

### ⓫ Punch In (позиция начала перезаписи)
### ⓬ Punch Out (позиция окончания перезаписи)

При выборе перезаписи (Punch In/Out) как типа записи (см. Record Type выше) этими параметрами определяются начальная позиция (Punch In) и конечная позиция (Punch Out).

**Допустимые значения:** 001 : 01–999 : 16

### ⓭ Record Part (записываемая партия) (только индикация)

Указывает партию микширования, соответствующую записываемой дорожке.

**Допустимые значения:** 01–16

### ⓮ Quantize (квантование при записи)

Эта удобная функция позволяет автоматически во время записи выравнивать ноты в режиме реального времени. При квантовании ритм нотных событий подстраивается под ближайшие доли. Этот параметр определяет, включено или выключено квантование, а также указывает разрешение, применяемое для выравнивания нот. Число справа от каждого значения указывает длительность в предположении, что разрешение в четвертях составляет 480.

**Допустимые значения:** off, 60 (тридцать вторая), 80 (шестнадцатая в триоли), 120 (шестнадцатая), 160 (восьмая в триоли), 240 (восьмая), 320 (четверть в триоли), 480 (четверть)

### ⓯ Voice (тембр)

Тембр, назначенный для записываемой дорожки, определяется банком тембров и номером тембра. Указанный в этом поле тембр применяется как тембр для записываемой партии (⓭). Название выбранного тембра отображается в следующей строке.

**Допустимые значения:**

Банк тембров
PRE 1–8, USR 1–4, GM, PDR (встроенный тембр ударных), UDR (пользовательский тембр ударных), GMDR (тембр ударных GM), SMPL (сэмплированный тембр)*, MIXV (тембр микширования)**

* Тембр SMPL (сэмплированный тембр) может быть создан путем записи аудиосигнала на дорожку в режиме сэмплирования Sampling. Здесь можно выбрать только сэмплированный тембр, который в настоящий момент сохранен в выбранной композиции. Подробные сведения см. на стр. 201.

** Тембр MIXV (Mixing Voice) редактируется и сохраняется в режиме микширования Mixing. Здесь можно выбрать только тембр микширования, который в настоящий момент сохранен в выбранной композиции. Подробные сведения см. на стр. 189.

Номер тембра: 001–128

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ⓰ Volume (громкость)

Определяет громкость для записываемой дорожки. Указанное в этом поле значение применяется как громкость для записываемой партии (⓭).

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓱ Pan (панорама)

Определяет стереопозицию панорамирования звука. Указанный в этом поле значение применяется как панорама ля записываемой партии (⓭).

**Допустимые значения:** L63–C–R63

### ⓲ Ins Effect Sw (переключатель эффекта вставки)

Определяет, применяется ли эффект вставки, назначенный для тембра. Указанное в этом поле значение применяется как переключатель эффекта вставки для записываемой партии (⓭).

**Допустимые значения:** off, on

**ПРИМЕЧАНИЕ** Инструмент MOTIF XF оснащен восемью системами эффектов вставки, позволяющими установить значение «on» для этого параметра максимально для восьми партий. Если для восьми партий уже установлено значение «on», для дополнительных партий установка значения «on» невозможна. В этом случае следует установить значение «off» для другой партии. Для этого установите для параметра Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) для другой партии значение «off» на экране партий Part 1–16 (стр. 190) в режиме микширования Mixing.

### ⓳ [SF1] Scene1 (сцена 1)–[SF5] Scene5 (сцена 5)

При нажатии этих кнопок во время записи одновременно меняются настройки сцены композиции и арпеджио. Подробные сведения см. на стр. 139.

### ⓴ [F1] Setup (настройка)

При нажатии этой кнопки возвращается отображение экрана настройки записи из предыдущего экрана.

### ㉑ [F2] Arpeggio (арпеджио)

Отображение экрана Record Arpeggio (записываемое арпеджио). На этом экране можно настроить разные параметры, связанные с арпеджио, для записи композиции.

### ㉒ [F5] Click (метроном)

Служит для включения/выключения метронома. Нажатие кнопки [F5] поочередно включает и выключает функцию метронома.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Click (метроном) (стр. 231) в режиме SEQ SETUP можно настроить параметры щелчка метронома, такие как разрешение, громкость и вступительный отсчет для записи.

### ㉓ [F6] All Track (все дорожки)

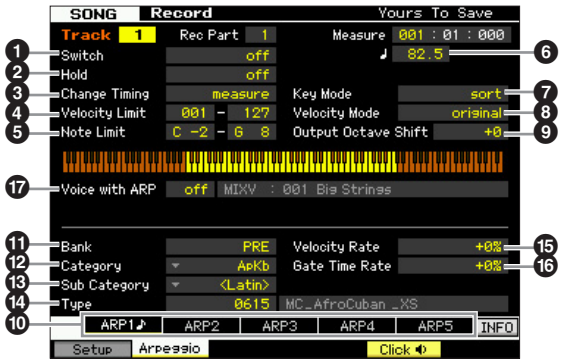
Нажатие этой кнопки устанавливает все 16 дорожек в состояние записываемых дорожек. Подробные сведения см. на стр. 145.

### ㉔ [F3] Copy Loc (копирование позиции)

Этот параметр доступен только при установке для параметра Record Type (тип записи) значения «punch».
При нажатии этой кнопки копируется номер такта из позиции Location 1 (стр. 140) в позицию Punch In и копируется номер такта из позиции Location 2 (стр. 140) в позицию Punch Out.

# Настройки арпеджио–[F2] Arpeggio (арпеджио)

На этом экране можно настроить разные параметры, связанные с арпеджио, для записи композиции.




Параметры ❶–⑯ такие же как параметры на экране Arpeggio Main (главном экране арпеджио) (стр. 58) в режиме редактирования общих параметров тембра.

### ⑰ Voice with ARP (тембр с арпеджио)

Каждому типу арпеджио назначается определенный тембр, наиболее подходящий для этого типа. Когда тип арпеджио назначается для записываемой дорожки, этот параметр определяет, будет ли назначенный для типа арпеджио тембр использоваться также для записываемой дорожки. При значении «on» подходящий тембр назначается для записываемой дорожки вместо назначенного в настоящий момент тембра. При значении «off» подходящий тембр не назначается для записываемой дорожки. Используется назначенный в настоящий момент тембр. Название тембра, зарегистрированного для типа арпеджио, отображается справа.

**Допустимые значения:** off (не копируется), on (копируется)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Используя тембр с арпеджио, можно зарегистрировать пользовательский тембр для определенного типа арпеджио. При использовании заводских настроек каждое сочетание типа арпеджио и соответственного пользовательского тембра наилучшим образом обеспечивает воспроизведение соответствующих звуков и фраз. Однако в случае изменения пользовательского тембра путем редактирования параметров или сохранения другого тембра в пользовательский тембр с соответствующим номером это сочетание может стать неуместным и воспроизводить неожиданные звуки. В этой ситуации выберите более подходящий тембр для текущего типа арпеджио на экране [F1] Voice (тембр).

## Загрузка типа арпеджио с помощью кнопок [SF1] Scene (сцена) 1–[SF5] Scene (сцена) 5

Тип арпеджио, заданный на экране Arpeggio (арпеджио) в режиме записи композиции может быть загружен вместе со сценой композиции с помощью кнопок [SF1] Scene 1–[SF5] Scene 5 на экране Setup (настройка) (стр. 145) и экране Track View (представление дорожек) (стр. 139). Значок восьмой ноты справа от надписи «Scene1–5» на вкладке указывает, что сцена композиции зарегистрирована для соответствующей кнопки. Если тип арпеджио выключен на экране Arpeggio (арпеджио) в режиме Song Record (запись композиции), при нажатии соответствующей кнопки подфункции на экране Setup (настройка)/экране Track View (представление дорожки) не приведет к смене типа арпеджио даже при отображении значка восьмой ноты на вкладке.

# Процедура записи в реальном времени

В этом разделе описана процедура записи собственного исполнения с использованием функций записи в реальном времени. Учтите, что применяются различные процедуры в зависимости от типа записи и записываемой дорожки, установленных на экране настройки записи.

## Запись с заменой

**[SONG] → [●] (запись) → выбор записываемой дорожки → Type=replace → [▶] (воспроизведение)**

При использовании этого метода любые прежние данные в записываемой дорожке будут стерты (перезаписаны) и заменены новыми данными. Первая запись будет потеряна, и новая запись занимает ее место. Это удобно, когда требуется несколько раз перезаписывать одну и ту же партию.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если при использовании записи с заменой случайно перезаписываются важные данные, отмените запись с помощью задания Undo/Redo (стр. 154).

### Процедура записи для отдельных дорожек 1–16

В этом разделе описано как записать данные своего исполнения на клавиатуре в дорожки 1–16, используя запись с заменой.

**1 Нажмите кнопку [SONG] для отображения экрана Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 136), затем выберите композицию для записи.**

Выберите пустую композицию для создания новой композиции «с нуля».

**2 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 145). На этом экране установите одну из дорожек 1–16 как записываемую дорожку, затем задайте для параметра Recording type (тип записи) значение «replace» (заменить).**

В случае необходимости задайте значения других параметров, таких как темп, тактовый размер, такт, квантование и тембр.

**3 Нажмите кнопку [F5] Click (метроном) для включения метронома, если требуется.**

На экране Click (метроном) (стр. 231), отображаемом при нажатии кнопки [SEQ SETUP], можно настроить параметры щелчка метронома, такие как разрешение, громкость и вступительный отсчет для записи.

**4 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы ее индикатор мигал, затем начните запись после вступительного отсчета.**

Играйте на клавиатуре и/или контроллере для записи.

**5 Нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки записи и возврата на экран Song Play (воспроизведение композиции).**

## Процедура записи для нескольких дорожек (параметр «All Track»)

Передаваемую с внешнего MIDI-инструмента последовательность данных можно одновременно записывать в 16 дорожек (максимально).

**1 Подключите внешний I MIDI-секвенсор или компьютер к инструменту MOTIF XF, затем включите питание MOTIF XF.**

**2 Настройте связанные с MIDI параметры в служебном режиме Utility.**

Нажмите кнопку [UTILITY] (служебный режим), кнопку [F5] Control (элементы управления), затем нажмите кнопку [SF2] MIDI для отображения экрана MIDI Control (стр. 228)
На этом экране установите для параметра MIDI sync (MIDI-синхронизация) значение «MIDI», затем для параметра Sequencer Control (элементы управления секвенсора) значение «in» или «in/out».

**3 Нажмите кнопку [SEQ SETUP] для отображения экрана [F1] Click (метроном) (стр. 231), затем установите для параметра Recording Count (счетчик записи) значение «off».**

**4 Нажмите кнопку [SONG] для отображения экрана Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 136), затем выберите композицию для записи.**

Выберите пустую композицию для создания новой композиции «с нуля».

**5 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 145). На этом экране установите для параметра Record track (записываемая дорожка) значение «All Track», затем для параметра Recording type (тип записи) значение «replace». Установите такое же значение параметра Time Signature (тактовый размер), как в исходной записываемой композиции, затем установите для параметра Quantize (квантование) значение «off».**

**6 Начните воспроизведение на внешнем MIDI-секвенсоре или компьютерном программном приложении.**

Запись начнется автоматически, как только начнется воспроизведение.

**7 Остановите воспроизведение на внешнем MIDI-секвенсоре или компьютерном программном приложении.**

Запись останавливается автоматически и отображается экран Song Play (воспроизведение композиции).

## Процедура записи для дорожки Tempo Track (дорожка темпа)

Запись данных темпа на дорожку темпа в реальном времени.

**1 Нажмите кнопку [SONG] для отображения экрана Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 136), затем выберите композицию для записи.**

**2 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 145). На этом экране установите для параметра Record track (записываемая дорожка) значение «Tempo Track», затем задайте для параметра Recording type (тип записи) значение «replace».**

В случае необходимости задайте значения других параметров, таких как темп, тактовый размер, такт, квантование.

**3 Нажмите кнопку [F5] Click (метроном) для включения метронома, если требуется.**

На экране Click (метроном) (стр. 231), отображаемом при нажатии кнопки [SEQ SETUP], можно настроить параметры щелчка метронома, такие как разрешение, громкость и вступительный отсчет для записи.

**4 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы ее индикатор мигал, затем начните запись после вступительного отсчета.**

Введите темп в нужный момент во время воспроизведения, используя кнопки [DEC/NO]/[INC/YES] и диск данных.

**5 Нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки записи и возврата на экран Song Play (воспроизведение композиции).**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Темп можно отредактировать на экране Song Edit (редактирование композиции) для дорожки темпа (стр. 150).

## Процедура записи для дорожки Scene Track (дорожка сцены)

Запись событий включения/выключения приглушения дорожки и события изменения ритма сцены на дорожку сцены в реальном времени.

**1 Нажмите кнопку [SONG] для отображения экрана Song Play (воспроизведение композиции) (стр. 136), затем выберите композицию для записи.**

**2 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 145). На этом экране установите для параметра Record track (записываемая дорожка) значение «Scene Track», затем задайте для параметра Recording type (тип записи) значение «replace».**

В случае необходимости задайте значения других параметров, таких как темп, тактовый размер, такт, квантование.

**3 Нажмите кнопку [F5] Click (метроном) для включения метронома, если требуется.**

На экране Click (метроном) (стр. 231), отображаемом при нажатии кнопки [SEQ SETUP], можно настроить параметры щелчка метронома, такие как разрешение, громкость и вступительный отсчет для записи.

**4 Нажмите кнопку [MUTE] (приглушение), при этом загорается соответствующий индикатор.**

**5 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы ее индикатор мигал, затем начните запись после вступительного отсчета.**

Нажмите одну из кнопок [1]–[16] или кнопок [F1] Scene (сцена) 1–[F5] Scene (сцена) 5 в нужный момент времени.

**6 Нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки записи и возврата на экран Song Play (воспроизведение композиции).**

ПРИМЕЧАНИЕ События включения/выключения приглушения дорожки и события изменения ритма сцены можно отредактировать на экране Song Edit (редактирование композиции) для дорожки темпа (стр. 150).

## Репетиция перед записью

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

## Запись с наложением

**[SONG] → [●] (запись) → выбор записываемой дорожки → Type=overdub → [▶] (воспроизведение)**

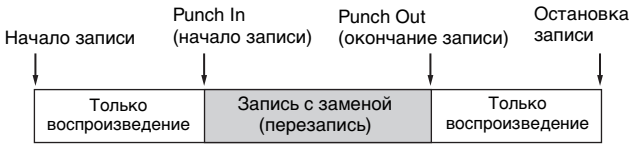
Этот метод позволяет добавить данные к существующим на дорожке данным. Первая запись будет сохраняется, и добавляется новая запись. Это упрощает создание партий путем записи партий по частям.
Процедура записи с наложением почти такая же как при записи с заменой, за исключением установки для параметра Record type (тип записи) значения «overdub».

ПРИМЕЧАНИЕ При установке для параметра Record Track (записываемая дорожка) (❺) значения «Tempo Track» или «Scene Track», значение «overdub» здесь выбрать невозможно.

## Перезапись фрагмента уже записанной композиции (Punch In (позиция начала)/Out (позиция окончания))

**[SONG] → [●] (запись) → выбор записываемой дорожки → Type=punch → [▶] (воспроизведение)**

Запись в реальном времени можно выполнить между указанными точками начала (punch-in) и окончания (punch-out). Это позволяет записать указанный фрагмент для ранее записанной дорожки, не перезаписывая дорожку целиком. Начните запись этим методом, и начнется воспроизведение. Фактическая запись начнется автоматически по достижении точки punch-in (позиции начала) и закончится при достижении точки punch-out (позиции окончания).




### Настройка Punch In/Out (позиции начала/окончания)

**1 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 145).**

**2 Установите для параметра Recording type (тип записи) значение «punch».**

**3 Переместите курсор в поле Punch In (позиция начала) и Punch Out (позиция окончания) и введите такт и долю, определяющие позицию начала и позицию окончания соответственно.**

За исключением настройки позиции начала и окончания выполните такую же процедуру, как для записи с заменой.

# Редактирование MIDI-событий (редактирование композиции)

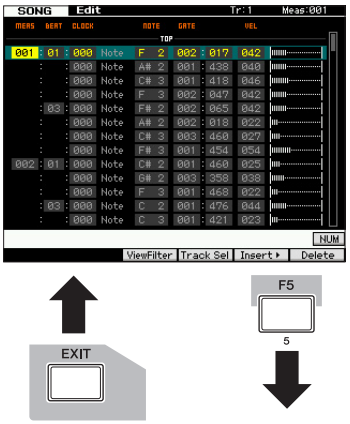
В режиме Song Edit (редактирование композиции) можно редактировать уже записанные композиции или вставлять в композиции новые данные. Это можно использовать для исправления ошибок и добавления динамики или эффектов, например вибрато, для окончательной отделки композиции. Нажмите кнопку [EDIT] при воспроизведении композиции для перехода к редактированию композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режиме редактирования композиции предоставляются удобные, детальные элементы управления для редактирования MIDI-событий в отдельных дорожках композиции. MIDI-события представляют собой сообщения (такие как включение/выключение ноты, номер ноты, номер изменения программы и т. п.), содержащиеся на записанной дорожке.

## Экран Event List (список событий) и окно Insert Event (вставка события)

При редактировании композиции отображаются экран Event List (список событий) и окно Insert Event (вставка события). Экран списка событий позволяет откорректировать или удалить содержащиеся в нем MIDI-события. Окно вставки события позволяет вставить новые события в композицию. Нажмите кнопку [EDIT] при воспроизведении композиции для перехода на экран списка событий. Нажмите кнопку [F5] Password (пароль) для вызова окна вставки события.

**Экран Event List (список событий)**




**Окно Insert Event (вставка события)**

### Экран Event List (список событий)

Экран списка событий позволяет корректировать и удалять существующие события.

### Окно Insert Event (вставка события)

Окно вставки события позволяет вставлять новые события в композицию.
Нажмите кнопку [F5] на экране списка событий для отображения окна Insert Event (вставка события). Для возврата на экран списка событий нажмите кнопку [EXIT].

## Редактирование записанных данных

В этом разделе описана процедура коррекции или удаления ранее записанных событий.

### 1 Нажмите кнопку [EDIT] при воспроизведении композиции для отображения экрана Event List (список событий) (стр. 151).

### 2 Выберите дорожку для редактирования.

Нажмите кнопку [F4] Track Sel (выбор дорожки) переключающую записываемые дорожки: дорожки 1–16, дорожка сцены и дорожка темпа. При выборе «1–16 tracks» можно выбрать редактируемую дорожку, нажав любую цифровую кнопку [1]–[16].

### 3 Переместите курсор на событие или параметр, который требуется отредактировать.

Используйте кнопку [Λ]/[V] (перемещение курсора вверх/вниз) для перемещения курсора в нужный момент времени. Нажмите кнопку [◀◀] (назад)/[▶▶] (вперед) для перемещения курсора с шагом в один такт. Используйте кнопки [<]/[>] (перемещение курсора влево вправо) для перемещения курсора на поле параметра, который требуется отредактировать.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о каждом событии и параметре см. на стр. 30.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В окне списка событий может содержаться значительное число событий, поэтому могут возникнуть затруднения при поиске конкретного события. Для сужения области поиска используйте функцию View Filter (фильтр представления). Эта функция позволяет указать, какие классы событий должны отображаться, при этом упрощается и ускоряется поиск нужных событий. Подробнее об экране фильтра представления см. стр. 152.

### 4 Измените значения параметров или позицию события.

Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] или диск данных. Отредактированное событие будет мигать на экране.
Измените позицию события, изменив значения параметров MEAS (такт), BEAT (доля) и CLOCK (импульсы синхронизации). Для удаления события в позиции курсора нажмите кнопку [F6].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда на вкладке, соответствующей кнопке [SF6], появляется индикация «NUM», можно использовать кнопки [F1]–[F6] и [SF1]–[SF5] как цифровую клавиатуру, нажав кнопку [SF6] NUM.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Ноту и показатель силы нажатия можно изменить, нажав нужную ноту на клавиатуре, даже при отсутствии на экране значка [KBD].

**5 По окончании редактирования параметра нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения и ввода скорректированных данных (событие перестает мигать).**

Если переместить курсор на новое событие, когда продолжает мигать текущее событие, редактирование текущего события отменяется.

**6 Нажмите [EXIT] для возврата к воспроизведению композиции.**

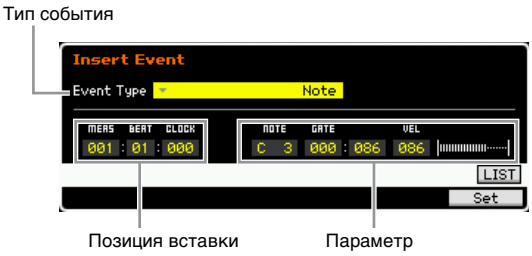
## Вставка нового события

В этом разделе описана процедура вставки новых событий в текущую композицию.

**1 На экране Event List (список событий) нажмите кнопку [F5] Insert для отображения окна Insert Event (вставка событий).**

**2 Укажите тип события, которое требуется вставить, позицию вставки (такт, долю и число импульсов синхронизации) и значение параметра этого события.**

Подробнее о каждом событии и параметре см. на стр. 30.



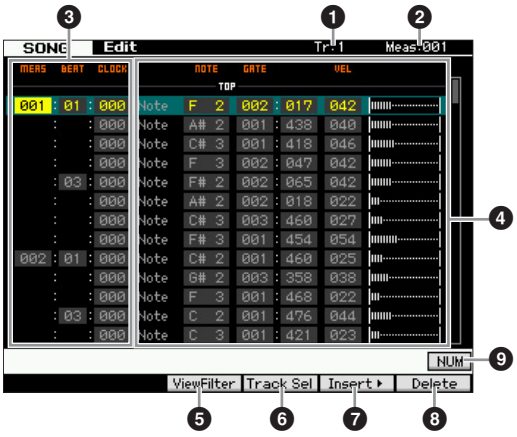

**3 Нажмите кнопку [F6] Set для вставки указанного события в указанную позицию.**

Окно вставки события остается открытым, это позволяет продолжить вставку новых событий. Нажмите кнопку [ENTER] для фактической вставки событий и закрытия окна.

**4 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата на экран Event List (список событий).**

## Экран Event List (список событий)

В списке событий содержится и может редактироваться список MIDI-событий (с основными значениями, такими как номер ноты, показатель силы нажатия и значение изменения управления).




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок NUM на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. При этом можно использовать кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5] как цифровые кнопки, нажав кнопку [SF6]. Подробные сведения м. на стр. 36.

### ❶ TR (дорожка) (только индикация)

Указывает выбранную дорожку. Можно сменить редактируемую дорожку, используя кнопку [F4] Track Sel (выбор дорожки) и цифровые кнопки [1]–[16].

**Допустимые значения:** Track 01–16, Scene, Tempo

### ❷ Measure (такт) (только индикация)

Указывает выбранный такт Можно изменить такт, используя кнопки [◀◀] (назад) и [▶▶] (вперед).

**Допустимые значения:**
Measure: 001–999

### ❸ MEAS (такт), BEAT (доля), CLOCK (число импульсов синхронизации)

Показывает позицию соответствующего события.
При изменении любого из этих значений соответственно меняется позиция события.

**Допустимые значения:**
Measure: 001–999
Beat: 1–16 (зависит от размера)
Clock: 000–479 (зависит от размера)

### ❹ Событие и параметры

Указывает тип каждого из событий. Подробнее о каждом событии и параметре см. на стр. 30.

**Допустимые значения:**

При установке для параметра TR значения «01–16»:
Note (нота)
PB (высота звука)
PC (изменение программы)
CC (изменение управления)
CAT (после касания в режиме канала)
PAT (после касания при полифонии)
RPN (незарегистрированный номер параметра)
NRPN (зарегистрированный номер параметра)
EXC (системные исключительные)
CMM (сообщения в режиме канала)

При установке для параметра TR значения «scn» (сцена):
Scene Memory (память сцен)
Track Mute (приглушение дорожки)

При установке для параметра TR значения «tmp» (темп):
Tempo Change (изменение темпа)

### ❺ [F3] ViewFilter (фильтр представления)
Отображение экрана View Filter (фильтр представления) (см. ниже).

### ❻ [F4] Track Sel (выбор дорожки)
Нажатие этой кнопки обеспечивает переключение отображаемой дорожки: дорожки 1–16, дорожка сцены и дорожка темпа. При выборе одной из дорожек 1–16 можно выбрать дорожку с другим номером, нажав соответствующую цифровую кнопку [1]–[16].

### ❼ [F5] Insert (вставка)
Отображение окна Insert Event (вставка события) (стр. 151).

### ❽ [F6] Delete (удаление)
Удаление выбранного в настоящий момент события. Эта кнопка недоступна, когда курсор находится выше или ниже данных композиции.

### ❾ [SF6] NUM
Эта вкладка меню появляется, когда курсор находится в поле MEAS (такт), BEAT, CLOCK, GATE (время звучания) или VEL (показатель силы нажатия). Если при этом нажать кнопку [SF6] NUM, каждой цифре (1–9, 0) назначаются кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5]. Это позволяет пользователю прямо ввести число, используя эти кнопки. Подробные сведения см. на стр. 36.

## Изменение представления MIDI-событий–[F3] View Filter (фильтр представления)

Обычно MIDI-данные композиции имеют большое количество записанных событий, и окно Event List (список событий) может быть переполнено событиями. Поскольку могут возникнуть затруднения при поиске определенного события, можно использовать функцию View Filter (фильтр представления) для сужения области поиска. Эта функция позволяет указать, какие классы событий должны отображаться, при этом упрощается и ускоряется поиск нужных событий. Н экране Event List (список событий) нажмите кнопку [F3] View Filter для отображения экрана View Filter (фильтр представления).

### ❶ Типы событий
На экране Event List (список событий) будут отображаться только события с установленными флажками.

**Допустимые значения:** Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* Можно указать Control Number (номер элемента управления): 0–119, all.

### ❷ [F5] Clear All (очистить все)
При нажатии этой кнопки снимаются флажки всех событий. Если требуется указать конкретные события, рекомендуется сначала нажать кнопку [F5] для снятия флажков всех событий, затем установить флажок для нужных событий.

### ❸ [F6] Set All (установить все)
При нажатии этой кнопки устанавливаются флажки всех событий, это позволяет просмотреть все записанные события.

# Задание в режиме композиции

Работа с заданиями в режиме композиции обеспечена большим выбором инструментов редактирования и функций преобразования данных, которые можно использовать для изменения звука композиции. Также имеется множеств удобных операций, таких как копирование и стирание данных. Предусмотрено 30 заданий.

| Функция | Описание |
|---|---|
| **[F1] Undo/Redo** | Задание Undo (отмена)–отменяет последние внесенные изменения с восстановлением предыдущего состояния данных. Задание Redo (восстановление)–отменяет операцию Undo и восстанавливает изменения. |
| **[F2] Note** | Задания для нотных данных |
| 01: Quantize (квантование) | Квантование является процессом регулировки ритма нотных событий, перемещая их ближе к соседней точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения ритма исполнения, записанного в реальном времен. |
| 02: Modify Velocity (изменение показателя силы нажатия) | Изменение значений показателя силы нажатия для указанного диапазона нот. Позволяет избирательно усилить ли снизить громкость этих нот. |
| 03: Modify Gate Time (изменение времени звучания) | Изменение времени звучания для указанного диапазона нот. |
| 04: Crescendo (крещендо) | Создание крещендо или декрещендо для указанного диапазона нот. (Крещендо–постепенное увеличение громкости, декрещендо–постепенное снижение громкости.) |
| 05: Transpose (транспонирование) | Изменение высоты звука нот в полутонах. |
| 06: Glide (скольжение) | Заменяет все ноты, следующие за первой нотой в указанном диапазоне, данными изменения высоты звука, производящими плавный переход от ноты к ноте. |
| 07: Create Roll (создание барабанной дроби) | Создает серию повторяющихся нот (как барабанная дробь) в указанном диапазоне с указанными постоянными изменениями шага (определяемого числом импульсов синхронизации) и показателя силы нажатия. Это идеально для создания стаккато и специальных ритмических эффектов. |
| 08: Sort Chord (сортировка аккорда) | Сортировка событий аккорда (одновременных нотных событий) в порядке высоты звука. |
| 09: Separate Chord (разделение аккорда) | Слегка разделяет ноты в аккордах в указанном диапазоне, вставляя указанное число импульсов синхронизации между нотами. Используйте это задание после приведенного выше задания Chord Sort (сортировка аккордов) для создания эффектов, похожих на перебор струн вверх или вниз на гитаре. |
| **[F3] Event (событие)** | Задания для событий |
| 01: Shift Clock (сдвиг импульсов синхронизации) | Сдвиг всех событий в указанном диапазоне вперед или назад на указанное число импульсов синхронизации. |
| 02: Copy Event (копирование события) | Копирование всех данных из исходного диапазона в позицию указанного места назначения. |
| 03: Erase Event (стирание события) | Стирание всех указанных событий в указанном диапазоне, эффективно создает сегмент тишины. |
| 04: Extract Event (извлечение события) | Перемещение всех экземпляров данных указанного события из указанного диапазона дорожки в такой же диапазон другой дорожки. |
| 05: Create Continuous Data (создание постоянных данных) | Создание постоянного изменения высоты звука или данных изменения управления для указанного диапазона. |
| 06: Thin Out (прореживание) | Прореживание указанного типа постоянных данных в указанном диапазоне. Позволяет сэкономить память для других данных или дальнейшей записи. |
| 07: Modify Control Data (изменение данных управления) | Изменение значений указанных данных, таких как Pitch Bend (изменение высоты звука) и Control Change (изменение управления) в указанном диапазоне. |
| 08: Beat Stretch (растягивание долей) | Растяжение или сжатие во времени в выбранном диапазоне. |
| **[F4] Measure (такт)** | Задания для такта |
| 01: Create Measure (создание такта) | Создание пустых тактов в указанной позиции на всех дорожках. |
| 02: Delete Measure (удаление такта) | Удаление указанных тактов. |
| **[F5] Track (дорожка)** | Задания для дорожки |
| 01: Copy Track (копирование дорожки) | Копирование всех данных выбранного типа из указанной исходной дорожки на указанную дорожку назначения. |
| 02: Exchange Track (обмен данных дорожек) | Обмен данных (данные меняются местами) указанного типа данных между двумя указанными дорожками в текущей композиции. |
| 03: Mix Track (микширование дорожек) | Микширование всех данных двух выбранных дорожек. |
| 04: Clear Track (очистка дорожки) | Удаление всех данных выбранного типа с выбранной дорожки. |
| 05: Normalize Play Effect (эффект нормализации воспроизведения) | Перезапись данных выбранной дорожки с встраиванием текущих значений параметров Play FX (воспроизведение эффекта)/Groove(определенный ритм)/MIDI Delay (задержка MIDI). |
| 06: Divide Drum Track (выделение дорожки ударных) | Выделение нотных событий в исполнении ударных, назначенном для указанной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в отдельные дорожки (дорожки 1–8). |
| 07: Put Track to Arpeggio (размещение дорожки в арпеджио) | Копирование данных из указанных тактов дорожки для создания данных арпеджио. |
| 08: Copy Phrase (копирование фразы) | Копирование фразы (созданной в режиме образца Pattern) на указанную дорожку текущей композиции. |
| **[F6] Song (композиция)** | Задания для композиции |
| 01: Copy Song (копирование композиции) | Копирование всех данных из выбранной исходной композиции в выбранную композицию назначения. |
| 02: Split Song to Pattern (разделение композиции по образцам) | Задание позволяет скопировать партию текущей композиции в указанный образец. |
| 03: Clear Song (очистка композиции) | Удаление всех данных из выбранной композиции или композиций. Может использоваться для одновременного удаления всех 64 композиций. |

# Процедура выполнения задания в режиме композиции

**1 Нажмите кнопку [JOB] для перехода к заданию в режиме композиции.**

**2 Выберите соответствующее меню задания с помощью одной из кнопок [F1]–[F6].**

**3 Переместите курсор на поле подходящего задания с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO], затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова экрана задания.**

**4 Переместите курсор на соответствующий параметр, затем установите значение с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].**

**5 После установки значений параметров нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.**

После выполнения задания появляется индикация «Completed» (Завершено).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Некоторые задания перезаписывают данные, существующие в памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

**6 Нажмите кнопку [EXIT] дважды для возврата на экран Song Play (воспроизведение композиции).**

**ПРИМЕЧАНИЕ** При отсутствии данных в указанном диапазоне на экране появляется индикация «No Data» (Нет данных), и задание выполнить невозможно. Если была сделана ошибка или требуется сравнить звук данных до и после выполнения здания, нажмите кнопку [F1] и используйте функцию Undo/Redo.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже в случае выполнения задания выбор другой композиции или выключение питания без выполнения операции сохранения приведет к стиранию данных композиции. Обязательно сохраните данные композиции во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого тембра или выключением питания.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** В некоторых заданиях требуется указать диапазон (точку начала и точку окончания, как показано на рисунке ниже), для которого применяется задание. Учтите, что сама точка окончания не включается в диапазон. Фактический диапазон, для которого применяется задание: от точки начала до точки, на 1 импульс синхронизации меньше точки окончания. Это правило применяется в случаях, когда указывается только значение Measure (такт); однако в проиллюстрированном ниже примере указываются параметры Measure (такт), Beat (доля) и импульсы синхронизации.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Некоторые задания, позволяющие пользователю копировать сэмплированный тембр из источника в место назначения, выполняют фактическое копирование только в случае, когда события Bank Select (выбор банка) и Program Change (изменение программы), определяющие сэмплированный тембр, записаны на исходной дорожке.

# [F1] Undo/Redo (отмена/восстановление)

Задание Undo отменяет изменения, внесенные в последнем сеансе записи, редактирования или задания, с восстановлением предыдущего состояния данных. Это позволяет восстановить данные во избежание непреднамеренной потери данных. Задание Redo доступно только после выполнения Undo и позволяет восстановить изменения после их отмены.

❶ Указывает выполняемую операцию–Undo или Redo.
❷ Указывает целевой объект операции Undo/Redo. Если последние внесенные пользователем изменения не могут быть целевым объектом операции Undo/Redo, в этом поле появляется индикация «Impossible» (Невозможно).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Функция Undo/Redo не работает с операциями микширования.**
- **Даже после сохранения данных композиции можно восстановить данные, потерянные при выполнении последней операции, выполнив отмену. Следует выполнять операцию Undo/Redo перед изменением номера композиции или выходом из режима композиции Song. Операцию Undo/Redo невозможно выполнить после изменения номера композиции или выхода из режима композиции Song.**

# Задания для нот [F2] Note

## 01: Quantize (квантование)

Квантование является процессом регулировки ритма нотных событий, перемещая их ближе к соседней точной доле. Эту функцию можно использовать, например, для улучшения ритма исполнения, записанного в реальном времен.

### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) и диапазон (такт: доля: импульсы синхронизации), к которым применяется квантование.

### ❷ Quantize (разрешение квантования)

Указывает музыкальный размер, по которому выравниваются нотные данные. Число справа от каждого значения указывает длительность в предположении, что разрешение в четвертях составляет 480.

**Допустимые значения:**

| | | |
|---|---|---|
| 𝅘𝅥𝅯 | 60 | Тридцать вторая |
| 𝅘𝅥𝅯 𝄞 | 80 | Триоли из шестнадцатых |
| 𝅘𝅥𝅯 | 120 | Шестнадцатая |
| 𝅘𝅥𝅮 𝄞 | 160 | Триоли из восьмых |
| 𝅘𝅥𝅮 | 240 | Восьмая |
| ♩ 𝄞 | 320 | Триоли из четвертей |
| ♩ | 480 | Четверть |
| 𝅘𝅥𝅯+𝅘𝅥𝅯 𝄞 | 200 | Шестнадцатая и триоли из шестнадцатых |
| 𝅘𝅥𝅮+𝅘𝅥𝅮 𝄞 | 400 | Восьмая и триоли из восьмых |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ❸ Strength (точность квантования)

Устанавливает «точность квантования», с которой нотные события подстраиваются под ближайшие доли квантования. При значении 0% изменений нет, при значении 100% нотные события перемещаются точно на доли квантования. При значении 50% нотные события подстраиваются со средней точностью между 0% и 100%.

**Допустимые значения:** 000%–100%

### ❹ Swing Rate (коэффициент для свинга)

Задерживает ноты на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. Разумное применение этого параметра позволяет создать ритмы свинга и триоли, такие как «перебор» и «баунс».
Функции и значения этого параметра различные в зависимости от значения Quantize (разрешения квантования).

**Допустимые значения:** Зависят от значения разрешения квантования (❷). См. значения параметра Swing (свинг) на экране Play FX (стр. 141).

#### При значении квантования, равном четверти, восьмой, шестнадцатой, тридцать второй:

Например, при размере 4/4 и значении квантования, равном четверти, 2-я и 4-я доли такта будут задержаны. Значение 100% эквивалентно двойной длительности значения разрешения квантования. Значение 50% производит точную постройку под музыкальный размер, поэтому ритм свинга отсутствует. Значения выше 51% задерживают ноты для образования ритма свинга. Значение 66% перемещает ноты для задержки на триоль, значение 75% эквивалентно задержке на целую с точкой.

#### При значении квантования, равном триоли из четвертей, триоли из восьмых, триоли из шестнадцатых:

При использовании значения триоли для квантования задерживается последняя нота каждой триоли. Значение 100% эквивалентно двойной длительности значения разрешения квантования. Значение 66% производит точную подстройку под музыкальный размер, поэтому ритм свинга отсутствует. Значения выше 67% задерживают ноты для образования ритма свинга. Значение 75% перемещает ноты для задержки на целую с точкой, значение 83% эквивалентно задержке на секстоль.

#### При значении квантования, равном восьмой + триоли из восьмых, шестнадцатой + триоли из шестнадцатых:

Задерживаются ноты на четных долях. Значение 100% эквивалентно двойной длительности восьмой или шестнадцатой. Значение 50% производит точную подстройку под музыкальный размер, поэтому ритм свинга отсутствует. Значения выше 51% задерживают ноты для образования ритма свинга. Значение 66% эквивалентно задержке на триоль.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметр Swing Rate (коэффициент для свинга) применяется к нотам на четных долях (бэк-бит) при значении Strength (точность квантования), равном 100%. Если значение точности меньше 100%, коэффициент для свинга может задерживать ноты не на четных долях и производить неожиданный ритм. Во избежание этого следует устанавливать для параметра точности значение 100% при использовании коэффициента для свинга.

### ❺ Gate Time (время звучания)

Определяет время звучания (продолжительность звуков нот) на четных долях (бэк-бит) для воспроизведения ритма свинга. При использовании значения триоли для квантования регулируется время звучания последней ноты каждой триоли. При значении квантования восьмая + триоль из восьмых или шестнадцатая + триоль из шестнадцатых регулируется время звучания восьмой или шестнадцатой на четной доле.
Значения ниже 100% уменьшают время звучания нот на четных долях (бэк-бит), а значения выше 100%–увеличивают.
Пи значении меньше 1 это значение округляется до 1.

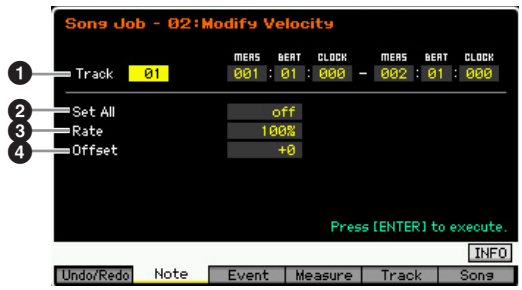
**Допустимые значения:** 000%–200%

## 02: Modify Velocity (изменение показателя силы нажатия)

Изменение значений показателя силы нажатия для указанного диапазона нот. Позволяет избирательно усилить ли снизить громкость этих нот. Изменение показателя силы нажатия подсчитывается следующим образом:

Отрегулированный показатель = (исходный показатель x коэффициент) + смещение

Если результат равен или меньше 0, устанавливается значение 1. Если результат больше 127, устанавливается значение 127.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Set All (установить все)

Устанавливает для показателей силы нажатия всех целевых нот одинаковое фиксированное значение (1–127). При значении «off» параметр Set All (установить все) не оказывает воздействие. При значении, отличающемся от «off», параметры Rate (коэффициент) и Offset (смещение) (см. ниже) недоступны для задания значений.

**Допустимые значения:** off, 001–127

### ❸ Rate (коэффициент)

Процентное отношение, на которое сдвигаются целевые ноты относительно их исходного показателя силы нажатия. Значения ниже 100% уменьшают показатель силы нажатия, а значения выше 100%–увеличивают. При значении 100 изменения отсутствуют. При значении параметра Set All (установить все) (см. выше), отличающемся от «off», значение этого параметра задать невозможно.

**Допустимые значения:** 000%–200%

### ❹ Offset (смещение)

Определяет значение смещения, на которое сдвигаются целевые ноты относительно их исходного показателя силы нажатия. Значения ниже 0 уменьшают показатель силы нажатия, а значения выше 0–увеличивают. При значении 0 изменения отсутствуют. При значении параметра Set All (установить все) (см. выше), отличающемся от «off», значение этого параметра задать невозможно.

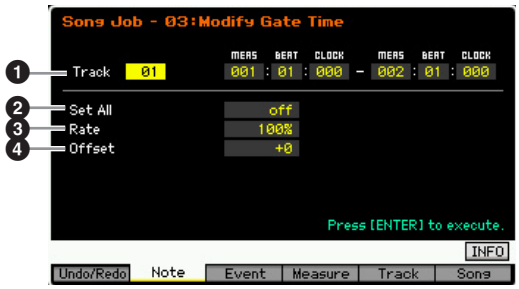
**Допустимые значения:** -127 – +127

## 03: Modify Gate Time (изменение времени звучания)

Изменение времени звучания для указанного диапазона нот. Изменение времени звучания подсчитывается следующим образом:

Отрегулированное время звучания = (исходное время звучания x коэффициент) + смещение.

При результате меньше 0 значение округляется до 1.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Set All (установить все)

Устанавливает для времени звучания всех целевых нот одинаковое фиксированное значение. При значении «off» параметр Set All (установить все) не оказывает воздействие. При значении, отличающемся от «off», параметры Rate (коэффициент) и Offset (смещение) (см. ниже) недоступны для задания значений.

**Допустимые значения:** off, 0001–9999

### ❸ Rate (коэффициент)

Процентное отношение, на которое изменяется время звучания целевых нот. Значения ниже 100% уменьшают время звучания нот, а значения выше 100%–увеличивают. При значении 100 изменения отсутствуют. При значении параметра Set All (установить все) (см. выше), отличающемся от «off», значение этого параметра задать невозможно.

**Допустимые значения:** 000%–200%

### ❹ Offset (смещение)

Добавляет фиксированное значение к времени звучания после применения коэффициента Rate. Значения ниже 0% уменьшают время звучания, а значения выше 0%–увеличивают. При значении 0 изменения отсутствуют. При значении параметра Set All (установить все) (см. выше), отличающемся от «off», значение этого параметра задать невозможно.

**Допустимые значения:** -9999–+9999

## 04: Crescendo (крещендо)

Создание крещендо или декрещендо для указанного диапазона нот. Крещендо–постепенное увеличение громкости, декрещендо–постепенное снижение громкости.

### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Velocity Range (диапазон показателя силы нажатия)

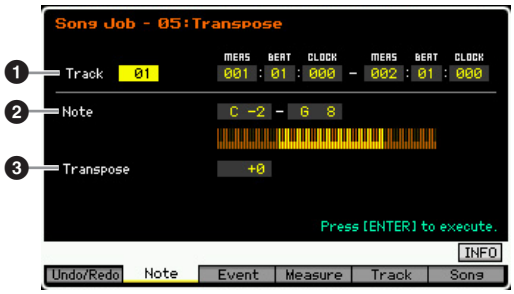
Определяет интенсивность крещендо или декрещендо. Значения показателей силы нажатия нот в указанном диапазоне постепенно увеличиваются или уменьшаются, начиная с первой ноты диапазона. Показатель силы нажатия последней ноты диапазона равен сумме исходного показателя ноты и значения параметра Velocity Range (диапазон показателя силы нажатия). Если результирующий показатель силы нажатия находится вне диапазона 1–127, для него устанавливается значение соответственно 1 или 127. Значения больше 0 производят крещендо, значения меньше 0–декрещендо. При значении 0 изменения отсутствуют.

**Допустимые значения:** -127 – +127

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выполнении этого задания изменяются показатели силы нажатия событий в указанном диапазоне для воспроизведения крещендо/декрещендо. Учтите, что это задание не может применять крещендо/декрещендо к длительным незатухающим нотам с большим временем звучания. Если требуется это сделать, используйте задание Create Continuous Data (создание постоянных данных) с установкой для параметра Event Type (тип события) значения «Control Change 11».

## 05: Transpose (транспонирование)

Изменение высоты звука нот в полутонах.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Note (нота)

Диапазон нот, к которым применяется транспонирование. Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

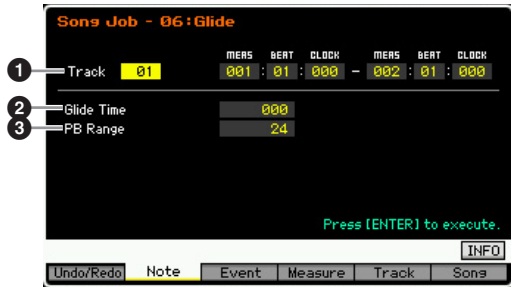
### ❸ Transpose (транспонирование)

Текущее значение транспонирования При значении +12 транспонирование на одну октаву вверх, при значении -12–на одну октаву вниз. При значении 0 изменения отсутствуют.

**Допустимые значения:** -127 – +127

## 06: Glide (скольжение)

Заменяет все ноты, следующие за первой нотой в указанном диапазоне, данными изменения высоты звука, производящими плавный переход от ноты к ноте.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Glide Time (время скольжения)

Определяет время скольжения. Чем выше значение, тем более длительное и плавное скольжение между нотами.

**Допустимые значения:** 000–100

### ❸ PB Range (диапазон изменения высоты звука)

Значение диапазона изменения высоты звука указывает максимальный диапазон, управляемый событием Pitch Bend (изменения высоты звука) в полутонах. Этот параметр определяет диапазон изменения высоты звука для тембра, назначенного для партии микширования, соответствующей выбранной дорожки. При выполнении задания заменяются нотные события событиями Pitch Bend (диапазон изменения высоты звука) в соответствии с указанным здесь диапазоном изменения высоты звука.

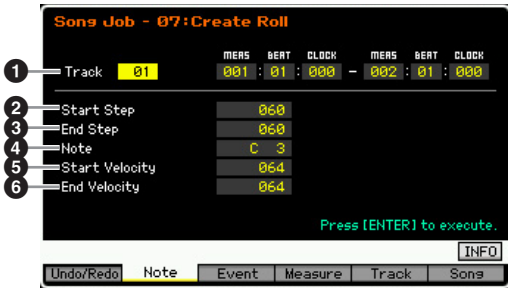
**Допустимые значения:** 01–24

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если интервал между соседними нотами больше указанного здесь диапазона изменения высоты звука, такие ноты при выполнении этого задания не преобразуются. В этом случае можно задать значение PB Range (❸), превышающее такой интервал. Например, если интервал составляет одну октаву, задайте для параметра PB Range (диапазон изменения высоты звука) значение 12 или выше.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что композиция может не воспроизводиться должным образом при установке для параметра PB Range (❸) значения, отличающегося от значения, заданного при редактировании тембра. Для правильного воспроизведения композиции вставьте приведенное ниже MIDI-событие на соответствующую дорожку на экране Song Edit (редактирование композиции) (стр. 151).
RPN [000-000] xxx
(Введите значение параметра Pitch Bend (диапазон изменения в высоты звука) в поле xxx.)

## 07: Create Roll (создание барабанной дроби)

Создает серию повторяющихся нот (как барабанная дробь) в указанном диапазоне с указанными постоянными изменениями шага (определяемого числом импульсов синхронизации) и показателя силы нажатия. Это идеально для создания стаккато и специальных ритмических эффектов. Это задание также позволяет запрограммировать изменение громкости–крещендо или декрещендо–в данных барабанной дроби.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Start Step (начальный шаг)
### ❸ End Step (конечный шаг)

Определяют размер шага (т.е. число импульсов синхронизации) между нотами в барабанной дроби. Чем меньше значение, тем мельче барабанная дробь. Можно указать оба значения–начальное и конечное число импульсов синхронизации, при этом легко создать барабанную дробь с переменным шагом.

**Допустимые значения:** 015–999

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если требуется создать барабанную дробь с 64-й по 32-ю ноту, установите для параметров начального и конечного шага значения около 30–60, соответственно.

### ❹ Note (нота)

Определяет специальную ноту (или инструмент в тембрах ударных) для создания эффекта дроби. Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

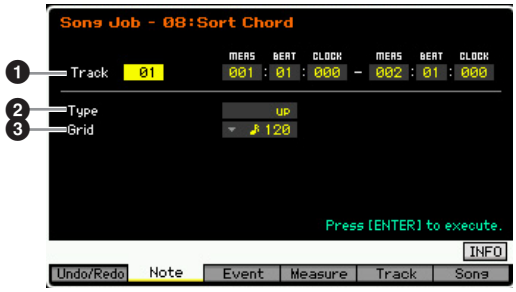
### ❺ Start Velocity (начальный показатель силы нажатия)
### ❻ End Velocity (конечный показатель силы нажатия)

Определяют показатель силы нажатия для нот в дроби. Можно указать оба значения–начальный и конечный показатель силы нажатия, при этом легко создать барабанную дробь с возрастающим или понижающимся показателем илы нажатия. Это позволяет создать дробь с постепенным увеличением или снижением громкости (крещендо/декрещендо).

**Допустимые значения:** 001–127

## 08: Sort Chord (сортировка аккорда)

Сортировка событий аккорда (одновременных нотных событий) в порядке высоты звука. Эта сортировка воздействует на порядок нот на экране Event List (список событий) (стр. 151), не изменяет момент времени для этих нот. При выполнении предварительной обработки аккордов перед использованием задания Separate Chord (разделение аккорда) (см. ниже), задание Chord Sort (сортировка аккорда) может применяться для имитации «удара» по струнам гитары или подобного инструмента.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Type (тип)

Тип сортировки нотных данных аккорда.

**Допустимые значения:** up, down, up&down, down&up

**up**
Ноты сортируются в порядке возрастания. После выполнения этого задания выполните задание разделения аккорда для создания эффектов, похожих на перебор струн вверх на гитаре.

**down**
Ноты сортируются в порядке убывания. После выполнения этого задания выполните задание разделения аккорда для создания эффектов, похожих на перебор струн вниз на гитаре.

**up&down**
Ноты аккордов на сильных долях сортируются в порядке возрастания, а ноты аккордов на слабых долях–в порядке убывания. После выполнения этого задания выполните задание разделения аккорда для создания эффектов, похожих на перебор струн вверх и вниз на гитаре.

**down&up**
Ноты аккордов на сильных долях сортируются в порядке убывания, а ноты аккордов на слабых долях–в порядке возрастания. После выполнения этого задания выполните задание разделения аккорда для создания эффектов, похожих на перебор струн вверх и вниз на гитаре.

### ❸ Grid (сетка)

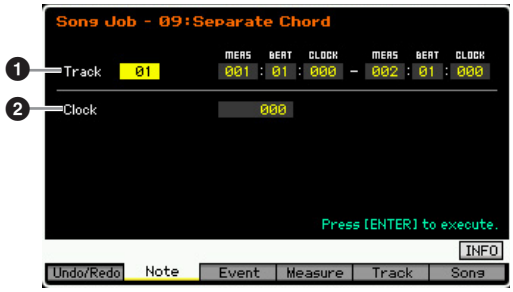
Определяет тип нот, используемый в качестве основы для задания Chord Sort (сортировки аккордов).

**Допустимые значения:** тридцать вторая, триоль в шестнадцатых, шестнадцатая, триоль в восьмых, восьмая, триоль в четвертях, четверть

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать этот список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробные сведения см. на стр. 37.

## 09: Separate Chord (разделение аккорда)

Слегка разделяет ноты в аккордах в указанном диапазоне, вставляя указанное число импульсов синхронизации между нотами. Используйте это задание после приведенного выше задания сортировки аккорда для создания эффектов, похожих на перебор струн вверх или вниз на гитаре.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Clock (импульсы синхронизации)

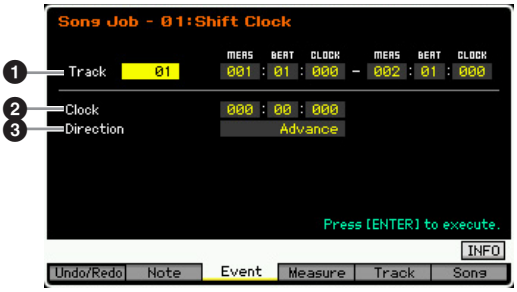
Число импульсов синхронизации, вставляемое между соседними нотами аккорда. В зависимости от значения этого параметра нотное событие может сместиться далее момента времени следующей ноты или выйти за границы диапазона (заданного выше). Если это происходит, такие вышедшие за границу события перемещаются в точку (момент времени) перед следующей нотой или внутрь диапазона при выполнении этого задания.

**Допустимые значения:** 000–999

# Задания для событий [F3] Event

## 01: Shift Clock (сдвиг импульсов синхронизации)

Сдвиг всех событий в указанном диапазоне вперед или назад на указанное число импульсов синхронизации.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, scene, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Clock (импульсы синхронизации)

Время, на которое задерживаются или опережают данные, заданное в тактах, долях и импульсах синхронизации.

**Допустимые значения:** 001:1:000–999:4:479 (при размере 4/4)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Доступные значения для долей и импульсов синхронизации зависит от размера.

### ❸ Direction (направление)

Направление, в котором сдвигаются данные. При значении «Advance» (продвижение) данные сдвигаются по направлению к началу последовательности, при значении «Delay» (задержка)–по направлению к концу последовательности.

**Допустимые значения:** Advance (продвижение), Delay (задержка)

## 02: Copy Event (копирование события)

Копирование всех данных из исходного диапазона в позицию указанного места назначения.

### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, scene, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Number of Times (число раз)

Количество операций копирования данных.

**Допустимые значения:** x 01–x 99

### ❸ Дорожка и позиция

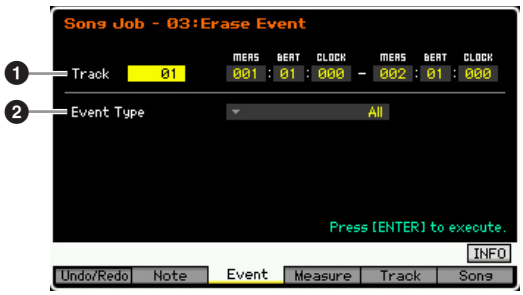
Указывает дорожку назначения (01–16, tempo, scene, all) и диапазон назначения (такт : доля : импульсы синхронизации).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**При копировании события любые данные, уже существующие в позиции места назначения, будут перезаписаны.**

## 03: Erase Event (стирание события)

Стирание всех указанных событий в указанном диапазоне, эффективно создает сегмент тишины.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, scene, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Event Type (тип события)

Определяет тип стираемого события. При значении «all» стираются все события. Можно указать отдельные номера элементов управления при стирании событий CC & Ch.Mode.

**Допустимые значения:**

**При выборе дорожек 01–16:**
Note, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive, all
* Можно указать Control Number (номер элемента управления): 000–127, all.

**При установке дорожки «tempo»:**
Tempo Change (изменение темпа)

**При установке дорожки «scene»:**
Scene Memory (память сцены), Track Mute (приглушение дорожки)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробные сведения см. на стр. 37.

## 04: Extract Event (извлечение события)

Перемещение всех экземпляров данных указанного события из указанного диапазона дорожки в такой же диапазон другой дорожки.

### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Event Type (тип события)

Определяет тип извлекаемого события. В случае необходимости могут быть также указаны конкретные номера нот и номера элементов управления (для сообщений Control Change (изменение управления) и Channel Mode (режим канала)).

**Допустимые значения:** Note*, Program Change, Pitch Bend, CC & Ch.Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch), System Exclusive

* Можно указать номера нот (C -2–G8, all) и номера элементов управления (000–127, all) соответственно.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если установит для параметра Event Type значение «Note», можно задать клавишу прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопу [SF6] KBD и нажав нужную клавишу.

### ❸ Track (дорожка)

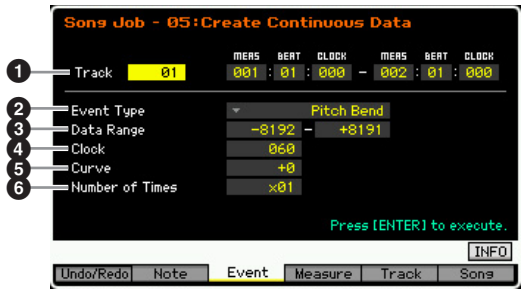
Определяет дорожку места назначения (01–16).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Стираются данные в указанном выше исходном диапазоне.**

## 05: Create Continuous Data (создание постоянных данных)

Создание постоянного изменения высоты звука или данных изменения управления для указанного диапазона.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Event Type (тип события)

Определяет тип создаваемого события.

**Допустимые значения:**

При выборе дорожки 01–16 и «all»:
Pitch Bend, Control Change*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), System Exclusive
* Можно также указать номер элемента управления (0–119).

При установке дорожки «tempo»:
Tempo Change (изменение темпа)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Применяя это задание к дорожке темпа, можно произвести аччелерандо (постепенное ускорение темпа)/постепенное замедление темпа. Это полезно, например, для замедления темпа в концовке композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе типа «System Exclusive» создаются постоянные данные Master Volume (основные настройки громкости).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ❸ Data Range (диапазон данных)

Определяет нижнюю и верхнюю границы создаваемого диапазона данных.

**Допустимые значения:** 0–127 (-8192 – +8191 при установке для параметра Event Type (тип события) значения «Pitch Bend» и 5,0–300,0 при установке для параметра Event Type (тип события) значения «Tempo Change».)

### ❹ Clock (импульсы синхронизации)

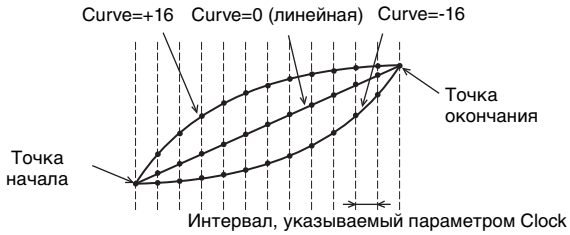
Число импульсов синхронизации, вставляемое между соседними событиями.

**Допустимые значения:** 001–999

### ❺ Curve (кривая)

Определяет кривую для постоянных данных. Приблизительные формы кривых приведены на представленном ниже рисунке.

**Допустимые значения:** -16 – +16



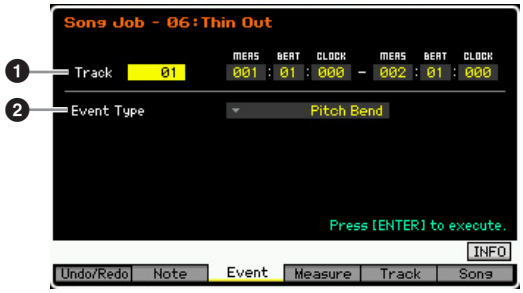

### ❻ Number of Times (число раз)

Количество повторений создания данных. Например, если данные создаются в диапазоне M001:1:000–M003:1:000 и для этого параметра установлено значение 03, одинаковые данные будут созданы в диапазонах M003:1:000–M005:1:000 и M005:1:000–M007:1:000. Это задание позволяет вставлять постоянное увеличение громкости или изменения частоты среза фильтра для создания эффектов тремоло и вау.

**Допустимые значения:** x 01–x 99

## 06: Thin Out (прореживание)

Прореживание или избирательное удаление указанного типа постоянных данных в указанном диапазоне. Позволяет сэкономить память для других данных или дальнейшей записи.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Event Type (тип события)

Определяет тип прореживаемого события. Задание Thin Out Job не работает на постоянных данных с интервалом импульсов синхронизации, превышающим 60 импульсов на событие.

**Допустимые значения:**

При выборе дорожки 01–16 и «all»:
Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)
* Можно также указать номер элемента управления (0–127, all).

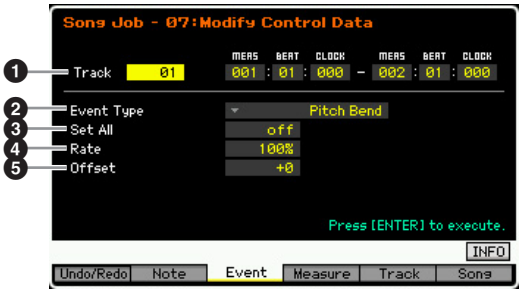
При установке дорожки «tempo»:
Tempo Change (изменение темпа)

## 07: Modify Control Data (изменение данных управления)

Изменение значений указанных данных, таких как Pitch Bend (изменение высоты звука) и Control Change (изменение управления) в указанном диапазоне. Изменение данных подсчитывается следующим образом:

Измененное значение = (исходное значение x коэффициент) + смещение.

При результате меньше минимального устанавливается минимальное значение, при результате больше минимального устанавливается максимальное значение.




### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Event Type (тип события)

Определяет тип изменяемого события.

**Допустимые значения:**

При выборе дорожки 01–16 и «all»:
Pitch Bend, CC & Ch. Mode (Control Change and Channel Mode Message)*, Ch. After Touch (Channel Aftertouch), Poly After Touch (Polyphonic Aftertouch)
* Можно также указать номер элемента управления (0–127, all).

При установке дорожки «tempo»:
Tempo Change (изменение темпа)

### ❸ Set All (установить все)

Устанавливает для всех целевых событий одинаковое фиксированное значение. При значении «off» параметр Set All не оказывает воздействие. При значении, отличающемся от «off», коэффициент и смещение недоступны для задания значений.

**Допустимые значения:** off, 000–127 (off, -8192–+8191 при установке для параметра Event Type значения «Pitch Bend» или «off», 5,0–300,0 при установке для типа события значения «Tempo Change».)

### ❹ Rate (коэффициент)

Процентное отношение, на которое сдвигаются целевые события относительно их исходных значений. При значении параметра Set All (см. выше), отличающемся от «off», значение этого параметра задать невозможно.

**Допустимые значения:** 000%–200%

### ❺ Offset (смещение)

Добавляет фиксированное значение к значениям событий после применения коэффициента Rate. При значении параметра Set All (см. выше), отличающемся от «off», значение этого параметра задать невозможно.

**Допустимые значения:** -127 – +127 (-8192–+8191 для изменения высоты звука)

## 08: Beat Stretch (растягивание долей)

Растяжение или сжатие во времени в выбранном диапазоне.

### ❶ Дорожка и диапазон

Указывает дорожку (01–16, tempo, all) композиции и диапазон (такт : доля : импульсы синхронизации), к которым применяется задание.

### ❷ Rate (коэффициент)

Определяет величину растяжения или сжатия как процентное отношение. При значениях выше 100% производится растяжение, при значениях ниже 100%–сжатие. При значении 100 изменения отсутствуют.

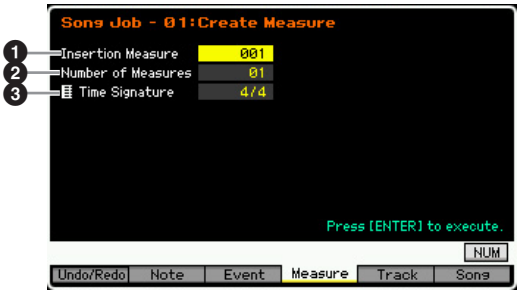
**Допустимые значения:** 025%–400%

**ПРИМЕЧАНИЕ** Только конечная точка диапазона сдвигается вперед или назад при выполнении задания растягивания долей. Данные вне указанного диапазона сохраняются. При растяжении данных преобразованные данные могут перекрыть данные вне диапазона. При сжатии данных может возникнуть интервал тишины между концом сжатых данных и началом следующих данных вне диапазона.

# Задания для такта [F4] Measure

## 01: Create Measure (создание такта)

Создание пустых тактов в указанной позиции на всех дорожках. При вставке пустых тактов данные такта и размера после позиции вставки сдвигаются соответственно вперед. Если позиция вставки установлена после последнего такта, содержащего данные, в этой позиции устанавливаются только данные размера без фактической вставки тактов.



### ❶ Позиция вставки

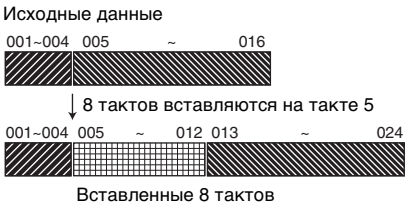
Позиция вставки (номер такта) вновь создаваемых пустых тактов.

**Допустимые значения:** 001–999

### ❷ Количество вставляемых тактов

Указывает количество создаваемых и вставляемых пустых тактов.

**Допустимые значения:** 01–99



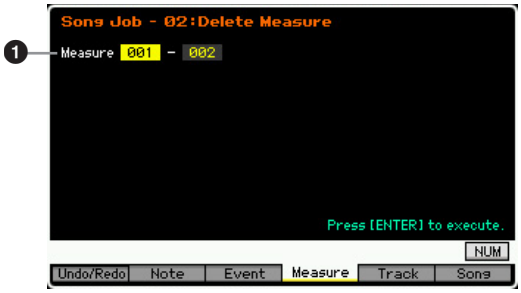

### ❸ Размер вставляемых тактов

Указывает тактовый размер вновь создаваемых тактов. Этот параметр удобно использовать при необходимости создания композиции с изменениями тактового размера.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

## 02: Delete Measure (удаление такта)

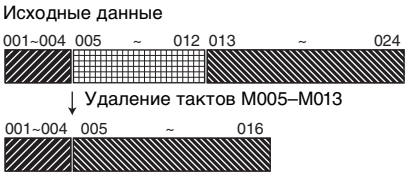
Удаление указанных тактов. Данные такта и размера после удаляемых тактов сдвигаются соответственно назад.




### ❶ Удаляемый диапазон

Определяет диапазон удаляемых тактов.

**Допустимые значения:** 001–999




# Задания для дорожки [F5] Track

## 01: Copy Track (копирование дорожки)

Копирование всех данных выбранного типа из указанной исходной дорожки на указанную дорожку назначения.

### ❶ Исходные композиция и дорожка

Указывает исходную композицию и дорожку (01–16). При установке флажка «Current» (текущая) текущая композиция выбирается как исходная.

### ❷ Тип копируемых данных

Определяет тип или типы копируемых данных.

**Допустимые значения:** Sequencer Event (все события на дорожке), Play Effect, Mix Part Parameter (все параметры партии микширования), Sample Voice (сэмплированный тембр)

**ПРИМЕЧАНИЕ** При отсутствии достаточного объема памяти в композиции назначения для данных сэмплированного тембра на экране появляется сообщение с предупреждением и данные сэмплированного тембра не копируются даже при установленном флажке Sample (сэмпл). В этом случае используйте задание удаления (стр. 200) в задании микширования в режиме тембра для удаления ненужных сэмплированных тембров, затем повторите попытку.

### ❸ Композиция и дорожка назначения

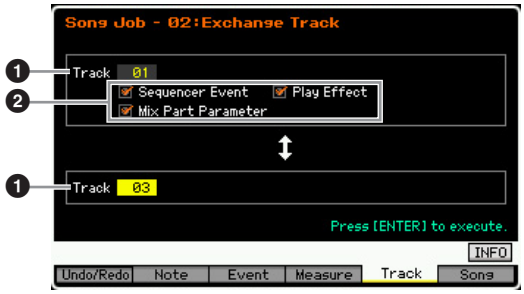
Указывает композицию и дорожку назначения (01–16). При установке флажка «Current» (текущая) текущая композиция выбирается как место назначения.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Операция копирования перезаписывает данные, существующие в дорожке назначения.**
- **Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции копирования сэмплированного тембра.**

## 02: Exchange Track (обмен данных дорожек)

Обмен данных (данные меняются местами) указанного типа данных между двумя указанными дорожками в текущей композиции.




### ❶ Track (дорожка)

Определяет дорожку (01–16), к которой применяется это задание.

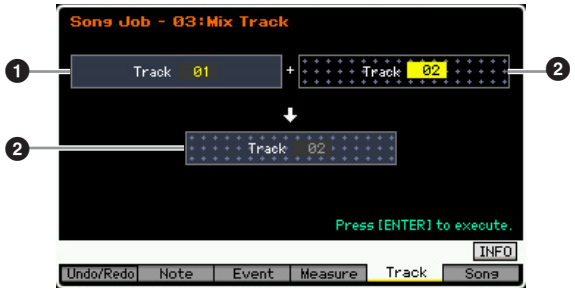
### ❷ Тип данных

Определяет тип или типы данных для обмена. Выберите нужный тип данных, установив флажок для соответствующего поля.

**Допустимые значения:** Sequencer Event (все события на дорожке), Play Effect, Mix Part Parameter

## 03: Mix Track (микширование дорожек)

Микширование всех данных из двух выбранных дорожек (❶ и ❷), и размещение результата в дорожке ❷. Учтите, что применение этого задания к сэмплированным тембрам не приводит к микшированию сэмплированных тембров. Сам сэмплированный тембр не будет микшироваться.




## 04: Clear Track (очистка дорожки)

Удаление всех данных выбранного типа с выбранной дорожки.

### ❶ Track (дорожка)

Определяет дорожку (01–16, tempo, scene, all) композиции, к которой применяется это задание.

### ❷ Тип очищаемых данных

Определяет тип или типы очищаемых данных. Выберите нужный тип данных, установив флажок для соответствующего поля.

**Допустимые значения:** Sequencer Event (все события на дорожке), Play Effect, Mix Part Parameter (все параметры партии микширования), Sample Voice

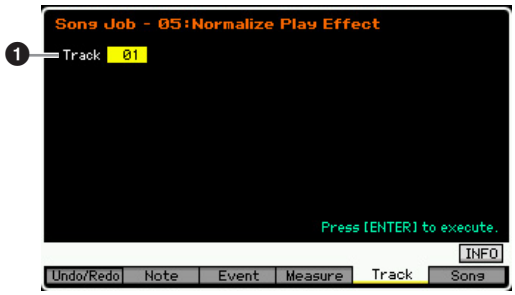
***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции очистки для дорожек, содержащих данные сэмплированного тембра.**

ПРИМЕЧАНИЕ При выполнении этого задания не удаляется волновая форма в SDRAM даже при установке флажка Sample Voice (сэмплированный тембр). Если требуется фактически удалить волновую форму, используйте задание удаления Delete (стр. 135) в режиме заданий для сэмплирования.

## 05: Normalize Play Effect (эффект нормализации воспроизведения)

Перезапись данных выбранной дорожки с встраиванием текущих значений параметров эффектов воспроизведения.

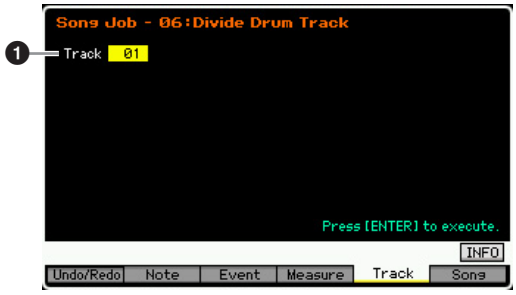



### ❶ Track (дорожка)

Определяет дорожку (01–16, all) композиции, к которой применяется это задание.

## 06: Divide Drum Track (выделение дорожки ударных)

Выделение нотных событий в исполнении ударных, назначенном для указанной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в отдельные дорожки (дорожки 1–8). Приведенная ниже таблица разделения создана в предположении использования тембра ударных GM. При необходимости применения этого задания к тембру ударных, не являющемуся тембром GM, следует проверить компоновку ударных/перкуссионных инструментов для тембра ударных, используя отдельный «Перечень данных».



### ❶ Track (дорожка)

Определяет дорожку (01–16, all) композиции, к которой применяется это задание.

| | |
|---|---|
| Дорожка 1 | Большой барабан |
| Дорожка 2 | Метроном, большой барабан, малый барабан и т. п. |
| Дорожка 3 | Малый барабан |
| Дорожка 4 | Щетка, удар по ободу барабана, хлопок в ладоши и т. п. |
| Дорожка 5 | Хай-хэт |
| Дорожка 6 | Тарелка райд |
| Дорожка 7 | Том, тарелка крэш/сплэш/китайская |
| Дорожка 8 | Перкуссия и т. п. |

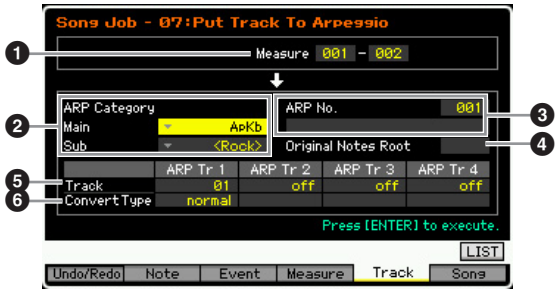
* Ударные инструменты для разных нот будут назначены для каждой из дорожек, это означает, например, что большой барабан для дорожки 1 отличается от большого барабана для дорожки 2.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Выполнение задания по выделению дорожки ударных приводит к перезаписи данных, ранее существовавших на дорожках назначения 1–8. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## 07: Put Track to Arpeggio (размещение дорожки в арпеджио)

Копирование данных из указанных тактов дорожки для создания данных арпеджио. На дорожку арпеджио можно записать до 16 уникальных номеров нот. В случае записи более 16 разных номеров нот в последовательность MIDI-даннх операция преобразования отбрасывает ноты, приводящие к превышению этого ограничения. В связи с этим следует записать только до 16 различных нот при создании арпеджио, особенно при использовании всех четырех дорожек.




### ❶ Диапазон

Определяет диапазон тактов, копируемых в данные арпеджио.

**Допустимые значения:** 001–999

### ❷ ARP Category (категория арпеджио)

Определяют категорию (главную категорию и подкатегорию) для создаваемых данных арпеджио. Список главных категорий см. на стр. 15.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ❸ ARP No. (номер/название арпеджио)

Определяет номер и название пользовательского арпеджио (001–256) как места назначения. Название каталога может содержать до 20 символов. Можно вызвать экран со списком символов, нажав кнопку [SF6] CHAR, и ввести название. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Любые прежние данные арпеджио с этим номером будут перезаписаны.**

### ❹ Original Notes Root (исходный основной тон)

Определяет основной тон при установке для параметра Convert Type (тип преобразования) для любой дорожки значения «org notes».

**Допустимые значения:** C-2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробнее см. на стр. 37.

### ❺ Track (дорожка)

Дорожка исходной композиции для каждой из дорожек арпеджио.

### ❻ Convert Type (тип преобразования)

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

**Допустимые значения:** normal, fixed, org notes

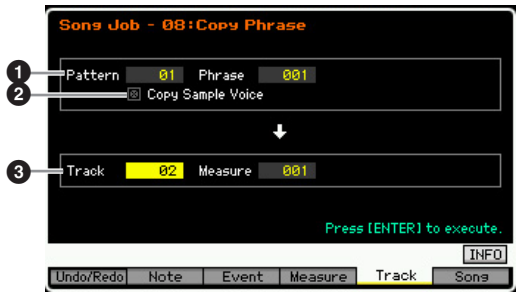
**normal (нормальное)**
Воспроизведение арпеджио с использованием только проигрываемых нот и их октавных нот.

**fixed (постоянное)**
Проигрывание любой ноты или нот запускает одинаковую последовательность MIDI-данных.

**org notes (исходные ноты)**
Аналогично значению «fixed», за исключением того, что воспроизводимые ноты арпеджио будут разными в зависимости от проигрываемого аккорда.

## 08: Copy Phrase (копирование фразы)

Копирование фразы (созданной в режиме образца Pattern) на указанную дорожку текущей композиции.




### ❶ Исходный образец, фраза

Номер исходного образца и фразы.

### ❷ Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке этого флажка сэмплированные тембры, назначенные для исходной фразы (фактически соответствующие партии микширования) копируются на дорожку назначения и назначаются для соответствующей партии микширования текущей композиции. Этот параметр не

оказывает воздействие, если выбранной фразой не используется сэмплированный тембр.

### ❸ Track (дорожка), Measure (такт)

Указывает дорожку назначения (01–16) и номер такта (001–999), с которого начинается копирование фразы.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Это задание перезаписывает все данные, уже существующие в дорожке назначения, за исключением настройки микширования.**

# Задания для композиции [F6] Song

## 01: Copy Song (копирование композиции)

Копирование всех данных из выбранной исходной композиции в выбранную композицию назначения.

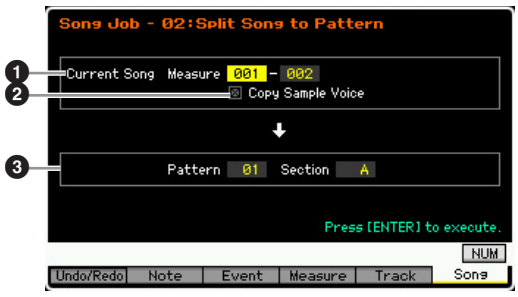
### ❶ Исходная композиция
### ❷ Композиция назначения

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Это задание перезаписывает все данные, существующие в композиции назначения.**

## 02: Split Song to Pattern (разделение композиции по образцам)

Задание позволяет скопировать партию текущей композиции в указанный образец.




### ❶ Диапазон

Определяет диапазон тактов, копируемых в образец.

**Допустимые значения:** 001–999

### ❷ Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке этого флажка сэмплированные тембры, используемые исходной композицией, копируются в образе назначения как сэмплированные тембры и назначаются партии микширования, соответствующей дорожке назначения. Этот флажок не оказывает воздействия при отсутствии сэмплированных тембров, назначенных для дорожек в исходной композиции.

### ❸ Pattern (образец), Section (фрагмент)

Определяют образец и фрагмент назначения (A–P).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Это задание перезаписывает все данные, уже существующие в образце и фрагменте назначения, включая настройку микширования.**

## 03: Clear Song (очистка композиции)

Удаление всех данных (включая сэмплированные тембры и тембры микширования) из выбранной композиции или всех композиций. Может использоваться для одновременного удаления всех 64 композиций.

### ❶ Song (композиция)

Определяет номер очищаемой композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ При выполнении этого задания не удаляется волновая форма в SDRAM даже при использовании сэмплированного тембра в указанной композиции. Если требуется фактически удалить волновую форму, назначенную для сэмплированного тембра в указанной композиции, используйте задание удаления (стр. 135) в задании для режима сэмплирования.

# Воспроизведение образца

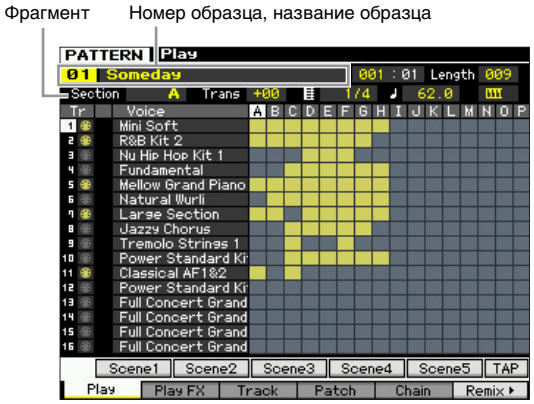
Режим Pattern (образец) позволяет воспроизводить, записывать и редактировать собственные оригинальные ритмические образцы. Режим воспроизведения образца Pattern Play является главным «порталом», через который осуществляется переход в режим образца, этот режим применяется для выбора и воспроизведения образца. Кроме того, можно создать свои собственные образцы путем сборки фраз–коротких ритмических пассажей и «строительных блоков»–и создать цепочки образцов, в которых сочетаются образцы в заданном пользователем порядке. Нажмите кнопку [PATTERN] для перехода в режим воспроизведения образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Pattern (образец) представляет собой короткий ритмический пассаж из нескольких тактов, постоянно циклически воспроизводимых. Образец содержит 16 вариаций, называемых Sections (фрагментами). Эти фрагменты можно использовать, сменяя их во время воспроизведения. Образец содержит 16 дорожек и может быть создан путем назначения фразы для каждой дорожки на экране Patch (накладка) (стр. 170). Подробнее об образцах, фрагментах и фразах см. на стр. 13.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На экране Play (воспроизведение) при воспроизведении образца можно выбрать тембр для партии микширования, соответствующей текущей дорожке, нажав кнопку [CATEGORY SEARCH].

## Процедура воспроизведения образца

### 1 Нажмите кнопку [PATTERN] для отображения экрана Pattern Play (воспроизведение образца) (стр. 168).



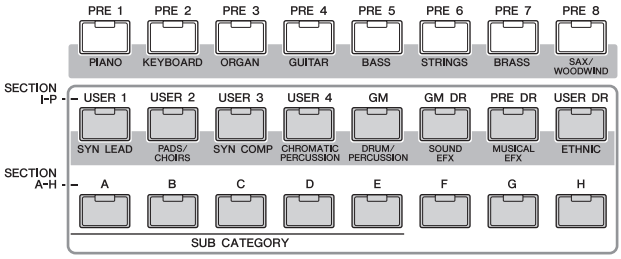

### 2 Выберите образец.

Переместите курсор на номер образца, затем выберите нужный образец, используя диск данных, кнопку [INC/YES] и копку [DEC/NO]. Отображается название выбранного образца. При нажатии кнопки [PROGRAM] загорается ее индикатор, и появляется возможность выбрать нужный образец с помощью кнопок выбора группы [A]–[D] и цифровых кнопок [1]–[16]. Номера образцов и соответствующие кнопки перечислены ниже.

| Сочетание кнопок | Номер образца |
|---|---|
| [A]+[1]–[16] | 01–16 |
| [B]+[1]–[16] | 17–32 |
| [C]+[1]–[16] | 33–48 |
| [D]+[1]–[16] | 49–64 |

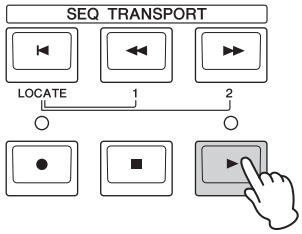
### 3 Выберите фрагмент (A–P) выбранного образца.

Переместите курсор в поле Section, затем выберите нужный фрагмент, используя диск данных, кнопку [INC/YES] и кнопку [DEC/NO]. Если нажать кнопку [TRACK], чтобы горел ее индикатор, можно выбрать нужный фрагмент, используя кнопки SECTION [A]–[H] для фрагментов A–H, кнопки [USER 1]–[USER DR] и кнопку [ETHNIC] для фрагментов I–P.




### 4 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать воспроизведение образца.

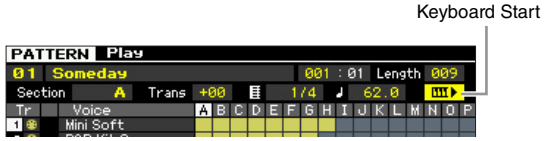
Воспроизведение образца продолжается повторно, пока не будет нажата кнопка [■] (остановка). Нажмите кнопку [■] (остановка), чтобы остановить воспроизведение образца. Для возобновления воспроизведения с той же точки снова нажмите кнопку [▶] (воспроизведение).




## Типы воспроизведения

### Запуск воспроизведения при нажатии ноты

Если включена функция Keyboard Start (запуск с клавиатуры), воспроизведение образца начинается сразу после нажатия клавиши на клавиатуре. Переместите курсор на значок Keyboard Start и нажмите кнопку [INC/YES] для включения функции Keyboard Start.
В этом состоянии нажмите любую клавиши для запуска воспроизведения образца.



## Воспроизведение с середины образца

Для того чтобы начать воспроизведение с середины образца, следует задать нужную позицию с помощью указанных ниже элементов управления, а затем нажать кнопку [▶] (воспроизведение). Эти операции также можно выполнить во время воспроизведения.

| | |
|---|---|
| Перемещение вперед | Нажмите кнопку [▶▶] (вперед). |
| Быстрое перемещение вперед | Нажмите и удерживайте кнопку [▶▶] (вперед). |
| перемещение назад | Нажмите кнопку [◀◀] (назад). |
| Быстрое перемещение назад | Нажмите и удерживайте кнопку [◀◀] (назад). |
| Перемещение к началу образца | Нажмите кнопку [⏮]. |

### Быстрое перемещение вперед/назад

Такая же операция, как при воспроизведении в режиме композиции. См. стр. 137.

### Переход на определенную позицию в образце

Такая же операция, как при воспроизведении в режиме композиции. См. стр. 137.

## Смена фрагмента во время воспроизведения

Для смены фрагментов во время воспроизведения нажмите кнопку [TRACK] (загорается индикатор), затем используйте кнопки SECTION [A]–[H], [USER1]–[USER DR] и кнопку [ETHNIC]. При выборе другого фрагмента во время воспроизведения образца в верхней части появляется индикация «NEXT» и название следующего фрагмента в столбце Section. По достижении текущим фрагментом указанного момента синхронизации начинается воспроизведение следующего фрагмента. В случае записи ритмического образца как вступления, мелодии A, вставки, главной темы и концовки в каждом из фрагментов, можно воспроизвести композиции целиком, выбирая соответствующие фрагменты во время воспроизведения.

Здесь указываются текущий или следующий фрагмент.

## Приглушение/соло дорожки

Такая же операция, как при воспроизведении в режиме композиции. См. стр. 137.

## Изменение темпа

Такая же операция, как при воспроизведении в режиме композиции. См. стр. 137.

## Назначение различных параметров, связанных с воспроизведением образца (Pattern Scene (сцена образца))

На экране Pattern Play (воспроизведение образца) можно назначить пять разных «моментальных снимков экрана», содержащих важные параметры образца (такие как транспонирование, темп, статус приглушения/соло дорожки) и основную настройку микширования, для кнопок [SF1]–[SF5] как Pattern Scene (сцена образца). Одним из преимуществ экрана образца является возможность мгновенной и автоматической установки значений параметров, которая обычно требует нажатия многих кнопок или выполнения разных операций с контроллерами. Используйте сцену образца во время записи или воспроизведения образца для мгновенных изменений значений параметров. Параметры сцены образца такие же, как параметры сцены композиции. См. стр. 137.

### Регистрация сцены образца

После выполнения нужных настроек для сцены, удерживая нажатой кнопку [STORE], нажмите одну из кнопок [SF1]–[SF5]. На вкладке, соответствующей подфункции, для которой зарегистрирована сцена образца, отображается значок восьмой ноты. Нажмите кнопку [STORE] для сохранения данных образца, включая настройку сцены образца.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Без выполнения операции сохранения настройки сцен образца, зарегистрированные для кнопок [SF1]–[SF5], будут потеряны при смене образца или отключении питания.**

### Вызов сцены образца

Можно загрузить сцену образца, нажав одну из кнопок [SF1]–[SF5].

## Воспроизведения цепочки образца

Функция Pattern Chain (цепочка образца) позволяет запрограммировать фрагменты в собственном заданном порядке, чтобы они автоматически сменяли друг друга во время воспроизведения для создания плавной последовательности партий сопровождения и аккомпанемента для живого исполнения или композиции. Экран Chain Play (воспроизведение цепочки) (стр. 171) является «порталом» для перехода к функции Pattern Chain и позволяет воспроизводить запрограммированную цепочку образцов. Нажмите кнопку [F5] Chain (цепочка) при воспроизведении образца для перехода на экран Pattern Chain Play (воспроизведение цепочки образца).

Цепочки образцов можно создать на экране Chain Record (запись цепочек) (стр. 172) и с помощью функции Insert (вставка) (стр. 174) на экране Chain Edit (редактирование цепочки). Цепочки образцов можно отредактировать на экране Chain Edit (стр. 173).

# Настройка микширования для любой дорожки

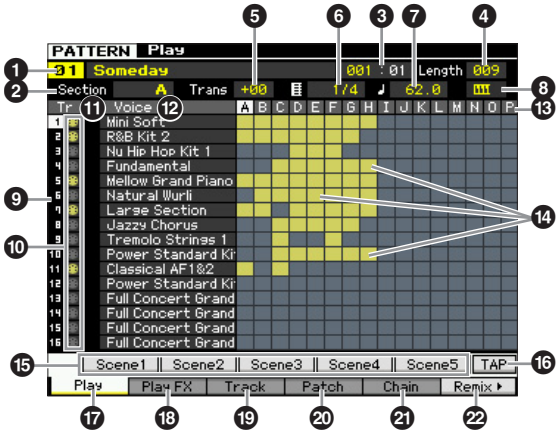
В режиме образца как и в режиме композиции можно задать параметры микширования, такие как тембр, громкость и панорама для каждой партии (дорожки). Структура и параметры такие же, как параметры в режиме композиции. См. стр. 139.

# Применение регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков

Используя регуляторы-ручки и регуляторы-ползунки на передней панели, можно регулировать значения различных параметров, таких как панорама, эффект, частота среза и резонанс для каждой партии (дорожки) образца. Подробные сведения см. на стр. 138.

# Воспроизведения образца–[F1] Play (воспроизведение)

Этот экран всегда отображается первым при переходе в режим образца Pattern. Он позволяет воспроизвести образец, указав фрагмент после выбора образца.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок NUM на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. При этом можно использовать кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5] как цифровые кнопки, нажав кнопку [SF6]. Подробные сведения м. на стр. 36.

### ❶ Номер образца, название образца

Образец определяется номером (01–64). Отображается название выбранного образца. Название образца можно изменить, переместив курсор в это поле и нажав кнопку [SF6] CHAR.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

### ❷ Section (фрагмент)

Выберите фрагмент в выбранном образце. Образец может содержать 16 вариаций, называемых фрагментами, которых пользователь может менять во время воспроизведения. Выбор фрагмента производится с помощью кнопок [A]–[H] (с надписью «SECTION A–H») и кнопок [USER1]–[ETHNIC] (с надписью «SECTION I–P»). Подробные сведения см. на стр. 167.

**Допустимые значения:** A–P

### ❸ Measure (такт)

Определяет позицию, с которой начинается воспроизведение. Также служит для индикации текущей позиции воспроизведения. Такт можно задать с помощью кнопок SEQ TRANSPORT. Подробные сведения см. на стр. 136.

**Допустимые значения:**

Measure (takt): 001–256 (доступный для такта диапазон различается от указанной ниже длительности.)

Beat (доля): только индикация

### ❹ Length (продолжительность)

Продолжительность образца.

**Допустимые значения:** 001–256

### ❺ Trans (транспонирование)
### ❻ Time signature (тактовый размер)
### ❼ Tempo (темп)

Такие же параметры, как при воспроизведении композиции. См. стр. 168.

### ❽ Keyboard Start (запуск с клавиатуры)

Если включена функция Keyboard Start (запуск с клавиатуры), воспроизведение образца начинается сразу после нажатия клавиши на клавиатуре.

**Допустимые значения:** (включена), (выключена)

### ❾ Номер дорожки (только индикация)

Указывает номер дорожки.

### ❿ Тип дорожки (только индикация)

Тип дорожки: MIDI-дорожка или аудиодорожка. Для партий микширования, соответствующих аудиодорожкам, назначается Sample Voice (сэмплированный тембр). Для партий микширования, соответствующих MIDI-дорожкам, назначается тембр, не являющийся сэмплированным тембром. Для партий микширования, соответствующих пустым дорожкам, тембр не назначается. Подробнее о MIDI-дорожках и аудиодорожках см. на стр. 14.

**Допустимые значения:** (MIDI-дорожка), (аудиодорожка)

### ⓫ Mute/Solo (приглушение/соло) (только индикация)

Индикация статуса приглушения/соло для каждой из дорожек. Подробные инструкции по установке приглушения/соло см. на стр. 137.

Пустое поле: ни приглушение, ни соло не назначены для дорожки.
M: индикация приглушенной дорожки.
S: индикация солирующей дорожки.

### ⓬ Voice (название тембра)

Название тембра партии микширования, соответствующей каждой из дорожек.

### ⓭ Фрагмент
### ⓮ Индикатор данных

Указывает наличие данных, записанных во фрагменты A–P каждой из дорожек. Индикатор данных появляется в столбце фрагмента/дорожки, содержащем записанные данные.

### ⓯ [SF1] Scene1 (сцена 1)–[SF5] Scene5 (сцена 5)

Для этих кнопок можно назначить настройки параметров образца (сцена образца) и арпеджио. Затем назначенные настройки можно будет загрузить, нажимая эти кнопки. Подробные инструкции по регистрации сцен см. на стр. 137. Подробные инструкции по установке параметров арпеджио см. на стр. 147.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Арпеджио недоступно во время воспроизведения образца. При нажатии кнопок [SF1] Scene 1–[SF5] Scene 5 во время воспроизведения меняется только сцена образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** После регистрации сцены образца появляется значок восьмой ноты на вкладке, соответствующей нажатой кнопке. Можно проверить, назначен ли для этой кнопки тип арпеджио на экране Arpeggio (арпеджио) (стр. 147) при записи в режиме образца.

### ⓰ [SF6] TAP

Темп, в котором несколько раз нажимается эта кнопка, определяет темп воспроизведения арпеджио/образца.

### ⓱ [F1] Play (воспроизведение)

Отображение экрана Play (воспроизведение).

### ⓲ [F2] Play FX (воспроизведение эффекта)

Отображение экрана Play Effect (воспроизведение эффекта).

### ⓳ [F3] Track (дорожка)

Отображение экрана Track (дорожка).

### ⓴ [F4] Patch (подключение)

Отображение экрана Patch (подключение) (стр. 170).

### ㉑ [F5] Chain (цепочка образца)

Отображение экрана Pattern Chain (цепочка образца) (стр. 171).

### ㉒ [F6] Remix (перемешивание)

Отображение экрана Remix (перемешивание) (стр. 175).
Эта вкладка меню отображается только в случае, когда курсор находится на дорожке, содержащей данные.

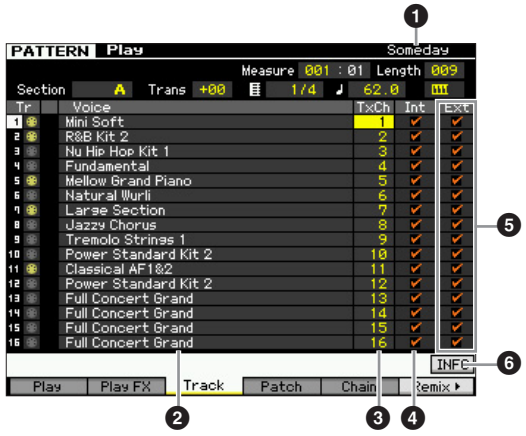
## Изменение ритмического рисунка образца–[F2] Play FX (воспроизведение эффекта)

Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия клавиш можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения образца. Настройки, выполняемые на экране Play Effect (воспроизведение эффекта), являются временными и не приводят к изменению реальных данных образца. Настройки на экране Play Effect можно применить для реального изменения данных образца, используя задание Normalize (нормализация).

Такая же операция, как при воспроизведении в режиме композиции. См. стр. 141.

## Параметры дорожек–[F3] Track (дорожка)

Этот экран позволяет задать MIDI-канал передачи данных для каждой из дорожек.




Относительно параметров, не имеющих номера, см. сведения об экране Play (воспроизведение) (стр. 168).

### ❶ Название образца (только индикация)

Указывает название текущего образца.

### ❷ Voice (название тембра) (только индикация)
### ❸ TxCh (канал передачи данных)
### ❹ Int (внутренний переключатель)
### ❺ Ext (внешний переключатель)

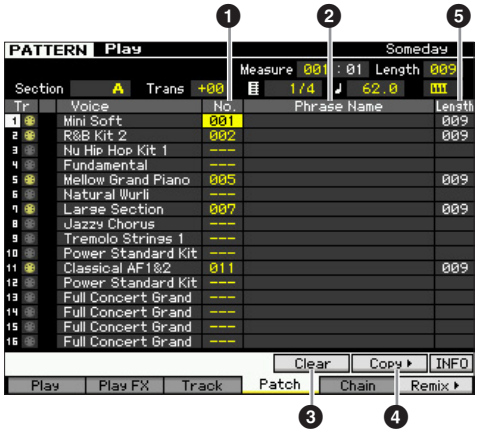
Такие же параметры, как при воспроизведении в режиме композиции. См. стр. 142.

### ❻ [SF6] INFO (информация)

Позволяет просмотреть объем свободной и используемой памяти секвенсора. В памяти секвенсора хранятся композиции и образцы, записанные в соответствующих режимах. Когда объем использованной памяти достигает максимальной емкости, дальнейшее сохранение композиций и образцов становится невозможным. В этом случае используйте задания в режимах композиции или образца для удаления ненужных композиций и образцов. Для возврата а предыдущий экран нажмите кнопку [SF6] или кнопку [EXIT].

# Создание образца–[F4] Patch (подключение)

Этот экран позволяет назначить фразу для каждой дорожки с целью создания образца. Для каждого образца можно создать 16 фрагментов, обозначаемые как фрагменты A–P. Пользователь может назначить пользовательскую фрау, созданную с текущим выбранным образцом. Если нужно назначить пользовательскую фразу, записанную на дорожку другого образца, используйте функцию Phrase Data Copy (копирование данных фразы), выбираемую с помощью кнопки [SF5].




Относительно параметров, не имеющих номера, см. сведения об экране Play (воспроизведение) (стр. 168).

## ❶ No. (номер фразы)

Определяет номер фразы, назначаемый для дорожки. Можно выбрать одну из 256 пользовательских фраз, сохраненных в выбранном образце. Учтите, что по умолчанию в пользовательских фразах отсутствуют данные. При задании значения «---» дорожка становится пустой.

**Допустимые значения:** --- (off), 001–256

**ПРИМЕЧАНИЕ** В инструменте MOTIF XF не поддерживаются данные во встроенных фразах.

## ❷ Phrase Name (название фразы)

Название выбранной фразы. Название фразы можно изменить, переместив курсор в это поле и нажав кнопку [SF6] CHAR.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

## ❸ [SF4] Clear (очистка)

При нажатии этой кнопки очищается назначение фразы для выбранной в настоящий момент дорожки и дорожка остается пустой. Переместите курсор на фразу (дорожку) и нажмите кнопку [SF4].

## ❹ [SF5] Copy (копирование)

При нажатии этой кнопки фраза копируется в выбранный образец из другого образца, затем фраза назначается для выбранной дорожки. Это полезно при создании образца, в котором нужно использовать данные фразы из другого образца.

## ① Исходная фраза

Указывает номер образца и номер копируемой фразы (001–256).

## ② Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке этого флажка сэмплированные тембры, назначенные для исходной фразы, копируются во фразу назначения как сэмплированные тембры и назначаются для соответствующих дорожек выбранного образца.

## ③ Фраза и дорожка текущего образца

Указывает номер (001–256) фразы назначения и дорожку (1–16), для которой назначается эта фраза.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Все данные в месте назначения копирования будут перезаписаны. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**
- **Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции копирования сэмплированного тембра.**

## ❺ Length (продолжительность)

(только индикация)

Указывает продолжительность каждой фразы, назначенной для каждой дорожки.

## Создание образца

**1 Выберите образец на экране Play (воспроизведение) (стр. 168).**

**2 Нажмите кнопку [F4] для отображения экрана Patch (подключение).**

**3 Выберите фрагмент (A–P).**

Переместите курсор в поле Section, затем выберите нужный фрагмент, используя диск данных, кнопку [INC/YES] и кнопку [DEC/NO].

**4 Задайте размер (тактовый размер), темп и продолжительность образца.**

Переместите курсор на нужный параметр (продолжительность, тактовый размер или темп), затем задайте значения, используя диск данных и кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

**5 Назначьте нужную фразу для каждой дорожки.**

Переместите курсор на дорожку, затем задайте номер фразы с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Назначение фразы можно выполнить также при воспроизведении образца.
Для проверки правильности назначения фразы переведите дорожку, для которой назначена фраза, в режим соло, выполнив приведенную ниже процедуру. Нажмите кнопку [SOLO], чтобы горел ее индикатор, и нажмите любую из цифровых кнопок [1]–[16], чтобы выбрать дорожку, для которой назначена фраза.
Создать фразу можно тремя методами:

- Запись новой фразы с использованием функции Pattern Record (запись образца) (стр. 177)
- Копирование фразы из другого образца с помощью кнопки [SF5].
- Преобразование данных партии композиции во фразу с использованием функции Get Phrase (получить фразу) из задания в режиме композиции (стр. 184).

**6 Повторно выполните приведенные выше шаги 3–5 для создания образца целиком.**

Создайте фрагменты, используя вступление, мелодию A, мелодию B, главную тему и концовку для всей композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Рекомендуется использовать задание копирования образца (стр. 186), если требуется создать фрагмент, который базируется или звучит похоже на уже существующий фрагмент.

**7 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения образца.**

Подробные инструкции по сохранению образца см. на стр. 177.

# Цепочка образца–[F5] Chain (PatternChain)

Цепочка образца позволяет последовательно соединить несколько разных фрагментов для создания одной завешенной композиции. Например, создайте фрагмент A для вступления, фрагмент B для стихов, фрагмент C для хорус и фрагмент D для концовки, таким образом создав основные блоки для создания оригинальной композиции. Созданные данные цепочки образца могут быть преобразованы в последовательность MIDI-данных и сохранены как композиция. Для отображения экрана Pattern Chain (цепочка образца) нажмите кнопку [F5] Chain при воспроизведении в режиме образца.

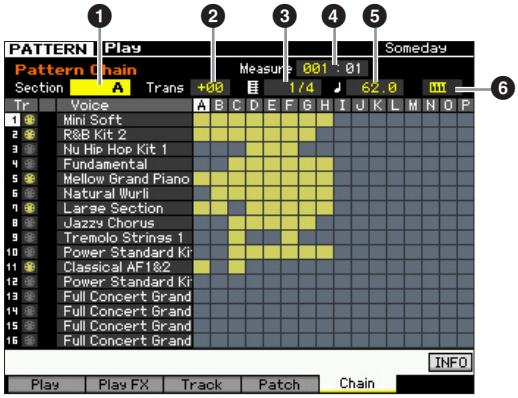
Цепочку образца можно создать для любого образца, это позволяет загружать разные специальные цепочки каждый раз при выборе образца.
В цепочку образца могут быть записаны следующие события.

- Порядок воспроизведения фрагментов
- Включение/выключение соло и приглушения дорожки образца
- Изменение темпа
- Изменение тактового размера

Существуют два метода создания цепочки образца: Запись воспроизведения образца на экране Pattern Record (запись образца) в реальном времени и программирование порядка воспроизведения фрагментов одного за другим на экране Pattern Chain Edit (редактирование цепочки образца). Данные цепочки образца, записанные в реальном времени, можно отредактировать на экране Pattern Chain Edit.

## Воспроизведения цепочки образца–[F5] Chain

Экран Pattern Chain (цепочка образца) позволяет воспроизвести созданные данные цепочки образца. Нажмите кнопку [F5] Chain (цепочка) при воспроизведении образца для перехода на экран Pattern Chain Play (воспроизведение цепочки образца).




Операции, выполняемые на экране Pattern Chain, в основном такие же как операции на экране Pattern Play, за исключением невозможности выбора номера образца. Подробнее о параметрах, не описанных в этом разделе, см. сведения об экране Pattern Play (стр. 168).

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе некоторых параметров появляется значок NUM на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. При этом можно использовать кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5] как цифровые кнопки, нажав кнопку [SF6]. Подробные сведения м. на стр. 36.

### ❶ Section (фрагмент)

Фрагмент, воспроизводимый в настоящий момент. В этом поле появляется индикация «NEXT», когда при воспроизведении ожидается момент смены образца.

### ❷ Trans (транспонирование)

Регулировка высоты звука воспроизведения цепочки образца с шагом в полутон.

**Допустимые значения:** -36 – +0 – +36

### ❸ Time signature (тактовый размер)

Тактовый размер, назначенный в настоящий момент для образца. Во время воспроизведения в этом поле отображается текущий тактовый размер.

### ❹ Measure (такт)

Номер такта воспроизводимой в настоящий момент цепочки образца. Можно начать воспроизведения с середины номера цепочки, указав в этом поле такт и нажав кнопку [▶] (воспроизведение).

**Допустимые значения:** 001–999

### ❺ Tempo (темп)

Темп, назначенный в настоящий момент для образца. Во время воспроизведения в этом поле отображается темп.

**Допустимые значения:** 5,0–300,0

### ❻ Keyboard Start (запуск с клавиатуры)

Если включена функция Keyboard Start (запуск с клавиатуры), воспроизведение цепочки образца начинается сразу после нажатия клавиши на клавиатуре.

**Допустимые значения:** on, off

## Процедура воспроизведения цепочки образца

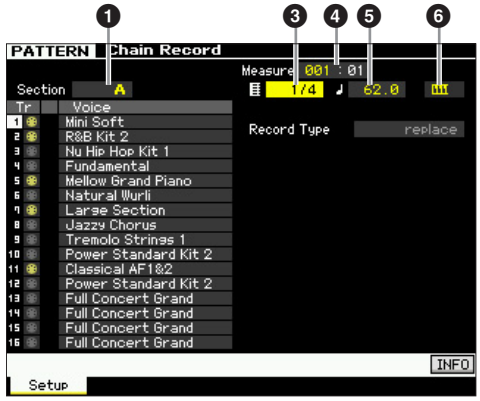
Для запуска воспроизведения цепочки образца вызовите отображение экрана Pattern Chain (цепочка образца), затем нажмите кнопку [▶] (воспроизведение). По достижении конца данных цепочки образца воспроизведение автоматически останавливается. Кроме того, можно нажать кнопку [■] (остановка) во время воспроизведения для остановки воспроизведения цепочки образца. Для возобновления воспроизведения с той же точки снова нажмите кнопку [▶] (воспроизведение). В зависимости от данных конкретной цепочки образец воспроизводится с автоматической сменой фрагментов, приглушением дорожек и изменениями темпа–на экране в реальном времени появляется индикация этих событий.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно проверить данные цепочки образца, вызвав отображение экрана Pattern Chain Edit (редактирование цепочки образца).

## Запись цепочки образца в реальном времени–[●] Chain Record

На экране Pattern Chain Record (запись цепочки образца) можно записать воспроизведение образца вместе с изменениями, выполненными пользователем в режиме реального времени. Нажмите кнопку [●] (запись) на экране Pattern Chain Play (воспроизведение цепочки образца) для отображения экрана Pattern Chain Record. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Chain Play.

В качестве данных цепочки образца могут быть записаны такие события, как смена фрагмента, включение/выключение приглушения дорожки и изменение темпа. Параметр Record Type (тип записи) имеет фиксированное значение «replace», которое изменить невозможно. Соответственно, при записи событий перезаписываются данные в уже записанном диапазоне. Кроме того, для создания данных цепочки образца можно использовать функцию Insert (вставка) (стр. 174) на экране Chain Edit (редактирование цепочки).




Подробнее о параметрах с указанными номерами выше см. сведения об экране Chain (стр. 171). Подробнее о всех прочих параметрах см. сведения об экране Pattern Play (стр. 168).

## Процедура записи цепочки образца

### 1 Выберите образец на экране Chain Play (воспроизведение цепочки).

Этот шаг необходим, поскольку каждый образец имеет собственные предназначенные для него данные цепочки образца.

### 2 Нажмите кнопку [●] (запись).

Загорается индикатор [●] (запись) и появляется экран Chain Record (запись цепочки).

### 3 Задайте параметры для запуска записи.

Задайте основные параметры для записи (например, фрагмент, состояние приглушения записываемой дорожки, тактовый размер, темп и т. п.). После настройки параметров поместите курсор в поле Tempo (темп).

### 4 Задайте такт, с которого начинается запись.

Обычно нажимается кнопка [⏮] (начало) установки начала в качестве первого такта записи.

### 5 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать запись.

Для смены фрагментов в реальном времени нажмите и их записи кнопку [TRACK] (загорается индикатор), затем используйте кнопки [A]–[H], [USER1]–[USER DR] и кнопку [ETHNIC]. Для включения/выключения приглушения дорожки нажмите кнопку [MUTE] (загорается индикатор), затем используйте соответствующие цифровые кнопки [1]–[16]. Для изменения темпа нажмите кнопку [DEC/NO]/[INC/YES], поверните диск данных или используйте кнопки [SF1]–[SF5] и [F1]–[F5] как цифровые после нажатия кнопки [SF6] NUM.

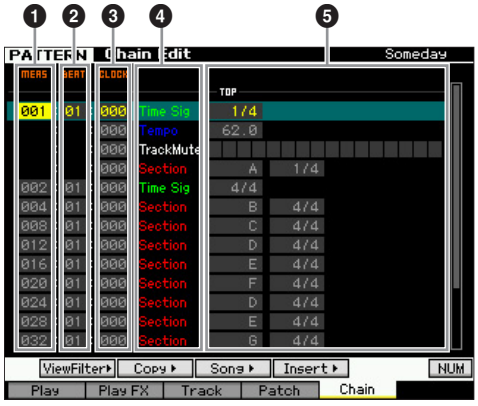
### 6 Нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки записи.

### 7 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения записанных данных цепочки во внутренней пользовательской памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о сохранении образца см. на стр. 177.

## Редактирование цепочки образца–[EDIT] Chain Edit

Этот режим предоставляются удобные, детальные элементы управления для редактирования событий записанной цепочки образца. В качестве данных цепочки образца могут быть записаны такие события, как смена фрагмента, включение/выключение приглушения дорожки, изменение темпа и размер. Нажмите кнопку [EDIT] при воспроизведении цепочки для отображения экрана Chain Edit (редактирование цепочки). Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Chain Play.




### ❶ MEAS (такт)
### ❷ BEAT (доля)
### ❸ CLOCK (число импульсов синхронизации)

Показывает позицию соответствующего события. При изменении любого из этих значений соответственно меняется позиция события.

**Допустимые значения:**

MEAS (такт): 001–256
BEAT (доля): 01–16 (доступный диапазон меняется в зависимости от размера)
CLOCK (число импульсов синхронизации): 000–479 (доступный диапазон меняется в зависимости от размера)

### ❹ Event Type (тип события)
### ❺ Установленные значения

При редактировании цепочки доступны следующие события.

| | |
|---|---|
| Section | Событие изменения момента синхронизации фрагментов A–P и End (окончание). |
| TrackMute | Значок «m» указывает, что соответствующая дорожка приглушена. |
| Tempo (темп) | 005,0–300,0 |
| TimeSig (тактовый размер) | 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4 |

## [SF1] View Filter (фильтр представления)

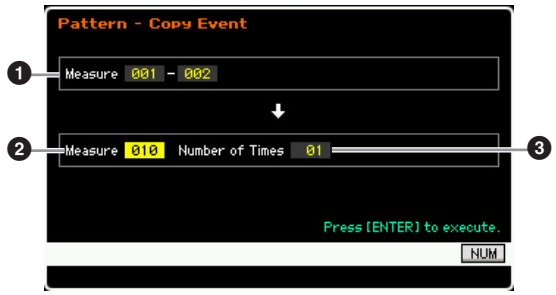
Этот экран позволяет выбрать типы событий, отображаемые на экране Chain Edit (редактирование цепочки). Это особенно полезно при наличии большого количества разнообразных событий, если требуется представить на экране только события, которые нужно отредактировать.

### ❶ Time Signature (тактовый размер)
### ❷ Section (фрагмент)
### ❸ Track Mute (приглушение дорожки)
### ❹ Tempo Change (изменение темпа)

Только события с установленными флажками будут отображаться на экране Chain Edit (редактирование цепочки). При снятом флажке соответствующие события исчезают с экрана редактирования цепочки.

## [SF2] Copy (копирование)

Позволяет копировать события из указанного диапазона в другой диапазон.




### ❶ Исходный диапазон
### ❷ Позиция назначения (первый такт)

Определяет исходный диапазон и первый такт диапазона назначения.

**Допустимые значения:** 001–256

### ❸ Number of Times (число раз)

Количество операций копирования данных.

**Допустимые значения:** 01–99

## [SF3] Song (преобразование в композицию)

Преобразование данных текущей цепочки образца в последовательность MIDI-данных и копирование этих данных в указанную композицию. Эта функция полезна для быстрого создания партий сопровождения или аккомпанемента для данных композиции.

### ❶ Композиция назначения

Композиция назначения, указанная номером (01–64). Отображается название выбранной композиции.

### ❷ Позиция назначения (первый такт)

Определяет номер начального такта назначения.

**Допустимые значения:** 001–999

### ❸ Without Program Change (без изменения программы)

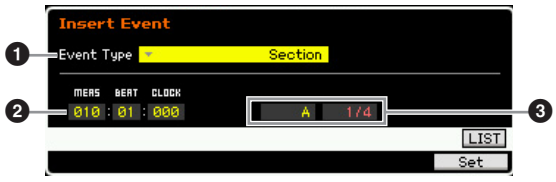
При установке этого флажка параметры микширования и темпа копируются в композицию назначения (❶). Значение темпа копируется в первый такт (❷) композиции назначения. При снятии этого флажка параметры тембра в каждой фразе также копируются в первый такт (❷) композиции назначения как события Program Change (изменения программы).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Эта операция перезаписывает любые существующие данные в композиции назначения, и после ее выполнения невозможно использовать задание Undo/Redo (стр. 182). Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## [SF4] Insert (вставка)

На этом экране можно вставить новое событие в цепочку образца. После настройки следующих параметров нажмите кнопку [F6] Set (установка) или кнопку [ENTER] для фактической вставки события.




### ❶ Event Type (тип события)

Определяет тип вставляемого события.

**Допустимые значения:** Time Signature, Section, end, Tempo Change, Track Mute

end (конец данных)
Указывает конечную позицию данных цепочки образца.

### ❷ Позиция вставки

Указывает позицию, в которую будет вставлено новое событие.

**Допустимые значения:**
MEAS (такт): 001–999
BEAT (доля): 01–16 (зависит от размера)
CLOCK (число импульсов синхронизации): 000–479 (зависит от размера)

### ❸ Значение выбранного типа события

Служит для ввода значения вставляемого события. Доступные значения различаются в зависимости от выбранного типа события (❶).

**Допустимые значения:**
Time Signature (тактовый размер): 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4
Section (фрагмент): A–P, end (конец данных)
Tempo Change (изменение темпа): 005,0–300,0
Track Mute (приглушение дорожки): m (приглушение включено), пустое поле (приглушение выключено)

## [SF5] Delete (удаление)

Удаление выбранного в настоящий момент события. Эта кнопка недоступна, когда курсор находится на событии Time Signature, Tempo Change, а также выше или ниже данных.

## Процедура редактирования цепочки образца

### 1 Выберите образец на экране Chain Play (воспроизведение цепочки).

Этот шаг необходим, поскольку каждый образец имеет собственные предназначенные для него данные цепочки образца.

### 2 Нажмите кнопку [EDIT] для отображения экрана Chain Edit (редактирование цепочки).

### 3 Отредактируйте уже записанные события.

Переместите курсор на каждый из параметров, затем установите значение с помощью диска данных или кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Для упрощения поиска нужного параметра используйте экран View Filter (фильтр представления), отображаемый при нажатии кнопки [SF1]. Можно использовать функцию копирования, вызываемую при нажатии кнопки [SF2], для копирования событий из указанного диапазона в другой диапазон.

При необходимости удаления события переместите курсор на это событие и нажмите кнопку [SF5].

Если требуется вставить новое событие, нажмите кнопку [SF4] для отображения экрана Insert (вставка). На этом экране можно вставлять события одно за другим.

### 4 Преобразуйте созданные данные цепочки образца в композицию.

На экране Convert To Song (преобразование в композицию), отображаемому при нажатии кнопки [SF3], можно преобразовать созданные данные цепочки образца в последовательность MIDI-данных и скопировать преобразованные данные в указанную композицию. Эта функция полезна для быстрого создания партий сопровождения или аккомпанемента для данных композиции.

**5 Сохраните созданные данные цепочки образца во внутренней пользовательской памяти.**

В окне Store (сохранить), отображаемом при нажатии кнопки [STORE], можно сохранить текущий образец, содержащий данные созданной цепочки образца, во внутренней памяти. После сохранения данных образца содержащаяся в нем цепочка образца сохраняется даже при отключении питания.

## Ввод новых событий

**1 На экране Chain Edit (редактирование цепочки) нажмите кнопку [SF4] Insert для отображения окна Insert Event (вставка событий).**

**2 Укажите тип события, которое требуется вставить, позицию вставки (такт, долю и число импульсов синхронизации) и значение параметра этого события.**

**3 Нажмите кнопку [F6] Set для вставки указанного события в указанную позицию.**

Окно Insert Event (вставка события) остается открытым, это позволяет продолжить вставку новых событий. Нажмите копку [ENTER] для фактической вставки событий и закрытия окна Insert.

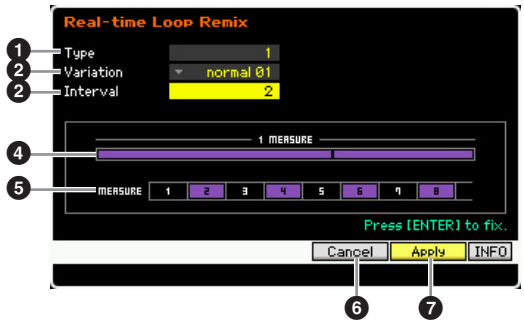
**4 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Chain Play (воспроизведение цепочки).**

# Разделение данных образца для создания нового образца–[F6] Remix (перемешивание)

Функция Remix (перемешивание) служит для разделения MIDI-данных в выбранной дорожке на несколько порций с длительностью, определяемой указанной длительностью ноты, и случайным образом переставить эти порции данных. Это позволяет создать совершенно новые уникальные ритмические вариации из одного образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При применении функции Remix к дорожке, содержащей сэмплированный тембр со срезами, различные фрагменты сэмпла переставляются с переменным ритмом. Сэмплированные тембры можно создать, выполнив сэмплирование с установленном для параметра Sampling Type (тип сэмплирования) значения «slice+seq» или выполнив задание Slice (срез) для сэмплирования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Экран Remix (перемешивание) доступен только в случае, когда курсор находится на дорожке, содержащей данные.




### ❶ Type (тип)

Определяет, как разделяется один такт. Точка разделения и количество определяются заданным в этом поле значением типа. Отображается схема для выбранного типа. См. ниже (❹).

**Допустимые значения:** 1–16

### ❷ Variation (вариация)

Определяет, как будут переставлены фрагменты, разделенные в соответствии с типом (❶). Правила разделения и представления различаются в зависимости от значения параметра Variation.

**Допустимые значения:** normal 01–16, reverse 01–16, break 01–16, pitch 01–16, roll 01–16, fill 01–48

**normal 01–16**
Разделенные данные только переставляются. Предоставляются 16 вариаций.

**reverse 01–16**
Дополнительно к перестановке разделенных данных некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться реверсивно. Предоставляются 16 вариаций.

**break 01–16**
Дополнительно к перестановке разделенных данных некоторые фрагменты данных могут быть удалены для создания брэйков. Предоставляются 16 вариаций.

**pitch 01–16**
Дополнительно к перестановке разделенных данных высота звука некоторых фрагментов данных может быть сдвинута. Предоставляются 16 вариаций.

**roll 01–16**
Дополнительно к перестановке разделенных данных некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться с эффектом барабанной дроби. Предоставляются 16 вариаций.

**fill 01–48**
Дополнительно к перестановке разделенных данных некоторые фрагменты данных могут воспроизводиться со вставками. Предоставляются 48 вариаций.

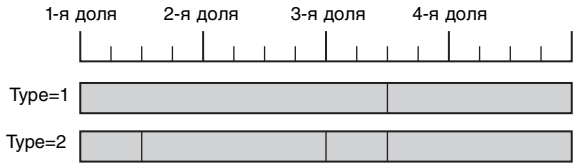
### ❸ Interval (интервал)

Определяет интервал тактов, на котором применяется функция Remix (перемешивание). Другими словами, этот параметр определяет такты, к которым применяется перемешивание. При значении «1» перемешиваются все такты. При значении «3» перемешиваются данные 2-го такта, 4-го такта, 6-го такта и так далее. При значении «3» функция Remix применяется к данным перемешиваются данные 3-го такта, 6-го такта, 9-го такта и так далее.
На экране показаны такты, которые перемешиваются.
См. ниже (❺).

**Допустимые значения:** 1–8

### ❹ Структурная схема

Указывает точку разделения и число разделений, определяемых типом (❶). Приведенная ниже схема указывает точки разделения с разрешением в 16-ю ноту. Например, при установке для параметра значения «1» данные разделяются на слабой доле перед долей 4. При установке для параметра значения «2» данные разделяются в трех точках: На слабой доле перед долей 2, на ударной доле перед долей 3 и на слабой доле перед долей 4.




### ❺ Схема интервалов

Показывает такты, к которым применяется Remix. Эти такты расположены в позициях с одинаковым интервалом, определяемым интервалом (❸). Ниже приведен пример при установке для параметра интервала (❸) значения «2».

### ❻ [SF4] Cancel (отмена)

При нажатии этой кнопки отменяется последняя выполненная операция функции Remix (перемешивание), которая еще не была зафиксирована. Эта кнопка недоступна после фиксации результата или перед выполнением перемешивания.

### ❼ [SF5] Apply (применить)

При нажатии этой кнопки выполняется функция Remix (перемешивание). При неудовлетворительном результате после выполнения перемешивания нажмите кнопку [SF4], затем повторите попытку. Если качество звука удовлетворительное, нажмите кнопку [ENTER] для сохранения перемешанных данных.

## Процедура выполнения перемешивания

**1 Задайте значения для параметров типа (❶), вариации (❷) и интервала (❸).**

**2 Нажмите кнопку [SF5] для выполнения перемешивания.**

**3 Подтвердите результат операции Remix.**

При неудовлетворительном результате нажмите кнопку [SF4], затем повторите попытку.

**4 Нажмите кнопку [ENTER] для сохранения результата перемешивания.**

**5 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения образца во внутренней пользовательской памяти.**

# Запись образца

При записи образца можно создать запись своего исполнения на клавиатуре и создать фразу как базовый материал для данных образца. Созданная фраза автоматически назначается для указанной дорожки. Нажмите кнопку [●] (запись) при воспроизведении в режима образца для перехода к записи в режиме образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Запись аудиоданных можно выполнить в режиме записи сэмплирования (стр. 201).

## запись в режиме реального времени

Этот способ позволяет записать данные исполнения во время исполнения, при этом фиксируются все нюансы реальной игры на клавиатуре. Запись может выполняться при мониторинге (прослушивании) воспроизведения других ранее записанных дорожек.
Можно выбрать один из двух способов записи в реальном времени: Replace (замена) и Overdub (наложение).

## Процедура записи образца

Ниже представлены основные шаги процедуры записи образца.

### 1 Выберите образец, затем выберите фрагмент для записи.

Нажмите кнопку [PATTERN] для перехода на экран Pattern Play (воспроизведение образца) (стр. 168), и выберите образец, а затем–фрагмент для записи. Выберите пустой образец для создания нового образца «с нуля». Если нет пустого образца, удалите ненужный образец, используя задание удаления образца (стр. 187).

### 2 Нажмите кнопку [●] (запись) для отображения экрана Record Setup (настройка записи) (стр. 178).

### 3 Задайте связанные с записью параметры на экране Record Setup.

Для подготовки записи образца выберите дорожку, которую требуется записать, и способ записи.
При выборе дорожки, для которой не назначена фраза, исполнение на клавиатуре будет записано в пустую фразу, которая будет назначена для записываемой дорожки. При выборе дорожки, для которой уже назначена фраза, эта фраза будет заменена исполнением на клавиатуре. Если требуется выполнить запись с использованием арпеджио, настройте необходимые параметры на экране Arpeggio (стр. 178).

### 4 Запишите свое исполнение на клавиатуре в реальном времени для создания фразы.

Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать запись. Для окончания записи нажмите кнопку [■] (остановка)

### 5 Отредактируйте записанную фразу, используя задание образца (стр. 181) и редактирование образца (стр. 179).

### 6 Сохраните записанный образец (содержащий записанную фразу) во внутренней пользовательской памяти.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Pattern Store (сохранение образца), затем сохраните созданный образец. Это обеспечивает сохранение созданного образца даже при отключении питания.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Записанный образец будет потерян при выборе другого образца, переходе в другой режим или при отключении питания. Обязательно сохраните данные образца во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого образца, переходом в другой режим или отключением питания.**

### 7 В случае необходимости сохраните данные созданного образца на USB-устройстве хранения данных или подключенном компьютере (стр. 241).

## Сохранение образца–[STORE] (сохранение образца)

В этом разделе описана процедура сохранения записанных и отредактированных образцов. После выполнения операции сохранения созданные данные образца сохраняются даже при отключении питания. Нажмите кнопку [STORE] для отображения окна Pattern Store (сохранение образца).
При выполнении операции сохранения образца производится сохранение следующих данных.

Данные последовательности
Выбранный в настоящий момент образец (фрагмент A–P), цепочка образца, фраза 001–256

Данные тон-генератора
Настройки микширования (параметры, определяемые на экранах Common Edit и Part Edit)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Тембры микширования могут быть отредактированы в окне Mixing Voice Store (сохранение тембра микширования) (стр. 199).

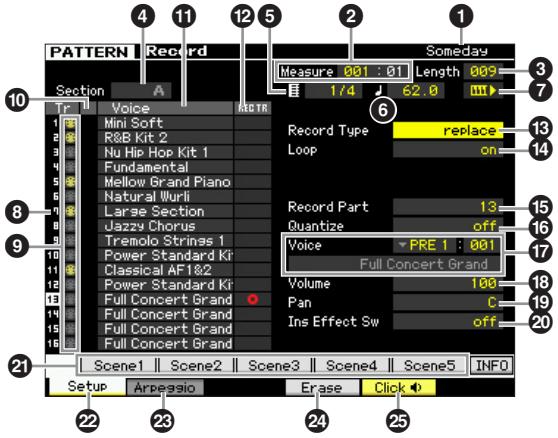
Операция Pattern Store такая же, как операции Voice Store (сохранение тембра) (стр. 54) и Song Store (сохранение композиции) (стр. 144).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Эта операция перезаписывает все данные, уже существующие в образце назначения. Выбирайте номер образца, не содержащего данных или содержащего ненужные данные.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** При недостаточном объеме памяти для сохранения композиции/образца появляется сообщение с предупреждение; в таком состоянии сохранить дополнительные композиции/образцы невозможно. В этом случае удалите ненужные образцы/композиции, используя задание для композиции или образца, затем попытайтесь повторно выполнить операцию сохранения.

# Подготовка записи образца–[F1] Setup (настройка)




### ❶ Название образца (только индикация)

Указывает название текущего образца. Образец можно выбрать на экране Pattern Play (воспроизведение образца) (стр. 168).

### ❷ Measure (такт)

Определяет такт, с которого начинается запись. Также служит для индикации текущей позиции записи.

**Допустимые значения:**

Measure (такт): 001–256
Beat (доля): только индикация

### ❸ Length (продолжительность)

Продолжительность образца. Также представляет продолжительность фразы, созданной при выполнении процедуры записи.

**Допустимые значения:** 001–256

### ❹ Section (фрагмент) (только индикация)

Указывает фрагмент для записи. Этот фрагмент можно выбрать на экране Pattern Play (воспроизведение образца) (стр. 168).

### ❺ Time signature (тактовый размер)

Служит для указания тактового размера для образца.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### ❻ Tempo (темп)

Такой же параметр, как при записи в режиме композиции. См. стр. 145.

### ❼ Keyboard Start (запуск с клавиатуры)

Если включена функция Keyboard Start (запуск с клавиатуры), воспроизведение образца начинается сразу после нажатия клавиши на клавиатуре.

**Допустимые значения:** (включена), (выключена)

### ❽ Номер дорожки (только индикация)

### ❾ Тип дорожки (только индикация)

### ❶❶ Mute/Solo (приглушение/соло) (только индикация)

### ❶❶ Название тембра (только индикация)

Такие же параметры, как при записи в режиме композиции. См. стр. 145.

### ❶❷ REC TR (записываемая дорожка)

Определяет дорожку, на которую будет выполняться запись. Переместите курсор на нужную дорожку или нажмите любую цифровую кнопку [1]–[16] при горящем индикаторе TRACK, чтобы в столбце REC TR нужной дорожки появился красны кружок.

**Допустимые значения:** 1–16

### ❶❸ Record Type (тип записи)

Определяет метод записи.

**Допустимые значения:** replace, overdub

**replace (замена)**
Используется для перезаписи ранее записанной дорожки новыми данными в режиме реального времени. Исходные данные стираются.

**overdub (наложение)**
Этот метод используется для добавления дополнительных данных в дорожку, в которой уже содержатся данные. Ранее записанные данные сохраняются.

### ❶❹ Loop (циклическая запись)

Определяет, будет ли при выполнении записи в реальном времени производиться циклическая запись. При значении «on» фраза будет воспроизводиться повторно при записи в реальном времени. Это можно применять при запас партий ударных с установкой для параметра Recording type (тип записи) значения «overdub» (наложение), что позволяет добавлять разные инструменты при каждом проходе. При значении «off» запись останавливается после однократного воспроизведения («прохода») фразы.

### ❶❺ Record Part (записываемая партия)

### ❶❻ Quantize (квантование записи)

### ❶❼ Voice (тембр)

### ❶❽ Volume (громкость)

### ❶❾ Pan (панорама)

### ❷❿ Ins Effect Sw (переключатель эффекта вставки)

Такие же параметры, как при записи в режиме композиции. См. стр. 146.

### ❷❶ [SF1] Scene1 (сцена 1)–[SF5] Scene5 (сцена 5)

При нажатии этих кнопок можно изменить настройки параметров образца (сцены образца) и арпеджио. Подробнее м. описания таких же кнопок при воспроизведении образца на стр. 169.

### ❷❷ [F1] Setup (настройка)

При нажатии этой кнопки возвращается отображение экрана Record Setup (настройка записи) из предыдущего экрана.

### ❷❸ [F2] Arpeggio (запись арпеджио)

Такая же операция, как на экране Record Arpeggio (стр. 147) в режиме композиции.

### ㉔ [F4] Erase (стирание)

Это меню появляется, как только начнется запись. Во время записи образца нажатие клавиши при удерживании нажатой кнопки [F4] приводит к стиранию всех нотных событий для нажатой клавиши. Это полезно при циклической записи, поскольку позволяет быстро удалить неверные ноты, проигранные для указанной клавиши.

### ㉕ [F5] Click (метроном)

Такой же параметр, как при записи в режиме композиции. См. стр. 146.

## Процедура записи в реальном времени

В этом разделе описана процедура записи собственного исполнения с использованием функций записи в реальном времени. Учтите, что применяются различные процедуры в зависимости от типа записи и записываемой дорожки, установленных на экране настройки записи.
Эта процедура такая же, как выполняемая на экране Song Record (запись композиции) (стр. 147).

# Редактирование MIDI-событий (редактирование образца)

В режиме Pattern Edit (редактирование образца) можно редактировать уже записанные фразы или вставлять во фразы новые данные. Это можно использовать для исправления ошибок и добавления динамики или эффектов, например вибрато, для окончательной отделки фразы.
Нажмите кнопку [EDIT] при воспроизведении образца для перехода к редактированию образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При редактировании образца предоставляются удобные, детальные элементы управления для редактирования MIDI-событий на отдельных дорожках образца. MIDI-события представляют собой сообщения (такие как включение/выключение ноты, номер ноты, номер изменения программы и т. п.), содержащиеся в записанной фразе.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Как и при редактировании композиции, при редактировании образца отображаются экран Event List (список событий) и окно Insert Event (вставка события). Список событий позволяет скорректировать или удалить содержащиеся в нем MIDI-события. Окно Insert Event позволяет вставить новые события в образец. Используя вставку события, можно вставлять события одно за другим. Экран списка событий всегда отображается первым при переходе к редактированию в режиме образца.

## Редактирование записанных данных

Ниже представлены основные шаги процедуры изменения или удаления уже записанных событий.

### 1 Выберите дорожку для редактирования на экране Pattern Play (воспроизведение образца).

Если требуется отредактировать определенную фразу, нажмите кнопку [F4] для отображения экрана Patch (подключение) (стр. 170), затем выберите нужную фразу.

### 2 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода к редактированию образца.

Появляется экран Event List (список событий) (стр. 180) для образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно выбрать соответствующую дорожку с помощью цифровых кнопок [1]–[16], нажав кнопку [TRACK] (загорается индикатор) после перехода к редактированию образца.

### 3 Переместите курсор на событие или параметр, который требуется отредактировать.

Используйте кнопку [Λ]/[V] (перемещение курсора вверх/вниз) для перемещения курсора в нужный момент времени. Нажмите кнопку [◀◀] (назад)/[▶▶] (вперед) для перемещения курсора с шагом в один такт. Используйте кнопки [<]/[>] (перемещение курсора влево вправо) для перемещения курсора на поле параметра, который требуется отредактировать.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о каждом событии и параметре см. на стр. 30.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Используйте функцию View Filter (фильтр представления) (стр. 180) для обеспечения быстрого поиска нужных событий.

### 4 Измените значения параметров или позицию события.

Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] или диск данных. Отредактированное событие будет мигать на экране.
Измените позицию события, изменив значения параметров MEAS (такт), BEAT (доля) и CLOCK (импульсы синхронизации).
Для удаления события в позиции курсора нажмите кнопку [F6].

### 5 По окончании редактирования параметра нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения и ввода скорректированных данных (событие перестает мигать).

Если переместить курсор на новое событие, когда продолжает мигать текущее событие, редактирование текущего события отменяется.

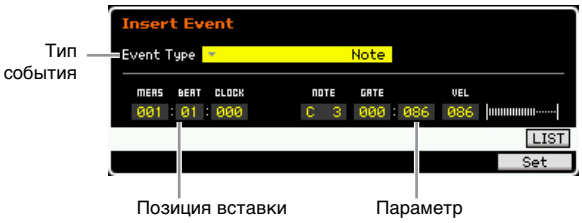
### 6 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Pattern Play (воспроизведение образца).

### 7 Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Pattern Store (сохранение образца) (стр. 177), затем сохраните созданный образец.

## Вставка нового события

В этом разделе описана процедура вставки новых событий в текущую композицию.

**1 На экране Event List (список событий) нажмите кнопку [F5] Insert для отображения окна Insert Event (вставка событий).**




**2 Укажите тип события, которое требуется вставить, позицию вставки (такт, долю и число импульсов синхронизации) и значение параметра этого события.**

Когда курсор находится в поле Event Type (тип события), можно вызвать список типов событий, нажав кнопку [SF6] LIST, и выбрать тип события из списка. Подробнее о каждом событии и параметре см. на стр. 30.

**3 Нажмите кнопку [F6] Set для вставки указанного события в указанную позицию.**

Окно Insert Event (вставка события) остается открытым, это позволяет продолжить вставку новых событий. Нажмите копку [ENTER] для фактической вставки событий и закрытия окна Insert Event.

**4 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата на экран Event List (список событий).**

## Экран Event List (список событий)

В списке событий содержится и может редактироваться список MIDI-событий (с основными значениями, такими как номер ноты, показатель силы нажатия и значение изменения управления). На этом экране можно редактировать и удалять ранее записанные события.

Это такой же экран, как экран Event List (список событий) редактирования композиции. Подробные сведения см. на стр. 151.

## Изменение представления MIDI-событий–[F2] ViewFilter (фильтр представления)

Это такой же экран, как экран View Filter (фильтр представления) редактирования композиции. Подробные сведения см. на стр. 152.

# Задания для образца

Работа с заданиями в режиме образца предоставляет большой выбор инструментов редактирования и функций пробразования данных, которые можно использовать для изменения звука образца или фразы. Также имеется множество удобных операций, таких как копирование и стирание данных.
Предусмотрено 36 заданий в режиме образца.

| Функция | Описание |
|---|---|
| **[F1] Undo/Redo** | Задание Undo отменяет последние внесенные изменения с восстановлением предыдущего состояния данных. Задание Redo отменяет операцию Undo и восстанавливает изменения. |
| **[F2] Note** | Задания для нотных данных |
| 01: Quantize (квантование) | Такие же функции, как у задания в режиме композиции. См. стр. 153. |
| 02: Modify Velocity (изменение показателя силы нажатия) | |
| 03: Modify Gate Time (изменение времени звучания) | |
| 04: Crescendo (крещендо) | |
| 05: Transpose (транспонирование) | |
| 06: Glide (скольжение) | |
| 07: Create Roll (создание барабанной дроби) | |
| 08: Sort Chord (сортировка аккорда) | |
| 09: Separate Chord (разделение аккорда) | |
| **[F3] Event (событие)** | задания для событий |
| 01: Shift Clock (сдвиг синхронизации) | Такие же функции, как у задания в режиме композиции. См. стр. 153. |
| 02: Copy Event (копирование события) | |
| 03: Erase Event (стирание события) | |
| 04: Extract Event (извлечение события) | |
| 05: Create Continuous Data (создание постоянных данных) | |
| 06: Thin Out (прореживание) | |
| 07: Modify Control Data (изменение данных управления) | |
| 08: Beat Stretch (растягивание долей) | |
| **[F4] Phrase (фраза)** | Задания для фраз |
| 01: Copy Phrase (копирование фразы) | Копирование выбранной фразы в намеченную фразу назначения. |
| 02: Exchange Phrase (обмен данных во фразах) | Обмен содержимого в двух указанных фразах. |
| 03: Mix Phrase (микширование фразы) | Микширование всех данных из двух выбранных пользовательских фраз. |
| 04: Append Phrase (добавление фразы) | Добавление одной фразы в конец другой для создания одной более длительной фразы. |
| 05: Split Phrase (разделение фразы) | Разделение выбранной фразы на две отдельные фразы. |
| 06: Get Phrase from Song (получение фразы из композиции) | Копирование фрагмента последовательности данных дорожки из композиции в указанную фразу назначения. |
| 07: Put Phrase to Song (размещение фразы в композиции) | Копирование выбранной пользовательской фразы в указанную область выбранной композиции. |
| 08: Clear Phrase (очистка фразы) | Удаление всех данных из выбранной фразы. |
| **[F5] Track (дорожка)** | Задания для дорожки |
| 01: Copy Track (копирование дорожки) | Копирование всех данных выбранного типа из указанной исходной дорожки на указанную дорожку назначения. |
| 02: Exchange Track (обмен данных дорожек) | Обмен данных (данные меняются местами) указанного типа данных между двумя указанными дорожками в текущей композиции. |
| 03: Mix Track (микширование дорожек) | Микширование всех данных из двух выбранных дорожек. |
| 04: Clear Track (очистка дорожки) | Удаление всех данных выбранного типа с выбранной дорожки. |
| 05: Normalize Play Effect (эффект нормализации воспроизведения) | Перезапись данных выбранной дорожки с встраиванием текущих значений параметров Play FX/Groove/MIDI Delay. |
| 06: Divide Drum Track (выделение дорожки ударных) | Выделение нотных событий в исполнении ударных, назначенном для указанной дорожки, и размещение нот, соответствующих разным ударным инструментам, в отдельные дорожки (дорожки 1–8). |
| 07: Put Track to Arpeggio (размещение дорожки в арпеджио) | Копирование данных из указанных тактов дорожки для создания данных арпеджио. |
| **[F6] Pattern (образец)** | Задания для образца |
| 01: Copy Pattern (копирование образца) | Копирование всех данных из выбранного исходного образца в выбранный образец назначения. |
| 02: Append Pattern (добавление образца) | Добавление одного образца в конец другого для создания одного более длительного образца. |
| 03: Split Pattern (разделение образца) | Разделение выбранного образца на два отдельных образца. |
| 04: Clear Pattern (очистка образца) | Удаление всех данных из выбранного образца или из всех образцов. |

## Процедура выполнения задания в режиме образца

**1 На экране Pattern Play (воспроизведение образца) нажмите кнопку [JOB] для перехода к работе с заданиями в режиме образца.**

**2 Выберите соответствующее меню задания с помощью одной из кнопок [F1]–[F6].**

**3 Переместите курсор на поле соответствующего задания с помощью диска данных и кнопок [INC/DEC] и [DEC/NO], затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова экрана задания.**

**4 Переместите курсор на соответствующий параметр, затем установите значение с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].**

**5 После установки значений параметров нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания.**

После выполнения задания появляется индикация «Completed» (Завершено).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Некоторые задания перезаписывают данные, существующие в памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

**6 Нажмите кнопку [EXIT] дважды для возврата к экрану Pattern Play (воспроизведение образца).**

**ПРИМЕЧАНИЕ** При отсутствии данных в указанном диапазоне на экране появляется индикация «No Data» (Нет данных), и задание выполнить невозможно.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если была сделана ошибка или требуется сравнить звук данных до и после выполнения задания, нажмите кнопку [F1] и используйте функцию Undo/Redo.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже в случае выполнения задания выбор другого образца или выключение питания без выполнения операции сохранения приведет к стиранию данных образца. Обязательно сохраните данные образца во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого образца или выключением питания.**

**ПРИМЕЧАНИЕ** Некоторые задания, позволяющие пользователю копировать сэмплированный тембр из источника в место назначения, выполняют фактическое копирование только в случае, когда события Bank Select и Program Change, определяющие сэмплированный тембр, записаны на исходной дорожке.

## Задания отмены/восстановления [F1] Undo/Redo

Такое же задание, как и в режиме композиции. См. стр. 154.

## Задания для нот [F2] Note

Задания для нот в режиме образца в основном такие же, как задания в режиме композиции. Однако в отличие от зданий в режиме композиции задания для нот в режиме образца применяются к фразам (001–256) и к выбранному диапазону во фразе (такт : доля : число импульсов синхронизации).

## Задания для событий [F3] Event

Задания для событий в режиме образца в основном такие же, как задания в режиме композиции. Однако в отличие от режима композиции, задания для событий в режиме образца применяются к фразам (001–256) и к выбранному диапазону во фразе (такт : доля : число импульсов синхронизации).

**ПРИМЕЧАНИЕ** В задании «03: Erase Event Job» в качестве типа события невозможно выбрать «Tempo Change», «Scene Memory» или «Track Mute» в отличие от задания Erase (стирание) для события в режиме композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В задании «05: Create Continuous Data Job» и «07: Modify Control Data Job» в качестве типа события невозможно выбрать «Tempo Change» в отличие от задания в режиме композиции.

## Задания для фраз [F4] Phrase (фраза)

### 01: Copy Phrase (копирование фразы)

Копирование выбранной фразы в намеченную фразу назначения. Также копируются сэмплированные тембры, используемые в выбранной фразе. Это полезно при создании образца, в котором нужно использовать данные фразы из другого образца.

### ❶ Исходная фраза
### ❷ Фраза назначения

Соответственно для источника и места назначения определяют номер образца (01–64) и номер фразы (001–256).

### ❸ Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке этого флажка сэмплированные тембры, назначенные для исходной фразы, копируются во фразу назначения как сэмплированные тембры и назначаются для соответствующих дорожек выбранного образца. Установите этот флажок при копировании фразы, использующей сэмплированный тембр. При отсутствии достаточного объема памяти в образце назначения для данных сэмплированного тембра на экране появляется сообщение с предупреждением, и данные сэмплированного тембра не копируются. В этом случае используйте задание для сэмпла «02: Delete» для удаления ненужных сэмплов, затем повторите попытку.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Все данные в месте назначения копирования будут перезаписаны.**
- **Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции копирования сэмплированного тембра.**

## 02: Exchange Phrase (обмен данных во фразах)

Обмен содержимого (данные меняются местами) в двух указанных фразах. Это полезно, если требуется обменять две фразы, назначенные для разных образцов.

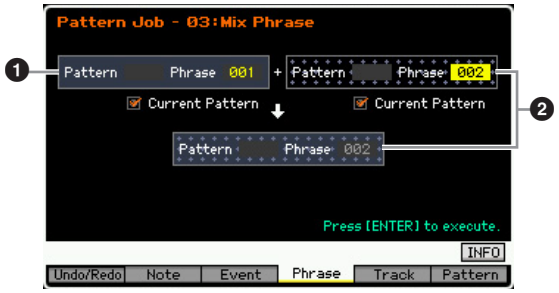
### ❶ Фраза для обмена
### ❷ Фраза для обмена

Соответственно определяют номер образца (01–64) и номер фразы (001–256) фраз для обмена.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При применении этого задания к фразам, использующим сэмплированные тембры, обмен сэмплированных тембров не производится.

## 03: Mix Phrase (микширование фразы)

Микширование всех данных из двух выбранных пользовательских фраз–❶ и ❷–и размещение результата во фразе ❷. Это полезно при создании новой фразы путем микширования двух воспроизводимых фраз, например ударных инструментов.




### ❶ Исходная фраза
### ❷ Исходная фраза и фраза назначения

Соответственно определяют номер образца (01–64) и номер фразы (001–256) для микширования. При выполнении задания производится микширование всех данных из двух выбранных пользовательских фраз–❶ и ❷–и размещение результата во фразе ❷.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что применение этого задания к фразам с сэмплированными тембрами не приводит к микшированию сэмплированных тембров.

## 04: Append Phrase (добавление фразы)

Добавление одной фразы (❶) в конец другой (❷) для создания одной более длительной фразы.

### ❶ Исходная фраза
### ❷ Исходная фраза и фраза назначения

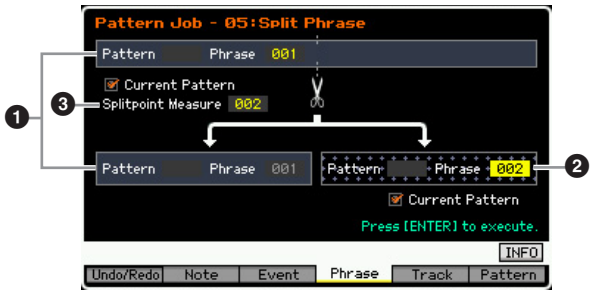
Соответственно определяют номер образца (01–64) и номер фразы (001–256) для добавления. При выполнении задания производится добавление одной фразы (❶) в конец другой (❷).

**ПРИМЕЧАНИЕ** При применении этого задания к фразам, использующим сэмплированные тембры, сэмплированный тембр исходной фразы (❶) не добавляется.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если в результате этого задания длина образца превышает 256 тактов, отображается сообщение об ошибке и задание прерывается.

## 05: Split Phrase (разделение фразы)

Разделение выбранной фразы (❶) на две отдельные фразы–(❶ и ❷). Фраза ❶ разделяется в позиции, определяемой Split Point (точка разделения) (❸).




### ❶ Исходная фраза

Определяет номер образца (01–64) и номер фразы (001–256) исходной фразы, предназначенной для разделения. При выполнении задания в исходной фразе остается часть фразы перед точкой разделения (❸).

### ❷ Фраза назначения

Определяет номер образца (01–64) и номер фразы (001–256) фраз назначения для разделения. При выполнении задания во фразу назначения копируется часть фразы после точки разделения. Если образец или фраза выключены, часть исходной фразы после точки разделения удаляется.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

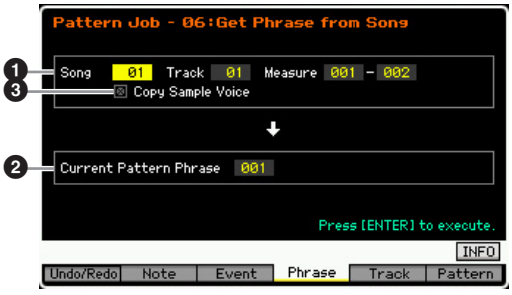
**Это задание перезаписывает все данные, уже существующие во фразе назначения для разделения (❷).**

### ❸ Split Point Measure (такт точки разделения)

Указывает такт (002–256), на котором разделяется фраза.

## 06: Get Phrase from Song (получение фразы из композиции)

Копирование фрагмента последовательности данных дорожки из композиции в указанную фразу назначения. Это задание полезно при наличии образца ударных или басового образца в композиции, который требуется использоать в образце.




### ❶ Исходная композиция, дорожка и такт

Определяет номер исходной композиции (01–64), номер дорожки (01–16) и диапазон тактов (001–999) композиции. Если указанный диапазон тактов превышает 257, на экране появляется сообщение с предупреждением и выполнение задания прерывается. В этом случае задайте значение параметра Measure (такт) снова, чтобы диапазон не превышал 256 тактов.

### ❷ Фраза назначения

Фраза назначения, указанная номером (001–256). Фраза назначения может быть указана из фраз текущего образца.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Все данные в месте назначения копирования будут перезаписаны.**

### ❸ Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке флажка Copy Sample сэмплированные тембры, используемые в исходных данных, копируются во фразу назначения как сэмплированные тембры и назначаются для дорожки образца назначения. Установите этот флажок при копировании дорожки, использующей сэмплированный тембр. При отсутствии достаточного объема памяти в образце назначения (текущем образце) для данных сэмплированного тембра на экране появляется сообщение с предупреждением, и данные сэмплированного тембра не копируются. В этом случае используйте задание для сэмпла «02: Delete» для удаления ненужных сэмплов, затем повторите попытку.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции копирования сэмплированного тембра.**

## 07: Put Phrase to Song (размещение фразы в композиции)

Копирование выбранной пользовательской фразы в указанную область выбранной композиции.

### ❶ Исходная фраза

Номер (001–256) копируемой фразы.

### ❷ Композиция назначения, дорожка и такт

Определяет номер композиции назначения (01–64), номер дорожки (01–16) и диапазон тактов (001–999).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция копирования перезаписывает данные, существующие в дорожке и диапазоне тактов назначения.**

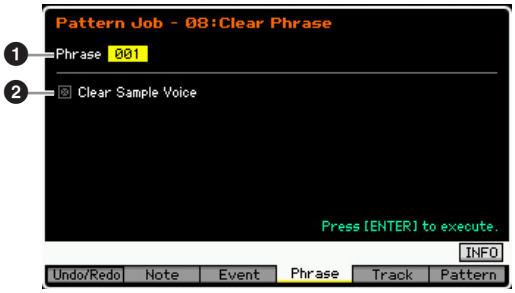
### ❸ Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке флажка Copy Sample сэмплированные тембры, используемые в исходной фразе, копируются в композицию назначения как сэмплированные тембры и назначаются для дорожки композиции назначения. Установите этот флажок при копировании фразы, использующей сэмплированный тембр. При отсутствии достаточного объема памяти композиции назначения для данных сэмплированного тембра на экране появляется сообщение с предупреждением, и данные сэмплированного тембра не копируются. В этом случае используйте задание для сэмпла «02: Delete» для удаления ненужных сэмплов, затем повторите попытку.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***
**Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции копирования сэмплированного тембра.**

## 08: Clear Phrase (очистка фразы)

Удаление всех данных из выбранной фразы.




### ❶ Phrase (фраза)
Номер (001–256) очищаемой фразы.

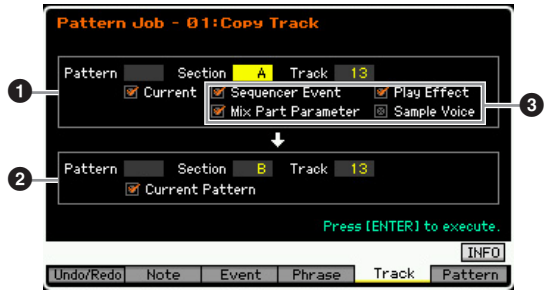
### ❷ Clear Sample Voice (очистка сэмплированного тембра)
При установке этого флажка также очищается сэмплированный тембр, используемый в указанной выше фразе.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***
**Задания Undo/Redo (стр. 154) не могут использоваться для отмены/восстановления операции удаления сэмпла.**

# Задания для дорожки [F5] Track

## 01: Copy Track (копирование дорожки)

Копирование всех данных выбранного типа из указанной исходной дорожки на указанную дорожку назначения. Это полезно при создании образца, в котором нужно использовать данные дорожки из другого образца.




### ❶ Исходная дорожка
### ❷ Дорожка назначения
Соответственно для источника и места назначения определяют номер образца (01–64), номер фрагмента (A–P) и номр дорожки (01–16).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***
**Все данные в месте назначения копирования будут перезаписаны.**

### ❸ Тип копируемых данных
Определяет тип или типы копируемых данных.

**Допустимые значения:** Sequencer Event (все события на дорожке), Play Effect (эффект для воспроизведения), Mix Part Parameter (все параметры партии микширования), Sample Voice (сэмплированный тембр)

ПРИМЕЧАНИЕ При отсутствии достаточного объема памяти в образце назначения для данных сэмплированного тембра на экрае появляется сообщение с предупреждением, и данные сэмплированного тембра не копируются даже при установленном флажке Sample Voice. В этом случае используйте задание для сэмпла «02: Delete» для удаления ненужных сэмплов, затем повторите попытку.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***
**Задания Undo/Redo(стр. 154) не могут использоваться для отмены/восстановления операции удаления сэмпла.**

## 02: Exchange Track (обмен данных дорожек)

Аналогичен параметру для задания в режиме композиции. См. стр. 163.

## 03: Mix Track (микширование дорожек)

Аналогичен параметру для задания в режиме композиции. См. стр. 163.

## 04: Clear Track (очистка дорожки)

Удаление всех данных выбранного типа с выбранной дорожки.

### ❶ Дорожки
Очищаемая дорожка, для которой указывается фрагмент параметром Section (A–P, all) и номер дорожки параметром Track (01–16, all).

### ❷ Тип очищаемых данных
Определяет тип или типы очищаемых данных. Выберите нужный тип данных, установив флажок для соответствующего поля.

**Допустимые значения:** Sequencer Event (все события на дорожке), Play Effect (эффект для воспроизведения), Mix Part Parameter (все параметры партии микширования), Sample Voice (сэмплированный тембр)

***УВЕДОМЛЕНИЕ***
**Задания Undo/Redo не могут использоваться для отмены/восстановления операции очистки для дорожек, содержащих данные сэмплированного тембра.**

ПРИМЕЧАНИЕ При выполнении этого задания не удаляется волновая форма в SDRAM даже при установке флажка Sample Voice. Если требуется фактически удалить волновую форму, назначенную для сэмплированного тембра в указанной композиции, используйте задание удаления (стр. 131) в задании для режима сэмплирования.

## 05: Normalize Play Effect (эффект нормализации воспроизведения)

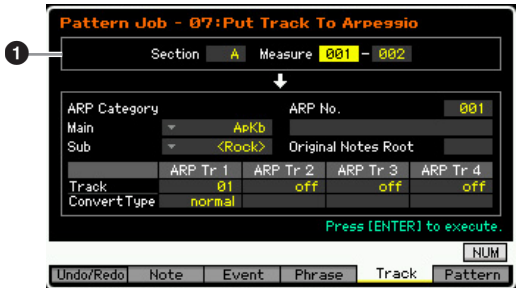
Аналогичен параметру для задания в режиме композиции. См. стр. 163.

## 06: Divide Drum Track (выделение дорожки ударных)

Аналогичен параметру для задания в режиме композиции. См. стр. 163.

## 07: Put Track to Arpeggio (размещение дорожки в арпеджио)

Копирование данных из указанных тактов дорожки для создания данных арпеджио. На дорожку арпеджио можно записать до 16 уникальных номеров нот. В случае записи более 16 разных номеров нот в последовательность MIDI-даннх операция преобразования отбрасывает ноты, приводящие к превышению этого ограничения. В связи с этим следует записать только до 16 различных нот при создании арпеджио, особенно при использовании всех четырех дорожек.




### ❶ Диапазон

Определяет диапазон, который будет преобразован в данные арпеджио, параметрами Section (A–P) и Measure (001–256).

Прочие параметры такие же, как и для задания в режиме композиции. См. стр. 164.

# Задания для образца [F6] Pattern

## 01: Copy Pattern (копирование образца)

Копирование всех данных из выбранного исходного образца в выбранный образец назначения.

### ❶ Исходный образец
### ❷ Образец назначения

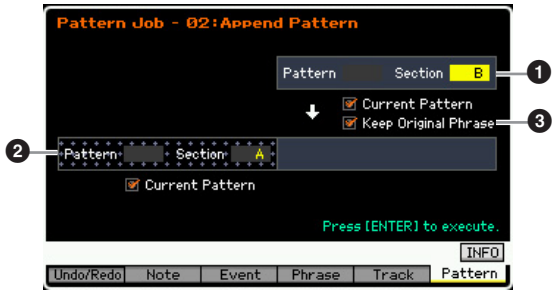
Источник и место назначения определяют: номер образца (01–64), номер фрагмента (A–P, all). При установке для параметра Section исходного образца значения «all» автоматически устанавливается значение «all» для параметра Section образца назначения, в результате все данные исходного образца копируются в образец назначения.

### ❸ Copy Pattern Chain (копирование цепочки образца)

При этом установленном флажке копируются данные цепочки образца, как и данные образца.

## 02: Append Pattern (добавление образца)

Добавление одного образца (❶) в конец другого (❷) для создания одного более длительного образца. Фактически фразы, составляющие исходный образец (❶), добавляются в конец фраз, составляющих образец назначения (❷). Это задание полезно, если требуется подключить вместе разные образцы.




### ❶ Исходный образец
### ❷ Исходная образец и образец назначения

Определяют два образца для подключения путем выбора номеров образцов (01–64) и фрагментов (A–P) соответственно. При выполнении задания производится добавление одного образца (❶) в конец другого образца (❷). При выполнении этого задания перезаписывается образец назначения (❷).

### ❸ Keep Original Phrase (сохранение исходной фразы)

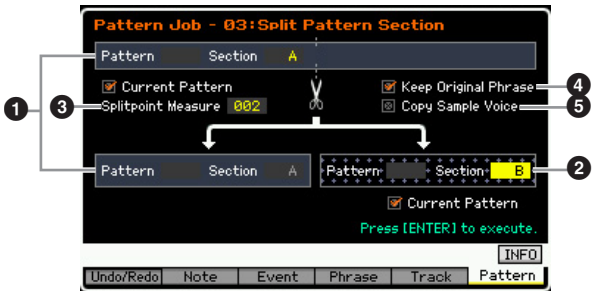
При установке этого флажка исходные данные образца назначения остаются в памяти вместе с новыми данными добавленного образца. При установке флажка Keep Original Phrase этому заданию требуется в два раза больше пустых пользовательских фраз по сравнению с количеством содержащих данные дорожек, в которых сохраняются добавляемые данные фраз. При недостаточном объеме памяти на экране появляется сообщение с предупреждением, и выполнение задания прерывается. В этом случае используйте задание для удаления ненужных фраз, затем повторите попытку. При снятии этого флажка исходные данные образца назначения стираются и заменяются вновь созданными фразами.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При применении этого задания к образцам, использующим сэмплированные тембры, сэмплированный тембр исходной фразы (❶) не добавляется.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если в результате этого задания длина образца превышает 256 тактов, отображается сообщение об ошибке и задание прерывается.

## 03: Split Pattern (разделение образца)

Разделение выбранного образца (❶) на два отдельных образца–(❶ и ❷). Образец ❶ разделяется в позиции, определяемой Split Point (точка разделения) (❸). Фактически фразы, составляющие исходный образец (❶), разделяются, и части фраз после точки разделения назначаются для дорожек образца назначения.




### ❶ Исходный образец

Исходный образец для разделения, определяется выбором номера образца (01–64) и фрагмента (A–P). При выполнении задания в исходной фразе остается часть фразы перед точкой разделения.

### ❷ Образец назначения

Образец назначения для разделения, определяется выбором номера образца (01–64) и фрагмента (off, A–P). При выполнении задания в образец назначения перемещается часть после точки разделения. Если образец или фрагмент включены, часть исходного образца (❶) после точки разделения (❸) удаляется.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Это задание перезаписывает все данные, уже существующие в образце назначения для разделения (❷).**

### ❸ Splitpoint Measure (такт точки разделения)

Указывает такт, на котором разделяется образец.

**Допустимые значения:** 002–256

### ❹ Keep Original Phrase (сохранение исходной фразы)

При установке этого флажка фраза исходного образца остается в памяти, и результаты задания для разделения записываются в пустые фразы. При установке флажка Keep Original Phrase этому заданию требуется в два раза больше пустых пользовательских фраз по сравнению с количеством содержащих данные дорожек, в которых сохраняются добавляемые данные фраз. При недостаточном объеме памяти на экране появляется сообщение с предупреждением, и выполнение задания прерывается. В этом случае используйте задание для удаления ненужных фраз, затем повторите попытку.
При снятии этого флажка фразы, составляющие исходный образец, стираются и заменяются вновь созданными фразами.

### ❺ Copy Sample Voice (копирование сэмплированного тембра)

При установке этого флажка сэмплированные тембры (при их наличии в исходном образце) копируются в образец назначения.

## 04: Clear Pattern (очистка образца)

Это задание очищает указанный образец. Также оно может очищать только указанный фрагмент выбранного образца.

### ❶ Очищаемый образец (образец и фрагмент)

Указывает очищаемый образец. При установке для параметра Pattern (образец) значения «all», очищаются все данные образца. При установке для параметра Section (фрагмент) значения «all», очищаются все данные выбранного образца.

### ❷ Clear Pattern Chain (очистка цепочки образца)

При установке этого флажка также очищаются данные цепочки образца. При снятии этого флажка данные цепочки образца не очищаются.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выполнении этого задания не удаляется волновая форма в SDRAM даже при использовании сэмплированного темра в указанном фрагменте. Если требуется фактически удалить волновую форму, назначенную для сэмплированного тембра в указанном фрагменте, используйте задание удаления (стр. 135) в режиме сэмплирования.

# Параметры многотембрового тон-генератора для воспроизведения композиции/образца (режим микширования)

Настройка блока тон-генератора для воспроизведения композиции/образца называется микшированием. Режим Mixing (микширование) позволяет изменить тембр и настройки эффектов для каждой партии.
Для перехода в режим микширования нажмите кнопку [MIXING] в режиме композиции Song или режиме образца Pattern.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режим микширования невозможно перейти из режима тембра Voice, режима исполнения Performance или режима основных настроек Master.

## Структура режима микширования

Этот раздел содержит детальные описания режима микширования и операций, которые можно выполнить в режиме микширования.

### О микшировании

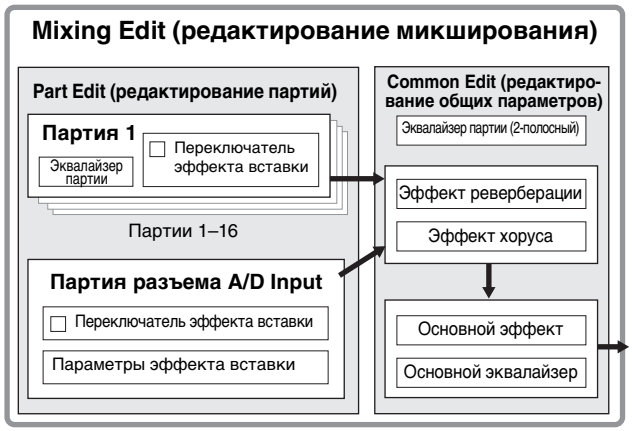
В режиме композиции/образца блок внутреннего тон-генератора работает как многотембровый тон-генератор, обеспечивая прием и обработку последовательности MIDI-данных из нескольких каналов. Настройки для многотембрвого тон-генератора называются «микшированием». Программа микширования обеспечивается для каждой композиции или образца. При выборе другой композиции/образца вызывается другая программа микширования.

### Common Edit (редактирование общих параметров) и Part Edit (редактирование партий)

Режим редактирования микширования состоит из двух вложенных режимов: Common Edit (редактирование общих параметров) и Part Edit (редактирование партий).
Редактирование общих параметров позволяет редактировать глобальные настройки, общие для всех партий, такие как основные настройки эффекта, основные настройки эквалайзера и настройки контроллеров. Редактирование параметров партий позволяет настраивать различные параметры для каждой из 16 партий в соответствии с дорожками композиции/образца.

### Структура эффекта и эквалайзера в режиме микширования

В режиме микширования доступны два блока эквалайзеров и три блока эффектов.
Два блока эквалайзеров представляют собой Part EQ (эквалайзер партий) и Master EQ (основной эквалайзер). Эквалайзер партий применяется к партиям микширования и может быть настроен на экране EQ (эквалайзер) (стр. 195) при редактировании партий. Кроме того, параметры эквалайзера партий можно регулировать для всех партий одновременно на экране Part EQ (стр. 192) при редактировании общих параметров. С другой стороны, общий эквалайзер применяется к звуку в целом (ко всем партиям микширования) и может быть настроен на экране Master EQ (стр. 193) при редактировании общих параметров.
В режиме микширования применяются три блока эффектов: Reverb (реверберация), Chorus (хорус) и Master Effect (основной эффект). Реверберация и хорус применяются к звуку в целом, и связанные с ними параметры могут быть настроены на экране Reverb/Chorus (стр. 193) при редактировании общих параметров. Глубина (уровень передачи) реверберации/хоруса можно настроить для каждой из партий на экране Connect (подключение) (стр. 193) при редактировании партий. С другой стороны, общий эффект применяется к звуку в целом (ко всем партиям микширования) и может быть настроен на экране Master Effect (стр. 193) при редактировании общих параметров.



## Эффект Insertion (вставки) в режиме микширования

Кроме трех указанных выше блоков эффектов в режиме микширования, доступны специальные эффекты Insertion (вставки). Учтите, что эффекты вставки не могут применяться ко всем 16 партиям одновременно. MOTIF XF обеспечивает восемь эффектов вставки, позволяющих независимо обрабатывать до восьми партий из числа партий 1–16 и партии разъема A/D Input (аналогово-цифрового входа). Пользователь может указать партии, к которым применяется эффект вставки, установив значение параметра Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) на экране партий 1–16 (стр. 190) и экране Audio Part (аудиопартия) (стр. 191) при воспроизведении в режиме микширования.
Эффекты вставки чаще всего применяются для сжатия или динамической обработки сигналов отдельных партий, а также для применения специального эффекта, используемого только с одной партией, например эффекта искажения или вращающегося динамика.

Связанные с эффектом вставки параметры можно установить на следующих экранах.

**Part 1–16 (партия 1–16):**
Параметры эффекта вставки для каждой из партий 1–16 можно установить путем редактирования тембра, назначенного для каждой партии, на экране Connect (подключение) и экране Insertion A/B (вставка A/B) при редактировании тембра микширования (стр. 198). Отредактированный тембр можно сохранить как (стр. 199) Mixing Voice (тембр микширования) или User Voice (пользовательский тембр).

**Партия разъема A/D Input:**
Параметры эффекта вставки для партии аналогово-цифрового входа A/D Input можно настроить на экране Insertion A/B (стр. 193) при редактировании общих параметров.

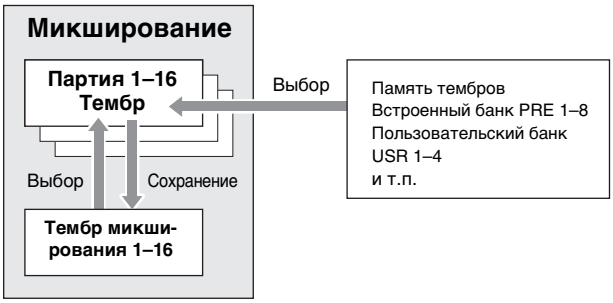
## Тембры микширования

Для каждой из программ микширования композиции/образца можно сохранить до 16 обычных тембров. Такой тип тембра называется Mixing Voice (тембр микширования).

Обычно тембр, сохраненный в режиме тембра Voice, назначается для каждой из партий микширования. При таком способе возможно непредвиденное изменение звука созданной композиции/образца, если будет отредактирован или удален тембр, используемый для программы микширования композиции/образца.
Тембры микширования предназначены для предотвращения таких случайных изменений звука. Для использования этой функции загрузите тембр из пользовательского банка 1–4, сохраните выбранный тембр в банке тембров микширования, назначьте его для нужной партии, а затем в случае необходимости редактируйте тембр микширования. Кроме того, не забудьте сохранить этот тембр как тембр микширования после его редактирования в режиме микширования.

Для каждой программы микширования (другими словами, для любой композиции/образца) предоставляется до 16 тембров микширования. При выборе другой композиции/образца загружается другая программа микширования, принадлежащая вновь выбранной композиции/образцу.

Если требуется использовать тембр микширования определенной композиции/образца для другой композиции/образца, выполните операцию копирования (стр. 200) в рамках задания для тембра микширования.




Учтите, что для всех композиций и образцов можно сохранить до 256 тембров микширования. Соответственно, память тембров микширования заполнится и сохранение дополнительных тембров станет невозможно, если уже сохранены 16 разных тембров для 16 разных композиций.
В этом случае используйте задание Delete (удаление) (стр. 200) в рамках задания для тембров микширования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Объем доступной в настоящее время памяти можно проверить в окне Mixing Voice Information (информация о тембрах микширования) (стр. 199).

## Процедура настройки микширования

**1 В режиме композиции или образца выберите композицию или образец для редактирования.**

**2 Нажмите кнопку [MIXING] для перехода в режим микширования.**

Отображается экран Part 1–16 (партия 1–16) (стр. 190) при воспроизведении микширования.

**3 Выберите тембр и настройте прочие параметры, такие как громкость и панорама, для каждой из партий на экран Part 1–16 (партия 1-16) или экране Audio Part (аудиопартия).**

**4 Настройте общие параметры для всех партий или исключительные параметры для любой партии.**

Если требуется отредактировать общие параметры для всех партий, такие как основные настройки эффекта, основные настройки эквалайзера и настройки контроллеров, нажмите кнопку [EDIT] на экране Mixing Play (воспроизведение микширования), затем нажмите кнопку [COMMON EDIT] для перехода на экран Common Edit (стр. 192).

Если требуется более детально скорректировать параметры Mixing Part (партии микширования), перейдите к редактированию партий (стр. 194), нажав кнопку [EDIT], затем нажмите соответствующую цифровую кнопку [1]–[16]. Если требуется отредактировать параметры для аудиопартии, нажмите кнопку [EDIT] при воспроизведении в режиме микширования и нажмите кнопку [COMMON EDIT], а затем–кнопку [F4] для отображения экрана Audio In (входного аудиосигнала) (стр. 193).

**5 Отредактируйте тембр, назначенный для партии, в соответствии со своими требованиями.**

Если требуется отредактировать тембр, назначенный для любой партии, нажмите кнопку [F6] при воспроизведении микширования для отображения экрана Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) (стр. 198).
Можно к редактированию общих параметров тембра микширования (стр. 200), нажав кнопку [COMMON EDIT].
Можно перейти к редактированию элементов тембра микширования (стр. 200), нажав одну из цифровых кнопок [1]–[8].

**6 Сохраните отредактированный тембр как тембр микширования.**

При редактировании тембра микширования нажмите кнопку [STORE] для отображения окна Mixing Voice Store (сохранение тембра микширования) (стр. 199).

**7 Сохраните отредактированную программу микширования в композиции/образце.**

При воспроизведении композиции нажмите кнопку [STORE] для отображения окна Song Store (сохранение композиции) или окна Pattern Store (сохранение образца). Подробные инструкции по сохранению см. на стр. 144.

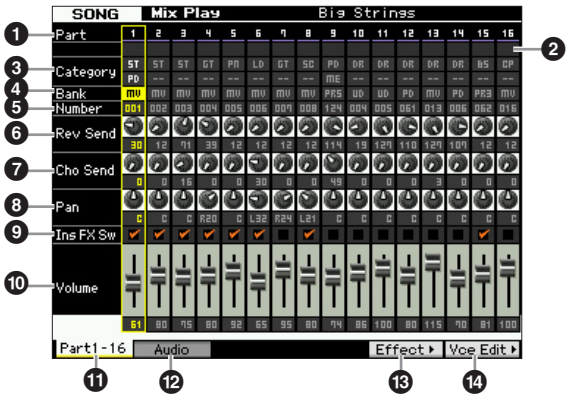
**8 Нажмите кнопку [SONG] или [PATTERN] для выхода из режима микширования в предыдущий режим.**

# Воспроизведение в режиме микширования

Экран Mixing Play (воспроизведение микширования) появляется при нажатии кнопки [MIXING] в режиме композиции или образца. На этом экране можно отредактировать параметры микширования, важные для создания композиции образца.

## Параметры партий на экране микширования–[F1] Part1–16 (партия 1–16)

Здесь можно отредактировать основные параметры для любой партии микширования. На этом экране собраны базовые параметры для создания композиции из экрана Voice (тембр) (стр. 194) и экрана Output (выход) (стр. 194) при редактировании партии микширования. Выполнение на этом экране настройки автоматически применяются к соответствующим параметрам на экранах редактирования партий микширования, и наоборот.




### ❶ Part (партия) (только индикация)

Индикация номеров партий. Когда горит индикатор [TRACK], партия может быть выбрана с помощью цифровых кнопок [1]–[16].

### ❷ Mute (приглушение)/Solo (соло)/Edit (редактирование) (только индикация)

Индикация статуса каждой из партий. При горящем индикаторе [MUTE] можно включать и выключать приглушение каждой из партий с помощью цифровых кнопок [1]–[16]. При горящем индикаторе [SOLO] можно выбрать сольную партию с помощью цифровых кнопок [1]–[16].

**Допустимые значения:** M (приглушение), S (соло), E (индикатор редактирования)

Индикатор редактирования
Указывает, что тембр микширования для партии изменен, но еще не сохранен.

### ❸ Category (категория) (только индикация)

Указывает две основные категории текущего тембра. При горящем индикаторе [CATEGORY SEARCH] можно выбрать нужный тембр, используя функцию поиска категорий. Название выбранного тембра отображается в правом верхнем углу экрана.

### ❹ Bank (банк)
### ❺ Number (номер)

Эти параметры определяют выбранный тембр. Нажмите кнопку [PROGRAM] (загорается ее индикатор), затем выберите нужный тембр, используя кнопки [PRE 1]–[USER DR], кнопки [A]–[H] и кнопки [1]–[16]. Название выбранного тембра отображается в правом верхнем углу экрана.

**Допустимые значения:**
Number: 1–128
Bank: PR1–8 (встроенный 1–8), US1–4 (пользовательский 1–4), GM, GD (ударных GM), PD (встроенный ударных), UD (пользовательский ударных), SP (сэмплированный тембр), MV (тембр микширования)

### ❻ Rev Send (передача реверберации)

Настройка уровня передачи реверберации для каждой из партий. Чем выше значение, тем отчетливее эффект реверберации.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❼ Cho Send (передача хоруса)

Настройка уровня передачи хоруса для каждой из партий. Чем выше значение, тем отчетливее эффект хоруса.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❽ Pan (панорама)

Определяет позицию в стереополе для каждой из партий.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая)–C (центр)–R63 (крайняя правая)

### ❾ Ins FX Sw (переключатель эффекта вставки)

Определяет партии, доступные для эффекта Insertion (вставка). При значении «on» включается эффект вставки для тембра, назначенного для партии. Следует установить для этого параметра значение «on» для всех партий/тембров, к которым нужно применять эффекты вставки.
Инструмент MOTIF XF оснащен восемью системами эффектов вставки, позволяющими установить значение «on» для этого параметра максимально для восьми партий. Если для восьми партий уже установлено значение «on», для дополнительных партий установка значения «on» невозможна. В этом случае перед включением эффекта вставки для нужной партии следует отключить эффект вставки для другой партии. Учтите, что эффекты вставки одновременно доступны максимально для восьми партий, включая партию аналогово-цифрового входа A/D Input.

**Допустимые значения:** ☑ (вкл.), ☐ (выкл.)

### ❿ Volume (громкость)

Определяет уровень выходного сигнала для партии.

**Допустимые значения:** 0–127

### ⓫ [F1] Part 1–16 (партия 1–16)

Вызов этого экрана с экрана Audio Mixer (аудиомикшер).

### ⓬ [F2] Audio (аудиопартия)

Отображение экрана Audio Part (аудиопартия) для настройки параметров входного аудиосигнала.

### ⓭ [F5] Effect (эффект)

Отображение экрана Effect (стр. 193) при редактировании общих параметров.

### ⓮ [F6] Vce Edit (редактирование тембра микширования)

Переход к редактированию тембра микширования, позволяющий отредактировать тембр, назначенный для текущей партии. Если для текущей партии назначен тембр ударных или сэмплированный тембр, эта кнопка не появляется и тембр микширования недоступен.

## Параметры входного аудиосигнала–[F2] Audio (аудио)

На этом экране можно задать параметры, связанные с входным аудиосигналом из разъема [A/D INPUT] и разъема IEEE1394 (доступным при установке дополнительного FW16E). На этом экране собраны базовые параметры для создания композиции с экрана Audio In (входной аудиосигнал) (стр. 193) при редактировании общих параметров микширования.
Выполнение на этом экране настройки применяются к таким же параметрам на экранах редактирования общих параметров микширования, и наоборот.

### ❶ Part (партия) (только индикация)

Индикация номеров партий.

AD (партия A/D Input)
Позволяет задать параметры входного аудиосигнала, поступающего из разъема A/D INPUT.

FW (FireWire)
Позволяет задать параметры, связанные с входным аудиосигналом из разъема IEEE1394 (доступным при установке дополнительного FW16E). Здесь аудиосигнал передается из компьютера через порты 3 и 4 FW.

Выполнение на этом экране настройки автоматически применяются к соответствующим параметрам на экране Part 1–16 (стр. 190).

### ❷ Rev Send (передача реверберации)
### ❸ Cho Send (передача хоруса)
### ❹ Pan (панорама)
### ❺ Ins FX Sw (переключатель эффекта вставки)*
### ❻ Volume (громкость)

* Доступен только для партии A/D Input

# Mixing Edit (редактирование микширования)

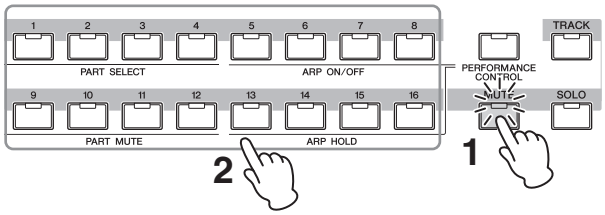
Редактирование микширования позволяет управлять типичными параметрами микшера, такими как баланс громкости, позиция панорамы и эффекты, обеспечивая возможность тонкой настройки данных композиции/образца. Режим редактирования микширования состоит из вложенных режимов Part Edit (редактирование партий) и Common Edit (редактирование общих параметров).



## Полезные функции для редактирования микширования

### Включение и выключение партий (функция приглушения Mute)

Можно включить или выключить отдельную партию, используя функцию приглушения Mute.




**1 Нажмите кнопку [MUTE].**

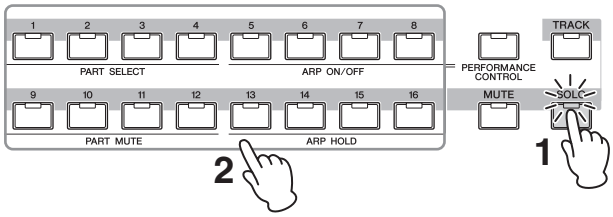
Загорается индикатор [MUTE], указывая на возможность включения/выключения любой партии.

**2 Нажимайте цифровые кнопки [1]–[16].**

Индикатор нажатой кнопки гаснет и соответствующая партия приглушается.
Нажмите ту же кнопку снова, чтобы загорелся индикатор и было отменено применение функции приглушения к этой партии. Можно включить или отключить несколько партий, нажав соответствующие этим партиям кнопки.

### Соло конкретной партии

Функция Solo (соло) противоположна функции приглушения Mute и позволяет пользователю мгновенно перейти в режим сольного воспроизведения конкретной партии с приглушением всех остальных партий.




**1 Нажмите кнопку [SOLO].**

Загорается индикатор [SOLO], указывая на возможность перевода в режим соло конкретной партии.

**2 Нажмите любую из цифровых кнопок [1]–[16].**

Индикатор нажатой кнопки загорается, и звучит только соответствующая партия.
Нажмите любую другую цифровую кнопу для смены солирующей партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для выхода из режима приглушения Mute или соло Solo нажмите кнопку [TRACK] или [PERFORMANCE CONTROL].

### Индикатор [E]

При изменении значения параметра в режиме воспроизведения тембра или редактирования микширования в верхнем правом углу ЖК-дисплея появляется индикатор редактирования [E]. Он служит для индикации изменения текущей программы микширования, сохранение которой еще не выполнено. Для сохранения текущего отредактированного состояния следуйте инструкциям на стр. 54.

Индикатор редактирования

### Функция Compare (сравнение)

Функция сравнения Compare позволяет переключаться между редактируемой программой микширования и ее оригиналом в неотредактированном состоянии, позволяя услышать, как внесенные изменения влияют на звук. Инструкции по применению функции Compare такие же, как инструкции в режиме тембра Voice стр. 54.

## Сохранение созданной программы микширования

Созданную настройку микширования можно сохранить как часть данных композиции или образца. Инструкции по сохранению композиции/образца см. на стр. 144 и 177.

## Общие параметры для редактирования

**[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]**

Режим редактирования общих параметров позволяет отредактировать параметры, общие для всех партий микширования.

### Настройки контроллеров–[F1] General (общие)

Определение функции для регуляторов-ручек и кнопок ASSIGNABLE FUNCTION для любой композиции/образца. На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Other (прочие) (стр. 104) при редактировании общих параметров исполнения.

## Параметры Master Effect (основной эффект) и Master EQ (основной эквалайзер)–[F2] MasterFX (основной эффект)

### [SF2] MasterFX (основной эффект)

На этом экране можно задать тип и параметры блока Master Effect (основного эффекта).
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Master Effect (стр. 104) при редактировании общих параметров исполнения.

### [SF3] MasterEQ (основной эквалайзер)

На этом экране можно применить 5-полосное выравнивание для всех партий выбранной программы микширования.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Master EQ (стр. 105) при редактировании общих параметров исполнения.

## Параметры партии аудиосигнала–[F4] Audio In (входной аудиосигнал)

Позволяет задать параметры входного аудиосигнала, поступающего из разъема A/D INPUT и разъема IEEE1394. Параметры FW доступны только при установке дополнительного ножного контроллера FW16E.

### [SF1] Output (выходной сигнал)

На этом экране можно задать уровень передачи для сигнала аудиопартии, передаваемого в эффект реверберации/хоруса, и назначить выходное гнездо для партии аудиовхода.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Output (стр. 106) при редактировании общих параметров исполнения.

### [SF2] Connect (подключение)

Определяет маршрутизацию эффекта для эффектов вставки A и B. Отображаемая на экране схема показывает, как изменяется настройка, давая ясное представление о маршрутизации сигнала.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Insertion Effect Connection (подключение эффекта вставки) (стр. 106) при редактировании общих параметров исполнения.

### [SF3] Ins A (эффект вставки A) [SF4] Ins B (эффект вставки B)

На этом экране можно задать тип и параметры эффекта вставки.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Insertion Effect A/Insertion Effect B (стр. 107) при редактировании общих параметров исполнения.

## Параметры эффектов–[F5] Effect (эффект)

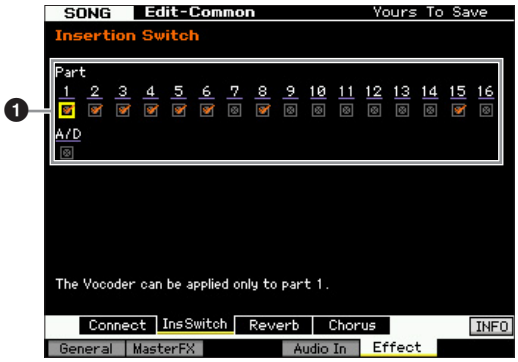
На приведенных ниже экранах можно задать подключение эффекта и значения прочих параметров. Подробнее о структуре эффектов в режиме микширования см. на стр. 24.

### [SF1] Connect (подключение)

На этом экране можно настроить параметры: уровень сигнала после блока эффекта реверберации/хоруса, панораму и уровень передачи хоруса.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Connection (подключение) (стр. 1077) при редактировании общих параметров исполнения.

### [SF2] Ins Switch (переключатель эффекта вставки)

Позволяет выбрать, какие партии (из партий микширования 1–16 и аудиопартии) будут назначены для восьми эффектов вставки.




#### ❶ Part 1–16 (партия 1–16), A/D (партия аудиовхода)

Определяет партии, доступные для эффекта Insertion (вставка). При значении «on» включается эффект вставки для тембра, назначенного для партии. Следует установить для этого параметра значение «on» для всех партий/тембров, к которым нужно применять эффекты вставки.
Инструмент MOTIF XF оснащен восемью системами эффектов вставки, позволяющими установить значение «on» для этого параметра максимально для восьми партий. Если для восьми партий уже установлено значение «on», для дополнительных партий установка значения «on» невозможна. В этом случае перед включением эффекта вставки для нужной партии следует отключить эффект вставки для другой партии.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для партии входного аудиосигнала тип/параметр эффекта вставки можно задать на экране Insertion A/B (стр. 193) при редактировании общих параметров микширования. Для партий 1–16 тип/параметр эффекта вставки невозможно задать при редактировании микширования, поскольку эти настройки содержатся в тембре, назначенном для каждой из партий. Если требуется отредактировать настройки эффекта вставки для каждой партии, перейдите к редактированию тембра микширования, затем отредактируйте настройки эффекта для соответствующего тембра.

### [SF3] Reverb (реверберация) [SF4] Chorus (хорус)

Тип эффекта реверберации/хоруса можно выбрать на этих экранах в столбце Type (тип). В столбце Preset (встроенные)

можно выбрать один из шаблонов, загружающих настройки разных параметров для выбранного типа реверберации/хоруса. На этих экранах также можно отдельно настроить вручную каждый параметр выбранного типа эффекта. Функция этих экранов такая же, как экранов Reverb (реверберация) и Chorus (хорус) (стр. 108) при редактировании общих параметров исполнения.

# Параметры редактирования партий

**[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии [1]–[16]**

При редактировании партии можно отредактировать параметры отдельной партии, такие как тембр, арпеджио, настройки генератора огибающих и эквалайзера.

## Экран с выбранной партией/экран с четырьмя партиями

Так же, как при редактировании партии исполнения, при редактировании партий микширования можно использовать два типа экранов. Один тип экрана позволяет редактировать параметры выбранной в настоящий момент партии, другой тип экрана позволяет просмотреть параметры четырех партий. Переключаться между этими двумя типами можно с помощью кнопки [SF5]. Учтите, что экран с четырьмя партиями недоступен для экранов [F2] ARP Main (главный экран арпеджио) и [F3] ARP Other (прочие параметры арпеджио).

## Выбор партии для редактирования

Нажмите одну из кнопок от [1]–[16] для выбора партии, которую требуется отредактировать.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о полезных функциях, таких как Mute (приглушение) и Solo (соло) см. на. стр. 192.

## Основные параметры партии–[F1] Voice (тембр)

### [SF1] Voice (тембр)

Этот экран позволяет указать MIDI-канал приема данных для текущей партии, а также для тембра. Другие параметры, за исключением параметра Receive Channel (канал приема данных) (❶), такие же, как на экране Voice (тембр) (стр. 109) при редактировании партий исполнения.

### ❶ Receive Channel (канал приема данных)

MIDI-канал приема данных для выбранной партии. Поскольку MIDI-данные могут поступать одновременно из многих каналов, следует задать значение этого параметра в соответствии с конкретным каналом, по которому передаются нужные управляющие данные

**Допустимые значения:** 01–16, off (выкл.)

### [SF2] Output (выход)

На этом экране можно задать глубину реверберации/хоруса и назначить выходное гнездо для каждой партии. На том экране предусмотрены такие же операции, как на экране Output (стр. 110) при редактировании партии исполнения.

### [SF3] Other (прочие)

На этом экране можно задать параметры, связанные с изменением высоты звука и показателем силы нажатия. На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Other (стр. 111) при редактировании партии исполнения.

## Основные параметры арпеджио–[F2] ARP Main (главный экран арпеджио)

На этом экране определяются основные параметры арпеджио. Настройки параметров, отображаемые в нижней части экрана, можно зарегистрировать для кнопок [SF1]–[SF5]. На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Arpeggio Main (стр. 112) при редактировании партии исполнения.

## Изменение ритмического рисунка арпеджио–[F3] ARP Other (прочие параметры арпеджио)

Путем изменения момента синхронизации и показателя силы нажатия клавиш можно изменить ритмический рисунок для воспроизведения арпеджио. На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Arpeggio Other (стр. 114) при редактировании партии исполнения.

## Параметры генератора огибающих–[F4] EG (генератор огибающих)

С помощью этих настроек можно управлять изменением звукового сигнала от момента нажатия клавиши до момента ее отпускания. Кроме того, можно регулировать тональные характеристики, задав значения параметров Cutoff Frequency (частота среза) и Resonance (резонанс). На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране EG (стр. 115) при редактировании партии исполнения.

### Параметры эквалайзера (EQ)–[F5] EQ (эквалайзер)

Можно отрегулировать звук, применив к каждой партии 3-полосный параметрический эквалайзер.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране EQ (стр. 116) при редактировании партии исполнения.

### Параметры приема MIDI данных–[F6] RcvSwitch (переключатель приема)

На этом экране можно задать отклик каждой отдельной партии на различные MIDI-данные, такие как сообщения Control Change (изменение управления) и Program Change (изменение программы). Если для релевантного параметра установлено значение «on», соответствующая партия реагирует на MIDI-данные.
На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Receive Switch (стр. 116) при редактировании партии исполнения. Дополнительно к этим параметрам, устанавливаемым при редактировании партии в режиме исполнения, настройку обработки сообщений Program Change (изменение программы) и Bank Select (выбор банка) можно выполнить на этом экране в режиме микширования Mixing.

# Mixing Job (задание для микширования)–удобные функции

При работе с заданиями для микширования предоставляется ряд удобных инструментов для систематизации и инициализации данных, которые могут использоваться при создании и архивировании исполнений. Для перехода к заданию в режиме микширования нажмите кнопку [JOB] в режиме микширования Mixing. Для возврата к воспроизведению в режиме микширования нажмите кнопку [EXIT].

### Процедура выполнения задания для микширования

**1 В режиме микширования Mixing или при редактировании микширования нажмите кнопку [JOB] для перехода к выполнению задания.**

**2 Вызовите отображение нужного меню заданий для микширования, нажав соответствующую кнопку [F1]–[F6].**

**3 Установите параметры для выполнения задания.**

**4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены задания нажмите кнопку [DEC/NO].

**5 Для выполнения задания нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении выполнения задания появляется сообщение «Completed» (Завершено) и снова отображается исходный экран.

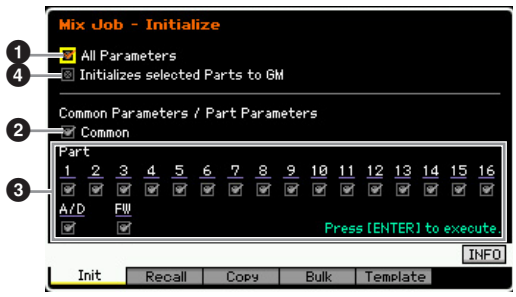
**6 Для возврата к воспроизведению в режиме микширования нажмите кнопку [MIXING].**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже в случае выполнения задания выбор другой композиции/образца или выключение питания без выполнения операции сохранения приведет к стиранию данных микширования. Обязательно сохраните данные композиции/образца (содержащие данные микширования) во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другой композиции/образца или отключением питания.**

### Инициализация микширования–[F1] Init (инициализация)

Эта функция позволяет перезагрузить (инициализировать) все параметры программы микширования, установив для них значения по умолчанию. Кроме того, она позволяет пользователю выборочно инициализировать определенные параметры, такие как общие настройки, настройки для каждой партии и т. п.




#### ❶ All Parameters (все параметры)

Инициализируются все параметры выбранного микширования. При установке этого флажка невозможно установит флажки в полях общих параметров (❷) и параметров партий (❸).

#### ❷ Common Parameters (общие параметры)

Инициализируются настройки общих параметров для выбранного микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) является параметром партии. Поэтому установите нужные флажки партий 1–16 (см. ниже), если нужно инициализировать настройки параметров переключателя эффекта вставки.

### ❸ Part Parameters (параметры партий)

Part 1–16 (партия 1–16)
Инициализируются настройки Mixing Part Edit (стр. 194) для партий с установленными флажками.

A/D (аналогово-цифровой вход)
Эта партия вводится с внешнего аудиооборудования, подключенного к гнезду A/D INPUT. Инициализируются настройки параметров партии аналогово-цифровой входа (стр. 193) при редактировании общих параметров.

FW
Это партия с входа от внешнего аудиооборудования, подключенного к гнезду IEEE1394 INPUT. Если флажок установлен, инициализируются настройки параметров партии FW (стр. 193) при редактировании общих параметров.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры FW доступны только при установке дополнительного ножного контроллера FW16E.

### ❹ Initialize selected Parts to GM (инициализация выбранных партий настройками GM)

При установке этого флажка при выполнении задания производится сброс значений параметров выбранных партий и загрузка стандартных настроек тон-генератора GM. При установленном значке All Parameters (❶) все параметры сбрасываются с загрузкой настроек GM. При снятом значке All Parameters (❶) параметры с установленными флажками (в полях Common, Part 1–16, AD и FW) сбрасываются с загрузкой настроек GM.

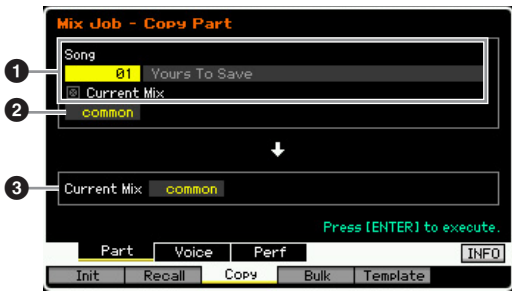
## [F2] Recall (восстановление)

Если при редактировании программы микширования композиции/образца выбрать другую композицию/образец без выполнения операции сохранения, все внесенные исправления стираются. В этом случае можно использовать функцию Recall (восстановление) для восстановления параметров микширования с последними внесенными исправлениями.

## Копирование настроек параметров из другой программы микширования, тембра и исполнения–[F3] Copy (копирование)

### Копирование настроек параметров из другой программы микширования (копирование партии)–[SF1] Part (партия)

С помощью этой операции можно скопировать настройки редактирования общих параметров и редактирования партий определенной программы микширования в редактируемую в настоящий момент программу микширования. Это полезно при создании программы микширования, в которой нужно использовать ряд таких же настроек параметров, как и в другой программе микширования.




### Настройка источника

#### ❶ В режиме композиции: Song number (номер композиции) В режиме образца: Pattern number (номер образца)

Определяют исходную программу микширования путем выбора номера композиции (номера образца в режиме образа). Название выбранной композиции или образца указывается справа от номера. Для выбора текущей программы микширования в качестве источника установите флажок Current Mix (текущее микширование).

#### ❷ Тип данных

Тип данных источника.

**Допустимые значения:** Common, Part 1–16, A/D, FW

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки) является параметром партии. Поэтому настройки параметра переключателя эффекта вставки копируются, только если выбрана одна из партий 1–16.

### Настройка места назначения

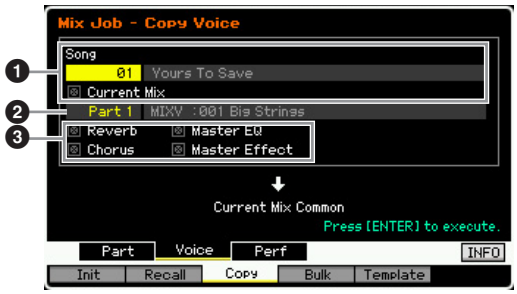
#### ❸ Редактируемая в настоящий момент партия

Определяет партию назначения для редактируемой в настоящий момент программы микширования.

**Допустимые значения:** Common, Part 1–16, A/D, FW

### Копирование настроек редактирования общих параметров тембра в программу микширования (копирование тембра)–[SF2] Voice (тембр)

Это задание позволяет скопировать настройки эффектов редактирования общих параметров тембра, назначенного для определенной партии, в текущую программу микширования. Это может быть полезно, если в определенном тембре имеются настройки эффектов, которые нужно использовать в программе микширования.




#### ❶ В режиме композиции: номер композиции В режиме образца: Pattern number (номер образца), Section (фрагмент)

Банк и номер программы микширования–источника копирования. Название выбранной композиции или образца указывается справа от номера. Для выбора текущей программы микширования в качестве источника установите флажок Current Mix (текущее микширование).

#### ❷ Номер партии

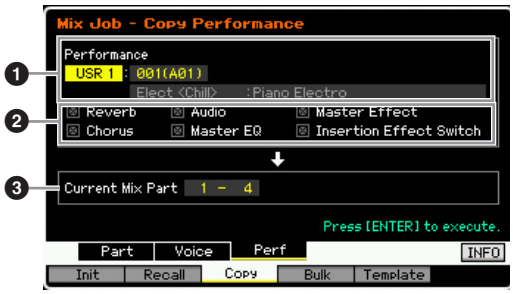
Служит для выбора партии (01–16), для которой назначен исходный тембр. Название выбранной композиции или образца указывается справа от номера.

#### ❸ Тип данных

Тип данных источника. При установленном флажке настройки соответствующих данных будут копироваться из исходного тембра в программу микширования, являющуюся местом назначения. Настройки других параметров не будет копироваться из этого тембра в текущую программу микширования.

### Копирование настроек редактирования исполнения в редактирование микширования (копирование исполнения)–[SF3] Perf (исполнение)

Копирование настроек редактирования исполнения в текущую программу микширования. Это может быть полезно, если определенное исполнение имеет параметры, которые нужно использовать в программе микширования.




#### ❶ Bank (банк), Performance number (номер исполнения)

Банк и номер исполнения, настройки которого будут копироваться. Название выбранного исполнения отображается справа.

#### ❷ Тип данных

Определяет, будут ли копироваться настройки перечисленных ниже параметров. При установке флажка Insertion Effect Switch (переключатель эффекта вставки), настройки переключателя эффекта вставки копируются из партий 1–4 исполнения в партии микширования, выбранные в качестве партий назначения (❸). При установке флажков других параметров соответствующие им настройки копируются из режима общих параметров исполнения в режим общих параметров микширования. Все остальные параметры при редактировании общих параметров и параметров партий будут копироваться из исполнения в текущую программу микширования.

#### ❸ Партии назначения

Определяет четыре партии текущей программы микширования как партии назначения.

**Допустимые значения:** 1–4, 5–8, 9–12, 13–16

**ПРИМЕЧАНИЕ** Относительно MIDI-каналов приема данных для партий микширования, указанных как партии назначения: канал 1 назначается для партий 1–4, канал 5–для партий 5– 8, канал 9–для партий 9–12 и канал 13–для партий 13–16.

## Передача настроек микширования на внешнее MIDI-устройство (массив данных)–[F4] Bulk

Эта функция позволяет передать указанные настройки для редактируемой в настоящий момент программы микширования в компьютер или другое MIDI-устройство с целью архивирования. Для выполнения передачи массива данных нажмите кнопку [ENTER].

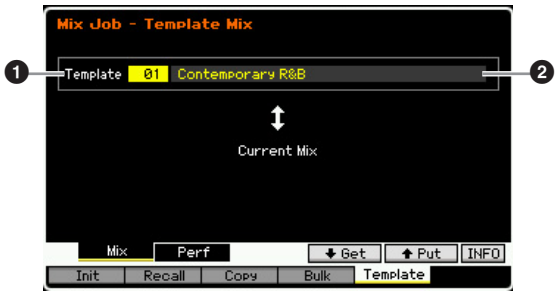
**ПРИМЕЧАНИЕ** Массив данных содержит только MIDI-сообщения и не содержит волновых форм.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для того, чтобы выполнить функцию Bulk Dump, требуется установить правильный номер MIDI-устройства. Подробные сведения см. на стр. 228.

## Шаблон микширования–[F5] Template (шаблон)

### Сохранение в шаблоне и загрузка из шаблона программы микширования–[SF1] Mix

Это задание позволяет сохранить отредактированную программу микширования в пользовательской памяти как шаблон микширования и в дальнейшем загрузить этот шаблон. Можно сохранить 32 шаблона микширования. 32 шаблон микширования можно использовать и в режиме композиции, и в режиме образца.




#### ❶ Template (шаблон)

Определяет шаблон микширования для сохранения или для загрузки. При нажатии кнопки [SF5] сохраняется текущая программа микширования, при нажатии кнопки [SF4] загружается шаблон микширования, сохраненный с пользовательской памяти.

**Допустимые значения:** 01–32

#### ❷ Название шаблона микширования

Введите название шаблона микширования. Подробные инструкции по присвоению имени см. на стр. 37.

### Копирование настроек редактирования исполнения в программу микширования (шаблон исполнения)–[SF2] Perf (исполнение)

Копирование параметров редактирования исполнения в текущую программу микширования. Это может быть полезно, если определенное исполнение имеет параметры, которые нужно использовать в программе микширования.

#### ❶ Bank (банк), Performance number (номер исполнения)

Банк (USR 1–4) и номер исполнения (001–128), настройки которого будут копироваться. Название выбранного исполнения отображается справа.

#### ❷ Партии назначения

Определяет четыре партии текущей программы микширования как партии назначения.

**Допустимые значения:** 1–4, 5–8, 9–12, 13–16

**ПРИМЕЧАНИЕ** Относительно MIDI-каналов приема данных для партий микширования, указанных как партии назначения: каналы 1–4 назначаются для партий 1–4 соответственно, каналы 5–8–для партий 5–8, каналы 9–12–для партий 9–12 и каналы 13–16–для партий 13–16.

В отличие от задания копирования в режиме исполнения назначаются разные MIDI-каналы передачи данных для каждой из партий, это обеспечивает большую гибкость при создании настроек с многотембровым тон-генератором. Учтите, что канал приема данных партии микширования назначения будет выключен, если выключен канал приема данных исходной партии исполнения.



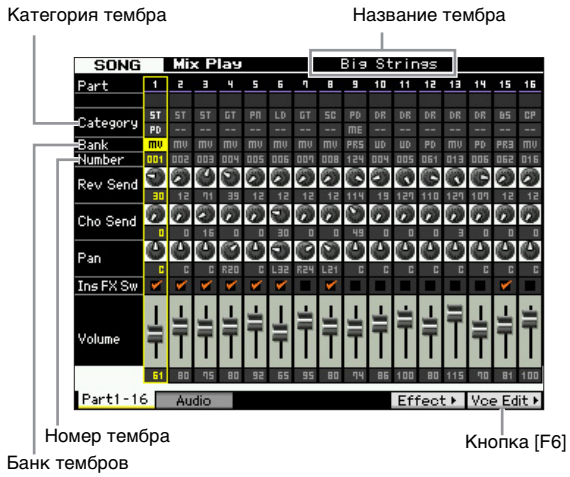
# Редактирование тембра микширования

Тембры микширования являются обычными тембрами, специально отредактированными для сохранения в программ микширования конкретной композиции/образца. Для каждой из программ микширования композиции/образца можно сохранить до 16 тембров микширования. В этом режиме можно редактировать тембра, назначенные для партий микширования 1–16 соответственно и сохранять их как тембры микширования. Также имеются задания микширования тембра, предоставляющие удобные инструменты для систематизации созданных тембров микширования.
Для перехода к редактированию тембра микширования нажмите кнопку [F6].

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробные сведения о тембрах микширования см. на стр. 189.

## Редактирование тембров микширования

### 1 Нажмите кнопку [MIXING] в режиме композиции Song или образца Pattern для отображения экрана Mixing Play (воспроизведение микширования) (стр. 190) в режиме микширования Mixing.




### 2 Переместите курсор на партию, для которой назначен нужный тембр.

Название выбранного тембра отображается в правом верхнем углу экрана. Здесь также можно выбрать нужный тембр. Для этого нажмите кнопку [PROGRAM] (загорается ее индикатор), затем выберите нужный тембр, используя кнопки банка [PRE 1]–[GM], группы [A]–[D] и цифровые кнопки [1]–[16].

### 3 Нажмите кнопку [F6] для перехода к редактированию тембра микширования.

### 4 Вызовите отображение экрана Common Edit (редактирование общих параметров) или экрана Element Edit (редактирование элементов) (для обычного тембра)/Key Edit (редактирование клавиш) (для тембра ударных).

Для вызова экрана Common Edit нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Экран Common Edit (редактирование общих параметров) служит для редактирования глобальных параметров, относящихся к тембру целиком и способу его обработки, таким как арпеджио, контроллеры и эффекты.
Для вызова экрана редактирования элементов Element Edit (для обычного тембра) нажмите одну из цифровых кнопок [1]–[8] для выбора элемента, который нужно отредактировать. Для вызова экрана редактирования Drum Key Edit (для тембра ударных) нажмите одну кнопку [1] и клавишу, параметры которой нужно отредактировать. Если нужно отредактировать звуки, составляющие тембр, и основные параметры, определяющие характеристики звука, также как Oscillator (осциллятор), Pitch (высота звука), Filter (фильтр), Amplitude (амплитуда) и EG (генератор огибающих), загрузите экран Element Edit (редактирование элементов) или экран Drum Key Edit (редактирование клавиш ударных).

### 5 Загрузите экран редактирования, содержащий параметры, которые требуется отредактировать, нажимая кнопки [F1]–[F6] и кнопки [SF1]–[SF5].

Оба режима–Common Edit (редактирование общих параметров) и Element Edit (редактирование элементов) (или Drum Key Edit (редактирование клавиш ударных))–состоят из нескольких экранов. Используйте меню вкладок (соответствующее кнопкам [F1]–[F5] и [SF1]–[SF5]) для поиска нужного экрана.

### 6 Переместите курсор на нужный параметр.

### 7 Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и диск данных.

### 8 В случае необходимости отредактируйте тембр микширования, повторно выполнив шаги 4–7.

### 9 Введите название тембра микширования на экране Name (название) (стр. 55) в режиме редактирования общих параметров.

Подробные инструкции по присвоению имени см. на стр. 37.

### 10 Если требуется сохранить отредактированный тембр, нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Store (сохранение) (стр. 192).

Подробные инструкции по сохранению см. на стр. 144.

### 11 Нажмите кнопку [EXIT] или [MIXING] для возврата к воспроизведению в режиме микширования.

# Полезные функции при редактировании тембра микширования

## Включение и выключение элемента

Предусмотрена такая же операция, как при редактировании элемента тембра (стр. 54).

## Назначение соло для редактируемого элемента

Предусмотрена такая же операция как при редактировании элемента тембра (стр. 54).

## Индикатор [E]

Предусмотрена такая же индикация, как при редактировании элемента тембра (стр. 54).

## Функция Compare (сравнение)

Предусмотрена такая же операция, как при редактировании элемента тембра (стр. 54).

## Информация о тембре микширования–[SF6] INFO (информация)

Это окно служит для отображения информации о текущем тембре микширования. Для его отображения нажмите кнопку [SF6] INFO при редактировании тембра микширования. Учтите. что вызвать отображение этого окна с информацией можно только при наличии на вкладке меню [SF6] надписи «INFO». Нажмите любую кнопку на панели для возврата к исходному состоянию.

# Сохранение созданного тембра микширования

**[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]**

**1 При наличии индикатора [E] на экране при редактировании тембра микширования нажмите кнопку [STORE].**

Появляется окно сохранения тембра микширования.

**2 Укажите место назначения для сохранения тембра микширования.**

Выберите номер тембра микширования (MIXV) в качестве места назначения с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO]. Тембр, отредактированный при редактировании тембра микширования, также можно сохранить как пользовательский тембр, указав для банка тембра значение «USR1»–«USR4» или «USER DR».

**3 Нажмите кнопку [ENTER].**

На экране дисплея отображается запрос на подтверждение операции. Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [DEC/NO].

**4 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении сохранения тембра микширования появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается исходный экран.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**При выполнении операции сохранения перезаписываются настройки для памяти места назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на отдельное USB-устройство хранения данных или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть. Подробные инструкции по сохранению см. на стр. 241.**

# Задание для тембра микширования

**[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]**

Задание для тембра микширования предоставляет удобные инструменты для систематизации созданных тембров микширования.

## Процедура выполнения задания для тембра микширования

**1 Нажмите кнопку [JOB] при редактировании тембра микширования для перехода к заданию для тембра микширования.**

**2 Вызовите отображение нужного задания, нажав соответствующую кнопку [F2]–[F4].**

**3 Установите параметры для выполнения задания.**

Переместите курсор на нужный параметр, затем введите его значение.

**4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены задания нажмите кнопку [DEC/NO].

**5 Для выполнения задания нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении выполнения задания появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается исходный экран.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Даже в случае выполнения задания выбор другого тембра или выключение питания без выполнения операции сохранения приведет к стиранию данных тембра. Обязательно сохраните данные тембра во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого тембра или выключением питания.**

**6 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к редактированию тембра микширования.**

## Загрузка неотредактированного звука–[F2] Recall (восстановление)

Если редактировался тембр микширования, который не был сохранен перед переключением на другой тембр микширования, отредактированные данные стираются. В этом случае можно использовать функцию Recall (восстановление) для восстановления тембра микширования с последними внесенными исправлениями.

## Копирование другого элемента тембра микширования в текущий элемент–[F3] Copy (копирование)

Копирование тембра микширования, сохраненного в указанной композиции/образце, в другую композицию/образе.

### ❶ Исходный тембр микширования

Исходный тембр микширования, определяется путем выбора композиции или образца (01–64), а затем указанием номера (01–16, all). На следующей строке отображаются данные: главная категория 1/главная категория 2, название выбранного тембра микширования.

### ❷ Тембр микширования назначения

Определяет тембр микширования назначения. Параметры такие же, как указанные выше.

## Удаление тембра микширования–[F3] Delete (удаление)

Это задание служит для удаления ненужных тембров микширования. Учтите, что для всех композиций и образцов можно сохранить до 256 тембров микширования. Соответственно, память тембров микширования заполнится и сохранение дополнительных тембров станет невозможно, если уже сохранены 16 разных тембров для 16 разных композиций. Если это произойдет, используйте данное задание для удаления ненужных тембров микширования.

### ❶ Удаляемый тембр микширования

Тембр микширования, который требуется удалить.

**Допустимые значения:**

**Композиция/образец:** song, pattern
**Номер композиции/образца:** 01–64
**Номер тембра микширования:** 01–16, all

# Общие параметры для редактирования

**[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]**

Предусмотрены такие же операции, как для обычного тембра при редактировании общих параметров. См. стр. 55. Однако некоторые параметры, имеющие такие же названия, как параметры тембра при редактировании общих параметров, недоступны при редактировании тембра микширования.

# Параметры для редактирования элементов

**[MIXING] → [F6] Vce Edit → выбор одного из элементов [1]–[8]**

Предусмотрены такие же операции, как для обычного тембра при редактировании элементов. См. стр. 69.

# Запись аудиосигналов в композицию/образец (режим сэмплирования)

Дополнительно к применению режима сэмплирования в режимах тембра Voice и исполнения Performance, в режим сэмплирования также можно переходить из режимов композиции Song и образца Pattern. Это позволяет записывать аудиосигнал (например, пение, звук электрогитары или аудиосигнал с внешнего устройства) и использовать их прямо в дорожке композиции/образца как сэмплированные тембры. В данном разделе описаны функции сэмплирования, применяемые при переходе в режим сэмплирования Sampling путем нажатия кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в режиме композиции или режиме образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Кроме того, можно перейти в режим сэмплирования, нажав кнопку [INTEGRATED SAMPLING] в режиме тембра или исполнения. Учтите, что функции сэмплирования будут разными в зависимости от того, из какого режима выполнен переход в режим сэмплирования–из режима тембра/исполнения или режима композиции/образца. Инструкции по использованию функции сэмплирования в режиме тембра/режиме исполнения см. на стр. 119.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Записанные (отредактированные) данные сэмплов теряются при отключении питания. Перед выключением питания обязательно скопируйте данные сэмплов в дополнительный модуль расширения флэш-памяти (стр. 34) либо сохраните данные сэмплов на USB-устройство хранения данных или компьютер, подключенном одной и той же сети с инструментом MOTIF XF (стр. 41).**

**Дополнительный модуль расширения флэш-памяти (продается отдельно)**

Сэмплы, получаемые с помощью функции сэмплирования, можно сохранить как волновые формы, установив дополнительный модуль расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M на MOTIF XF. Сэмплы сохраняются в модуле расширения флэш-памяти даже при отключении питания, и могут быть мгновенно вызваны как волновые формы. Это очень удобно при использовании пользовательского тембра, содержащего волновую форму, для которой назначен сэмпл, созданный с помощью функции сэмплирования.

# Структура режима сэмплирования

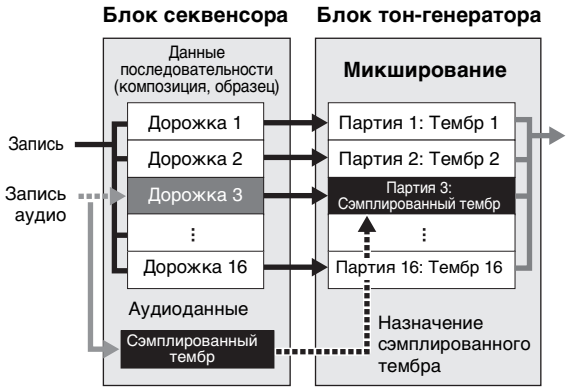
В этом разделе приведены сведения о структуре и организации сэмплов при выполнении записи аудиосигнала в композицию/образец, а также описаны отношения между сэмплами, сэмплированными тембрами и программами микширования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о сэмплах, волновых формах и банках клавиш см. стр. 119.

## Запись аудиосигналов в композицию/образец

Поскольку в композициях и образцах инструмента MOTIF XF поддерживаются только MIDI-данные, аудиосигнал не может быть записан непосредственно на дорожку даже при выполнении операции сэмплирования.

Аудиоданные, записываемые на дорожку при выполнении операции сэмплирования, будут сохранены в композиции/образце как сэмплированный тембр. Сохраненный сэмплированный тембр будет автоматически назначен для партии микширования Mixing Part, соответствующей записанной дорожке. Кроме того, на эту дорожку записываются MIDI-даные для запуска сэмплированного тембра. Во время воспроизведения MID-данные этой дорожки запускают сэмплированный тембр. Вследствие этого, такая результирующая дорожка эффективно работает как аудиодорожка.




Аудиоданные записываются в сэмплированный тембр, который назначается для композиции/образца, а события включения/выключения нот для подключения (запуска) записанного аудиосигнала записываются на дорожку 3.

MIDI-данные
Аудиоданные
MIDI-данные для подключения сэмплированного тембра

# О функции Slice (нарезка)

Функция Slice (нарезка) представляет собой важную операцию сэмплирования в режимах композиции/образца, позволяющую пользователю легко разделить аудиозапись на более мелкие части, которые затем можно запускать и которыми можно управлять, используя множество полезных в музыкальном отношении способов.

Функция Slice фактически выполняет на сэмпле две операции одновременно.

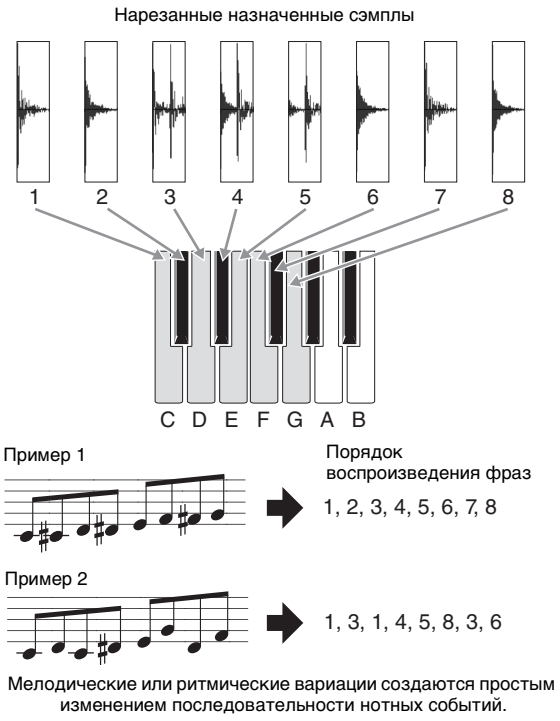
Сначала функция Slice создает сэмплированный тембр, разделяя исходный сэмпл на более мелкие сэмплы по определенным значениям нот (например, восьмые или шестнадцатые ноты) в зависимости от ритма, затем назначает эти сэмплы для банков клавиш. Созданный сэмплированный тембр автоматически назначается для партии микширования, соответствующей записанной дорожке.

Затем функция Slice создает последовательность данных, содержащую нотные события, для которых по порядку назначаются нарезанные сэмплы. Нотные события в созданной последовательности данных располагаются в хроматическом порядке в соответствии с назначением банка клавиш, причем время звучания для каждого нотного события соответствует ритму исходного сэмпла (например, восьмым или шестнадцатым).

Конечный результат состоит в том, что можно услышать одинаковый звук при прослушивании исходного сэмпла и нарезанного сэмпла. Если бы это был единственный результат, функция Slice не нашла бы широкого применения. Однако после такой «нарезки» сэмпла, этот сэмпл может изменяться и воспроизводиться многими удобными и креативными способами.

Во-первых, пользователь может изменить темп такого сэмпла в реальном времени. Инструмент MOTIF XF имеет задание Time Stretch Job для изменения темпа сэмпла, но это задание не может использоваться в реальном времени при исполнении на клавиатуре, поскольку занимает некоторое время для преобразования данных сэмпла. С дугой стороны, используя нарезанные сэмплы, можно изменить скорость воспроизведения сэмпла, изменив значение темпа для композиции/образца в реальном времени.
Вторым преимуществом является возможность быстрого и простого создания вариаций исходного сэмпла путем изменения воспроизведения нарезанных сэмплов.

Например, можно изменить показатели силы нажатия и точки синхронизации нотных событий, для которых назначаются нарезанные сэмплы. Это позволяет создать акценты в воспроизведении или изменить ритм сэмпла, например, придав ему ритмический рисунок свинга. Более того, пользователь может изменить фактический порядок срезов сэмпла (как нотных событий), что позволяет исключительно просто создать новые необычные звуковые вариации.




Мелодические или ритмические вариации создаются простым изменением последовательности нотных событий.

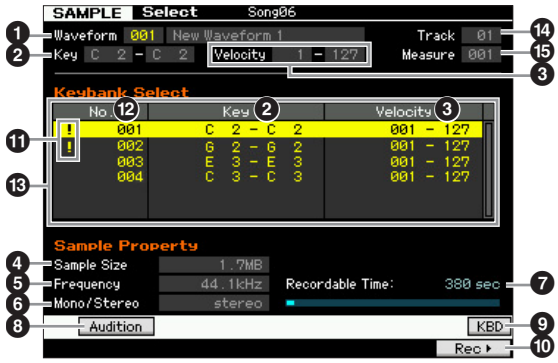
# Главный экран сэмплирования

Главный экран сэмплирования отображается при переходе в режим сэмплирования из текущего режима. При нажатии кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в режиме композиции или образца происходит переход в режим сэмплирования, предназначенный для создания сэмплированных тембров, назначаемых для дорожек композиции/образца. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к исходному режиму композиции или образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот раздел описывает режим сэмплирования, вызываемый из режима композиции/образца. Инструкции по использованию функции сэмплирования в режиме тембра/режиме исполнения см. на стр. 120.

## Выбор волновой формы и банка клавиш–[INTEGRATED SAMPLING]

Главный экран сэмплирования позволяет выбрать волновую форму и ее банк клавиш, а затем прослушать звук сэмпла, назначенного для выбранного банка клавиш.




Параметры ❶–⓭ и кнопки [SF1], [SF6] и [F6] такие же, как при переходе в режим сэмплирования из режима тембра/исполнения. См. стр. 120.

**⓮ Track (дорожка)** (только индикация)
Номер дорожки выбранной в настоящий момент композиции/образца.

**⓯ Measure (такт)** (только индикация)
Номер такта выбранной в настоящий момент композиции/образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Обратите внимание, что можно назначить пользовательские тембры, созданные в режиме сэмплирования при переходе в него из режима тембра/исполнения, для партий микширования композиции/образца. Также можно назначить волновые формы, созданные в режиме сэмплирования при переходе в него из режима композиции/образца, для элементов тембра в режиме редактирования тембра.

# Запись сэмплирования

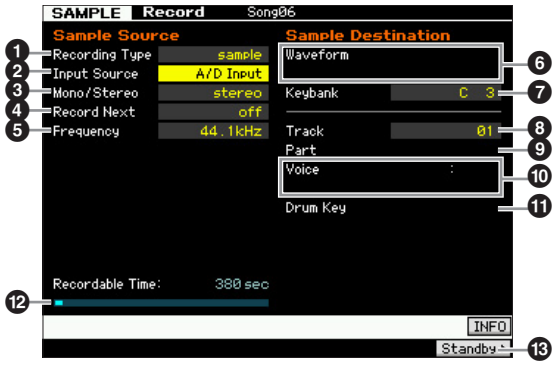
**[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec**

Функция записи сэмплирования позволяет записать звуки, например, вокал через подключенный микрофон, сигнал от электрической гитары или аудиосигнал от внешнего проигрывателя компакт-дисков или MP3-проигрывателя, и сохранить аудиосигнал как сэмплированный тембр, используемый в дорожках композиции/образца. Инструкции по использованию функции сэмплирования в режиме композиции/образца см. в руководстве пользователя.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот раздел описывает режим сэмплирования, вызываемый из режима композиции/образца. Инструкции по использованию функции сэмплирования в режиме тембра/режиме исполнения см. на стр. 121.

## Настройка сэмплирования–[F6] Rec (запись)

На этом экране можно настроить разные параметры для сэмплирования. Для отображения этого экрана нажмите копку [F6] на главном экране сэмплирования. Нажмите [EXIT] для возврата на главный экран сэмплирования.
После выполнения настроек на этом экране нажмите кнопку [F6] Standby для отображения экрана Record Standby (готовность к записи) (стр. 205).



### ❶ Recording Type (тип записи)

Определяет метод записи. Процедура сэмплирования и созданные данные сэмпла различаются в зависимости от выбранного здесь метода.

**Допустимые значения:** slice+seq, sample, sample+note

slice+seq
Записываемый сэмпл автоматически разделяется на «срезы», сохраняемые как сэмплированный тембр, затем эти срезы назначаются для последовательных нот на клавиатуре. Затем эти ноты автоматически упорядочиваются в последовательности MIDI-данных (для указанной дорожки) для воспроизведения. Например, если для однотактного образца ударных указано сэмплирование с размером ноты равным восьмой, записанный такт будет нарезан (приблизительно) на восемь сэмплов, которые назначаются для восьми следующих друг за другом нот на клавиатуре.

sample
Записанный аудиосигнал сохраняется как сэмплированный тембр. При этой настройке не генерируется последовательность MIDI-данных, в результате записанный сэмпл не воспроизводится даже при воспроизведении композиции/образца.

sample+note
В дополнение к данным сэмпла создаются и записываются на указанную дорожку (❽) соответствующие нотные данные для воспроизведения сэмпла.

### ❷ Input Source (источник входного сигнала)

Определяет входной разъем, через который будет поступать сигнал для сэмплирования. См. описание параметра с таким же названием на стр. 122.

### ❸ Stereo/Mono (стереофонический/монофонический)

Определяет, записываются ли новые сэмплы как монофонические или стереофонические. См. описание параметра таким же названием на стр. 122.

### ❹ Record Next (следующая запись)

Этот параметр доступен при установке для параметра Recording Type (тип записи) на экране Setup (настройка) значения «sample». См. описание параметра с таким же названием на стр. 122.

### ❺ Frequency (частота)

Указывает частоту сэмплирования. См. описание параметра с таким же названием на стр. 123.

### ❻ Waveform (волновая форма)

Определяет номер волновой формы как места назначения.

**Допустимые значения:** 001–128

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Эта операция перезаписывает данные, уже существующие в волновой форме места назначения с указанным номером. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

### ❼ Keybank (банк клавиш)

Указывает номер ноты для банка клавиш как место назначения. Заданное здесь значение можно изменить при редактировании сэмплирования (стр. 210). Учтите, что этот параметр невозможно задать, когда для параметра Recording Type установлено значение «slice+seq».

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра Recording Type (тип записи) значения «slice+seq» нарезанные сэмплы будут назначены для но в хроматическом порядке, начиная с ноты C1 (MOTIF XF6), E0 (MOTIF XF7) и A -1 (MOTIF XF8) соответственно.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ❽ Track (дорожка)

Определяет номер дорожки, для которой назначается записанный сэмпл. По окончании записи созданный сэмплированный тембр назначается для партии микширования, соответствующей указанной здесь дорожке. При установке для параметра Recording Type (тип записи) значения «slice+seq» или «sample+note» в указанной здесь дорожке создаются нотные данные для воспроизведения сэмплированного тембра.

**Допустимые значения:** 01–16

### ❾ Part (партия)

Этот параметр недоступен при переходе в режим сэмплирования из режима композиции/образца.

### ❿ Voice (тембр)

Этот параметр недоступен при переходе в режим сэмплирования из режима композиции/образца.

### ⓫ Drum Key (клавиша ударных)

Этот параметр недоступен при переходе в режим сэмплирования из режима композиции/образца.

### ⓬ Recordable Time (возможное время записи)

(только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Используемый в настоящий момент объем памяти указывается на экране голубой линией.

### ⓭ [F6] Standby (готовность к записи)

При нажатии этой кнопки отображается экран Sampling Standby (готовность к записи сэмплирования).
Этот экран используется для выполнения сэмплирования.
Подробные сведения см. на стр. 205.

# Готовность к записи и запуск сэмплирования–[F6] Standby (готовность к записи)

Этот экран используется для запуска сэмплирования. Для отображения этого экрана нажмите кнопку [F6] на экране Setup (настройки). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран настройки.

После установки необходимых параметров нажмите кнопку [F5] Start (запуск) для запуска процедуры сэмплирования. Учтите, что фактический момент начала сэмплирования различается в зависимости от настройки параметра Trigger Mode (режим триггера).

## При установке для параметра Trigger Mode (⓾) значения «level»:

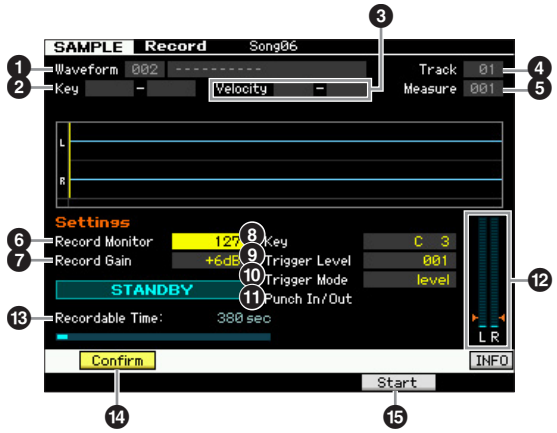
Даже при нажатии кнопки [F5] Start на экране появляется индикация WAITING (ожидание), и фактическое сэмплирование не начинается. Когда поступает аудиосигнал, превышающий указанный уровень триггера (❾), индикация изменяется с WAITING на RECORDING (запись), и сэмплирование начинается.

## При установке для параметра Trigger Mode (⓾) значения «meas»:

Даже при нажатии кнопки [F5] Start на экране появляется индикация «WAITING» (ожидание), и фактическое сэмплирование не начинается. Задайте Measure (такт) (❺), с которого начинается воспроизведение композиции/образца, введите номер такта, превышающий значение, установленное для параметра Measure (❺), для параметра Punch In/Out (⓫), затем нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для запуска воспроизведения. После запуска воспроизведения фактическое сэмплирование начинается на такте, указанном значением параметра Punch In, и заканчивается на такте, указанном значением параметра Punch Out.

## При установке для параметра Trigger Mode (⓾) значения «manual»:

Фактическое сэмплирование (запись) начинается при нажатии кнопки [F5] Start.




### ❶ Waveform (волновая форма) (только индикация)

Номер и название выбранной волновой формы.

### ❷ Key Range (диапазон клавиш) (только индикация)

Диапазон клавиш выбранного в настоящий момент банка клавиш.

### ❸ Velocity (диапазон показателей силы нажатия) (только индикация)

Диапазон показателей силы нажатия выбранного в настоящий момент банка клавиш.

### ❹ Track (дорожка) (только индикация)

Определяет номер дорожки, которой назначается записанный сэмпл.

### ❺ Measure (такт)

Номер такта выбранной в настоящий момент композиции/образца. Можно изменить номер такта, используя кнопки [◀◀]/[▶▶] (назад/вперед).

**Допустимые значения:**

При переходе в режим сэмплирования из режима композиции: 001–999
При переходе в режим сэмплирования из режима образца: 001–256

### ❻ Record Monitor (мониторинг записи)

Определяет выходной уровень сигнала мониторинга для входного сигнала. Этот сигнал мониторинга выводится через гнездо PHONES или гнезда OUTPUT R и L/MONO.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❼ Record Gain (усиление записи)

Этот параметр доступен только в том случае, когда для параметра Input Source (источник входного сигнала) (стр. 204) установлено значение «resample». Определяет усиление при повторном сэмплировании. Чем выше значение параметра, тем громче звук при повторном сэмплировании. Перед выполнением операции сэмплирования (записи) можно установить соответствующее усиление, проверив громкость на индикаторе громкости (⓬) при игре на клавиатуре.

**Допустимые значения:** -12 дБ, -6 дБ, +0 дБ, +6 дБ, +12 дБ

### ❽ Key (клавиша)

Указывает банк клавиш (стр. 204), заданный на экране Sampling Record Setup (настройка записи сэмплирования). Банк клавиш можно изменить и на этом экране, и на экране Sampling Edit (редактирования сэмплирования) (стр. 210) по окончании записи.

**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажав нужную клавишу на клавиатуре. Подробные сведения см. на стр. 37.

### ❾ Trigger Level (уровень триггера)

При установке для параметра Trigger Mode (⓾) значения «level», необходимо также установить уровень триггера. Сэмплирование (запись) запускается при получении входного сигнала, превышающего указанный уровень триггера. Установленный здесь уровень указывается красным треугольником на индикаторе уровня. Для получения наилучшего результата установите значение этого параметра как можно ниже, но не настолько, чтобы записывался нежелательный шум.

**Допустимые значения:** 000–127

### ⓾ Trigger Mode (режим триггера)

Определяет способ, с помощью которого запускается сэмплирование.

**Допустимые значения:** level, meas, manual

**level**

Сэмплирование запускается при получении входного сигнала, превышающего указанный уровень триггера (❾).

**meas (такт)**

Этот режим должен устанавливаться совместно с тактом Punch In/Out (⓫). После нажатия кнопки [F6] Start (запуск) фактическое сэмплирование начинается на такте, указанном значением параметра Punch In, и заканчивается на такте, указанном значением параметра Punch Out. Сэмплирование также останавливается при остановке композиции/образца, когда нажимается кнопка [■] (остановка). Этот способ позволяет записывать аудиосигнал при мониторинге (прослушивании) звука других дорожек.

manual
Сэмплирование запускается при нажатии кнопки [F6] REC. Этот режим позволяет запустить сэмплирование в нужный момент времени независимо от уровня входного аудиосигнала.

### ⓫ Punch In/Out (позиция начала/окончания перезаписи)

Этот параметр доступен только при установке для Trigger Mode (⓾) значения «meas». Значение параметра Punch In определяет номер такта, на котором автоматически начинается сэмплирование. Значение параметра Punch Out определяет номер такта, на котором автоматически останавливается сэмплирование.

**Допустимые значения:** 001–999 (режим композиции), 001–256 (режим образца)

### ⓬ Индикатор уровня

### ⓭ Recordable Time (возможное время записи)

(только индикация)

См. описание параметра с таким же названием на стр. 123.

### ⓮ [SF1] Confirm (подтверждение)

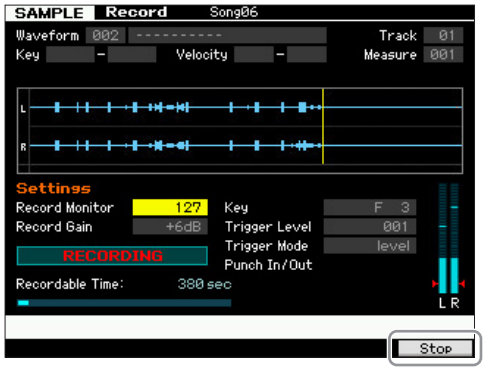
Доступна только при установке для параметра Recording Type (тип записи) на экране настройки (стр. 204) значения «sample» или «sample+note».

### ⓯ [F5] Start (запуск)

Нажмите эту кнопку для запуска сэмплирования.

## Экран RECORDING (запись) сэмплирования

Во время сэмплирования на экране отображается графическое представление записываемых аудиосигналов.




### [F6] Stop (остановка)

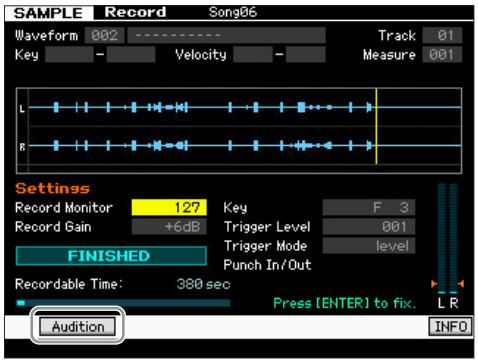
Нажмите эту кнопку для остановки сэмплирования (записи). В любом из приведенных ниже случаев по завершении сэмплирования появляется экран «FINISHED» (операция завершена).

- Для параметра Recording Type (стр. 204) установлено значение «sample» или «sample+note» и включена кнопка [SF1] Confirm
- Для параметра Recording Type (стр. 204) установлено значение «slice+seq»

На экране FINISHED можно прослушать только что записанный сэмпл, нажав кнопку [SF1]. Подробнее см. ниже.

## Экран FINISHED (операция завершена) сэмплирования

При включении [F2] Confirm (подтверждение) перед запуском сэмплирования по завершении сэмплирования появляется приведенный ниже экран FINISHED (операция завершена). На этом экране можно прослушать и подтвердить сэмпл, нажав кнопку [SF1] Audition (прослушивание). Если качество звука удовлетворительное, нажмите кнопку [ENTER] для сохранения результата сэмплирования в виде данных сэмпла.
При неудовлетворительном результате сэмплирования нажмите кнопку [EXIT], затем повторите попытку.
В случае выключения [F2] Confirm (подтверждение) перед запуском сэмплирования, операция сэмплирования автоматически фиксирует данные сэмпла, и снова отображается экран настройки (стр. 203).




### [SF1] Audition (прослушивание)

Можно прослушать записанный сэмпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет точно услышать, как воспроизводится сэмпл.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В случае установки для параметра Recording Type (стр. 204) значения «sample» или «sample+note» и выключении [SF1] Confirm (подтверждение), после остановки записи автоматически фиксируются данные только что записанного сэмпла и снова отображается экран настройки (стр. 203). Учтите, что снова отображается экран STANDBY (готовность к записи) по завершении операции сэмплирования, если на экране Setup (настройка) был включен параметр Record Next (следующая запись) перед операцией сэмплирования.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В случае установки для параметра Recording Type (стр. 204) значения «slice+seq», после остановки записи отображается экран Record Trim (обрезка записи) (стр. 207).

# Обрезка сэмпла–экран Record Trim (обрезка записи)

В случае установки для параметра Recording Type (стр. 204) значения «slice+seq», после остановки записи (и последующей фиксации сэмплированных данных при включенной кнопке Confirm (подтверждение)) отображается этот экран. На этом экране можно удалить нежелательные порции сэмпл, расположенные перед точкой начала и после точки окончания). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться на экран настройки. На экране Record Trim можно выполнить следующую процедуру.

### 1 Установите точку начала в позицию, в которой начинается фактический звук записанного сэмпла.

Можно использовать кнопку [SF1] Audition для прослушивания сэмпла и кнопку [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In (уменьшение/увеличение масштаба) для просмотра волновых данных сэмпла.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Нажав кнопку [SF6] NUM, можно использовать кнопки [SF1]–[SF5] и [F1]–[F6] как цифровые кнопки. Нажатие кнопки [EXIT] возвращает эти кнопки в первоначальное состояние. Подробнее см. на стр. 36.

### 2 Задайте темп (❾), размер (❿) и такт (⓫) для воспроизведения сэмпла.

Точка окончания (❽) автоматически меняется так, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям этих параметров.

### 3 В случае необходимости задайте точку цикла (❼).

В случае индикации «LP=ST» в меню для кнопки [SF2], точка начала и точка цикла имеют одинаковую позицию, это означает, что они обе изменяются одновременно даже при изменении одной из них. При нажатии кнопки [SF2] в этих условиях индикация меню меняется с «LP=ST» на «LP≠ST». При индикации «LP≠ST» в меню точка начала и точка окончания могут изменяться независимо. При нажатии кнопки [SF2] в этом состоянии значение позиции точки начала копируется в значение позиции точки цикла. В результате для обоих параметров используется одинаковое значение позиции. Индикация меню для кнопки [SF2] также изменяется с «LP≠ST» на «LP=ST».

### 4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)

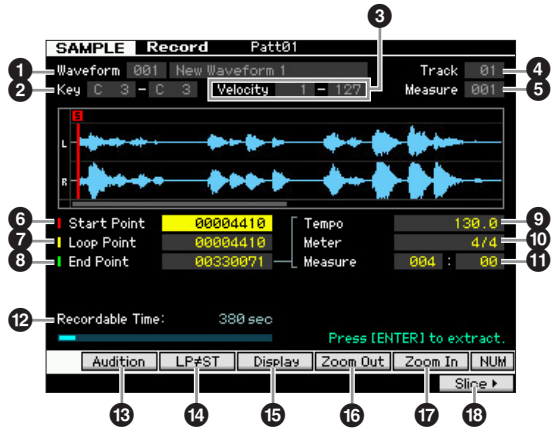
Если хотите отменить операцию, нажмите кнопку [DEC/NO].

### 5 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения извлечения для удаления нежелательных порций сэмпла.

### 6 Нажмите кнопку [F6] Slice (срез) для отображения экрана Slice.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Удаленные с помощью операции Extract данные восстановлению не подлежат. В случае непреднамеренного удаления нужной порции сэмпла, нажмите кнопку [EXIT] для возврата на экран настройки, затем снова выполните операцию сэмплирования.**




Параметры ❶–❺ такие же, как на экране Standby (готовность к записи) (стр. 205).

### ❻ Start Point (точка начала)

Точка начала воспроизведения сэмпла. Часть сэмпла левее этой точки не воспроизводится.

**Допустимые значения:** 0000000–точка окончания

### ❼ Loop Point (точка цикла)

Определяет точку цикла, с которой начинается циклическое воспроизведение. Когда для режима воспроизведения установлено значение «loop», сэмпл воспроизводится между этой точкой цикла и точкой окончания (❻).

**Допустимые значения:** 0000000–точка окончания

### ❽ End Point (точка окончания)

Точка окончания воспроизведения сэмпла. Часть сэмпла правее этой точки не воспроизводится. Точка окончания будет автоматически определена так, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям темпа (❾), размера (❿) и такта (⓫).

**Допустимые значения:** 0000000–(зависит от длины сэмпла)

### ❾ Tempo (темп)

Темп воспроизведения сэмпла. Настройка темпа изменяет точку окончания (❽) таким образом, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям размера и такта.

**Допустимые значения:** 5,0–300,0

### ❿ Meter (размер)

Определяет тактовый размер воспроизведения сэмпла. Настройка такта изменяет точку окончания (❽) таким образом, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям темпа и акта.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

### ⓫ Measure (такт)

Число тактов для воспроизведения сэмпла. Настройка такта изменяет точку окончания (❽) таким образом, чтобы промежуток между точкой начала и точкой окончания соответствовал значениям темпа и размера.

**Допустимые значения:**
Measure (такт): 000–032
Beat (доля): 00–15 (различается в зависимости от значения размера.)

### ⓬ Recordable Time (возможное время записи)

(только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Используемый в настоящий момент объем памяти указывается на экране голубой линией.

### ⓭ [SF1] Audition (прослушивание)

Можно прослушать выбранный сэмпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет точно услышать, как воспроизводится сэмпл.

### ⓮ [SF2] LP=ST

В случае индикации «LP=ST» в меню для кнопки [SF2], точка начала и точка цикла имеют одинаковую позицию, это означает, что они обе изменяются одновременно даже при изменении одной из них. При нажатии кнопки [SF2] в этих условиях индикация меню меняется с «LP=ST» на «LP≠ST». При индикации «LP≠ST» в меню точка начала и точка окончания могут изменяться независимо. При нажатии кнопки [SF2] в этом состоянии значение позиции точки начала копируется в значение позиции точки цикла. В результате для обоих параметров используется одинаковое значение позиции. Индикация меню также изменяется с «LP≠ST» на «LP=ST».

### ⓯ [SF3] Display (экран)

При нажатии кнопки [SF3] регулируется уровень увеличения, чтобы на экране полностью отображались волновые данные, включая точку начала и точку окончания.

### ⓰ [SF4] Zoom Out (уменьшение масштаба)
### ⓱ [SF5] Zoom In (увеличение масштаба)

Нажимайте эти кнопки для увеличения/уменьшения масштаба графического представления волновых данных сэмпла на экране.

### ⓲ [F6] Slice (срез)

При нажатии этой кнопки отображается экран Record Slice (нарезка записи).

## Нарезка сэмпла–Record Slice (нарезка записи)

В случае установки для параметра Recording Type (стр. 204) значения «slice+seq», можно вызвать отображение этого экрана, нажав кнопку [F6] Slice на экране Record Slice. На этом экране можно разделить записанный сэмпл на несколько срезов в соответствии с ритмом исходного сэмпла. При выполнении операции Slice (нарезка) записанный сэмпл сначала разделяется на «срезы», которые будут сохранены как сэмплированный тембр, затем эти срезы назначаются для последовательных нот на клавиатуре. Затем эти ноты автоматически упорядочиваются в последовательности MIDI-данных (для указанной дорожки) для воспроизведения.

На экране Record Slice (нарезка записи) можно выполнить следующую процедуру.

**1 Выберите Slice Type (тип нарезки) (❻).**

**2 Задайте количество тактов (❼) для воспроизведения сэмпла.**

**3 Задайте размер (❽), подразделение (❾) и чувствительность (❿).**

**4 Нажмите кнопку [SF4] Apply (применить) для выполнения функции Slice (нарезка).**

На вкладке меню надпись «Apply» сменяется надписью «Cancel». К этому моменту сэмпл изменен временно и не зафиксирован в виде данных.

**5 Подтвердите результат операции Slice.**

Нажмите кнопку [SF1] Audition для прослушивания измененного сэмпла. Если качество результата удовлетворительно, перейдите к шагу 6. В случае неудовлетворительного качества результата и необходимости повторить попытку, нажмите кнопку [SF4] Cancel (отмена) для прерывания операции и возврата к исходному состоянию сэмпла. На вкладке меню надпись «Cancel» сменяется надписью «Apply». В этом случае повторите попытку выполнения операции с шага 1.

**6 Нажмите кнопку [ENTER] для фиксации результата операции Slice (нарезка) в виде данных сэмпла.**

На инструменте снова отображается экран настройки.

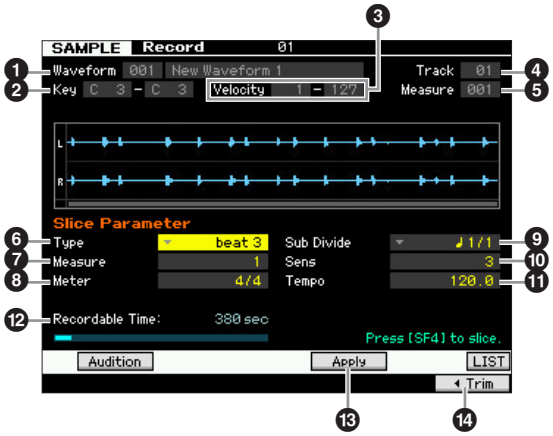
**7 Несколько раз нажмите кнопку [EXIT] для возврата в режим композиции или образца.**

Прослушайте записанную дорожку, содержащую нарезанный сэмпл.

**8 Перед выключением питания сохраните данные композиции или образца во внутренней памяти.**

**9 Сохраните волновую форму.**

В случае установки дополнительного модуля расширения флэш-памяти на инструменте MOTIF XF используйте задание копирования (стр. 130) для сохранения волновой формы. В противном случае сохраните волновую форму на USB-устройстве хранения данных или компьютере, подключенном к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF (стр. 41).




Параметры ❶–❺ такие же, как на экране Standby (готовность к записи) (стр. 205).

## ❻ Type (тип)

Выберите тип, который наилучшим образом подходит к исходной фразе. Этот тип указывает способ нарезки сэмпла и, в некоторой степени, определяет результирующее качество звука.

**Допустимые значения:** beat1–3, phrase1–4, quick

beat1–3
Этот тип нарезки подходит для фраз ударных, таких как барабаны или бас с быстрой атакой и коротким затуханием. Обеспечиваются три варианта.

phrase1–4
Идеально подходит для фраз, содержащих звук тарелок или других инструментов с длинным затуханием. Обеспечиваются четыре варианта.

quick
Независимо от содержимого фразы сэмпл разделяется на срезы по указанной ноте. Число срезов в такте подсчитывается путем умножения верхнего числа тактового размера, определяемого параметром Meter (размер), на нижнее число, определяемое параметром Sub Divide (подразделение).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Полезные советы относительно настройки параметра Slice Type (тип нарезки) для работы с разными сэмплами см. в разделе «Советы по использованию типов нарезки» ниже.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

## ❼ Measure (такт)

Число тактов для воспроизведения сэмпла. При выполнении операции Slice (нарезка) создается последовательность данных, соответствующая указанному числу тактов. Последовательность данных создается от начала текущего такта, на котором запускается сэмплирование.

**Допустимые значения:** 1–8

## ❽ Meter (размер)

Указывает тактовый размер сэмпла. Указанное здесь значение является базовой единицей нарезки.

**Допустимые значения:** 1/16–16/16, 1/8–16/8, 1/4–8/4

## ❾ Sub Divide (подразделение)

Параметр Meter (размер) задает базовую единицу нарезки, а параметр Sub Divide (подразделение) указывает более точное разрешение для фраз, содержащих области с более короткими нотами. Например, для однотактной фразы, содержащей четверти и восьмые, следует задать размер 4/4 и подразделение 1/2. Этот параметр не оказывает воздействия, если для параметра Slice Type (тип нарезки) установлено значение «beat 1–2».

**Допустимые значения:**

**При установке для параметра Meter значения 1-8/4:** четверть (1/1), восьмая (1/2), триоль из четвертей (1/3), шестнадцатая (1/4), триоль из восьмых (1/6), тридцать вторая 1/8), триоль из шестнадцатых (1/12)

**При установке для параметра Meter значения 1–16/8:** восьмая (1/1), шестнадцатая (1/2), триоль из восьмых (1/3), тридцать вторая (1/4), триоль из шестнадцатых (1/6)

**При установке для параметра Meter значения 1–16/16:** шестнадцатая (1/1), тридцать вторая (1/2), триоль из шестнадцатых (1/3)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Максимальное разрешение нарезки для стереофонических сэмплов–64 среза, для монофонических сэмплов–128 срезов.

## ❿ Sens (чувствительность)

Добавочная настройка подразделений, указанных параметром Sub Divide. Более высокие значения приводят в повышению разрешения, позволяя обнаружить и нарезать даже более мелкие ноты и короткие звуки. Используйте функцию Audition (прослушивание) (нажмите кнопку [SF1]) для прослушивания результатов, и если результаты будут неудовлетворительными, измените значение этого параметра и повторите попытку. Этот параметр не оказывает воздействия, если выбран тип нарезки «quick».

**Допустимые значения:** 1–5

## ⓫ Tempo (темп)

Темп, в котором нарезанные сэмплы воспроизводятся при нажатии кнопки [SF1] Audition (прослушивание). Заданное здесь значение применяется для темпа воспроизведения композиции/образца.

**Допустимые значения:** 005–300

## ⓬ Recordable Time (возможное время записи)

(только индикация)

Указывает максимально возможное время сэмплирования в соответствии с доступной памятью. Указанное время подсчитывается в предположении записи монофонического сигнала с частотой сэмплирования 44,1 кГц. Используемый в настоящий момент объем памяти указывается на экране голубой линией.

## ⓭ [SF4] Apply (применение)

Когда эта вкладка меню имеет надпись «Apply», уже завершилось сэмплирование (запись), а операция нарезки еще не выполнялась. При нажатии этой кнопки в таких условиях выполняется операция нарезки и надпись на вкладке меню меняется с «Apply» (применение) на «Cancel» (отмена).
Когда эта вкладка меню имеет надпись «Cancel» (отмена), уже завершилось выполнение обеих операций–сэмплирования (записи) и нарезки. При нажатии этой кнопки в таких условиях возвращается состояние данных перед нарезкой и на вкладке меню появляется надпись «Apply» (применение).

## ⓮ [F6] Trim (обрезка)

При нажатии этой кнопки отображается экран Record Trim (обрезка записи) (стр. 207), позволяющий удалить нежелательные порции сэмпла.

## Советы по использованию типов нарезки

### Нарезка фраз ударных инструментов с коротким затуханием

Сначала попытайтесь использовать нарезку «beat1». Если в результате наблюдаются слабая атака или кажется, что порции концевого затухания фразы перекрываются, повторите попытку, используя «beat2». Попытайтесь отрегулировать чувствительность огибающей в целях более тонкого управления.
Если после применения «beat1» порции атаки перекрываются или в целом ухудшается ритмический рисунок, повторите попытку, используя «beat3». Выполните окончательную регулировку параметра чувствительности огибающей.

### Нарезка фраз с длинным затуханием

Сначала попытайтесь использовать нарезку «phrase1». Если в результате наблюдается слабая атака или кажется, что порции концевого затухания фразы перекрываются, повторите попытку, используя «phrase2». Выполните окончательную регулировку параметра чувствительности огибающей.
Если при использовании «phrase1» точки между срезами имеют резкий звук, и общий рисунок неровный, повторите попытку, используя «phrase3» или «phrase4» и задайте значение параметра Sub Divide (подразделение) для более мелкого разрешения. Выполните окончательную регулировку параметра чувствительности огибающей. Значение «phrase3» обычно лучше всего подходит к струнным инструментом с длительным звучанием или медным духовым без вибрато–другими словами, когда высота звука остается неизменной. Этот тип нарезки может производить похожие на эхо эффекты при применении к фразам с коротким затуханием.
Если при использовании «phrase1» точки между срезами имеют резкий звук, и общий рисунок неровный, повторите попытку, используя «phrase4» и задайте значение параметра Sub Divide (подразделение) с целью более точного разрешения. Выполните окончательную регулировку параметра чувствительности огибающей. Значение «phrase4» обычно лучше всего подходит к струнным инструментом с длительным звучанием или медным духовым с вибрато, а также к вокальным фразам.

## Волновая память, необходимая для операций нарезки

Отдельные срезы волновых данных, создаваемые при выполнении операции нарезки Slice, требуют приблизительно 1,5 раза больше памяти по сравнению с исходными данными, поскольку автоматически добавляется концевая секция и автоматически создаются секции постепенного усиления и затухания в начале и в конце волновых данных. Это помогает поддерживать максимальное качество звука при повышении темпа и обеспечивает более плавные соединения между срезами (концевая секция не создается при выборе типа нарезки «quick»).
Рабочая область памяти требуется для вычислений, необходимых для выполнения любой операции нарезки, а также для хранения создаваемых волновых форм. Ниже приведены приблизительные данные об объеме памяти (в килобайтах), требуемом для каждого типа нарезки при частоте сэмплирования 44,1 кГц.

| | |
|---|---|
| beat 1 | Исходный размер волновых данных X N + (0,3 X число срезов) |
| beat 2 | Исходный размер волновых данных X N + (0,2 X число срезов) |
| beat 3 | Исходный размер волновых данных X N + (0,3 X число срезов) |
| phrase 1 | Исходный размер волновых данных X N + (5,8 X число срезов) |
| phrase 2 | Исходный размер волновых данных X N + (1,4 X число срезов) |
| phrase 3 | Исходный размер волновых данных X N + (0,4 X число срезов) |
| phrase 4 | Исходный размер волновых данных X N + (1,4 X число срезов) |
| quick | Исходный размер волновых данных X N + (0,7 X число срезов) |

Для монофонических сэмплов N = 5,5, для стереофонических сэмплов N = 8. Кроме того, для стереофонических сэмплов число срезов удваивается.

# Редактирование сэмплирования

**[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]**

При редактировании сэмплирования предоставляются удобные, детальные элементы управления для редактирования записанного сэмпла и изменения параметров сэмпла. Для отображения экрана редактирования сэмплирования нажмите кнопку [EDIT] на главном экране сэмплирования. Нажмите [EXIT] для возврата на главный экран сэмплирования.

Предусмотрены такие же операции, как при переходе в режим сэмплирования из режима тембра Voice/ режима исполнения Performance. Информацию о режиме редактирования сэмплирования см. на стр. 126.

# Sampling Job (задание для сэмплирования)

**[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]**

Задание для сэмплирования позволяет обрабатывать и изменять записанные сэмплы. Предусмотрено 19 заданий для сэмплирования.

Предусмотрены такие же операции, как при переходе в режим сэмплирования Sampling из режима тембра Voice/ режима исполнения Performance. Информацию о заданиях сэмплирования см. на стр. 129.

# Применение основных настроек клавиатуры (режим Master)

Этот синтезатор обладает богатым разнообразием возможностей, функций и операций, и пользователю может быть сложно найти и вызвать конкретную функцию, в которой он нуждается. В этом случае пригодится функция Master. Эту функцию можно применять для сохранения в памяти часто используемых операций в любом режиме и последующего мгновенного вызова этих данных одним нажатием кнопки в любой момент, когда они понадобятся. Инструмент MOTIF XF располагает памятью для сохранения всего 128 пользовательских основных настроек.
Нажмите кнопку [MASTER] для перехода к воспроизведению в режиме Master (основных настроек).

# Воспроизведение в режиме основных настроек

Для перехода к воспроизведению с основными настройками и вызова экрана Master Play нажмите кнопку [MASTER] при работе в текущем режиме.

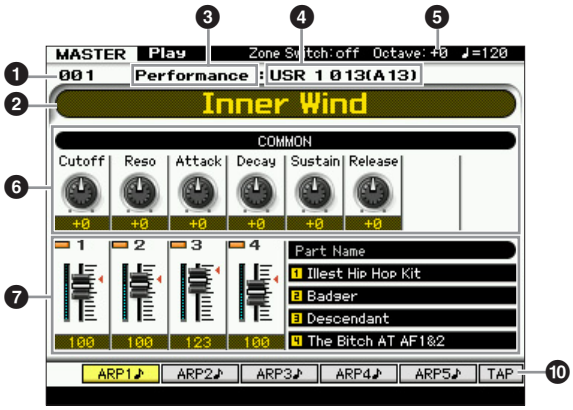
## Выбор программы основных настроек

Инструментом MOTIF XF используются 128 специально запрограммированных основных настроек, хранящихся во внутренней пользовательской памяти (флэш-ROM). Банк состоит из восьми групп (A–H), в каждой из которых содержится 16 программ основных настроек. Для загрузки соответствующей программы выберите соответствующую группу и номер.

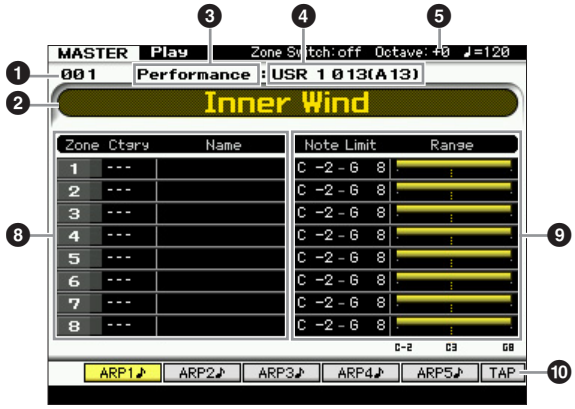
## Игра на клавиатуре при воспроизведении с основными настройками–[MASTER]

В режиме воспроизведения с основными настройками можно выбрать программу основных настроек и играть на клавиатуре в соответствии с параметрами выбранной программы. Изменение номера программы основных настроек позволяет загрузить один из режимов и различных настроек, например настройки тон-генератора (многотембровый или однотембровый) и MIDI-настройки.

### Тип 1 экрана Master Play (воспроизведение с основными настройками)




### Тип 2 экрана Master Play (воспроизведение с основными настройками)




### ❶ Номер основных настроек (группа/номер)

Указывает выбранный номер программы основных настроек

**ПРИМЕЧАНИЕ** Номера основных настроек 001–128 преобразуются в формат (указанный в скобках), соответствующий банкам A–H и номерам 1–16 (для каждого банка). Этот формат соответствует кнопкам групп [A]–[H] и цифровым кнопкам [1]–[16]. Номера основных настроек и соответствующие группы/номера перечислены ниже.

| Группа/Номер | Номер программы |
|---|---|
| A01–16 | 001–016 |
| B01–16 | 017–032 |
| C01–16 | 033–048 |
| D01–16 | 049–064 |
| E01–16 | 065–080 |
| F01–16 | 081–096 |
| G01–16 | 097–112 |
| H01–16 | 113–128 |

### ❷ Название основных настроек (только индикация)

Указывает название текущей программы основных настроек.

### ❸ Режим (только индикация)

Индикация режима, сохраненного в памяти в текущей программе основных настроек. В этом поле указывается один из режимов: Voice (тембр), Performance (исполнение), Pattern (образец) или Song (композиция).

### ❹ Номер программы (только индикация)

Указывает номер программы (номер тембра, номер исполнения, номер композиции или номер образца), загружаемо при выборе данных основных настроек. Типы программы будут различными в зависимости от режима сохранения памяти.

| | |
|---|---|
| При сохранении в памяти в режиме тембра: | Банк/номер тембра |
| При сохранении в памяти в режиме исполнения: | Банк/номер исполнения |
| При сохранении в памяти режиме в композиции: | Номер композиции |
| При сохранении в памяти в режиме образца: | Номер образца |

### ❺ Octave (октава)

Значение октавы клавиатуры, установленное с помощью кнопок OCTAVE. Этот параметр указывает, насколько выше или ниже высота звука каждой клавиши по сравнению с обычной.

### ❻ Ручки 1–8

Указывает параметры, для которых назначены соответствующие регуляторы-ручки 1–8, и их текущее значение. При нажатии кнопки [SELECTED PART CONTROL] по очереди переключаются наборы параметров (указываемые индикаторами). Информация об этих параметрах приведена ниже.

| | |
|---|---|
| При сохранении в памяти в режиме тембра: | См. стр. 46. |
| При сохранении в памяти в режиме исполнения: | См. стр. 94. |
| При сохранении в памяти в режиме композиции: | См. стр. 138. |
| При сохранении в памяти в режиме образца: | См. стр. 168. |

### ❼ Регуляторы-ползунки 1–8

Указывает уровни соответствующих регуляторов-ползунков 1–8. Параметр, который регулируется этими регуляторами, может быть различным и зависит от режима сохранения в памяти текущей программы основных настроек.

| | |
|---|---|
| При сохранении в памяти в режиме тембра: | Громкость для элементов 1–8 |
| При сохранении в памяти в режиме исполнения: | Громкость для партий 1–4 |
| При сохранении в памяти в режиме композиции: | Громкость для партий 1–16 |
| При сохранении в памяти в режиме образца: | |

### ❽ Название зоны

Указывает название для каждой зоны.

### ❾ Note Limit / Range (нотный предел/диапазон)

Определяет нотный диапазон для каждой зоны с отображением названия нот и горизонтального графика.

### [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 (арпеджио 1–5)

При записи в память в режиме тембра или исполнения назначаются разные типы арпеджио для каждой из кнопок [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 в соответствии с номером тембра или исполнения. Типы арпеджио назначены для кнопок со значком восьмой ноты на отображаемой вкладке. В любой момент при игре на клавиатуре их можно вызвать, нажав эти кнопки.

### [SF1] Scene1–[SF5] Scene5

При записи в память в режиме композиции или образца назначаются разные настройки сцен для каждой из кнопок [SF1] ARP1–[SF5] ARP5 в соответствии с номером композиции или образца.

### ❿ [SF6] TAP

Темп, в котором несколько раз нажимается эта кнопка, определяет темп воспроизведения арпеджио/композиции/образца.

# Редактирование программы основных настроек

Режим Master Edit (редактирование программы основных настроек) позволяет создать собственные оригинальные программы основных настроек, содержащие до восьми различных зон (областей клавиатуры) путем редактирования ряда параметров. Для перехода к редактированию основных настроек нажмите кнопку [EDIT] в режиме воспроизведения с основными настройками. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к исходному экрану.

## Common Edit (редактирование общих параметров) и Zone Edit (редактирование зон)

В режиме основных настроек можно разделить клавиатуру максимально на восемь независимые областей, называемых зонами («Zone»). Для каждой зоны можно назначить разные MIDI-каналы и разные функции для регуляторов-ручек регуляторов-ползунков. Это позволяет управлять несколькими партиями многотембрового тон-генератора одновременно, применяя одну клавиатуру, а также или управлять тембрами внешнего MIDI-инструмента по нескольким различным каналам, кроме управления собственными тембрами этого синтезатора. В результате инструмент MOTIF XF эффективно работает вместо нескольких клавиатур. Параметры, связанные с восемью зонами, можно задать при редактировании основных настроек и сохранить эти настройки как пользовательскую программу основных настроек.

Предусмотрено два типа экранов Master Edit (редактирование основных настроек): экраны редактирования общих параметров для всех восьми зон и экраны редактирования параметров отдельных зон.

## Процедура редактирования программы основных настроек

**1 Нажмите кнопку [MASTER] для перехода к воспроизведению с основными настройками, затем выберите программу основных настроек.**

**2 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода к редактированию основных настроек.**

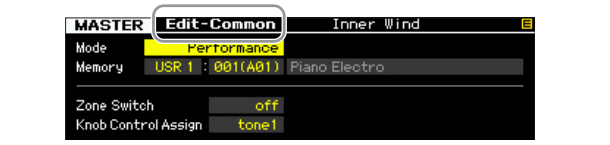
**3 В случае необходимости установите для параметра Zone Switch (переключатель зон) значение «on» на экране Other (Прочие).**

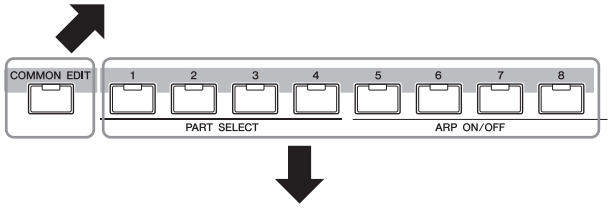
**4 Вызовите отображение экрана Common Edit (редактирование общих параметров) или Zone Edit (редактирование параметров зон).**

Для вызова экрана Common Edit (редактирования общих параметров) нажмите кнопку [COMMON EDIT]. При редактировании общи параметров можно указать режим и номер программы, загружаемых при выборе программы основных настроек, а также название программы основных настроек.

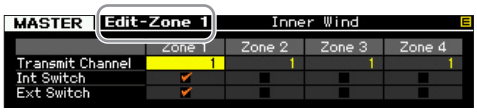
Для вызова экрана Zone Edit (редактирование параметров зон) нажмите одну из цифровых кнопок [1]–[8] для выбора зоны, которую нужно отредактировать. На этом экране можно задать значения ряда параметров, таких как диапазон клавиатуры и MIDI-канал передачи данных для каждой зоны при редактировании параметров зон.

**Экран Common Edit (редактирование общих параметров)**




**Экран Zone Edit (редактирование параметров зон)**




**5 Загрузите экран редактирования, содержащий параметры, которые требуется отредактировать, нажимая кнопки [F1]–[F5] и кнопки [SF1]–[SF2].**

Информацию об этих параметрах см. на стр. 214 и 215.

**6 Переместите курсор на нужный параметр.**

**7 Отредактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и диск данных.**

**8 В случае необходимости повторно выполните шаги 4–7.**

**9 Введите название программы настройки основных параметров на экране Name (название) (стр. 214) при редактировании общих параметров.**

**10 Если требуется сохранить отредактированную программу настройки основных параметров, нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Store (сохранение) (стр. 213).**

Подробные инструкции по сохранению см. на стр. 213.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

- **Отредактированная программа настройки основных параметров будет потеряна при выборе другой программы настройки основных параметров, переходе в другой режим или при отключении питания. Обязательно сохраните данные программы настройки основных параметров во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другой программы настройки основных параметров, переходом в другой режим или отключением питания.**
- **Поскольку пользовательская память, в которой хранится программа настройки основных параметров, является флэш-памятью, отредактированная программа настройки основных параметров не будет стерта даже при отключении питания. Не требуется заботиться о потере сохраненных данных. Однако при выполнении операции сохранения программы настройки основных параметров будут перезаписаны данные программы настройки основных параметров, уже хранящиеся в программе с номером назначения. По этой причине всегда следует выполнять резервное копирование важных данных на отдельное USB-устройство хранения данных или компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF (стр. 241) через сеть.**

## Индикатор [E]

При изменении значения параметра редактировании основных настроек в верхнем левом углу ЖК-дисплея появляется индикатор [E] (редактирование). Он служит для индикации изменения текущей программы основных настроек, охранение которой еще не выполнено. Для сохранения текущего отредактированного состояния следуйте приведенным ниже инструкциям.

# Сохранение созданной программы основных настроек

**[MASTER] → [STORE]**

**1 Нажмите кнопку [STORE] в режиме Master.**

Появляется окно сохранения программы основных настроек.

**2 Укажите место назначения для сохранения программы основных настроек.**

Выберите номер программы основных настроек как место назначения с помощью диска данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

Для выбора номера можно использовать кнопку [USER 1], кнопки [A]–[H] и кнопки [1]–[16].

**3 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [DEC/NO].

**4 Для выполнения операции сохранения нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении сохранения программы основных настроек появляется сообщение «Completed» (Завершено) и снова отображается экран Master Play (воспроизведение с основными настройками).

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**При выполнении операции сохранения перезаписываются настройки для памяти места назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на отдельном USB-устройстве хранения данных или компьютере, подключенном к инструменту MOTIF XF через сеть. Подробные инструкции по сохранению см. на стр. 241.**

# Общие параметры для редактирования

**[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]**

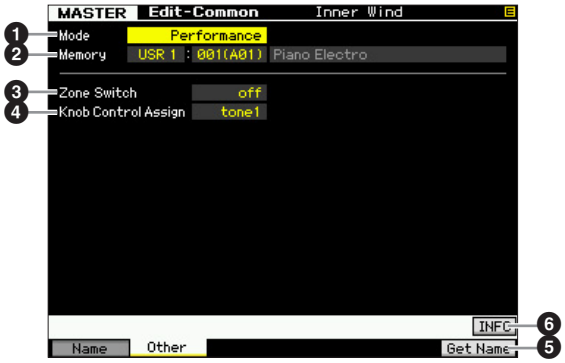
Common Edit (редактирование общих параметров) служит для редактирования параметров, общих для всех зон выбранной программы основных настроек.

## Присвоение названия выбранной программе основных настроек–[F1] Name

На этом экране можно назначить название всей программе основных настроек (сверху на этом экране) и всем зонам (список зон 1–8 на этом экране), используемым при создании программы основных настроек. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

## Настройки прочих параметров–[F2] Other (прочие)

Этот экран служит для задания базовых параметров программы основных настроек, включая режим, загружаемый помощью этой программы основных настроек и номера программы.




### ❶ Mode (режим)

Определяет режим, который вызывается при выборе этой программы основных настроек.

**Допустимые значения:** voice, performance, pattern, song

### ❷ Memory (память)

Определяет номер программы, которая вызывается при выборе этой программы основных настроек. Отображается название выбранного тембра/исполнения/композиции/образца.

**Допустимые значения:** Значения будут различными в зависимости от заданного здесь режима.

При установке режима тембра Voice:
Банк тембра: PRE1–8, USR1–3, GM, GMDR, PDR, UDR
Номер тембра: 001 (A01)–128 (H16)

При установке режима исполнения Performance:
Банк исполнения: USR1–3
Номер исполнения: 001 (A01)–128 (H16)

При установке режима образца Pattern:
Номер образца: 01–64

При установке режима композиции Song:
Номер композиции: 01–64

### ❸ Zone Switch (переключатель зон)

Этот переключатель определяет, разделяется ли клавиатура на независимые области (максимально 8), называемые зонами. Подробнее о зонах см. на стр. 212.

**Допустимые значения:** on, off

### ❹ Knob Ctrl Assign (назначение элементов управления ручкам)

На этом экране можно задать, какой ряд функций ручек выбран и будет подсвечиваться. При значении «zone» в случае выбора программы основных настроек индикаторы не горят и автоматически вызываются функции регулятора ручке/ползунков, назначенные для каждой их соответствующих зон (стр. 217).

**Допустимые значения:** Значения будут различными в зависимости от заданного здесь режима. Учтите, что значение «zone» можно выбрать только при установке для параметра переключателя зон (❸) значения «on».

При установке режима тембра Voice:
tone 1, tone 2, ARP FX, zone

При установке режимов Performance (исполнение), Pattern (образец) или Song (композиция):
tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

### ❺ [F6] Get Name (получение названия)

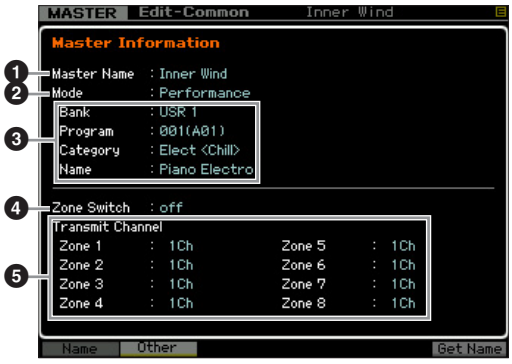
При нажатии кнопки [F6] назначается название выбранного в настоящий момент тембра/исполнения/композиции/образца для программы основных настроек.

### ❻ [SF6] INFO (информация)

При нажатии этой кнопки отображается окно с информацией о текущей программе основных настроек.

# Информация о программе основных настроек–[SF6] INFO (информация)

Это окно служит для отображения информации о текущей программе основных настроек. На нем нельзя вносить изменения.




### ❶ Master Name (название программы основных настроек)

Указывает название текущей программы основных настроек.

### ❷ Mode (режим)

Индикация режима, сохраненного в памяти в текущей программе основных настроек. В этом поле указывается один из режимов: Voice (тембр), Performance (исполнение), Pattern (образец) или Song (композиция).

### ❸ Program (программа)

Указывает номер и название программы (тембра, исполнения, композиции или образца), загружаемой при выборе этой программы основных настроек. Программы будут различными в зависимости от режима сохранения в памяти.

| | |
|---|---|
| При сохранении в памяти в режиме тембра: | Банк, номер, категория, название тембра |
| При сохранении в памяти в режиме исполнения: | Банк, номер, категория, название исполнения |
| При сохранении в памяти в режиме композиции: | Номер композиции, название композиции |
| При сохранении в памяти в режиме образца: | Номер образца, название образца |

### ❹ Zone Switch (переключатель зон)

Этот переключатель определяет, разделяется ли клавиатура на независимые области (максимально 8), называемые зонами. Подробнее о зонах см. на стр. 212.

### ❺ Transmit Channel (канал передачи данных)

MIDI-канал передачи данных для каждой из зон (при включенном переключателе зон).

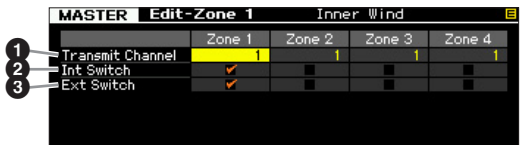
## Редактирование параметров отдельных зон

**[MASTER] → [EDIT] → [1]–[8]**

Эти параметры предназначены для редактирования отдельных зон, составляющих программу основных настроек. ля отображения экрана Zone Edit (редактирование зон) нажмите кнопку [EDIT] воспроизведении с основными настройками, затем нажмите любую из цифровых кнопок [1]–[8]. Для возврата к экрану Master Play (воспроизведение с основными настройками) нажмите кнопку [EXIT].

### Параметры MIDI-канала/переключателя передачи данных–[F1] Transmit (передача)

На этом экране можно установить параметры, определяющие, каким образом каждая зона передает MIDI-сообщения во время игры на клавиатуре.




### ❶ Transmit Channel (канал передачи данных)

MIDI-канал передачи данных для каждой зоны.

**Допустимые значения:** 1–16

### ❷ Int Switch (внутренний переключатель)

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-данные для каждой зоны передаваться во внутренний тон-генератор.

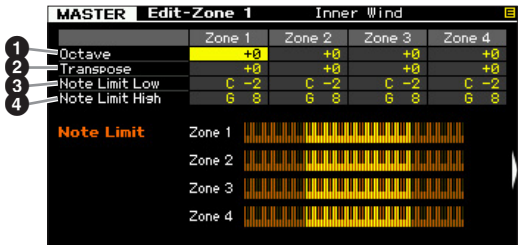
**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для параметра Local Control (локальное управление) установлено значение «off» на экране MIDI (стр. 228) в служебном режиме Utility, MIDI-данные для каждой зоны будут передаваться во внутренний тон-генератор, даже если для внутреннего переключателя установлено значение «on».

### ❸ Ext Switch (внешний переключатель)

Этот переключатель определяет, будут ли MIDI-данные для каждой зоны передаваться во внешнее MIDI-устройство.

### Параметры нотного диапазона для каждой зоны–[F2] Note (нота)

Этот экран служит для задания параметров, связанных с высотой звука и клавиатурой, позволяя настроить разделения зон и определить диапазон высоты звука для каждой из зон.




### ❶ Octave (октава)

Величина сдвига (в октавах) диапазона зоны клавиатуры вверх или вниз. Максимальная величина сдвига вверх или вниз–три октавы.

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

### ❷ Transpose (Транспонирование)

Величина сдвига (в полутонах) диапазона зоны вверх или вниз.

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

### ❸ Note Limit Low (нижняя граница нотного диапазона)

### ❹ Note Limit High (верхняя граница нотного диапазона)

Нижняя и верхняя ноты диапазона клавиатуры для каждой зоны.

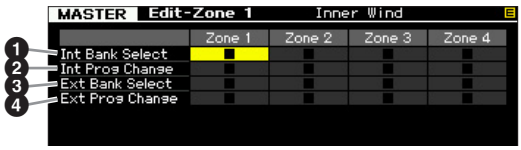
**Допустимые значения:** C-2 – G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно также задать ноту прямо с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную ноту на клавиатуре.

### Настройка переключателя передачи MIDI-данных–[F3] Tx Switch (переключатель передачи)

#### Переключатель передачи MIDI-данных для сообщений, связанных с тембром–[SF1] Program (программа)

На этом экране можно установить, будут ли MIDI-сообщения, управляющие выбором тембра для каждой зоны, передаваться во внутренний/внешний тон-генератор.



### ❶ Int Bank Select (выбор внутреннего банка)
Этот переключатель определяет, будут ли сообщения Bank Select MSB/LSB (старший/младший байт выбора банка) передаваться во внутренний тон-генератор.

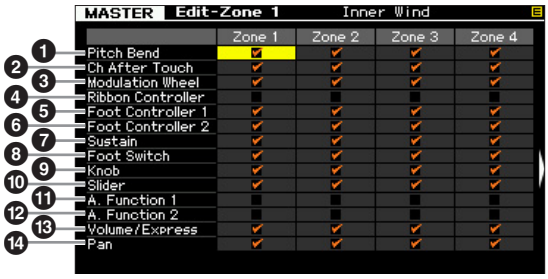
### ❷ Int Prog Change (внутреннее изменение программы)
Этот переключатель определяет, будут ли сообщения Program Change (изменение программы) передаваться во внутренний тон-генератор.

### ❸ Ext Bank Select (выбор внешнего банка)
Этот переключатель определяет, будут ли сообщения Bank Select MSB/LSB (старший/младший байт выбора банка) передаваться во внешний тон-генератор через MIDI-интерфейс.

### ❹ Ext Prog Change (внешнее изменение программы)
Этот переключатель определяет, будут ли сообщения Program Change (изменение программы) передаваться во внешний тон-генератор через MIDI-интерфейс.

## Переключатель передачи MIDI-данных для прочих сообщений–[SF2] Control (управление)

На этом экране можно определить, будут ли MIDI-сообщения, управляющие не связанными с тембром параметрами, такие как Control Change (изменение управления), Pitch Bend (изменение высоты звука) и Channel Aftertouch (режим канала «после касания»), передаваться во внутренний/внешний тон-генератор.




Если требуется передавать определенные MIDI-сообщения из конкретной зоны во внешний/внутренний тон-генератор, установите соответствующий флажок.

### ❶ Pitch Bend (изменение высоты звука)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании колесика изменения высоты звука.

### ❷ Ch After Touch (канал «после касания»)
MIDI-сообщения, генерируемые при нажатии и удерживании нажатой ноты на клавиатуре.

### ❸ Modulation Wheel (колесико модуляции)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании колесика модуляции.

### ❹ Ribbon Controller (ленточный контроллер)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании ленточного контроллера.

### ❺ Foot Controller 1 (ножной контроллер 1)
### ❻ Foot Controller 2 (ножной контроллер 2)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании дополнительного ножного контроллера, подключенного к задней панели.

### ❼ Sustain (сустейн)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании дополнительного педального переключателя, подключенного к гнезду SUSTAIN на задней панели.

### ❽ Foot Switch (педальный переключатель)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании дополнительного педального переключателя, подключенного к гнезду ASSIGNABLE на задней панели.

### ❾ Knob (ручка)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании регуляторов-ручек.

### ❿ Slider (регулятор-ползунок)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании регуляторов-ползунков.

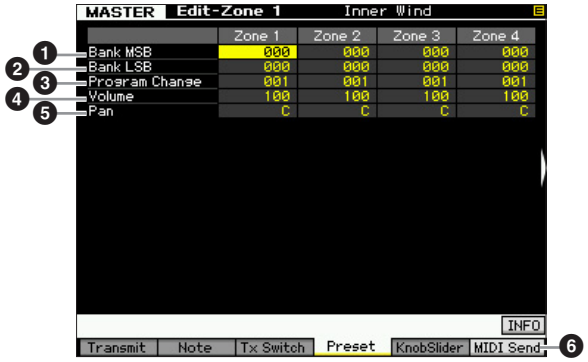
### ⓫ A. Function 1 (назначаемая функция 1)
### ⓬ A. Function 2 (назначаемая функция 2)
MIDI-сообщения, генерируемые при использовании кнопок ASSIGNABLE FUNCTION.

### ⓭ Volume/Express (громкость/выразительность)
MIDI-сообщения Volume, генерируемые при использовании регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков.

### ⓮ Pan (панорама)
MIDI-сообщения Pan, генерируемые при использовании регуляторов-ручек и регуляторов-ползунков.

## Настройки по умолчанию для каждой зоны–[F4] Preset (встроенные)

На этом экране выполняются настройки связанных с тембром параметров для каждой зоны, которые автоматически будут передаваться как MIDI-сообщения при выборе программы основных настроек.




### ❶ Bank MSB (выбор банка–старший байт)
### ❷ Bank LSB (выбор банка–младший байт)
### ❸ Program Change (изменение программы)
Связанные с тембром параметры для каждой зоны в выбранной программе основных настроек. Представляют MIDI-сообщения, передаваемые на внешний/внутренний тон-генератор при выборе этой программы основных настроек.

**Допустимые значения:**

Bank MSB (выбор банка–старший байт): 000–127
Bank LSB (выбор банка–младший байт): 000–127
Program Change (изменение программы): 001–128

### ❹ Volume (громкость)

Настройки громкости для каждой зоны в выбранной программе основных настроек. Представляют MIDI-сообщения Volume, передаваемые на внешний/внутренний тон-генератор при выборе этой программы основных настроек.

**Допустимые значения:** 000–127

### ❺ Pan (панорама)

Настройки панорамы для каждой зоны в выбранной программе основных настроек. Представляют MIDI-сообщения Pan, передаваемые на внешний/внутренний тон-генератор при выборе этой программы основных настроек.

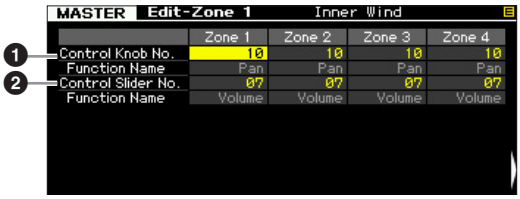
**Допустимые значения:** L64 – C – R63

### ❻ [F6] MIDI Send (передача MIDI-сообщений)

При значении «on» в случае изменения значений на этом экране передаются соответствующие MIDI-сообщения во внешний/внутренний тон-генератор.

## Настройки регуляторов–[F5] KnobSlider

На этом экране можно определить, какие номера Control Change (изменение управления) будут передаваться во внешний/внутренний тон-генератор при использовании ручек и регуляторов-ползунков для каждой зоны.




**ПРИМЕЧАНИЕ** Этот параметр доступен только при установке для параметра Knob Control Assign значения «zone» на экране Other (прочие) (стр. 214) при редактировании общих параметров. Другими словами, этот параметр доступен только когда не горят все индикаторы [SELECTED PART CONTROL] и [MULTI PART CONTROL].

### ❶ Control Knob No. (номер управляющей ручки)

Определяют номера в сообщениях Control Change (изменение управления), которые передаются при использовании ручек для каждой зоны. Название функции автоматически отображается под выбранным номером.

**Допустимые значения:** 0–95

### ❷ Control Slider No. (номер управляющего регулятора-ползунка)

Определяют номера в сообщениях Control Change (изменение управления), которые передаются при использовании регуляторов-ползунков для каждой зоны. Название функции автоматически отображается под выбранным номером.

**Допустимые значения:** 0–95

# Master Job (задание для основных настроек)

В режиме Master Job предоставляются удобные средства инициализации данных и инструменты архивирования. Для перехода к заданию для основных настроек нажмите кнопку [JOB] в режиме программы основных настроек. Нажмите кнопку [EXIT] для перехода к исходному экрану.

## Процедура выполнения задания в режиме основных настроек

**1 В режиме Master нажмите кнопку [JOB] для перехода к заданию.**

**2 Выберите задание, которое требуется выполнить, нажав кнопку [F1] или [F4].**

**3 Установите параметры для выполнения задания.**

**4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)**

Для отмены задания нажмите кнопку [DEC/NO].

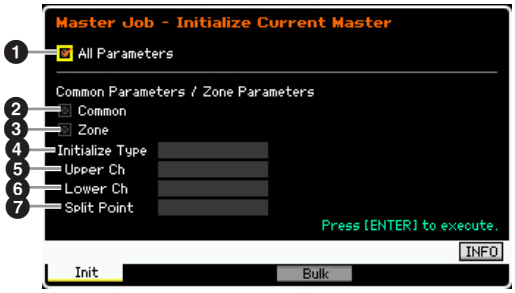
**5 Для выполнения задания нажмите кнопку [INC/YES].**

По завершении выполнения задания появляется сообщение «Completed» (Завершено), и снова отображается исходный экран.

**6 Нажмите кнопку [MASTER] для возврата на экран Master Play (воспроизведение с основными настройками).**

## Инициализация программы основных настроек–[F1] Init (инициализация)

Эта функция позволяет перезагрузить (инициализировать) все параметры программы основных настроек, установив для них значения по умолчанию. Кроме того, она позволяет пользователю выборочно инициализировать определенные параметры, такие как настройки Common (общие параметры) и настройки Zone (зона).




### ❶ All Parameters (все параметры)

Инициализация всех параметров программы основных настроек. Если установлен этот флажок, невозможно установить значения других параметров на этом экране.

**Допустимые значения:** ☑ (вкл.), ☐ (выкл.)

### ❷ Common (общие параметры)

Инициализация всех параметров из комплекта Common (общие параметры) для выбранной программы основных настроек. При установке этого флажка, невозможно установить флажок ZONE.

**Допустимые значения:** ☑ (вкл.), ☐ (выкл.)

### ❸ Zone (зона)

Инициализация всех настроек параметров Zone (зона) для выбранной программы основных настроек. Если установлено значение «on», при выполнении задания инициализируются все настройки параметров Common Edit (редактирование общих параметров).

**Допустимые значения:** ☑ (вкл.), ☐ (выкл.)

### ❹ Initialize Type (тип инициализации)

Определяет, как инициализируются настройки параметров зоны для выбранной программы основных настроек. Существует три метода инициализации.

**Допустимые значения:** split, zone, layer

split

Включаются зона 1 и зона 2, затем диапазон клавиатуры разделяется в соответствии с параметрами зоны 1 и зоны 2. Параметр Upper Ch (канал для верхней части) определяет MIDI-канал передачи данных из верхнего диапазона клавиатуры. Параметр Lower Ch (канал для нижней части) определяет MIDI-канал передачи данных из нижнего диапазона клавиатуры. Параметр Split Point (точка разделения) определяет точку разделения–номер ноты (C -2–G8), разделяющей верхний и нижний диапазоны клавиатуры.

zone

Включаются зоны 1–4, выключаются зоны 5–8, и устанавливаются MIDI-каналы передачи данных 1–8 соответственно.

layer

Включаются зона 1 и зона 2, затем пользователь может выполнить наслоение двух партий. Параметры Upper Ch и Lower Ch определяют MIDI-каналы передачи данных соответственно для двух зон.

### ❺ Upper Ch (канал для верхней части)
### ❻ Lower Ch (канал для нижней части)

MIDI-каналы передачи данных соответственно для зоны 1 и зоны 2, когда для параметра Initialize Type (тип инициализации) установлено значение «layer» (слой) или «split» (разделение).

**Допустимые значения:** 1–16

### ❼ Split Point (точка разделения)

Точка разделения клавиатуры на зону 1 и зону 2, когда для параметра Initialize Type (тип инициализации) установлено значение «split». При задании значения этого параметра автоматически устанавливается значение параметра Note Limit High (верхний нотный предел) для зоны 1 (равное ноте на один полутон ниже, чем точка разделения) и значение параметра Note Limit Low (нижний нотный предел) для зона 2 (равное ноте точки разделения).

**Допустимые значения:** C -2–G8

**ПРИМЕЧАНИЕ** Значения параметров нижнего и верхнего нотного пределов можно установить на экране Note (нота) (стр. 215) при редактировании зоны.

## Передача программы основных настроек на внешнее MIDI-устройства (Bulk Dump–загрузка массива данных)

Эта функция позволяет передать все отредактированные параметры выбранной в настоящий момент программы основных настроек в компьютер или другое MIDI-устройство для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для вызова функции Bulk Dump (загрузка массива данных).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Массив данных содержит только MIDI-сообщения и не содержит волновых форм.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Для того чтобы выполнить функцию Bulk Dump, требуется установить правильный номер MIDI-устройства. Подробнее см. на стр. 228.

# Системные настройки (служебный режим Utility и т. п.)

В служебном режиме Utility можно задавать параметры, применяемые ко всей системе MOTIF XF. Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в служебный режим Utility. При нажатии кнопки [EXIT] происходит возврат к исходному экрану. Системные настройки, относящиеся к секвенсору при воспроизведении композиции/образца/арпеджио можно выполнить на экране Sequencer Setup (настройка секвенсора), отображаемом при нажатии кнопки [SEQ SETUP] в режиме композиции/образца/исполнения.

## Основная процедура в служебном режиме

### 1 Перейдите в служебный режим Utility.

Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в служебный режим. (Загорится индикатор.)

### 2 Вызовите нужный экран.

Используйте меню вкладок (соответствующее кнопкам [F1]–[F6] и [SF1]–[SF2]) для поиска требуемой функции, затем нажмите соответствующую кнопку для вызова нужного экрана.

### 3 Задайте нужный параметр.

Переместите курсор на требуемый параметр, затем установите значение с помощью диска для ввода данных и кнопок [INC/YES] и [DEC/NO].

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Если на экране появляется индикация «Press [ENTER] to set» (нажмите [ENTER] для установки), обязательно нажмите кнопку [ENTER] перед переходом к выполнению следующего шага. В противном случае настройки не сохранятся даже при нажатии кнопки [STORE] при выполнении следующего шага.**

### 4 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения настройки служебного режима и настройки секвенсора во внутренней памяти.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

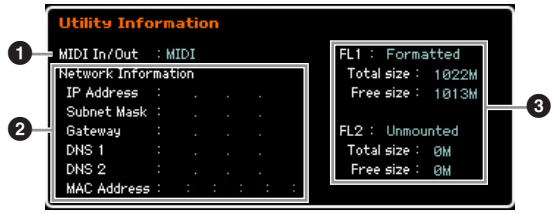
**При выключении питания без выполнения операции сохранения происходит потеря всех параметров служебного режима.**

ПРИМЕЧАНИЕ Настройки параметров на экранах Utility и экранах Sequencer Setup (настройка секвенсора) обрабатываются и сохраняются как один блок. Это означает, что при выполнении операции сохранения в служебном режиме Utility настройки на экранах Sequencer Setup также сохраняются, и наоборот.

### 5 Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из служебного режима Utility в исходный режим.

## Системная информация–[SF6] INFO (информация)

Этот экран обеспечивает индикацию настроек MIDI IN/OUT и сетевых настроек. Параметры на этом экране невозможно редактировать.




**❶ MIDI IN/OUT** (только индикация)

Индикация аппаратного разъема, через который вводятся и выводятся MIDI-данные. Соответствующие параметры можно установить на экране MIDI (стр. 228).

**❷ Network Information (сетевая информация)**

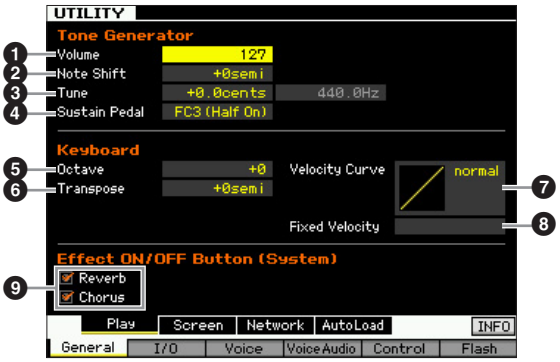
Индикация сетевых настроек. Соответствующие параметры можно установить на экране Network (сеть) (стр. 221).

**❸ FL1/FL2** (только индикация)

Индикация установки дополнительного модуля расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M. Дополнительно в случае установки в этом разделе указывается объем памяти и информация о выполнении форматировании модуля.

## Общие настройки–[F1] General (общие)

### Параметры тон-генератора и клавиатуры–[SF1] Play (воспроизведение)




#### Тон-генератор

В этом разделе можно выполнить общие настройки для внутреннего тон-генератора. Параметры этого раздела влияют только на блок внутреннего тон-генератора. Выходные данные MIDI не затрагиваются.

**❶ Volume (громкость)**

Уровень громкости инструмента в целом.
**Допустимые значения:** 0–127

**❷ Note Shift (сдвиг нот)**

Величина сдвига (в полутонах) высоты всех нот.
**Допустимые значения:** -24 полутонов – +0 полутонов – +24 полутонов

### ❸ Tune (подстройка)

Определяет точную настройку звучания в целом. Предусмотрена подстройка с шагом в одну сотую.
**Допустимые значения:** -102,4 центов – +0 центов – +102,3 центов

### ❹ Sustain Pedal (правая педаль)

Модель дополнительного ножного контроллера, подключенного к гнезду FOOT SWITCH SUSTAIN. При подключении дополнительного контроллера FC3 (поддерживающего функцию полудемпфера) для специального полудемпферного эффекта (как на реальном акустическом фортепиано), установите значение «FC3 (half on)» и задайте для переключателя полудемпфера значение «on» на экране Amplitude EG (генератор амплитудных огибающих) (стр. 80) при редактировании элемента тембра. Если не требуется применять функцию полудемпфера или нужно ее отключить, продолжая использовать контроллер FC3, установите значение «FC3 (half off)». При подключении дополнительного контроллера FC4 или FC5 (не поддерживающего функцию полудемпфера) установите для этого параметра значение «FC4» или «FC5».
**Допустимые значения:** FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что эта настройка не нужна, когда управление функцией полудемпфера производится с помощью сообщений Control Change (изменение управления), передаваемых из внешнего MIDI-устройства в этот инструмент.

## Keyboard (клавиатура)

В этом разделе можно установить соответствующие клавиатуре параметры. Эти настройки воздействуют на MIDI-сообщения, генерируемые игре на клавиатуре.

### ❺ Octave (октава)

Величина сдвига (в октавах) диапазона клавиатуры вверх или вниз. Эту настройку можно также изменить, нажав дну из кнопок OCTAVE.
**Допустимые значения:** -3 – +0 – +3

### ❻ Transpose (транспонирование)

Величина сдвига (в полутонах) диапазона клавиатуры вверх или вниз.
**Допустимые значения:** -11 полутонов – +0 полутонов – +11 полутонов

**ПРИМЕЧАНИЕ** При транспонировании, выходящем за пределы нотного диапазоне (C -2–G8), используются ноты в соседних октавах.

### ❼ Velocity Curve (кривая показателя силы нажатия)

Пять кривых определяют, какой фактический показатель силы нажатия генерируется и передается в соответствии с силой нажатия при проигрывании нот на клавиатуре. Отображаемый на экране график служит для индикации кривой отклика на силу нажатия. (Горизонтальная линию представляет принимаемые значения показателя силы нажатия клавиш, а вертикальная линия–фактические значения показателя силы нажатия, передаваемые во внутренний/внешний тон-генераторы.)
**Допустимые значения:** normal, soft, hard, wide, fixed

normal
Эта линейная кривая обеспечивает однозначное соответствие между интенсивностью игры на клавиатуре (силой нажатия) и фактическим изменением звука.

soft
Эта кривая обеспечивает повышенный отклик, особенно для низких показателей силы нажатия.

hard
Обеспечивает снижение общего отклика по сравнению в кривой «norm».

wide
При этом значении применяются обратные кривые отклика для низких и высоких показателей силы нажатия. Расширяется видимый динамический диапазон контроллера, обеспечивается меньшее изменение звука в диапазоне мягких нажатий и большее изменение в диапазоне сильных нажатий.

fixed
Звук изменяется одинаково (см. параметр Fixed Velocity ниже) независимо от силы нажатия клавиш.

### ❽ Fixed Velocity (фиксированный показатель силы нажатия)

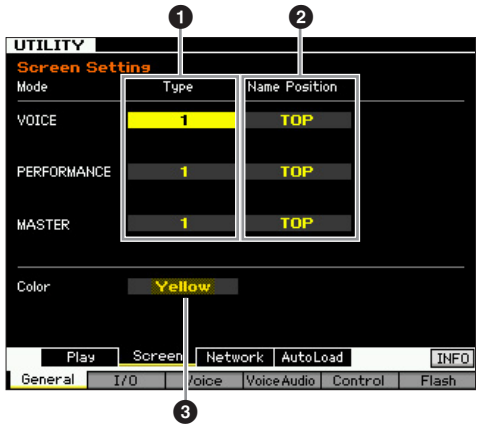
Параметр доступен только при установке значения «fixed» для кривой силы нажатия. Значением этого параметра определяется показатель силы нажатия для проигрываемых нот.
**Допустимые значения:** 1–127

### ❾ Effect ON/OFF Button (System) (кнопка включения/выключения системных эффектов)

Определяет включение или выключение системных эффектов реверберации и хоруса, которые фактически применяются при включении этой кнопки.

## Изменение типа макета ЖК-дисплея–[SF2] Screen (экран)

На этом экране в случае необходимости можно изменить тип макета отображаемого первым экрана в режиме тембр/исполнение/основные настройки.




### ❶ Type (тип)

При значении «1» в каждом из режимов первым будет отображаться экран с индикацией текущего состояния ручек/регуляторов-ползунков и т. п.
При значении «2» в каждом из режимов первым будет отображаться экран с индикацией состояния включения/выключения каждого из элементов/партий, состояния контроллеров панели, текущего арпеджио и т. п.
**Допустимые значения:** 1, 2

### ❷ Name Position (положение названия)

При выборе значения «Top» номер/название программы (Voice, Performance или Master) отображается в верхней части экрана.
При выборе значения «Bottom» номер/название программы (Voice, Performance или Master) отображается в нижней части экрана.
**Допустимые значения:** Top, Bottom

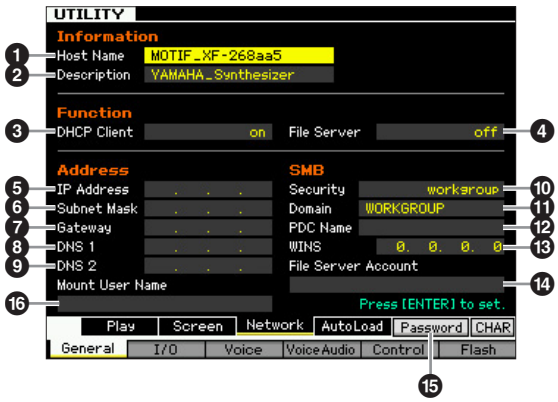
### ❸ Color (цвет)

Определяет тип используемого цвета для этих трех режимов.

**Допустимые значения:** Red (красный), Pink (розовый), Purple (пурпурный), Blue (синий), Aqua (голубой), Green (зеленый), Yellow (желтый), White (белый)

## Сетевые параметры–[SF3] Network (сеть)

На этом экране можно задать параметры для подключения инструмента MOTIF XF к сетевой системе через разъем ETHERNET. Обязательно нажмите кнопку [ENTER] после настройки параметров на этом экране. В противном случае настройки не сохранятся даже при нажатии кнопки [STORE].




### ❶ Host Name (имя хоста)

Имя хоста (имя NetBIOS) инструмента MOTIF XF. Используется при доступе к инструменту MOTIF XF с компьютера, подключенного к сети. Задайте уникальное имя хоста во избежание конфликта с каким-либо компьютером. Обычно удовлетворительным является имя хоста по умолчанию, в этом случае изменять его нет необходимости. Подробные инструкции по присвоению имени см. на стр. 37.

### ❷ Description (описание)

В этом поле введите краткую сводку или памятку об инструменте MOTIF XF. Введенное здесь описание может быть найдено и просмотрено с другого компьютера, подключенного к сети. Это полезно при подключении к одной сети нескольких инструментов MOTIF XF. Обычно удовлетворительным является описание по умолчанию, в этом случае изменять его нет необходимости. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 37.

### ❸ DHCP Client (DHCP-клиент)

Определяет, обслуживается ли MOTIF XF как клиентское устройство для DHCP-сервера. При значении «on» MOTIF XF обслуживается как клиентское устройство для DHCP-сервера. DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) является стандартом или протоколом, с помощью которого IP-адреса и другая информация о низкоуровневой конфигурации сети могут назначаться динамически и автоматически при каждом подключении MOTIF XF к сети. Если в сети работает DHCP-сервер, установите значение «on». Если требуется установить определенный IP-адрес или в сети отсутствует DHCP-сервер, установите значение «off».

**Допустимые значения:** on, off

### ❹ File Server (сервер файлов)

Определяет, включена ли функция сервера файлов инструмента MOTIF XF. При значении «on» другой компьютер в той же сети может получить доступ к файлам на USB-устройстве хранения данных, подключенном к разъему USB TO DEVICE инструмента MOTIF XF.

**Допустимые значения:** on, off

**ПРИМЕЧАНИЕ** Не забудьте задать пароль (⓯) для этого инструмента перед включением этой функции. Если включить эту функцию перед установкой пароля, появляется сообщение «Password is unspecified» (Пароль не указан).

### ❺ IP Address (IP-адрес)

Определяет IP-адрес–цифровую последовательность, присваиваемую каждому компьютеру в сети, к которой подключен MOTIF XF, и указывающую местоположение устройства в сети. Если MOTIF XF подключен к сети, в которой работает DHCP-сервер и включен описанный выше параметр DHCP Client (on), значение этого параметра устанавливается автоматически и нет необходимости вводить его вручную. При установке для параметра DHCP-клиент (❸) значения «off» обратитесь к сетевому администратору или поставщику Интернет-услуг, если не знаете, какое значение задать для этого параметра.

**Допустимые значения:** 0–255

### ❻ Subnet Mask (маска подсети)

Указывает маску подсети, эта настройка позволяет разделить большую сеть на несколько сетей меньшего размера. Если MOTIF XF подключен к сети, в которой работает DHCP-сервер и включен описанный выше параметр DHCP-клиент (при значении «on»), значение этого параметра устанавливается автоматически и нет необходимости вводить его вручную. При установке для параметра DHCP-клиент (❸) значения «off» обратитесь к сетевому администратору или поставщику Интернет-услуг, если не знаете, какое значение задать для этого параметра.

**Допустимые значения:** 0–255

### ❼ Gateway (шлюз)

Определяет шлюз–систему, связывающую различные сети или системы и обеспечивающую передачу и преобразование данных независимо от различий в стандартах связи. Если MOTIF XF подключен к сети, в которой работает DHCP-сервер и включен описанный выше параметр DHCP-клиент (значение параметра «on»), значение этого параметра устанавливается автоматически и нет необходимости вводить его вручную.

**Допустимые значения:** 0–255

### ❽ DNS1 (сервер доменных имен 1)
### ❾ DNS2 (сервер доменных имен 2)

Определяет адрес сервера доменных имен. Можно указать до двух серверов (основной DNS1 и дополнительный DNS2). Если не используете сервер доменных имен, установите для обоих параметров DNS1 и DNS2 значение «0.0.0.0.». Если используете только DNS1, установите для DNS2 значение «0.0.0.0.». Если MOTIF XF подключен к сети, в которой работает DHCP-сервер и включен описанный выше параметр DHCP-клиент (значение параметра «on»), значение этого параметра устанавливается автоматически и нет необходимости вводить его вручную.

**Допустимые значения:** 0–255

### ⑩ Security (безопасность)

Определяет тип сертификации при попытке другого компьютера в сети получить доступ к MOTIF XF. Если требуется сертифицировать компьютер, используя учетная запись (⑭) и пароль, установите для этого параметра значение «workgroup». Если требуется сертифицировать компьютер, используя контроллер домена в сети, установите для этого параметра значение «domain».

**Допустимые значения:** domain, workgroup

### ⑪ Domain (домен)

Введите имя домена или имя рабочей группы. Введите такое же имя домена или рабочей группы, какое установлено в работающем в сети устройстве, с которого требуется получить доступ в MOTIF XF. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 37.

### ⑫ WINS

Определяет адрес сервера WINS (Windows Internet Name Service). В случае установки для параметра PDC Name (⑬) имени хоста (имени NetBIOS), в этом поле следует задать адрес сервера WINS. Если сервер WINS не используется, установите для этого параметра значение «0.0.0.0».

**Допустимые значения:** 0–255

### ⑬ PDC Name (имя основного контроллера домена)

Определяет имя хоста (имя NetBIOS) контроллера домена или IP-адрес в сети. При установке для параметра безопасности (⑩) значения «domain» будет выполняться сертификация с использованием указанного здесь контроллера домена.

### ⑭ File Server Account (учетная запись сервера файлов)

Определяет имя учетной записи (имя пользователя) при попытке другого компьютера в сети получить доступ в MOTIF XF. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 37.

ПРИМЕЧАНИЕ По умолчанию учетная запись не устанавливается. Если учетная запись не задана, доступ к MOTIF XF можно получить, используя учетную запись «nobody».

### ⑮ [SF5] Password (пароль)

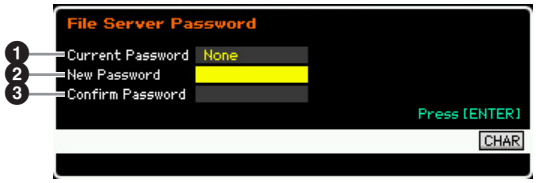
При нажатии этой кнопки отображается экран Password (пароль), позволяющий задать или сменить пароль, необходимый для доступа в MOTIF XF из другого подключенного к сети устройства. При поставке с завода-изготовителя пароль не задан. Не забудьте задать этот пароль, если требуется получить доступ в MOTIF XF из внешнего компьютера, подключенного к локальной сети.

### ⑯ Mount User Name (имя пользователя для подключения)

Определяет имя пользователя, необходимое для доступа к компьютеру по сети. При сохранении этого параметра в MOTIF XF указанное имя пользователя будет автоматически отображаться в диалоговом окне (стр. 43), появляющемся при входе в компьютер.

## Настройка пароля [SF3] → [SF5] Password (пароль)

На этом экране можно задать пароль для соответствующие MOTIF XF. Используя заданный здесь пароль, внешние работающие в сети устройства могут получить доступ в MOTIF XF в режиме файлов.




### ❶ Current Password (текущий пароль)

В поле этого параметра вводится текущий пароль. Длина пароля не должна быть более восьми символов и менее пяти символов. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 37. Индикация «none» в этом поле указывает, что пароль не задан.

### ❷ New Password (новый пароль)

В поле этого параметра вводится новый пароль. Длина пароля не должна быть более восьми символов и менее пяти символов. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 37.

### ❸ Confirm Password (подтверждение пароля)

В поле этого параметра выполняется повторный ввод нового пароля для его подтверждения. Длина пароля не должна быть более восьми символов и менее пяти символов. Подробные инструкции по вводу символов см. на стр. 37.

### Настройка пароля

После ввода текущего пароля, нового пароля и подтверждения пароля (нового пароля), нажмите кнопку [ENTER] для установки нового пароля. В случае ошибки на экране отображается одно из следующих сообщений об ошибке.

**Password is invalid. (Недопустимый пароль.)**
В поле «Current Password» введен неверный пароль. Введите правильный пароль.

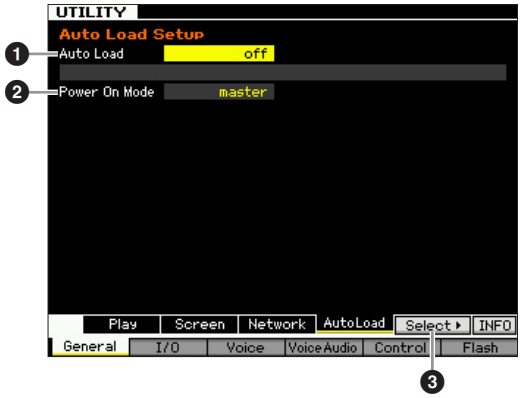
**Confirmed password is invalid. (Неверное подтверждение пароля.)**
Пароль, введенный в поле «Confirm Password», не совпадает с паролем, введенным в поле «New Password».

**Password is too short. (Слишком короткий пароль.)**
В поле «New Password» (Новый пароль) введен слишком короткий пароль. Введите пароль повторно, используя не менее яти символов.

ПРИМЕЧАНИЕ Если забыли текущий пароль, выполните задание Factory Set Job (стр. 231), для сброса настройки пароля, затем введите новый пароль повторно.

## Настройка экрана, отображаемого по умолчанию при включении питания–[SF4] Auto Load (автоматическая загрузка)

На этом экране можно указать определенные автоматические задачи, которые инструмент MOTIF XF должен выполнять при включении питания.




### ❶ Auto Load (автоматическая загрузка)

Определяет, включена или выключена функция автоматической загрузки. При значении «on» (включена) инструмент при включении питания автоматически загружает определенные файлы (из USB-устройства хранения данных) в пользовательскую память. Загружаемые файлы отображаются на этом экране. Загружаемый файл может быть с помощь кнопки [SF5] Get (получить).

**Допустимые значения:** on, off

### ❷ Power On Mode (режим работы при включении питания)

Определяет режим работы (и банк памяти), устанавливаемый по умолчанию при включении питания, позволяя выбрать автоматически вызываемый при включении питания экран и прочие параметры.

**Допустимые значения:**

performance
При следующем включении питания выполняется переход к воспроизведению исполнения и автоматически выбирается первый номер программы (USER: 001).

voice (USER1)
При следующем включении питания выполняется переход к воспроизведению тембра и автоматически выбирается первый номер программы пользовательского тембра (USR: 001).

voice (PRE1)
При следующем включении питания выполняется переход к воспроизведению тембра и автоматически выбирается первый номер программы встроенного тембра (PRE: 001).

voice (GM)
При следующем включении питания выполняется переход к воспроизведению тембра и автоматически выбирается первый номер программы встроенных тембров GM (GM: 001).

master
При следующем включении питания выполняется переход к воспроизведению с основными настройками и автоматически выбирается первый номер для программы основных настроек (001).

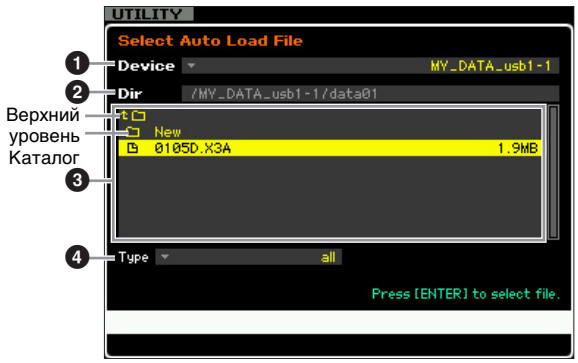
ПРИМЕЧАНИЕ Следует сохранить параметры служебного режима Utility во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выключением питания. Учтите, что параметры режима Utility будут потеряны при выключении питания без выполнения операции сохранения.

### ❸ [SF5] Select (выбор)

При нажатии этой кнопки отображается экран Select Auto Load File (выбор файла для автоматической загрузки). На этом экране можно указать файл (во внешнем запоминающем устройстве), который должен автоматически загружаться пи включении питания (если включена автоматическая загрузка).

## Указание файлов для автоматической загрузки [SF4] → [SF5] Select (выбор)

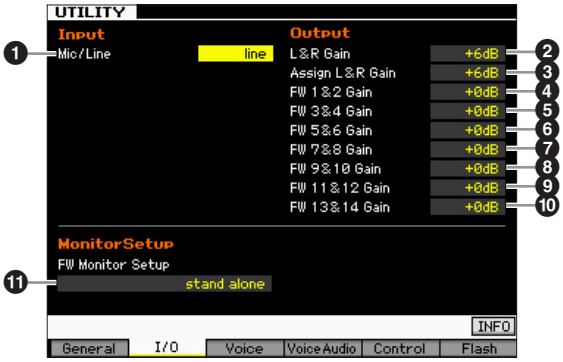
На этом экране можно указать файл (во внешнем запоминающем устройстве), который должен автоматически загружаться при включении питания (если включена автоматическая загрузка). Переместите курсор на нужный файл, затем нажмите кнопку [ENTER] для указания файла для автоматической загрузки.




Параметры ❶–❹ такие же, как в окне File (файл) (стр. 237) в режиме файлов.

## Настройки аудиовхода/аудиовыхода–[F2] I/O (Input/Output)

На этом экране можно установить параметры аудиовхода/аудиовыхода.




### ❶ Mic/Line (микрофон/линия)

При использовании гнезд A/D INPUT этот параметр определяет входной источник: микрофон (mic) или линейный вход.

**Допустимые значения:** mic, line

mic
Предназначен для оборудования с низким уровнем выходного сигнала, например для микрофона, электрогитары или бас-гитары.

line
Предназначен для оборудования с высоким уровнем выходного сигнала, например для клавиатуры, синтезатора или проигрывателя компакт-дисков.

### ❷ L&R Gain (усиление для левого и правого каналов)

Усиление выходного сигнала для гнезд OUTPUT L/MONO и R.

**Допустимые значения:** 0 дБ, +6 дБ

### ❸ Assign L&R Gain (назначение усиления для левого и правого каналов)

Усиление выходного сигнала для гнезд ASSIGNABLE OUTPUT L и R.
**Допустимые значения:** 0 дБ, +6 дБ

### ❹–❿ FW Gain (усиление FW)

Определяет выходное усиление для разъема IEEE1394.
**Допустимые значения:** 0 дБ, +6 дБ

### ⓫ FW Monitor Setup (настройка мониторинга FW)

Определяет прохождение аудиосигнала для мониторинга звука при использовании MOTIF XF с программным приложением DAW, установленном на компьютере, подключенном к MOTIF XF с помощью кабеля IEEE1394.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В дополнение к выполненным здесь настройкам следует правильно настроить программное приложение DAW. Подробнее см. в руководстве по программному приложению DAW.

**Допустимые значения:** stand alone, with PC, with PC (прямой мониторинг)

#### stand alone

Это значение следует выбрать при использовании MOTIF XF в автономном режиме или отсутствии программного приложения DAW даже при подключении компьютера к MOTIF XF с помощью кабеля IEEE1394. При выборе этого значения аудиосигнал инструмента MOTIF XF будет выводиться прямо на гнезда OUTPUT L/MONO и R.

#### with PC

Это значение следует выбрать при использовании MOTIF XF в качестве аудиоустройства с программным приложением DAW. При выборе этого значения аудиосигнал инструмента MOTIF XF будет выводиться в программное приложение DAW на компьютере через кабель IEEE1394, объединяться и микшироваться со звуком DAW, возвращаться в MOTIF XF и выводиться через гнезда OUTPUT L/MONO и R. Выбор этого значения позволяет применять эффекты VST Effects в программном приложении DAW к звуку инструмента MOTIF XF.

#### with PC (прямой мониторинг)

Это значение следует выбрать при записи своего исполнения на клавиатуре в программное приложение DAW на компьютере. Аудиосигнал инструмента MOTIF XF будет выводиться прямо через гнезда OUTPUT L/MONO и R вместе с аудиосигналом, передаваемым из программного приложения DAW через кабель IEEE1394. Учтите, что следует отключить запись мониторинга в программном приложении DAW для предотвращения «двойного» звучания.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе «with PC» может быть кратковременная задержка между игрой на клавиатуре и воспроизведением результирующего звука.

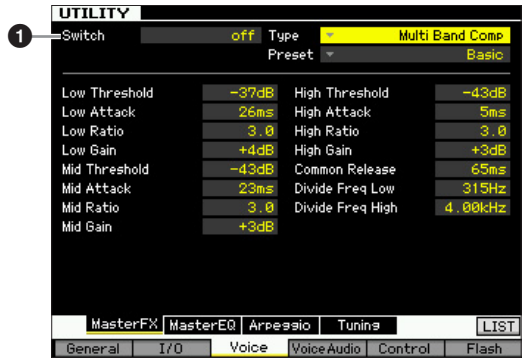
**ПРИМЕЧАНИЕ** Установите для этого параметра значение «stand alone», если инструмент MOTIF XF не подключен к внешнему устройству с помощью кабеля IEEE1394.

## Системные настройки для режима тембра–[F3] Voice (тембр)

На следующих экранах можно задать параметры для основного эффекта, основного эквалайзера, партии аудиовхода и микроподстройки в режиме тембра Voice. Эти настройки будут применяться ко всем тембрам. Следующие экраны доступны только при переходе в режим Utility из режима тембра.

## Параметры Master Effect–[SF1] MasterFX (основной эффект)

На этом экране можно задать тип и параметры основного эффекта. Этот экран может быть вызван при нажатии и удерживании кнопки [MASTER EFFECT] на передней панели при работе в режиме тембра.



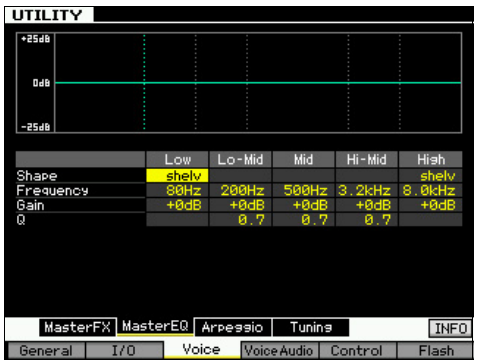

### ❶ Switch (переключатель)

Определяет, применяется ли основной эффект к текущему тембру. При значении «on» в случае перехода в режим тембра загорается индикатор [MASTER EFFECT].
**Допустимые значения:** on, off

Прочие параметры такие же, как экране Master Effect (стр. 104) при редактировании общих параметров исполнения.

## Параметры Master EQ–[SF2] MasterEQ (основной эквалайзер)

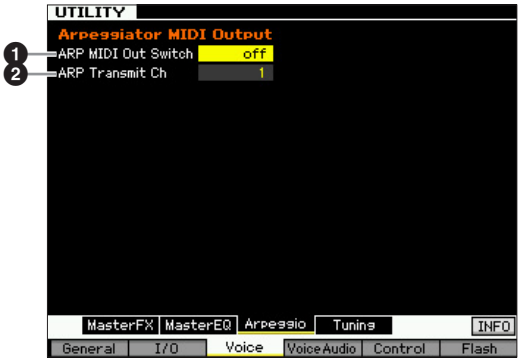
Этот экран позволяет установить параметры основного эквалайзера в режиме тембра, обеспечивая возможность управления эквалайзером с пятью независимыми полосами частот. Этот эквалайзер оказывает воздействие на все тембры. Этот экран доступен только при переходе в служебный режим из режима тембра.




На этом экране предусмотрены такие же операции, как на экране Master EQ (стр. 105) при редактировании общих параметров исполнения.

## Настройки арпеджио–[SF3] Arpeggio (арпеджио)

На этом экране можно задать параметры, связанные с выводом MIDI-данных арпеджио в режиме тембра. Эти настройки воздействуют на все тембры. Этот экран доступен только при переходе в режим Utility из режима тембра.




### ❶ ARP MIDI Out Switch (переключатель выхода MIDI для арпеджио)

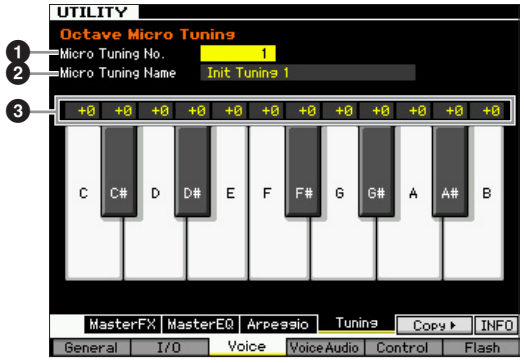
При значении «on» данные воспроизведения арпеджио выводятся через разъем MIDI.
**Допустимые значения:** on, off

### ❷ ARP Transmit Ch (канал передачи данных арпеджио)

MIDI-канал передачи данных, через который передаются данные воспроизведения арпеджио (если включен описанный выше переключатель).
**Допустимые значения:** 1–16

## Создание собственной микроподстройки–[SF4] Tuning (настройка высоты звука)

На этом экране можно создать свою оригинальную микроподстройку в пользовательском банке. Можно скопировать микроподстройку в другой номер, затем на базе этой микроподстройки создать новую. Этот экран доступен только при переходе в режим Utility из режима тембра.




### ❶ Micro Tuning No. (№ микроподстройки)

Место назначения, в котором сохраняются параметры созданной микроподстройки.
**Допустимые значения:** 1–8

### ❷ Micro Tuning Name (название микроподстройки)

Служит для ввода названия микроподстройки. Подробные инструкции по присвоению имени см. на стр. 37.

### ❸ Tuning Offset (смещение микроподстройки)

Позволяет настроить отдельные ноты клавиатуры, задавая смещение в центах, для создания своей оригинальной микроподстройки.
**Допустимые значения:** -99 – +0 – +99 центов

### [SF5] Copy (копирование)

На экране, отображаемом при нажатии этой кнопки, можно скопировать микроподстройку в другой номер, а затем на базе нее создать новую микроподстройку.

#### Процедура копирования микроподстройки

1. Выберите номер исходной микроподстройки.
2. Нажмите кнопку [SF5] для отображения экрана Copy (копирование).
3. Выберите номер микроподстройки назначения.
4. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

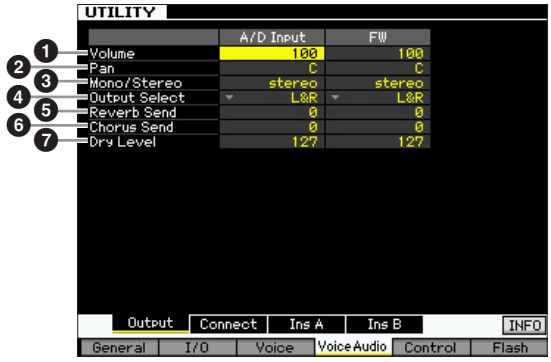
# Параметры входного аудиосигнала в режиме тембра–[F4] VoiceAudio (аудиотембр)

Позволяет задать параметры входного аудиосигнала, поступающего из разъема [A/D INPUT] и разъема IEEE1394 в режиме тембра. Этот экран доступен только при переходе в служебный режим из режима тембра.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры FW (FW1–14) доступны только при установке дополнительного ножного контроллера FW16E.

## Параметры выходного сигнала–[SF1] Output (выходной сигнал)

На этом экране можно задать различные параметры выходного аудиосигнала в режиме тембра, такие как выходные гнезда, громкость, панорама и глубина эффекта. Этот экран доступен только при переходе в служебный режим из режима тембра.




### ❶ Volume (громкость)

Уровень выходного сигнала для партии входного аудиосигнала.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❷ Pan (панорама)

Стереопозиция панорамирования для партии входного аудиосигнала.

**Допустимые значения:** L63 (крайняя левая)–C (центр)–R63 (крайняя правая)

### ❸ Mono/Stereo (монофонический/стереофонический сигнал)

Определяет конфигурацию сигнала для партии входного аудиосигнала или способ маршрутизации сигнала или сигналов (стерео- или монофонических).

**Допустимые значения:** stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo
Используются оба канала входного аудиосигнала: левый и правый.

L mono
Используется только левый канал входного аудиосигнала.

R mono
Используется только правый канал входного аудиосигнала.

L+R mono
Левый и правый каналы входного аудиосигнала микшируются и обрабатываются в режиме моно.

### ❹ Output Select (выбор выхода)

Определяет назначение выходного гнезда для партии входного аудиосигнала.

**Допустимые значения:** См. следующую таблицу.

| ЖК-дисплей | Выходные гнезда | Стерео/моно |
|---|---|---|
| L&R | OUTPUT L и R | Стерео |
| asL&R | ASSIGNABLE OUTPUT L и R | Стерео |
| FW1&2 | FW OUTPUT 1 и 2 | Стерео (1: L, 2: R) |
| FW3&4 | FW OUTPUT 3 и 4 | Стерео (3: L, 4: R) |
| FW5&6 | FW OUTPUT 5 и 6 | Стерео (5: L, 6: R) |
| FW7&8 | FW OUTPUT 7 и 8 | Стерео (7: L, 8: R) |
| FW9&10 | FW OUTPUT 9 и 10 | Стерео (9: L, 10: R) |
| FW11&12 | FW OUTPUT 11 и 12 | Стерео (11: L, 12: R) |
| FW13&14 | FW OUTPUT 13 и 14 | Стерео (13: L, 14: R) |
| asL | ASSIGNABLE OUTPUT L | Моно |
| asR | ASSIGNABLE OUTPUT R | Моно |
| FW1 | FW OUTPUT 1 | Моно |
| : | : | : |
| FW14 | FW OUTPUT 14 | Моно |
| ins L (только аналогово-цифровой вход) | Внутренний модуль вокодера | Моно |

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❺ Reverb Send (передача реверберации)

Уровень передачи партии входного аудиосигнала, передаваемого в эффект реверберации. Чем выше значение, те отчетливее реверберация.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❻ Chorus Send (передача хоруса)

Уровень передачи партии входного аудиосигнала, передаваемого в эффект хоруса. Чем выше значение, тем отчетливее хорус.

**Допустимые значения:** 0–127

### ❼ Dry Level (уровень необработанного сигнала)

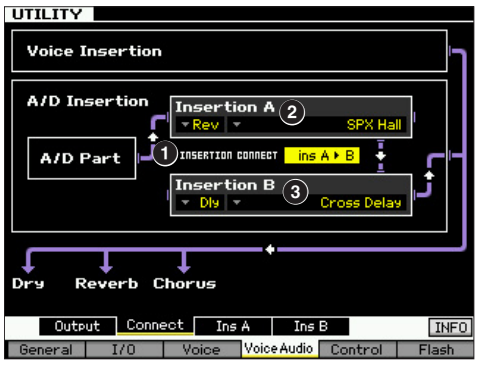
Уровень сигнала партии входного аудиосигнала, который не обрабатывался системными эффектами реверберации и хоруса. Чем выше значение, тем менее четкий эффект реверберации и хоруса.

**Допустимые значения:** 0–127

**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры передави реверберации (❺), передачи хоруса (❻) и уровня необработанного сигнала (❼) недоступны, если для параметра Output Select (выбор выхода) (❹) не установлено значение «L&R».

## Параметры подключения эффекта вставки–[SF2] Connect (подключение)

Данный экран служит для установки подключения эффекта вставки, применяемых к входному аудиосигналу в режиме тембра. Этот экран доступен только при переходе в служебный режим из режима тембра.




### ❶ INSERTION CONNECT (подключение вставки)

Определяет маршрутизацию эффекта для эффектов вставки A и B. Отображаемая на экране схема показывает, как изменяется настройка, давая ясное представление о маршрутизации сигнала.

**Допустимые значения:** Ins A ▶ B, Ins B ▶ A

Ins A ▶ B

Сигналы, обработанные эффектом вставки A, передаются в эффект вставки B, а сигналы, обработанные эффектом вставки B, передаются в эффекты реверберации и хоруса.

Ins B ▶ A

Сигналы, обработанные эффектом вставки B, передаются в эффект вставки A, а сигналы, обработанные эффектом вставки A, передаются в эффекты реверберации и хоруса.

### ❷ Insertion A (категория/тип вставки A)*
### ❸ Insertion B (тип/категория вставки B)*

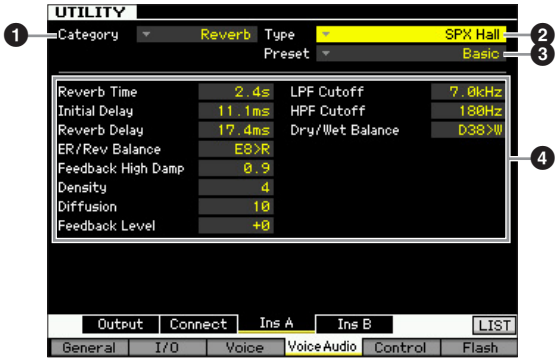
Определяет тип эффекта для вставки A и B. В столбце Category (категория) можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории.

**Допустимые значения:** Подробнее о категориях эффектов и типах эффектов см. на стр. 24.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

## Параметры типа эффекта вставки–[SF3] Ins A, [SF4] Ins B

Эти экраны служат для установки типов эффекта вставки, применяемых к входному аудиосигналу в режиме тембр. Следующие экраны доступны только при переходе в служебный режим из режима тембра.




ПРИМЕЧАНИЕ При выборе некоторых параметров появляется значок LIST на вкладке меню, соответствующей кнопке [SF6]. В этом состоянии можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❶ Category (категория)
### ❷ Type (тип)

В столбце Category (категория) можно выбрать одну из категорий эффектов, каждая из которых содержит сходные типы эффектов. В столбце Type (тип) можно выбрать один из типов эффектов, содержащихся в выбранной категории. Подобные описания категорий эффектов см. на стр. 24.

### ❸ Preset (встроенный)

Позволяет загрузить предустановленные настройки для каждого типа эффекта, предназначенные для применения в определенных условиях и ситуациях.

### ❹ Параметры эффектов

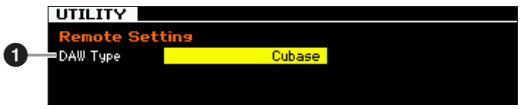
В зависимости от текущего типа эффекта отображается ряд параметров и значений. Подробнее о параметрах эффектов см. на стр. 27. Дополнительные сведения о параметрах эффектов каждого типа приведены в отдельном «Перечне данных».

# Дистанционное управление и параметры MIDI–[F5] Control (управление)

На следующих экранах можно установить параметры, связанные с дистанционным управлением и MIDI-интерфейсом.

## Параметры DAW–[SF1] Remote (дистанционное управление)

Позволяет указать программное приложение DAW, управляемое инструментом MOTIF XF.




### ❶ DAW Type (тип DAW)

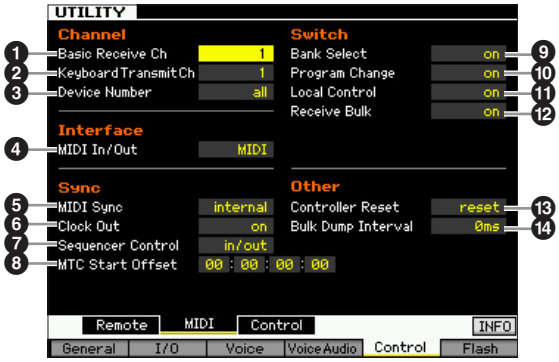
Программное приложение DAW, управляемое инструментом MOTIF XF.

**Допустимые значения:** Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

**ПРИМЕЧАНИЕ** Когда горит индикатор [REMOTE ON/OFF], при простом выборе типа DAW автоматически вызывается экран параметров дистанционного управления.

## Параметры MIDI-интерфейса–[SF2] MIDI

На этом экране можно установить соответствующие MIDI-интерфейсу параметры.




### ❶ Basic Receive Ch (основной канал приема данных)

Определяет MIDI-канал приема данных, когда в синхронизаторе тон-генератор работает в режиме «одного тембра» (режимы тембра)/исполнения).

**Допустимые значения:** 1–16, omni, off

omni
При выборе этого параметра принимаются все канальные сообщения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режиме многотембрового тон-генератора (режимах композиции/образца), каждая партия микширования принимает MIDI-данные в соответствии с назначенным для нее MIDI-каналом приема данных. Установка выполняется на экране Voice (тембр) (стр. 194) в режиме редактирования партии микширования Mixing Part Edit.

### ❷ Keyboard Transmit Ch (канал передачи данных клавиатуры)

MIDI-канал передачи данных, по которому инструментом передаются MIDI-данные (на внешний секвенсор, тон-генератор или другое устройство). Этот параметр доступен при работе тон-генератора в режиме «одного тембра» (режим тембра/исполнения).

**Допустимые значения:** 1–16, off

**ПРИМЕЧАНИЕ** В режиме композиции/образца MIDI-данные, созданные при игре на клавиатуре и применении ручек/колесиков передаются в блок тон-генератора или на внешние MIDI-устройства через этот MIDI-канал передачи данных выбранной в настоящий момент дорожки. Выходные каналы для каждой дорожки можно задать на экране Output Channel (выходной канал) (стр. 142) при воспроизведении композиции.

### ❸ Device Number (номер устройства)

Номер устройства, используемого этим синтезатором при приеме и передаче данных. Этот номер должен совпадать с номером устройства внешнего MIDI-устройства при передаче/приеме данных массовой загрузки, сообщений об изменении параметров или других исключительных системных сообщений.

**Допустимые значения:** 1–16, all, off

all
Принимаются все сообщения System Exclusive (исключительно системные) для всех номеров MIDI-устройств. Когда при такой настройке из MOTIF XF передаются исключительно системные сообщения как bulk dump (загрузка массива данных), инструмент MOTIF XF распознается по номеру устройства 1.

off
При выборе этого значения отсутствует прием/передача исключительно системных сообщений, таких как загрузка массива данных и изменения параметров. При попытке выполнить передачу/прием исключительно системных сообщений появляется сообщение об ошибке.

### ❹ MIDI In/Out

Определяет физические разъемы ввода/вывода, используемые для передачи/приема MIDI-данных.

**Допустимые значения:** MIDI, USB, FW (доступно только при установке дополнительного FW16E)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Три указанных выше типа разъемов не могут использоваться одновременно. Только один из них может использоваться для передачи/приема MIDI-данных.

### ❺ MIDI Sync (MIDI-синхронизация)

Определяет, синхронизируется ли воспроизведение композиции/образца/арпеджио по внутреннему таймеру инструмента или по внешним сигналам MIDI-синхронизации.

**Допустимые значения:** Internal, MIDI, auto, MTC

internal
Синхронизация по внутреннему таймеру. Это значение следует использовать, когда синтезатор используется автономно или как основной источник синхронизации для прочего оборудования.

MIDI
Синхронизация по сигналам MIDI-синхронизации, принимаемым от внешнего MIDI-инструмента по MIDI-интерфейсу.

auto
При постоянной передаче сигналов MIDI-синхронизации из внешнего MIDI-устройства или компьютера, внутренний таймер MOTIF XF не оказывает воздействия и инструмент MOTIF XF синхронизируется по внешним сигналам синхронизации. Когда сигнал MIDI-синхронизации не передается с внешнего MIDI-устройства или компьютера, внутренний таймер MOTIF XF продолжает работать в соответствии с последним принятым от MIDI-устройства или компьютера (программного приложения (DAW) темпом. Учтите, что при установке данного значения этот темп невозможно изменить на MOTIF XF. Данное значение используется, если нужно чередовать применение внешней и внутренней синхронизации.

MTC (временной код MIDI)
Синхронизация по сигналу MTC, принимаемому по MIDI-интерфейсу. Сигналы MMC передаются через MIDI-интерфейс. Используйте это значение, если этот синтезатор должен использоваться как ведомое MIDI-устройство и синхронизироваться с MTR (многодорожечным устройством записи), поддерживающим MTC. Функция синхронизации MTC доступна только в режиме композиции.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для этого параметра значения «MIDI», убедитесь, что внешний MIDI-инструмент, подключенный к MOTIF XF, будет передавать сигналы MIDI-синхронизации в MOTIF XF.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке для параметра MIDI Sync значения «MTC» композиции и арпеджио невозможно воспроизводить в режиме композиции Song, но могут воспроизводиться образцы и арпеджио в режиме образца Pattern.

**ПРИМЕЧАНИЕ** MTC (MIDI Time Code) обеспечивает возможность одновременной синхронизации нескольких аудиоустройств при использовании стандартных MIDI-кабелей. Он содержит данные, соответствующие часам, минутам, секундам и кадрам. Инструмент MOTIF XF не передает MTC.

**ПРИМЕЧАНИЕ** MMC (MIDI Machine Control–машинно-управляемый MIDI) обеспечивает возможность дистанционного управления многодорожечными устройствами записи, MIDI-секвенсорами и т. п. Например, совместимое с MMC многодорожечное устройство записи будет автоматически реагировать на операции запуска, остановки, быстрого перемещения вперед и назад, выполняемые на управляющем секвенсоре; таким образом поддерживается согласованность воспроизведения секвенсора и многодорожечного устройства записи.

### ❻ Clock Out (тактовый выход)

Определяет, передаются ли по MIDI-интерфейсу сообщения MIDI-синхронизации (F8H).

**Допустимые значения:** on, off

### ❼ Sequencer Control (управление секвенсором)

Определяет, выполняется ли прием/передача сигналов управления секвенсором–запуска (FAH), продолжения (FBH), остановки (FCH) и указателя позиции композиции (F2H)–через разъем MIDI OUT/USB.

**Допустимые значения:** off, in, out, in/out

off
Не передаются/не распознаются.

in
Распознаются, но не передаются.

out
Передаются, но не распознаются.

in/out
Передаются/распознаются.

### ❽ MTC Start Offset (начальное смещение MTC)

Определяет конкретную точку кода времени, с которой запускается воспроизведение последовательности при приеме сигналов MTC. Эта функция может использоваться для точного согласования воспроизведения на этом синтезаторе с внешним устройством, поддерживающим MTC.

**Допустимые значения:** Hour (часов): Minute (минут): Second (секунд): Frame (кадров)

Hour (часов): 00–23
Minute (минут): 00–59
Second (секунд): 00–59
Frame (кадров): 00–29

### ❾ Bank Select (выбор банка)

Этот переключатель включает или отключает использование сообщений выбора банка как в части передачи, так в части приема. При значении «on» данный синтезатор реагирует на входящие сообщения Bank Select (выбор банка), а также передает соответствующие сообщения Bank Select (когда используется панель). При значении «off» прием/передача сообщений Bank Select не выполняется.

**Допустимые значения:** off, on

### ❿ Program Change (изменение программы)

Этот переключатель включает или отключает использование сообщений Program Change (изменение программы) как в части передачи, так и в части приема. При значении «on» данный синтезатор реагирует на входящие сообщения Program Change, а также передает соответствующие сообщения Program Change (когда используется панель). При значении «off» прием/передача сообщений Program Change не выполняется.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓫ Local Control (локальное управление)

Определяет, как реагирует тон-генератор инструмента на игру на клавиатуре. Обычно эта функция должна быть включена, если необходимо слышать звук инструмента MOTIF XF в процессе игры. Даже при значении «off» данные передаются через MIDI-интерфейс. Кроме того, внутренний блок тон-генератора реагирует на сообщения, принимаемые через MIDI-интерфейс.

**Допустимые значения:** off, on

### ⓬ Receive Bulk (прием массива данных)

Определяет, будут ли приниматься данные Bulk Dump (загрузки массива данных).

**Допустимые значения:** protect (не принимаются), on (принимаются)

### ⓭ Controller Reset (сброс контроллеров)

Определяет статус контроллеров (колесика модуляции, «после касания», ножного контроллера, контроллера дыхания, ручек и т. п.) при переключении между тембрами. При значении «hold» сохраняются текущие настройки контроллеров. При значении «reset» выполняется сброс состояния контроллеров и установка состояний по умолчанию (см. ниже).

**Допустимые значения:** hold, reset

При значении «reset» выполняется сброс состояния контроллеров и установка следующих состояний/положений котроллеров.

| | |
|---|---|
| Колесико изменения высоты звука | По центру |
| Колесико модуляции | Минимум |
| После касания | Минимум |
| Ножной контроллер | Максимум |
| Педальный переключатель | Выкл. |
| Ленточный контроллер | По центру |
| Контроллер дыхания | Максимум |
| Назначаемая функция | Выкл. |
| Выразительность | Максимум |
| Сустейн | Выкл. |

### ⓮ Bulk Dump Interval (интервал загрузки массива данных)

Интервал времени для передачи данных загрузки массива при использовании функции Bulk Dump (загрузка массива данных) или приеме запроса Bulk Request (запрос на загрузку массива данных). Функция Bulk Dump (загрузка массива данных) позволяет сохранить данные в буфере редактирования (DRAM) или флэш-ROM и передать их как данные загрузки массива (исключительно системного сообщения) во внешний MIDI-инструмент или программу секвенсора на компьютере. В дальнейшем эти данные могут быть переданы обратно в инструмент с целью восстановления всех заархивированных настроек.

**Допустимые значения:** 0–900 мс

**ПРИМЕЧАНИЕ** При использовании функции Bulk Dump или приеме запроса Bulk Request максимальное значение интервала времени имеет фиксированное значение равное 30 мс, это означает, что передача данных загружаемого массива выполняется с интервалом 30 мс даже при установке для этого параметра значения, превышающего 31 мс. При записи исключительно системных сообщений на дорожку композиции или образца допустимо значение выше 32 мс, это означает, что загрузка массива будет выполняться с указанным здесь интервалом независимо от настройки темпа для композиции или образца.

## Настройки контроллеров–[SF3] Control (управление)

### Controller Assign (назначение контроллеров)

Можно назначить MIDI Control Change Numbers (номера изменений управления MIDI) для контроллеров и ручек на передней панели. Например, можно использовать ручки ASSIGN 1 и 2 для управления глубиной эффектов, и в то же время использовать ножной контроллер для управления модуляцией. Эти назначения номеров изменений управления известны как Controller Assign (назначения контроллеров).

## Управление дополнительным модулем расширения флэш-памяти–[F6] Flash (флэш)

На этом экране можно управлять дополнительным модулем расширения флэш-памяти (FL512M/FL1024M), используя такие операции как форматирование и оптимизация.

### ❶ Номер модуля расширения флэш-памяти

Определяет модуль, которым требуется управлять.
При выборе «FL1» можно управлять модулем, установленным в слот 1.
При выборе «FL2» можно управлять модулем, установленным в слот 2.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Справа от номера слота на дисплее появляется индикация «Unmounted» (Не установлен), если модуль FL512M/FL1024M установлен неправильно. Индикация «Unformatted» (Неотформатирован) появляется, если установленный модуль FL512M/FL1024M еще не был отформтирован. Появление индикации «Formatted» (Отформатирован) свидетельствует о том, что установленный модуль FL512M/FL1024M был отформатирован.

### ❷ Список волновых форм

Указывает волновые формы, хранящиеся в модуле расширения флэш-памяти, установленном в слот, определяемый параметром ❶. В этом списке можно выбрать волновую форму и прослушать ее звук, нажав кнопку [SF5] (прослушивание).

### ❸ Voice (тембр)

Индикация тембра, использующего волновую форму, выбранную в списке ❷. Это обеспечивает возможность проверки того, что выбранная волновая форма фактически используется в тембре. Рекомендуется использовать эту функцию перед выполнением операции удаления.

### ❹ [SF1] Delete one (удалить одну)

Используйте эту кнопку для удаления только одной волновой формы.
После выбора номера слота в поле ❶ выберите волновую форму в списке ❷, затем нажмите эту кнопку для удаления выбранной волновой формы.

### ❺ [SF2] Delete all (удалить все)

Используйте эту кнопку для удаления всех волновых форм, перечисленных на этом экране.
После выбора номера слота в поле ❶ нажмите эту кнопку для удаления всех волновых форм в выбранном модуле.

### ❻ [SF3] Format (форматирование)

Эта кнопка служит для форматирования памяти в модуле расширения памяти.
Модули FL512M/1024M не отформатированы при поставке с завода-изготовителя, вследствие этого требуется выполнение операции форматирования.
После выбора номера слота, в который установлен новый модуль, в поле ❶, нажмите эту кнопку для отображения окна с запросом на подтверждение, затем нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции форматирования.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операцию форматирования можно выполнить с ранее отформатированным модулем. Учтите, что при этом стираются все данные волновых форм, включая сэмплы.**

### ❼ [SF4] Optimize (оптимизация)

Эта кнопка служит для оптимизации памяти в модуле расширения памяти. Оптимизация объединяет области занятой и неиспользованной (свободной) памяти для создания максимально возможной непрерывной области свободно памяти.
После выбора номера слота, в который установлен новый модуль, в поле ❶, нажмите эту кнопку для отображения окна с запросом на подтверждение, затем нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции оптимизации.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Не следует выключать питание при выполнении операции оптимизации, для выполнения которой может потребоваться более 10 секунд. Выключение питания приведет к стиранию и очистке данных в модуле расширения флэш-памяти.**

### ❽ [SF5] Audition (прослушивание)

Используйте эту кнопку для прослушивания выбранной в настоящий момент волновой формы.

# Сброс пользовательской памяти и восстановление исходных настроек изготовителя–[JOB] (Factory Set (заводская установка))

В задании служебного режима можно восстановить в пользовательской памяти (стр. 34) этого синтезатора стандартные заводские установки. Обратите внимание, что при установке на этом экране флажка Power On Auto Factory Set (автоматическая установка заводских настроек при включении питания) автоматически сохраняется при выполнении функции Factory Set.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция установки стандартных заводских настроек приводит к стиранию данных, созданных и сохраненных в пользовательской памяти, включая данные волновых форм в дополнительном модуле расширения флэш-памяти FL512M/FL1024M (в случае его установки). Во избежание потери данных следует сохранять важные данные на USB-устройстве хранения данных или компьютере, подключенном к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF (стр. 241) перед выполнением операции восстановления заводских настроек.**

## ❶ All (все)

Если этот флажок установлен, при нажатии кнопки [ENTER] выполняется восстановление пользовательской памяти синтезатора (стр. 34) с установкой стандартных заводских настроек (Factory Set).
Если этот флажок снят, при нажатии кнопки [ENTER] выполняется восстановление только следующих данных с установкой стандартных заводских настроек: всех тембров (A01–H16) пользовательского банка 1 (USR1) и тембров A01–A08 пользовательского банка ударных (UDR).
**Допустимые значения:** on (вкл.), off (выкл.)

## ❷ Power On Auto Factory (автоматическая установка заводских настроек при включении питания)

Если для этого параметра установлено значение «on», при включении питания выполняется восстановление пользовательской памяти с установкой стандартных заводских настроек и загрузка демонстрационных композиций и образцов. Обычно эта функция должна быть выключена.
**Допустимые значения:** on, off

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**При установке флажка Power On Auto Factory Set (автоматическая установка заводских настроек при включении питания) включение питания приводит к стиранию всех данных в пользовательской памяти, таких как тембры, исполнения, композиции, образцы и служебные настройки.**

Инструкции по выполнению задания по восстановлению заводских установок см. в руководстве пользователя.

# Настройки секвенсора–[SEQ SETUP]

В режиме композиции, образца или исполнения нажатие кнопки [SEQ SETUP] вызывает отображение экрана для настройки общих параметров секвенсора. После выполнения этой настройки нажмите кнопку [STORE] для сохранения как параметров настройки секвенсора, так и параметров, заданных в служебном режиме Utility.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

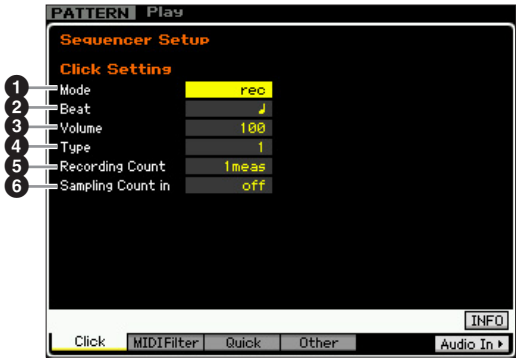
**При выключении питания без выполнения операции сохранения происходит потеря всех параметров настройки секвенсора.**

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме тембра Voice и режиме основных настроек Master с установкой для параметра Mode (режим) (стр. 214) значения «Voice» кнопку [SEQ SETUP] использовать невозможно.

## Настройки метронома–[F1] Click (метроном)

На этом экране можно задать параметры, определяющие звук метронома (щелчков), применяемого при записи или воспроизведении в режиме композиции/образца/исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ Поскольку звук щелчков метронома создается с помощью внутреннего тон-генератора, использование воспроизведения щелчков влияет на полифонию этого синтезатора в целом.




## ❶ Mode (режим)

Определяет, будут ли звучать щелчки метронома.
**Допустимые значения:** off, rec, rec/play, always

off
Щелчки метронома не звучат.

rec
Щелчки метронома звучат только при записи композиции/образца/исполнения.

rec/play
Щелчки метронома звучат при записи и воспроизведении.

always
Щелчки метронома звучат всегда в режиме композиции/образца.

## ❷ Beat (доля)

Определяет, на каких долях звучат щелчки метронома.
**Допустимые значения:** 𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯 (16th notes), 𝅘𝅥𝅯 (8th notes), ♩ (quarter notes), 𝅗𝅥 (harf notes), 𝅝 (whole notes)

## ❸ Volume (громкость)

Определяет громкость звука щелчков метронома.
**Допустимые значения:** 0–127

### ❹ Type (тип)

Определяет тип звука щелчков метронома. Имеется 10 типов, включая обычный звук щелчков метронома.

**Допустимые значения:** 1–10

### ❺ Recording Count (отсчет при записи)

Определяет число тактов вступительного отсчета перед фактическим началом записи после нажатия кнопки [▶] (воспроизведение) в режиме готовности к записи.

**Допустимые значения:** off (запись начинается сразу после нажатия кнопки [▶]), 1 такт–8 тактов

### ❻ Sampling Count in (отсчет при сэмплировании)

Определяет число тактов вступительного отсчета перед началом воспроизведения композиции/образца после запуска операции сэмплирования. Установка этого параметра может использоваться при установке для параметр Type (тип) значения «sample+note» и установке для параметра Trigger Mode (режим триггера) значения «meas» в режиме сэмплирования, вызванном из режима композиции или образца.

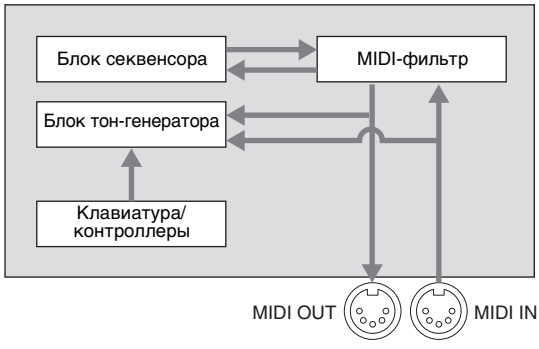
При значении «off» воспроизведение композиции образца начинается сразу при запуске пользователем операции сэмплирования.

**Допустимые значения:** off, 1 такт–8 тактов

## Параметры MIDI-фильтра–[F2] MIDI Filter

На этом экране можно указать, какие MIDI-события будут распознаваться/передаваться через MIDI-интерфейс. Выполненные здесь настройки применяются только к данным воспроизведения композиции/образца; эти настройки не влияют на MIDI-события, генерируемые при игре на клавиатуре или операциях на панели, а также на воспроизведение арпеджио в режимах тембра и исполнения. Данные воспроизведения композиции/образца проходят через MIDI-филтр перед их передачей в блок внутреннего тон-генератора и на разъем MIDI OUT.

MIDI-сообщения, передаваемые из внешнего MIDI-инструмента, проходят через MIDI-фильтр перед записью на дорожку композиции/образца. Они передаются во внутренний тон-генератор без прохождения через MIDI-фильтр.



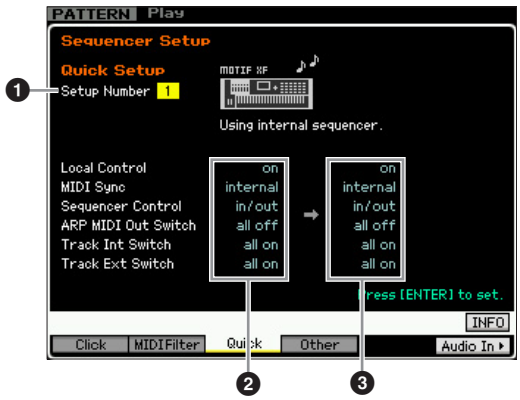

### MIDI-события, к которым применяется фильтр:

Note, Program Change, Control Change, Pitch Bend, Channel After Touch, Polyphonic After Touch, System Exclusive, Channel Mode Message

**Допустимые значения:** ☑ (не передаются/распознаются), ☐ (передаются/распознаются)

## Использование функции быстрой настройки Quick Setup–[F3] Quick (быстрая настройка)

С этого экрана можно мгновенно загрузить соответствующие настройки панели, связанные с секвенсором, выбрав удобные встроенные настройки, позволяющие одновременно задать ряд важных параметров секвенсора.




**ПРИМЕЧАНИЕ** Параметры Track INT Switch и Track EXT Switch недоступны при вызове окна Quick Setup (быстрая настройка) из режима исполнения Performance.

### ❶ Setup Number (номер настройки)

Определяет номер настройки. Значения параметров выбранной настройки отображаются как новые значения справа (❸).

**Допустимые значения:** 1–4

| | | |
|---|---|---|
| 1 | Применение внутреннего секвенсора | Настройка полезна при использовании самой функции внутреннего секвенсора (композиции или образца). |
| 2 | Запись внутреннего секвенсора на компьютер | Настройка полезна при использовании передаче данных воспроизведения композиции или образца на внешний компьютер или их записи в программное приложение на компьютере. |
| 3 | Запись на компьютере | Используется при записи своего исполнения на клавиатуре в программное приложение на компьютере. Блок секвенсора MOTIF XF синхронизируется по внешнему таймеру, когда поступают сигналы MIDI-синхронизации с внешнего MIDI-устройства; когда сигналы MIDI-синхронизации не поступают с внешнего MIDI-устройства, блок секвенсора MOTIF XF синхронизируется по внутреннему таймеру. |
| 4 | Запись арпеджио на компьютер | Применяется при передаче данных воспроизведения арпеджио на внешний компьютер или их записи в программно приложение на компьютере. |

### ❷ Текущие значения

Индикация текущих значений соответствующих параметров После выборе настройки (❶) и индикации новых значений параметров в поле справа (❸) нажмите кнопку [ENTER] для фактической загрузки выбранной настройки (❶), индикация значений которой затем появляется в поле текущих значений (❷).

### ❸ Новые значения

Индикация значений параметров в выбранной выше настройке (❶).

## Прочие параметры для композиции/образца–[F4] Other (прочее)

На этом экране можно установить параметры, связанные с режимом композиции/образца, например, изменить ритм образца.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Выполненные здесь настройки не оказывают воздействия на работу в режиме исполнения.

### ❶ Quantize (квантование)

Определяет значение квантования для фрагмента (образца), переключаемое во время воспроизведения при смене фрагмента. При значении «1» образцы (фрагменты) будут всегда переключаться на 1-й доле следующего такта после смены фрагмента во время воспроизведения. При значении «1/16» фрагменты будут переключаться на любой 16-й доле во время воспроизведения.

**Допустимые значения:** 1 (1 такт), 1/2 (половинная), 1/4 (четверть), 1/8 (восьмая), 1/16 (шестнадцатая)

### ❷ Tempo Hold (удержание темпа)

Определяет, будет ли значение темпа переключаться при выборе для воспроизведения нового образца на значение темпа, сохраненное с каждым из образцов. При значении «on» темп остается неизменным при переключении образцов. При значении «off» темп переключается на значение, сохраненное с новым образцом, при переключении образцов. Обычно для этого параметра устанавливается значение «off».

**Допустимые значения:** on, off

**ПРИМЕЧАНИЕ** Настройка этого параметра не затрагивает данные настройки темпа в цепочке образца.

### ❸ Load Mixing (загрузка микширования)

Определяет, загружаются ли настройки микширования (on) или нет (off) при смене номера композиции/образца. Обычно для этого параметра устанавливается значение «on».

**Допустимые значения:** on, off

**ПРИМЕЧАНИЕ** При значении «off» параметра Load Mixing (загрузка микширования) смена композиций при воспроизведении цепочки композиций не приводит к изменению настройки микширования.

### ❹ Song Event Chase (отслеживание событий композиции)

Обычно в случае воспроизведения композиции или образца с середины и/или при применении быстрого перемещения вперед или назад, могут не воспроизводиться должным образом определенные типы данных (например, Program Change, Pitch Bend и Control Change). Установка этого параметра для определенного события обеспечивает воспроизведение этого события даже в случае применения быстрого перемещения вперед или назад.

**Допустимые значения:** off, PC (Program Change–изменение программы), PC+PB+Ctrl (Program Change + Pitch Bend + Control Change–изменение программы + изменение высоты звука + изменение управления)

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что при установке отличающегося от «off» значения возможно замедление работы, например, возникновение паузы перед началом воспроизведения или снижение скорости быстрого перемещения вперед или назад.

# Управление файлами (режим File)

В режиме файлов File предоставляются инструменты для передачи данных (таких как тембр, исполнение, композиция, образец и волновая форма) между инструментом MOTIF XF и внешним запоминающим устройством, например USB-устройством хранения данных или жестким диском, подключенным к разъему USB TO DEVICE. Подключив жесткий диск компьютера, соединенного с инструментом MOTIF XF через сеть, также можно передавать данные между MOTIF XF и работающим в сети компьютером. Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим файлов. Перечень доступных типов файлов различается в зависимости от режима, выбранного перед переходом в режим файлов.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При подключении к сети MOTIF XF режим файлов позволяет получить доступ к дискам компьютеров в этой сети. Для этого следует правильно подключить MOTIF XF к сети (стр. 41) и выполнить настройку необходимых параметров на экране Network (сеть) (стр. 221) в служебном режиме Utility.



## Терминология в режиме файлов

### Файл

Как и на компьютере, различные типы данных, такие как тембр, исполнение, композиция и образец, созданные на инструменте MOTIF XF, могут обрабатываться как файлы и сохраняться на внешнем USB-устройстве хранения данных или жестком диске компьютера, подключенного к сети.

### Имя файла

Как и на компьютере, пользователь может назначить имя для файла в режиме файлов File. Имя файла может содержать до 20 алфавитных символов на экране MOTIF XF. Файлы, имеющие одинаковые имена, не могут сохраняться в одном и том же каталоге.

### Расширение

Три буквы, следующие за именем файла (после точки), например «.mid» или «.wav», называются «расширением» файла. то расширение указывает на тип файла и не может быть изменено при помощи операций на панели инструмента MOTIF XF. В режиме файлов инструмент MOTIF XF поддерживает 10 различных типов расширений, соответствующих конкретным данным. Подробнее см. на стр. 235.

### Размер файла

Размер файла обозначает размер памяти, занимаемой файлом. Размер файла определяется количеством данных, сохраненных в этом файле. Обычно размер аудиофайла, содержащего волновые формы, значительно превышает размер MIDI-файла. Размер файлов указывается с применением традиционных компьютерных терминов: Б (байт), кБ (килобайт), МБ (мегабайт) и ГБ (гигабайт). 1 килобайт составляет 1024 байта, 1 мегабайт составляет 1024 килобайта и 1 гигабайт составляет 1024 мегабайта.

### Устройство

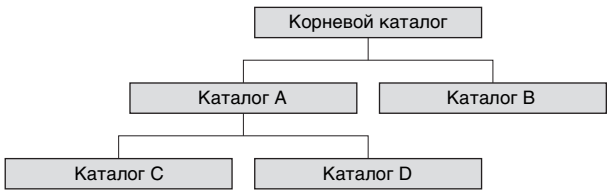
Означает запоминающее устройство (например, жесткий диск), на котором может быть сохранен файл. Инструмент MOTIF XF поддерживает и позволяет устанавливать различные типы USB-устройств хранения данных, подсоединенных через разъем USB TO DEVICE, и диски компьютеров, подсоединяемых к MOTIF XF через сеть.

### Каталог (Dir)

Каталог служит для систематизации данных в запоминающем устройстве (например, на жестком диске), позволяя пользователю группировать файлы данных в соответствии с их типом или применением. Каталоги могут быть вложены в иерархическом порядке для организации данных. В этом отношении «каталог» эквивалентен «папке» на компьютере. В режиме файлов MOTIF XF позволяет назначить имя для каталога таким же образом, как для файла. Учтите, что имя каталога не содержит расширения.

### Изменение текущего каталога (папки)

Используя приведенный ниже рисунок в качестве примера, рассмотрим, как изменить текущий каталог. Сначала откройте корневой каталог, чтобы найти каталоги A и B. Затем откройте каталог A, чтобы найти каталоги C и D. В заключение откройте каталог C, чтобы найти только файлы, сохраненные в каталоге C. Таким образом, можно загружать вложенные папки из нижних уровней иерархии папок.
Для выбора другого каталога более высокого уровня (например, чтобы перейти от каталога C к каталогу B) сначала перейдите к следующему более высокому уровню (каталогу A). Затем перейдите еще на один уровень вверх (к коневому каталогу). Теперь, когда доступны оба каталога–A и B, откройте каталог B. Таким образом можно перемещаться по иерархии папок.



**ПРИМЕЧАНИЕ** Для перехода из текущего каталога на более низкий уровень в окне File (файл) (стр. 237), переместите курсор на нужный каталог в списке каталогов/файлов и нажмите кнопку [ENTER]. Для перехода из текущего каталога на более высокий уровень переместите курсор на верхнюю строку в списке каталогов/файлов и нажмите кнопку [ENTER].

## Путь

Местоположение каталогов (папок) и файлов, отображаемое в настоящий момент на экране в строке «Dir» называется «путь». Путь указывает текущий каталог, какому устройству он принадлежит, и в каких папках он содержится. Указанный на рисунке выше каталог C описывается как путь «USB_HDD/A/C».

## Подключение

Подключение предназначено для того, чтобы активизировать память внешнего устройства для этого инструмента. USB-устройство хранения данных подключается автоматически, как только соединяется с разъемом USB TO DEVICE на задней панели MOTIF XF. Жесткий диск компьютера, подключенного к инструменту MOTIF XF через сеть, также можно подключить на экране Mount (подключение) (стр. 239).

## Форматирование

Операция инициализации устройства хранения данных (например, жесткого диска) называется «форматированием». В режиме файлов инструмента MOTIF XF можно форматировать USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE. Операция форматирования удаляет все данные на целевом устройстве памяти и является необратимой.

## Сохранение во внешней памяти/ загрузка

«Save» (сохранение во внешней памяти) означает, что данные, созданные на инструменте MOTIF XF, сохраняются на внешнем устройстве памяти в виде файла, тогда как «Store» (сохранение) означает, что данные, созданные на инструменте MOTIF XF, сохраняются во внутренней памяти. «Load» (загрузка) означает, что файл, находящийся на внешнем устройстве памяти, загружается во внутреннюю память.

# Типы файлов, поддерживаемые инструментом MOTIF XF

Инструмент MOTIF XF поддерживает множество типов файлов, которые могут быть сохранены во внешней памяти и загружены. См. два списка, приведенных ниже.

### Типы файлов, которые можно сохранить во внешней памяти

| Тип | Расширение файла* | Описание |
|---|---|---|
| All (все) | .X3A | Все данные, находящиеся во внутренней пользовательской памяти (флэш-ROM) синтезатора, обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных. |
| All Voice (все тембры) | .X3V | Все данные пользовательских тембров, находящиеся во внутренней пользовательской памяти (флэш-ROM), обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных. Вместе с ними сохраняются волновые формы, полученные с помощью функции сэмплирования и назначенные для каких-либо тембров. |
| All Arpeggio (все арпеджио) | .X3G | Все данные пользовательских арпеджио, находящиеся во внутренней пользовательской памяти (флэш-ROM), обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных. |
| All Song (все композиции) | .X3S | Все данные пользовательских композиций, находящиеся во внутренней пользовательской памяти (флэш-ROM), обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных. Данные композиций включаю настройки микширования, тембры микширования и сэмплированные тембры. |
| All Pattern (все образцы) | .X3P | Все данные пользовательских образцов, находящиеся во внутренней пользовательской памяти (флэш-ROM), обрабатываются как один файл и могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных. Данные образцов включают настройки микширования, тембры микширования и сэмплированные тембры. |
| SMF | .MID | Последовательность данных дорожки (1–16) и данные дорожки темпа композиций или образцов, созданные в режиме композиции/ образца могут быть сохранены на USB-устройстве хранения данных как данные стандартного MIDI-файла (формата 0). |
| All Waveform (все волновые формы) | .X3W | Данные всех волновых форм, созданных с помощью функции сэмплирования, могут быть сохранены как один файл. Данные всех волновых форм включают все сэмплы в SDRAM в дополнительном модуле расширения флэш-памяти (FL512M/FL1024M). Учтите, что содержащиеся в FL512M/FL1024M сэмплы могут не включаться в файл этого типа, необходимость сохранения этих сэмплов определяется пользователем перед выполнением операции сохранения во внешней памяти. |
| WAV | .WAV | Сэмпл, созданный в режиме сэмплирования, может быть сохранен на USB-устройстве хранения данных в виде файла WAV (аудиоформат Windows). |
| AIFF | .AIF | Сэмпл, созданный в режиме сэмплирования, может быть сохранен на USB-устройстве хранения данных в виде файла AIFF (аудиоформат Mac). |

* Назначается автоматически для сохраняемого файла.

## Типы файлов, которые можно загрузить

| Тип | Расширение файла* | Описание |
|---|---|---|
| All (все) | .X3A | Файлы типа «All», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. При установке флажка «without System» не загружаются только настройки, выполненные в служебном режиме Utility. |
| all without system (все, кроме системных) | .X3A | Файлы, относящиеся к категории «все», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте, за исключением настроек, выполненных в служебном режиме, и настроек секвенсора. |
| All Voice (все тембры) | .X3V | Файлы, относящиеся к категории «все тембры», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. |
| Voice, 1bank voice | .X3A<br>.X3V | Определенный тембр или банк тембров в файле, сохраненном на USB-устройстве хранения данных под категорией «все» или «все тембры», может быть отдельно выбран и загружен на инструмент. Учтите, что значки файлов для расширения «X3A» и «X3V» изменены на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 243). |
| Performance (исполнение) | .X3A | Определенное исполнение в файле, сохраненном на USB-устройстве хранения данных под категорией «все», может быть отдельно выбрана и загружена на инструмент. Учтите, что значок файлов для расширения «X3A» изменен на значок (как виртуальная папка) при выборе этого типа файла (стр. 245). |
| All Arpeggio (все арпеджио) | .X3G | Файлы категории «все арпеджио», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. |
| All Song (все композиции) | .X3S | Файлы категории «все композиции», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. |
| Song (композиция) | .X3A<br>.X3S<br>.MID | Определенная композиция в файле, сохраненном на USB-устройстве хранения данных под категорией «все» или «все композиции», может быть отдельно выбрана и загружена в инструмент. Учтите, что значки файлов для расширения «X3A» и «X3S» изменены на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 246). |
| All Pattern (все образцы) | .X3P | Файлы категории «все образцы», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. |
| Pattern (образец) | .X3A<br>.X3P<br>.MID | Определенная композиция в файле, сохраненном на USB-устройстве хранения данных под категорией «все» или «все образцы», может быть отдельно выбрана и загружена в инструмент. Учтите, что значки файлов для расширения «X3A» и «X3P» изменены на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 246). |
| All Waveform (все волновые формы) | .X3W | Файлы категории «все» или «все волновые формы», сохраненные на USB-устройстве хранения данных, могут быть загружены и восстановлены в инструменте. |
| Waveform (волновая форма) | .X3A<br>.X3W | Определенная волновая форма в файле, сохраненном на USB-устройстве хранения данных под категорией «все» или «все волновые формы», может быть отдельно выбрана и загружена в инструмент. Учтите, что значки файлов для расширения «X3A» и «X3W» изменены на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 244). |
| WAV | .WAV | В инструмент могут быть загружены файлы формата WAV. Подробнее см. на стр. 247. |
| AIFF | .AIF | В инструмент могут быть загружены файлы формата AIFF. Подробнее см. на стр. 247. |
| Sample Voice (сэмплированный тембр) | .X3A<br>.X3S<br>.X3P | Определенный сэмплированный тембр в файле, сохраненном на USB-устройстве хранения данных под категорией «все», или «все композиции» или «все образцы», может быть отдельно выбран и загружен в инструмент. Учтите, что значки файлов для расширения «X3A», «X3S» и «X3P» изменены на значки (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 246). Этот тип файлов доступен только при переходе в режим файлов из режима композиции/образца. |
| MOTIF XF Editor (редактор) | .X3E | Этот файл (.X3E) создается с помощью программного приложения MOTIF XF Editor (доступного на сайте корпорации Yamaha) на компьютере и может быть загружен в инструмент. Файл категории «редактор» включает все пользовательские тембры и данные микширования, обрабатываемые инструментом MOTIF XF. Учтите, что в инструмент MOTIF XF могут быть загружены только данные пользовательских тембров. |

* Назначается для загружаемого файла.

### Совместимость данных с MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8

Полностью совместимы.

### Совместимость данных с MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8

Из данных, созданных на MOTIF ES6/MOTIF ES7/MOTIF ES8, тембры, волновые формы, сэмплированные тембры могут быть загружен в MOTIF XF6/MOTIF XF7/MOTIF XF8.

#### • Данные типа «All» инструмента MOTIF ES

Файлы типа «All» (с расширением W7A), сохраненные на USB-устройстве хранения данных, подключенном к MOTIF ES, могут быть загружены в MOTIF XF. Для этого установите для параметра Type (тип) значение «All» в окне [F1] File (файл) на инструменте MOTIF XF.

#### • Тембры

Определенный тембр в файле (с расширением W7A, W7V), сохраненном в запоминающем устройстве как файл категории все» или «все тембры» на MOTIF ES может быть отдельно выбран и загружен в MOTIF XF. Установите для параметра Type (тип) на экране [F1] File (файл) значение «Voice» (тембр) и выполните процедуру загрузки. Данные «All Voice» в файле (с расширением W7A), сохраненном в запоминающем устройстве как файл категории «все» на MOTIF ES, могут быть выбраны и загружены в MOTIF XF.

Аналогично файл (с расширением W7V), сохраненном на USB-устройстве хранения данных как файл категории «все тембры» на MOTIF ES, могут быть загружены в MOTIF XF. Установите для параметра Type (тип) на экране [F1] File (файл) значение «All Voice» (все тембры) и выполните процедуру загрузки.

Кроме того, файлы редактора тембров (с расширением W7E) могут быть загружены в MOTIF XF. Установите для параметра Type (тип) на экране [F1] File (файл) значение «Voice Editor» (редактор тембра) и выполните процедуру загрузки.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Тембры, загруженные в MOTIF XF 6/7/8, могут не производить в точности такой же звук, как исходные тембры в MOTIF ES 6/7/8 вследствие различных данных во встроенных волновых формах и разных структур эффектов в этих сериях инструментов.

#### • Волновые формы

Определенная волновая форма в файле (с расширением W7A, W7W), сохраненном в запоминающем устройстве как файл категории «все» или «все волновые формы» на MOTIF ES, может быть отдельно выбрана и загружена в MOTIF XF. Установите для

параметра Type (тип) на экране [F1] File (файл) значение «Waveform» (волновая форма) и выполните процедуру загрузки.

Аналогично файл (с расширением W7W), сохраненный на устройстве хранения данных как файл категории «все волновые формы» на MOTIF ES, может быть загружен в MOTIF XF. Установите для параметра Type (тип) на экране [F1] File (файл) значение «All Waveform» (все волновые формы) и выполните процедуру загрузки.

### • Сэмплированный тембр

Определенный сэмплированный тембр в файле (с расширением W7A, W7S, W7P), сохраненном на запоминающем устройстве как файл категории «все», или «все композиции» или «все образцы» на MOTIF ES, может быть отдельно выбран и загружен в MOTIF XF. Установите для параметра Type (тип) на экране [F1] File (файл) значение «Sample Voice» (сэмплированный тембр) и выполните процедуру загрузки.

## Пример настройки типа файла при сохранении на внешнем устройстве

| Данные, которые нужно сохранить | | Тип файла |
|---|---|---|
| Все данные | | Все |
| Пользовательский тембр | | Все тембры |
| Исполнение | | Все |
| Композиции | При использовании в композициях пользовательских тембров | Все |
| | Если ни в одной из композиций не применяются пользовательские тембры | Все композиции |
| | Если требуется передать композицию во внешний MIDI-секвенсор или компьютер | SMF |
| Образец | При использовании в образцах пользовательских тембров | Все |
| | Если ни в одном из образцов не используются пользовательские тембры | Все образцы |
| | Если требуется передать образец во внешний MIDI-секвенсор или компьютер | SMF |
| Данные сэмпли-рования | Все волновые формы | Все волновые формы |
| | При необходимости передать сэмпл в компьютер | WAV, AIFF |

# Управление файлами–[F1] File (файл)

Окно File (файл) позволяет использовать все связанные с файлами функции, такие как выбор устройства, выбор пути, сохранение во внешней памяти, загрузка, переименование и удаление.

### ❶ Device (устройство)

В этом поле можно выбрать нужное устройство среди подключенных (распознаваемых) в режиме файлов. Выбранное здесь устройство называется «текущее устройство». При выборе устройства в столбце «Dir» появляется корневой каталог этого устройства. Объем используемой памяти и общий объем памяти на выбранном устройстве отображаются в правом верхнем углу экрана.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❷ Dir (каталог)

Указывает текущий каталог в пути. Содержимое текущего каталога (файлы и папки) представлены ниже в списке каталогов/файлов. Текущий каталог можно сменить в представленном ниже в списке каталогов/файлов.

### ❸ Список каталогов/файлов

Индикация каталогов и файлов в текущем каталоге. В этом поле каталоги и файлы перечислены в алфавитном пордке за исключением верхней строки, которая служит для перехода в каталог более высокого уровня. Каталоги отличаются от файлов индикаторами в левой части каждой строки.

..... Каталог (папка)
..... Файл

В строке каталога отображается имя каталога, в строке файла–имя файла с расширением и размер файла.

#### Перемещение между уровнями каталогов

Для перехода из текущего каталога на более низкий уровень переместите курсор на нужный каталог в списке каталогов/файлов и нажмите кнопку [ENTER]. Для перехода из текущего каталога на более высокий уровень переместите курсор на верхнюю строку в списке каталогов/файлов и нажмите кнопку [ENTER].

### ❹ Type (тип)

Определяет тип данных, которые требуется сохранить во внешней памяти или загрузить. Перечень доступных типов различается в зависимости от режима, выбранного перед переходом в режим файлов. Подробнее о типах данных см. на стр. 235 и 236. Можно вызвать этот список типов файлов, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать нужный элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37.

### ❺ Местоположение в памяти для данных указанного выше типа

Определяет местоположение в памяти для данных указанного выше типа, например, банк/номер тембра, банк/номер исполнения, номер композиции или номер образца. Доступные значения зависит от выбранного выше типа. Подробнее об исходной памяти, данные из которой сохраняются во внешней памяти, см. стр. 241. Подробнее о целевой памяти, в которую загружаются данные, см. стр. 242.

### ❻ [SF1] Save (сохранение во внешней памяти)

При нажатии этой кнопки выполняется операция сохранения во внешней памяти. Подробные инструкции по сохранению см. в разделе стр. 241.

### ❼ [SF2] Load (загрузка)

При нажатии этой кнопки выполняется операция загрузки. Подробные инструкции по загрузке см. на стр. 242.

### ❽ [SF3] Rename (переименование)

При нажатии этой кнопки отображается окно для ввода нового имени выбранного файла. Имя файла может содержать до 20 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

Следуйте приведенным ниже инструкциям для изменения имени файла.

1. Выберите файл, который требуется переименовать, перемещая курсор в списке каталогов/файлов.
2. Нажмите кнопку [SF3] для отображения окна ввода символов.
3. Введите имя нового выбранного файла.
4. Нажмите кнопку [ENTER] для фактического изменения имени выбранного файла.

### ❾ [SF4] Delete (удаление)

Нажмите эту кнопку для отображения окна удаления.

Следуйте приведенным ниже инструкциям для удаления файла.

1. Выберите файл, который требуется удалить, перемещая курсор в списке каталогов/файлов.
2. Нажмите кнопку [SF4] для отображения окна Delete (удаление).
3. Нажмите кнопку [ENTER] для удаления выбранного файла.

### ❿ [SF5] New Dir (новый каталог)

При нажатии этой кнопки создается новый каталог в текущем каталоге. Название каталога может содержать до 10 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

Для создания нового каталога следуйте приведенным ниже инструкциям.

1. Нажмите кнопку [SF5] для отображения окна ввода символов.
2. Введите имя нового каталога.
3. Нажмите кнопку [ENTER] для фактического ввода имени вновь создаваемого каталога.

### ⓫ [F1] File (файл)

При нажатии этой кнопки вызывается окно File из другого окна в режиме файлов.

### ⓬ [F2] Mount (подключение)

Нажатие этой кнопки вызывает окно Mount (подключение). Подробнее см. на стр. 239.

### ⓭ [F3] Format (форматирование)

Нажатие этой кнопки вызывает окно Format (форматирование). Подробнее см. на стр. 240.

### ⓮ [F4] Audio (аудио)

Нажатие этой кнопки вызывает окно для записи исполнения на клавиатуре как аудиофайла или воспроизведения существующего файла. Инструкции см. в руководстве пользователя.

## Основная процедура в режиме файлов File

### 1 Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим файлов.

Появляется окно File (стр. 237).

### 2 Подключите запоминающие устройства, на которых нужно сохранить файл или с которых требуется загрузить файл.

USB-устройство хранения данных подключается автоматически, как только подсоединяется к разъему USB TO DEVICE на задней панели. Жесткий диск компьютера, подключенного к инструменту MOTIF XF через сеть, также можно подключить на экране Mount (подключение) (стр. 239).

### 3 Выберите нужное устройство.

Выберите нужное устройство из устройств, подключенных на шаге 2.

### 4 Укажите путь к нужному каталогу.

Выберите нужный каталог на выбранном устройстве. Для перехода из текущего каталога на более низкий уровень переместите курсор на нужный каталог в списке каталогов/файлов и нажмите кнопку [ENTER]. Для перехода из текущего каталога на более высокий уровень переместите курсор на верхнюю строку в списке каталогов/файлов и нажмите кнопку [ENTER]. В строке Dir

отображается путь и имя текущего каталога, а в поле ниже–список каталогов и файлов, содержащихся в текущем каталоге.

ПРИМЕЧАНИЕ Если требуется создать новый каталог и сохранить в нем файл, нажмите кнопку [SF5] New Dir. Подробные инструкции по созданию нового каталога см. в столбце слева.

### 5 Выберите нужный тип данных в столбце Type (❹).

В поле списка каталогов/файлов отображаются только файлы выбранного типа.

ПРИМЕЧАНИЕ Перечень доступных типов файлов различается в зависимости от режима, выбранного перед переходом в режим файлов. Если не можете найти нужный тип данных, например «тембр», нажмите кнопку [EXIT] для выхода из окна File (фал), нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим тембра Voice, затем нажмите кнопку [FILE] для повторного вызова окна File.

### 6 Выберите нужный файл, перемещая курсор в списке каталогов/файлов (❸).

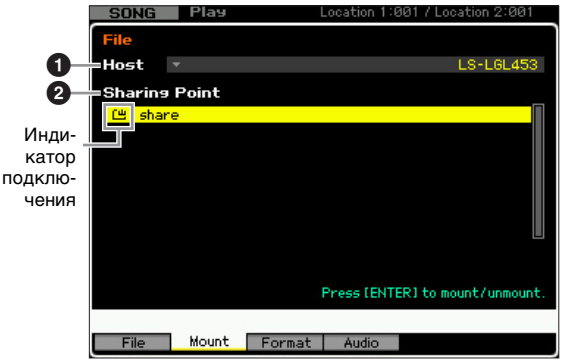
В этой операции нет необходимости при выполнении сохранения во внешней памяти или новом каталоге. При выполнении операций переименования или удаления нажмите кнопку [SF3] или кнопку [SF4] Delete (удаление). Подробные инструкции по переименованию и удалению см. в левом столбце на стр. 238.

### 7 Выберите местоположение в памяти для типа данных, указанных на шаге 5 как источник и место назначения.

При выполнении операций сохранения во внешней памяти и загрузки нажмите кнопку [SF1] Save (сохранение) или кнопку [SF2] Load (загрузка). Подробные инструкции по сохранению во внешней памяти и загрузке приведены на стр. 241 и 242.

## Подключение работающих в сети устройств–[F2] Mount (подключение)

На этом экране можно подключить общие каталоги на жестком диске компьютера, соединенного с MOTIF XF через сеть.




### ❶ Host (хост)

На компьютерах, соединенных с сетью, этот параметр определяется главным компьютером, который содержит подключаемое устройство. Введите в этом поле имя компьютера, отображаемое на компьютере.
Можно вызвать список устройств, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать требуемый элемент в этом списке. Подробнее см. на стр. 37. Введите в этом поле имя компьютера, отображаемое на компьютере.

ПРИМЕЧАНИЕ Если имя нужного компьютера не отображается в поле параметра Host (❶), можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF5] CHAR, и ввести имя компьютера вручную. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

ПРИМЕЧАНИЕ Проверьте имя компьютера на компьютере. Подробнее см. в руководстве пользователя компьютера.

### ❷ Sharing Point (точка общего доступа)

Здесь отображается список общих каталогов главного компьютера, указанного выше. Предусмотрена возможность подключения и отключения любого из общих каталогов.

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что в этом поле отображаются имена общих папок, авторизованных на компьютере.

**Подключение/отключение каталога**

Можно подключить общий каталог, переместив курсор на нужный каталог и нажав кнопку [ENTER]. Слева от имени этоо каталога появляется индикатор подключения. Можно отключить общий каталог, снова нажав кнопку [ENTER]. Индикатор подключения исчезает.

## Процедура подключения

Следуйте приведенным ниже инструкциям для подключения запоминающего устройства компьютера, соединенного с сетью.

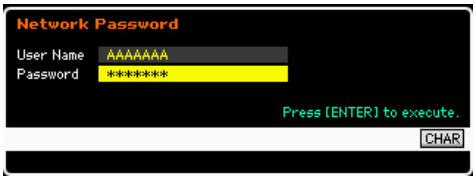
### 1 Подсоедините MOTIF XF к сети.

Соответствующие сетевые параметры можно установить на экране Network (сеть) (стр. 221) в служебном режиме Utility.

### 2 Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим файлов, затем нажмите кнопку [F2] для вызова экрана Mount (подключение).

### 3 Выберите компьютер в столбце Host (хост) (❶).

Если имя нужного компьютера не отображается в поле параметра Host (❶), можно вызвать список символов, нажав кнопку [SF5] CHAR, и ввести имя компьютера вручную. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.
При выборе компьютера, доступ к которому не выполнялся инструментом MOTIF XF, на экране появляется сообщение «Press [ENTER] to access» (Нажмите кнопку [ENTER] для доступа). При нажатии кнопки [ENTER] на экране появляется запрос на ввод пароля, как показано на рисунке ниже. Введите в этом окне параметры своего компьютера: учетную запись пользователя в поле User Name (имя пользователя) и пароль в поле Password (пароль), затем нажмите кнопку [ENTER], чтобы осуществить доступ с MOTIF XF к компьютеру. Общие каталоги выбранного компьютера появляются в списке в поле Sharing Point (точка общего доступа) (❷).




**ПРИМЕЧАНИЕ** После получения доступа MOTIF XF к компьютеру общие каталоги автоматически отображаются в списке на экране, если просто выбрать компьютер в столбце Host. Однако после выключения питания и его последующего включения потребуется выполнить операции по получению доступа (ввод учетной записи пользователя и пароля).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Подробнее о подтверждении учетной записи пользователя и пароля для компьютера см. руководство пользователя компьютера.

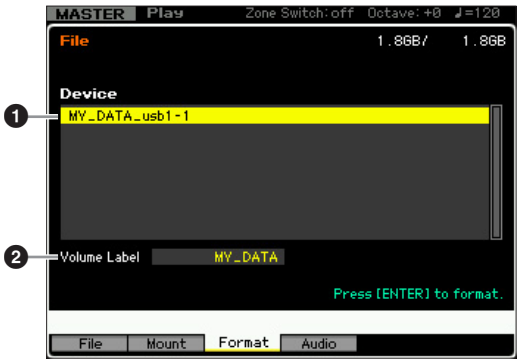
**ПРИМЕЧАНИЕ** Если для компьютера не назначен пароль, просто нажмите кнопку [ENTER] без ввода каких-либо символов для установления доступа между MOTIF XF и компьютером.

### 4 Подключите нужные каталоги.

В поле Sharing Point (точка общего доступа) (❷) можно подключить общий каталог, переместив курсор на нужный каталог и нажав кнопку [ENTER]. Слева от имени этго каталога появляется индикатор подключения. Можно отключить общий каталог, снова нажав кнопку [ENTER]. Индикатор подключения исчезает. Подключенные каталоги могут быть выбраны в окне File (стр. 237).

## Форматирование устройства–[SF3] Format (форматирование)

На этом экране можно отформатировать запоминающие устройства, такие как жесткий диск, подключенный к разъему USB TO DEVICE.




### ❶ Device (устройство)

В этом поле отображается список подключенных и подсоединенных устройств, в котором можно выбрать устройство для форматирования. Устройство, которое требуется отформатировать, указывается надписью «unknown device (usb***) (неизвестное устройство (usb***)). Три звездочки (***) обозначают порядковый номер подсоединенного устройства, которое требуется отформатировать. Если в одном устройстве содержится несколько разделов, номер раздела оказывается справа от порядкового номера.

### ❷ Volume Label (метка тома)

Определяет метку тома выбранного устройства. Метка тома–это имя, назначенное для устройства. Метка тома может содержать до 11 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

## Процедура форматирования

### 1 Подсоедините устройство, которое требуется отформатировать, к разъему [USB TO DEVICE].

### 2 Выберите устройство, которое требуется отформатировать, в списке устройств (❶).

### 3 Введите нужную метку тома (❷).

### 4 Нажмите кнопку [ENTER]. (На экране отображается запрос на подтверждение операции.)

Для отмены форматирования нажмите кнопку [DEC/NO].

### 5 Для выполнения операции форматирования нажмите кнопку [INC/YES].

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

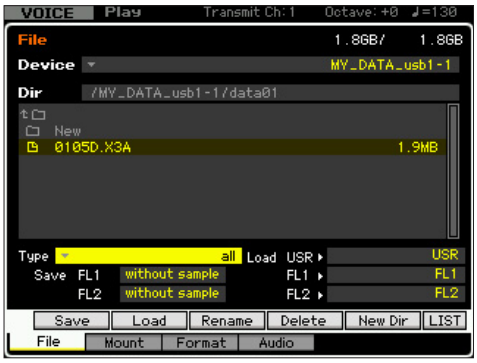
**При форматировании устройства все ранее записанные данные будут удалены. Прежде чем форматировать устройство, проверьте, не хранятся ли на нем важные данные. При проверке содержащихся в устройстве данных, выполняемой в окне [F1] File, не забывайте, что некоторые файлы (не перечисленные на стр. 235 и 236) не отображаются на экране MOTIF XF даже при выборе типа файла «all» (все).**

# Сохранение файла во внешней памяти

Процедура сохранения зависит от типа сохраняемого файла и режима, выбранного перед переходом в режим файлов. В этом разделе описаны процедуры, соответствующие трем следующим случаям.

- Сохранение всех данных пользователя или всех данных указанного типа
- Сохранение сэмпла определенного тембра
- Сохранение композиции или фрагмента образца как стандартного MIDI-файла

## Сохранение всех данных пользователя или всех данных указанного типа




### 1 Выберите устройство и каталог в качестве места назначения, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если нужно сохранить все 64 композиции, нажмите кнопку [SONG] для перехода в режим композиции Song, затем нажмите кнопку [FILE] для отображения окна File. Если нужно сохранить все 64 образца, нажмите кнопку [PATTERN] для перехода в режим образца Pattern, затем нажмите кнопку [FILE] для отображения окна File.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Следуйте приведенным ниже инструкциям после выбора тембра, исполнения, композиции или образца, для которого назначен подлежащий сохранению сэмпл, в любом из этих режимов.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно ускорить эту операцию, выбрав файл с именем, похожим на нужное имя, при выполнении этого шага, поскольку имя выбранного файла по умолчанию будет отображаться в окне для ввода имени файла, при этом не потребуется водить имя файла «с нуля».

### 2 Задайте нужный тип из следующих возможных: «all» (все), «all voice» (все тембры), «all arpeggio» (все арпеджио), «all waveform» (все волновые формы), «editor» (редактор), «all song» (все композиции) и «all pattern» (все образцы).

**ПРИМЕЧАНИЕ** При выборе типа данных, содержащих данные волновых формы, в левом нижнем углу экрана выберите, требуется ли сохранять данные каждого из модулей расширения флэш-памяти. Подробнее о структуре данных волновых форм при сохранении см. на стр. 248.

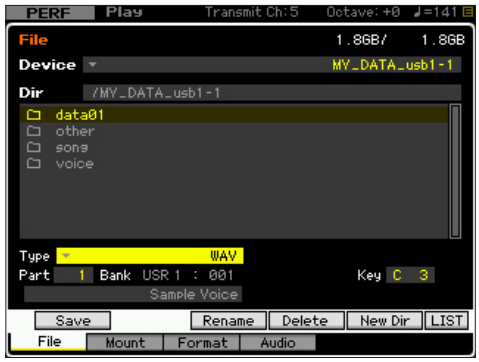
### 3 Нажмите кнопку [SF1] Save для вызова окна для ввода имени файла.

### 4 Введите имя файла, нажмите кнопку [ENTER], затем кнопку [INC/YES] для сохранения данных указанного типа во внешнем запоминающем устройстве.

Имя файла может содержать до 20 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

## Сохранение сэмпла определенного тембра

Можно сохранить во внешнем запоминающем устройстве сэмпл определенного тембра как WAV-файл или AIFF-файл с целью его сохранения или редактирования на компьютере. Этот способ доступен при переходе в режим файлов из любого режима. Подробнее о типах сохраняемых файлов см. на стр. 235.




**ПРИМЕЧАНИЕ** При переходе в режим файлов из режим исполнения/режима композиции/режима образца и сохранении во внешней памяти или загрузке сэмпла, назначенного для обычного тембра, можно сохранить только сэмпл, назначенный для элемента 1.

### 1 Выберите устройство и каталог в качестве места назначения, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно ускорить эту операцию, выбрав файл с именем, похожим на нужное имя, при выполнении этого шага, поскольку имя выбранного файла по умолчанию будет отображаться в окне для ввода имени файла, при этом не потребуется водить имя файла «с нуля».

### 2 Установите для параметра Type значение «WAV» или «AIFF».

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что некоторые настройки параметров, такие как Start Point (точка начала), не сохраняются при сохранении сэмпла определенного тембра в формате WAV или AIFF. Это означает, что сохраненный в режиме файлов WAV-файл или AIFF-файл будет воспроизводиться с начала (включая часть перед точкой начала) на внешнем устройстве, таком как компьютер.

### 3 Выберите исходные данные.

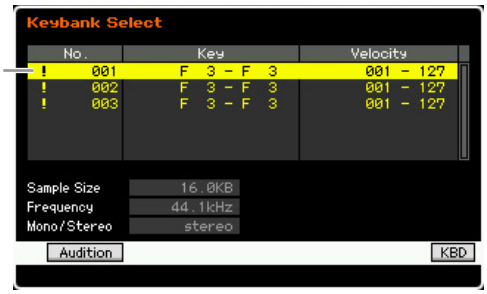
При переходе в режим файлов из режима тембра выберите элемент (для обычного тембра) и клавишу, для которой назначен сохраняемый сэмпл. При переходе в режим файлов из режима исполнения/композиции/образца выберите партию и клавишу, для которой назначен тембр, содержащий сохраняемый сэмпл.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Встроенные волновые формы не могут быть сохранены на внешнем запоминающем устройстве. В случае выбора парии исполнения/композиции/образца, для которой назначен встроенный тембр, или при выборе

элемента обычного тембра либо клавиши тембра ударных, которой назначена встроенная волновая форма, появляется сообщение об ошибке.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Перечень доступных типов исходных данных различается в зависимости от режима, выбранного перед переходом в режим файлов. При переходе в режим файлов из режима тембра будут доступны разные типы исходных данных в зависимости от типа ранее выбранного тембра–обычный тембр или тембр ударных. Перед переходом в режим файлов следует выбрать тембр/исполнение/композицию/образец, для которого назначен нужный тембр.

### 4 Нажмите кнопку [SF1] Save для вызова окна для выбора банка клавиш.




### 5 Выберите банк клавиш, для которого назначен нужный сэмпл, перемещая курсор.

Нажмите кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать звук сэмпла.

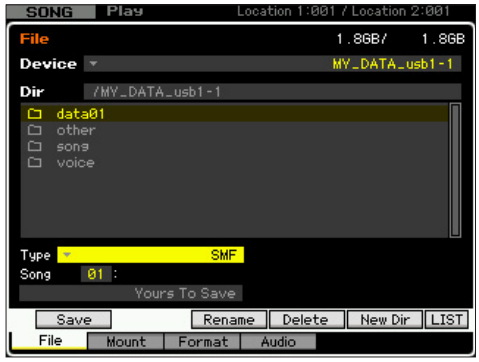
### 6 Нажмите кнопку [ENTER] для вызова окна для ввода имени файла.

### 7 Введите имя файла, нажмите кнопку [ENTER], затем кнопку [INC/YES] для сохранения данных на внешнем запоминающем устройстве.

Имя файла может содержать до 20 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

## Сохранение композиции или фрагмента образца как стандартного MIDI-файла

В режиме файлов можно сохранить во внешней памяти композицию или фрагмент образца как стандартный MIDI-файл. Формат стандартного MIDI-файла является общеупотребимым и может использоваться в других MIDI-секвенсорах и в музыкальных программах на компьютерах. Этот способ доступен только при переходе в режим файлов из режима композиции/образца.




### 1 Выберите устройство и каталог в качестве места назначения, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Можно ускорить эту операцию, выбрав файл с именем, похожим на нужное имя, при выполнении этого шага, поскольку имя выбранного файла по умолчанию будет отображаться в окне для ввода имени файла, при этом не потребуется водить имя файла «с нуля».

### 2 Установите для параметра Type (тип) значение «SMF».

### 3 Выберите исходные данные.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Доступная исходная память будет различной в зависимости от режима, выбранного перед переходом в режим файлов. Если требуется выполнить сохранить композицию, перейдите в режим файлов из режима композиции. Если требуется выполнить сохранить образец, перейдите в режим файлов из режима образца.

### 4 Нажмите кнопку [ENTER] для вызова окна для ввода имени файла.

### 5 Введите имя файла, нажмите кнопку [ENTER], затем кнопку [INC/YES] для сохранения данных во внешнем запоминающем устройстве.

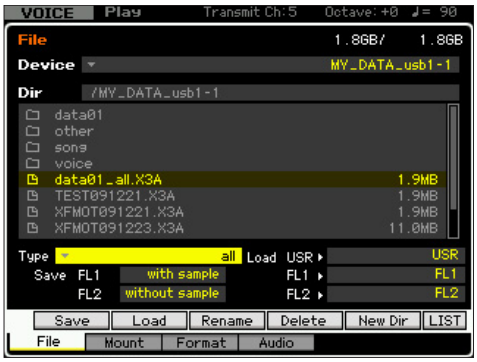
Имя файла может содержать до 20 символов. Подробные инструкции по присвоению имени см. в разделе «Основные операции» на стр. 37.

## Загрузка файла

Процедура загрузки зависит от типа загружаемого файла и режима, выбранного перед переходом в окно File. В этом разделе описаны процедуры, соответствующие восьми следующим случаям.

- Загрузка всех данных пользователя или всех данных указанного типа (всех тембров, всех композиций, всех образцов и т. п.)
- Загрузка определенного тембра или всех тембров определенного банка из файла категории «все» или «все тембры»
- Загрузка определенной волновой формы из файла категории «все» или «все волновые формы»
- Загрузка определенного исполнения из файла категории «все»
- Загрузка определенной композиции или образца из файла категории «все», «все композиции» или «все образцы»
- Загрузка определенного сэмплированного тембра из файла категории «все», «все композиции» или «все образцы»
- Загрузка WAV-файла или AIFF-файла
- Загрузка SMF-файла

## Загрузка всех данных пользователя или всех данных указанного типа




**1 Выберите устройство и каталог, содержащий исходный файл, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.**

ПРИМЕЧАНИЕ Если нужно загрузить все 64 композиции, нажмите кнопку [SONG] для перехода в режим композиции Song, затем нажмите кнопку [FILE] для отображения окна File. Если нужно загрузить все 64 образца, нажмите кнопку [PATTERN] для перехода в режим образца Pattern, затем нажмите кнопку [FILE] для отображения окна File.

**2 Задайте нужный тип из следующих возможных: «all» (все), «all without system» (все, кроме системных), «all voice» (все тембры), «all arpeggio» (все арпеджио), «all waveform» (все волновые формы), «editor» (редактор), «all song» (все композиции) и «all pattern» (все образцы).**

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе типа данных, содержащих данные волновых формы, в правом нижнем углу экрана в столбце Load (загрузка) выберите память назначения (USR, FL1, FL2) для каждого блока данных. Подробнее о структуре данных волновых фор при загрузке см. на стр. 248.

**3 Выберите файл для загрузки.**

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

**4 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.**

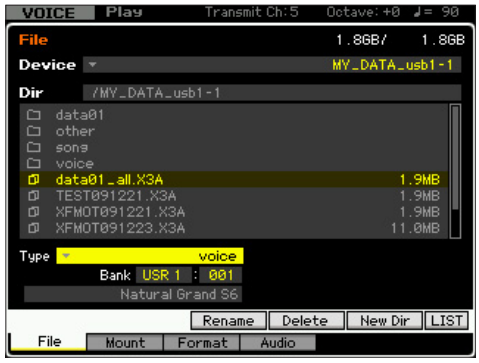
Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

**5 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка определенного тембра или всех тембров определенного банка из файла категории «все» или «все тембры»




**1 Выберите устройство и каталог в качестве источника, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.**

**2 Установите для параметра Type (тип) значение «voice» или «1bank voice».**

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ На этом шаге меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2], и не отображается на экране. Меню загрузки появляется при выборе загружаемого тембра на шаге 6.

**3 Укажите местоположение памяти назначения (❺) в пользовательской памяти.**

При установке для параметра Type (❹) значения «voice» выберите как место назначения банк тембров и номер тембра. При установке для параметра Type (❹) значения «1bank voice» выберите как место назначения банк тембров.

ПРИМЕЧАНИЕ При переходе в режим файлов из режима исполнения/композиции/образца выберите партию, для которой назначен загружаемый тембр, а также банк тембров и номер тембра.

ПРИМЕЧАНИЕ При загрузке тембра ударных выберите пользовательский банк тембра ударных (UDR) как местоположение памяти назначения (❺). При загрузке обычного тембра выберите один из пользовательских банков обычных тембров (USR1–3) как местоположение памяти назначения (❺). Если не указать соответствующий банк тембров, при нажатии кнопки [SF2] Load отображается сообщение об ошибке.

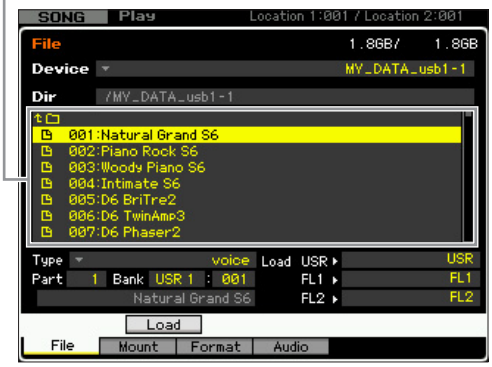
**4 Переместите курсор на загружаемый файл.**

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

**5 При установке для Type (❹) значения «voice» нажмите кнопку [ENTER], чтобы список тембров указанного банка появился в поле списка каталого/файлов. При установке для Type (❹) значения «1bank voice» нажмите кнопку [ENTER], чтобы список банков появился в поле списка каталогов/файлов.**

Если при выполнении шаг 3 выбран банк обычных тембров, можно изменить пользовательский банк, указанный как источник, нажав одну из кнопок банков (USR 1–4) на передней панели.

Список тембров




**6 Переместите курсор на нужный тембр или банк тембров.**

Появляется меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

**7 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.**

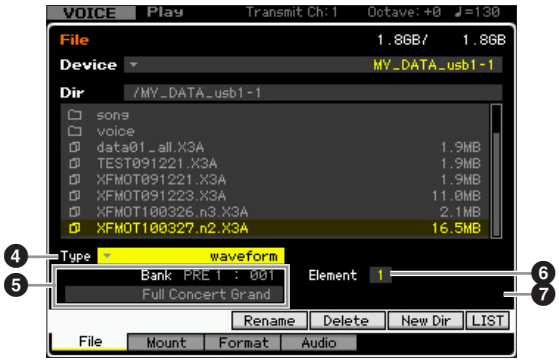
Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

**8 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или а компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка определенной волновой формы из файла «all» или «all waveform»




**1 Выберите устройство и каталог как источник, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.**

**2 Установите для параметра Type (❹) значение «waveform».**

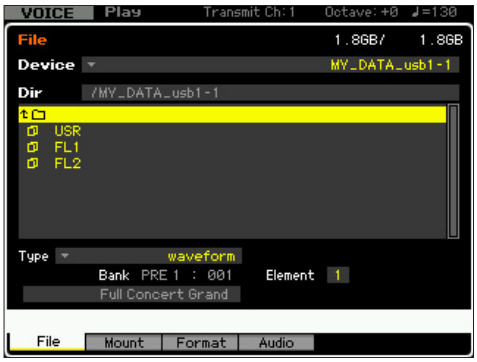
В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На этом шаге меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2], и не отображается на экране. Меню загрузки появляется при выборе загружаемой волновой формы на шаге 6.

**3 Выберите файл для загрузки.**

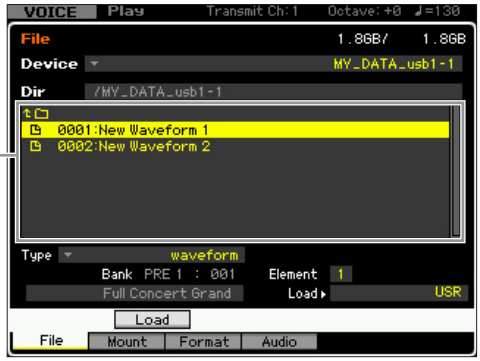
Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

**4 Нажмите кнопку [ENTER], при этом на экране отображаются три типа памяти (USR, FL1 и FL2). Переместите курсор на нужный тип памяти.**




**5 Нажмите кнопку [ENTER], при этом на экране появляется список волновых форм, содержащихся в выбранном файле.**

Волновые формы




**6 Переместите курсор на нужную волновую форму.**

Появляется меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

**7 Укажите местоположение памяти назначения в пользовательской памяти.**

В поле ❺ выберите партию, для которой должна быть назначена эта волновая форма при переходе в режим файлов из режима исполнения/композиции/образца. В поле ❻ выберите элемент (обычного тембра), для которого должна быть назначена эта волновая форма (загружаемая в пустой номер).

**ПРИМЕЧАНИЕ** Учтите, что волновую форму невозможно загрузить в тембр ударных.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При переходе в режим файлов из режима исполнения/композиции/образца определите партию, в тембр которой должна быть назначена загружаемая волновая форма.

### 8 Выберите тип памяти назначения (❼) инструмента.

При выборе «USR» указанная волновая форма загружается в SDRAM. При выборе «FL1» или «FL2» указанная волновая форм загружается в дополнительный модуль расширения флэш-памяти, установленный в слоте 1 или 2. При выборе «FL1 without image» или «FL2 without image» только настройки параметров указанной волновой формы загружаются в дополнительный модуль расширения флэш-памяти, установленный в слоте 1 или 2.

### 9 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.

Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

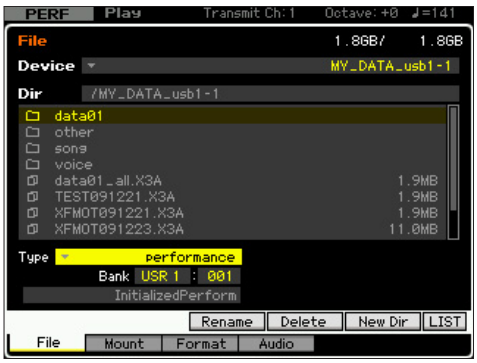
### 10 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или а компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка определенного исполнения из файла «all»

Этот способ доступен при переходе в режим файлов из режима исполнения.




### 1 Выберите устройство и каталог в качестве источника, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.

### 2 Установите для параметра Type значение «performance».

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На этом шаге меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2], и не отображается на экране. Меню загрузки появляется при выборе загружаемого исполнения на шаге 6.

### 3 Укажите местоположение памяти назначения в пользовательской памяти.

Выберите банк и номер исполнения.

**ПРИМЕЧАНИЕ** При установке номера исполнения «all» в выбранный банк будут загружены все исполнения.

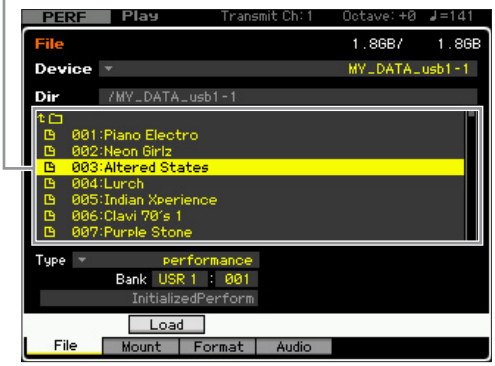
### 4 Выберите файл для загрузки.

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

### 5 Нажмите кнопку [ENTER], при этом на экране появляется список исполнений, содержащихся в выбранном банке.

Можно сменить банк исполнений, выбранный в качестве источника, нажимая кнопки банков на передней панели.

Исполнения




### 6 Переместите курсор на нужное исполнение.

Появляется меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

### 7 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.

Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

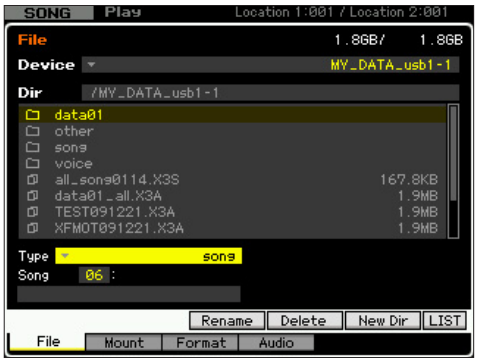
### 8 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или а компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка определенной композиции или образца из файла «all», «all song» или «all pattern»

Этот способ доступен только при переходе в режим файлов из режима композиции или образца.




### 1 Выберите устройство и каталог в качестве источника, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.

### 2 Установите для параметра Type значение «song» или «pattern».

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На этом шаге меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2], и не отображается на экране. Меню загрузки появляется при выборе загружаемой композиции или образца на шаге 6.

### 3 Укажите местоположение памяти назначения в пользовательской памяти.

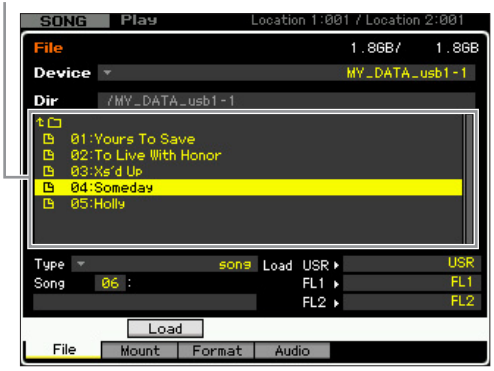
Выберите номер композиции или номер образца.

### 4 Выберите файл для загрузки.

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

### 5 Нажмите кнопку [ENTER], при этом на экране появляется список композиций или образцов, содержащихся в выбранном файле.

Композиции




### 6 Переместите курсор на нужную композицию или образец.

Появляется меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

### 7 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.

Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

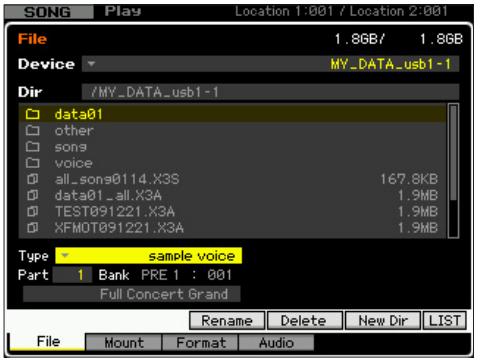
### 8 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или а компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка определенного сэмплированного тембра из файла категории «все», «все композиции» или «все образцы»

Этот способ доступен только при переходе в режим файлов из режима композиции или образца.




### 1 Выберите устройство и каталог в качестве источника, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.

### 2 Установите для параметра Type (тип) значение «voice» (тембр) или «sample voice» (сэмплированный тембр).

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

**ПРИМЕЧАНИЕ** На этом шаге меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2], и не отображается на экране. Меню загрузки появляется при выборе загружаемого сэмплированного тембра на шаге 7.

### 3 Укажите местоположение памяти назначения в пользовательской памяти.

Выберите партию, для которой должен быть назначен загружаемый сэмплированный тембр.

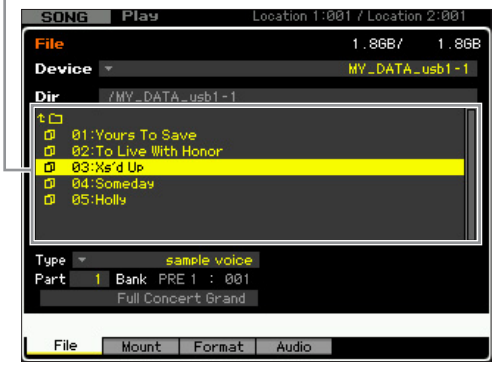
**ПРИМЕЧАНИЕ** Сэмплированный тембр загружается в пустой номер, назначенный для композиции или образца перед переходом в режим файлов.

### 4 Выберите файл для загрузки.

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

### 5 Нажмите кнопку [ENTER], при этом на экране появляется список композиций или образцов, содержащихся в выбранном файле.

Композиции




**6 Нажмите кнопку [ENTER], при этом на экране появляется список сэмплированных тембров, содержащихся в выбрано композиции или образце.**

**7 Переместите курсор на нужный сэмплированный тембр.**

Появляется меню загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

**8 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.**

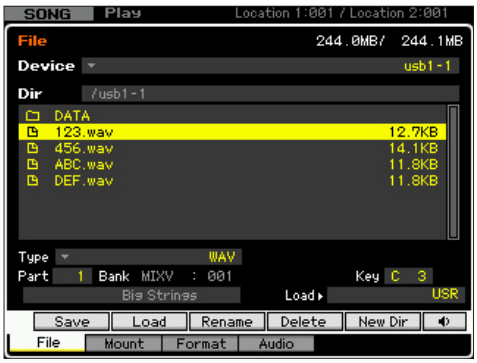
Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

**9 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или а компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка WAV-файла или AIFF-файла




**1 Выберите устройство и каталог в качестве источника, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.**

**2 Установите для параметра Type (тип) значение «WAV» или «AIFF».**

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ Можно прослушать звук выбранного в настоящий момент WAV/AIFF-файла, нажав кнопку [SF6] (❼). Это удобная возможность прослушать звук перед загрузкой аудиофайла.

**3 Укажите местоположение памяти назначения в пользовательской памяти.**

Выберите элемент (обычного тембра) или клавишу (тембра ударных), для которой должен быть назначен этот WAV-фал или AIFF-файл (загружаемый в пустой номер волновой формы).

ПРИМЕЧАНИЕ При переходе в режим файлов из режима исполнения/композиции/образца укажите партию, для тембра которой дожен быть назначен загружаемый WAV-файл или AIFF-файл.

**4 Выберите файл для загрузки.**

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

**5 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.**

Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

**6 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.**

***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

## Загрузка SMF-файла (стандартного MIDI-файла)

Этот способ доступен только при переходе в режим файлов из режима композиции или образца.

**1 Выберите устройство и каталог в качестве источника, следуя инструкциям в разделе «Основная процедура в режиме файлов File» на стр. 238.**

**2 Установите для параметра Type (тип) значение «SMF».**

В поле списка каталогов/файлов на экране отображаются только доступные файлы.

### 3 Укажите местоположение памяти назначения в пользовательской памяти.

Выберите номер композиции или номер/фрагмент образца, в который загружается SMF-файл.

**ПРИМЕЧАНИЕ** Если требуется загрузить SMF-файл в композицию, перейдите в режим файлов из режима композиции. Если требуется загрузить SMF-файл в образец, перейдите в режим файлов из режима образца.

### 4 Выберите файл для загрузки.

Можно выбрать любой из файлов, перечисленных в поле списка каталогов/файлов на экране.

### 5 Нажмите кнопку [SF2]. Появляется запрос на подтверждение операции.

Для отмены операции загрузки нажмите кнопку [DEC/NO].

### 6 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции загрузки.

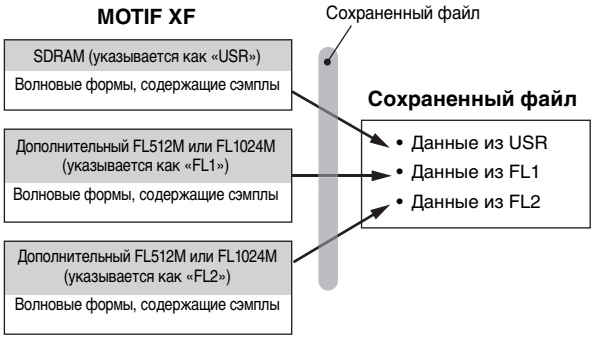
***УВЕДОМЛЕНИЕ***

**Операция загрузки перезаписывает данные, существующие во внутренней памяти назначения. Следует выполнять резервное копирование важных данных на USB-устройство хранения данных, подключенное к разъему USB TO DEVICE, или на компьютер, подключенный к инструменту MOTIF XF через сеть (стр. 241).**

#### Примечание относительно сохранения/загрузки данных сэмпла

Волновая форма, содержащая сэмплы, хранится в «USR» (SDRAM–стр. 34), «FL1» и «FL2» для дополнительного модуля расширения флэш-памяти (стр. 34). Волновые формы могут быть сохранены или загружены из USB-устройства хранения данных или компьютера, подключенной к одной и той же сети с инструментом MOTIF XF в режиме файлов с использованием любого блока, как показано на приведенной ниже схеме.

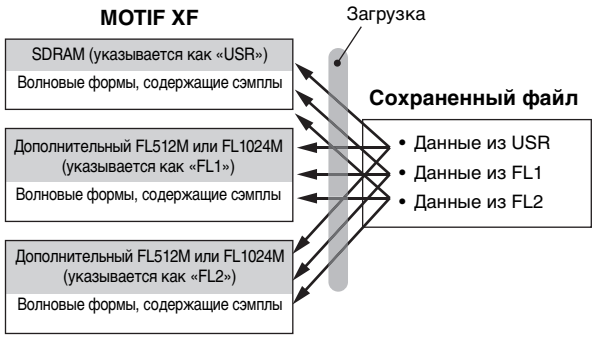
**Структура данных сохраняемых волновых форм**




Относительно данных из SDRAM: операция сохранения сохраняет данные сэмпла как файл независимо от настроек.

Относительно данных из дополнительного FL512M/FL1024M: перед выполнением операции сохранения пользователь может выбрать, требуется ли сохранять сэмпл, в левой нижней части экрана. При выборе «FL1» или «FL2» операция сохранения будет сохранять данные волновых форм, включая сэмплы. При выборе «FL1 without sample» или «FL2 without sample» операция сохранения будет сохранять данные волновых форм, за исключением сэмплы (другими словами, только настройки параметров)

**Структура данных загружаемых волновых форм**




Для каждого блока памяти (USR, FL1 и FL2) в файле пользователь может назначить блок памяти назначения (USR, FL1 и FL2) инструмента MOTIF XF перед выполнением операции загрузки. Также перед выполнением операции загрузки можно указать, требуется и загрузка содержащихся в файле сэмплов. Это указывается в правом нижнем углу экрана (в столбце «Load»).

При выборе «USR» данные соответствующего блока памяти, содержащегося в файле, загружается в SDRAM. При выборе «FL1» или «FL2» данные (волновые формы и сэмплы) соответствующего блока памяти, содержащегося в файле, загружаются в модуль расширения флэш-памяти 1 или 2. При выборе «FL1 without sample» или «FL2 without» данные (волновые формы без сэмплов) загружаются в модуль расширения флэш-памяти 1 или 2.

## Запись/воспроизведение аудио–[F4] Audio (аудио)

Используя функцию записи/воспроизведения аудио, можно записать свое исполнение на MOTIF XF в формате файлов WAV (44,1 кГц, 16 бит, стерео) на USB-устройство хранения данных или на компьютер, подключенном по сети. Более того, инструмент MOTIF XF позволяет также воспроизводить аудиофайлы в формате WAV или AIFF, сохраненные на подключенном USB-устройстве хранения данных или на компьютере.

Подробная информация приведена в руководстве пользователя.

# Предметный указатель


## Символы

.AIF ..... 235, 236
.MID ..... 235, 236
.WAV ..... 235, 236
.X3A ..... 235, 236
.X3E ..... 236
.X3G ..... 235, 236
.X3P ..... 235, 236
.X3S ..... 235, 236
.X3V ..... 235, 236
.X3W ..... 235, 236

## Цифры

№ микроподстройки ..... 225
1 банк тембров ..... 236
1/4 тона ..... 56
1/8 тона ..... 56
1st-on ..... 63

## A

A. Назначаемая функция 1/2 ..... 216
A. Назначаемая функция 1/2 – режим ..... 57, 104
AEG (генератор амплитудных огибающих) ..... 51, 80, 97, 115
Aftertouch, параметр ..... 32
AIFF ..... 235
All (все) ..... 231
All Sounds Off, параметр ..... 32
Apply, кнопка ..... 176, 209
ARP FX, индикатор ..... 47, 57, 104, 139
ARP Main, экран ..... 112
ARP MIDI Out Switch (переключатель выхода MIDI для арпеджио) ..... 225
ARP Transmit Ch (канал передачи данных арпеджио) ..... 225
ARP1 – ARP5, кнопки ..... 49, 52, 59, 96, 99, 113, 212
ASSIGN ½, ручки ..... 46
ASSIGNABLE FUNCTION [1] ..... 21
ATTACK, ручка ..... 46

## B

Bank, кнопка ..... 98
Beat, параметр ..... 151, 173
beat1–3, значения параметра ..... 209
BEF, фильтр ..... 75
BEF12, фильтр ..... 75
BEF6, фильтр ..... 75
BPF, фильтр ..... 74
BPF12D, фильтр ..... 74
BPF6, фильтр ..... 75
BPFw, фильтр ..... 75
break 1–16, значения параметра ..... 175
Brightness, параметр ..... 31

## C

Cancel, кнопка ..... 176
CAT, параметр ..... 32, 151
CATEGORY (категория) ..... 98
CHAR ..... 37
CHO SEND, кнопка ..... 86
CHORUS TO REVERB, кнопка ..... 65, 107
CHORUS, ручка ..... 47
Clock, параметр ..... 151, 173
Compare, функция ..... 54, 101, 192, 199
Control Change (CC), функция ..... 31
CUTOFF ..... 46

## D

Data Decrement, параметр ..... 32
Data Entry LSB ..... 31
Data Entry MSB ..... 31
Data Increment, параметр ..... 32
[DEC/NO] ..... 36
DECAY, ручка ..... 46
DHCP-клиент ..... 221
Dir (каталог) ..... 237
direct ..... 113
down, значение параметра ..... 158
down&up, значение параметра ..... 158
DRAM ..... 34
Dual BPF (двойной фильтр полосы пропускания) ..... 75

## E

[E], индикатор ..... 47, 54, 96, 101, 192, 199, 213
each-on ..... 63
Effect ON/OFF, кнопка ..... 220
EG, поле ..... 96, 97, 115, 194
end, значение параметра ..... 143
EQ High, ручка ..... 47
EQ Low, ручка ..... 46
EQ MID F, ручка ..... 46
EQ MID Q, ручка ..... 47
EQ MID, ручка ..... 46
ETHERNET, разъем ..... 41
Ethno ..... 102
Event List, экран ..... 150, 151, 180
Ext (внешний переключатель) ..... 142, 169

## F

[F1]–[F6] (подфункция), кнопки ..... 36
Factory Set, функция ..... 231
FEG (генератор огибающих фильтра) ..... 76, 97
FEG, функция ..... 51, 115
fingered ..... 57
fingered, значение параметра ..... 110
FINISHED, экран сэмплирования ..... 125, 206
FL1/FL2, индикаторы ..... 219
FL512M/FL1024M ..... 34
fulltime, значение параметра ..... 57, 110

## G

GATE TIME, ручка ..... 47
GM, банк ..... 48

## H

Half Damper, параметр ..... 80
HOLD, режим ..... 98
HPF, фильтр ..... 74
HPF12, фильтр ..... 74
HPF24D, фильтр ..... 74

## I

[INC/YES] ..... 36
INFO ..... 96
INFO (информация) ..... 50, 123, 130, 142, 169, 199, 214, 219
Insert Event, окно ..... 150, 151, 174, 180
Insertion (вставка), эффект ..... 22
INSERTION CONNECT (подключение вставки), экран ..... 106
INSERTION CONNECT, экран ..... 65, 227
Insertion, эффект ..... 189
Int ..... 169
Int (внутренний переключатель) ..... 142
IP-адрес ..... 221

## K

KBD, кнопка ..... 37, 120, 130
Keybank ..... 123, 130, 204

## L

level ..... 124
level, значение параметра ..... 205
LFO (низкочастотный осциллятор) ..... 11
LIST ..... 37
Load (загрузка)
Pattern ..... 246, 245
Song ..... 246
Waveform ..... 244
loop, значение параметра ..... 128
LP=ST ..... 128, 208
LPF ..... 74
LPF12+BPF6 ..... 75
LPF12+HPF12 ..... 75
LPF18 ..... 74
LPF18s ..... 74
LPF24A ..... 74
LPF24D ..... 74
LPF6+HPF6 ..... 75

## M

manual ..... 124
manual, значение параметра ..... 206
Master Effect ..... 22
Master EQ ..... 22
meas, значение параметра ..... 205
MEAS, параметр ..... 151, 173
MIDI IN/OUT, разъемы ..... 219, 228
MIDI, интерфейс ..... 30, 228
MIDI, параметры ..... 228
MIDI-дорожка ..... 14
MIDI-канал ..... 30
MIDI-канал передачи данных ..... 96
MIDI-синхронизация ..... 228
MIDI-событие ..... 30
MIDI-фильтр ..... 232
MIXV, параметр ..... 146
MMC, параметр ..... 40, 229
MTC, параметр ..... 39, 229
multi ..... 57
multi, значение параметра ..... 87

## N

No. (номер фразы) ..... 170
normal 01–16, значения параметра ..... 175
NOTE LIMIT LO-HI ..... 97
NRPN, режим ..... 32
NUM ..... 36, 152

## O

OCT RANGE, ручка ..... 47
one shot ..... 62
one shot, значение параметра ..... 128
Output, сигнал ..... 193

## P

PAN, ручка ..... 47
PART, переключатель ..... 97
PAT, параметр ..... 32, 151
PEG, параметр ..... 72
PEQ, параметр ..... 83
Performance Play, экран ..... 95
phrase1–4, значения параметра ..... 209
pitch 01–16, значения параметров ..... 175
Pitch Bend, функция ..... 30
Polyphonic Aftertouch (PAT), параметр ..... 32
Portamento Switch ..... 57
Program Change (PC), функция ..... 31
punch, значение параметра ..... 145

## Q

QUANTIZE STRENGTH, ручка ..... 47
QUANTIZE VALUE, ручка ..... 47
quick, значение параметра ..... 209

## R


Random SFX, функция ..... 17, 60, 115
REC TR, индикатор ..... 145, 178
Recall, функция ..... 92
RECORDING, экран сэмплирования ..... 125, 206
RELEASE, ручка ..... 46
Remix, функция ..... 175
replace, значение параметра ..... 178
resample ..... 122
RESONANCE ..... 46
REV SEND, кнопка ..... 86
REVERB, ручка ..... 47
reverse 01–16, значения параметра ..... 175
reverse, значение параметра ..... 128
REV-X, эффект ..... 27
RPN ..... 32


## S


sample+note ..... 204
Sampling Setup, экран ..... 203
SDRAM ..... 34
[SF1]–[SF5] (подфункция), кнопки ..... 36
single, значение параметра ..... 57, 87
skip, значение параметра ..... 143
Slice, функция ..... 202
slice+seq ..... 204
SMF (стандартный MIDI-файл) ..... 235
SMPL (сэмплированный тембр) ..... 146
sort ..... 113
sort+direct ..... 113
Split Point Measure (такт точки разделения) ... 184, 187
stop, значение параметра ..... 143
SUB CATEGORY (подкатегория) ..... 98
SUSTAIN, ручка ..... 46
SW (переключатель) ..... 98
SWING, ручка ..... 47
System Exclusive ..... 33


## T


TAP, кнопка ..... 49, 96, 140, 169, 212
TEMPO, ручка ..... 47
thru ..... 113
thru+direct ..... 113
TR, параметр ..... 151
Transmit CH, канал ..... 49
TxCh (канал передачи данных) ..... 169
TYPE, параметр ..... 98


## U


UNITMULTIPLY, ручка ..... 47
up, значение параметра ..... 158
up&down, значение параметра ..... 158
USB TO DEVICE, разъем ..... 40
USB-устройство хранения данных ..... 40


## V


VCM Auto Wah, эффект ..... 27
VCM Compressor 376, эффект ..... 26
VCM Equalizer 501, эффект ..... 26
VCM Flanger, эффект ..... 27
VCM Pedal Wah, эффект ..... 27
VCM Phaser Mono, эффект ..... 27
VCM Phaser Stereo, эффект ..... 27
VCM Touch Wah, эффект ..... 27
VCM, эффект ..... 26
VELOCITY, ручка ..... 47
View Filter, параметр ..... 180
ViewFilter, параметр ..... 152
Voice Play, режим ..... 44
Voice Play, экран ..... 48


## W


WAV ..... 235, 236
WINS ..... 222


## X


XA Control, функция ..... 69


## A


автоматическая загрузка ..... 223
автоматическая установка заводских настроек при включении питания ..... 231
адресат ..... 61
адресат управления ..... 63
альтернативная группа ..... 88
альтернативная панорама ..... 80, 89
амплитуда ..... 10, 79, 89
арабский 1/2/3 ..... 56
арпеджио ..... 49, 52, 96, 98, 146, 147, 178, 225
  включение/выключение воспроизведения ..... 94, 93
арпеджио мегатембра ..... 15
атака вокодера ..... 67
аудио ..... 191, 238
аудиовход/аудиовыход ..... 223
аудиодорожка ..... 14
аудиопартия ..... 191
аудиотембр ..... 226


## Б


банк ..... 50, 52, 56, 59, 96, 109, 113, 190, 197
банк волновых форм ..... 70, 87
банк данных места назначения ..... 131
банк исполнения ..... 95
банк клавиш ..... 119, 131, 132, 133, 134
банк тембров ..... 48, 97, 98
без изменения программы ..... 174
безопасность ..... 222
блок арпеджио ..... 15
блок ввода аудиосигналов ..... 12
блок контроллеров ..... 21
блок секвенсора ..... 12
блок сэмплирования ..... 12
блок тон-генератора ..... 9
блок эффектов ..... 22
большая вставка ..... 66
буфер загрузки ..... 34
буфер редактирования ..... 34
быстрая настройка ..... 232


## B


Валлотти и Юнг ..... 56
вариация ..... 134, 175
вау-эффект ..... 26
ввод символов ..... 37
ввод чисел ..... 36
величина времени звучания ..... 59, 60, 113, 114, 142
Веркмейстер ..... 56
верхняя граница нотного диапазона ..... 215
внешнее изменение программы ..... 216
внешний переключатель ..... 215
внутреннее изменение программы ..... 216
внутренний переключатель ..... 215
внутренняя память ..... 34
возможное время записи ..... 120, 123, 124, 129, ..... 204, 206, 208, 209
возможный размер записи ..... 123
вокодер ..... 26
  использование ..... 68
  структура ..... 68
волновая память ..... 210
волновая форма ..... 119, 120, 123, 124, ..... 127, 135, 204, 205, 236
волновая форма места назначения ..... 135
волновые данные ..... 62, 82
воспроизведение ..... 49, 96, 168, 169, 219
воспроизведение арпеджио
  воспроизведение тембра ..... 19, 20
воспроизведение исполнения ..... 93
воспроизведение композиции ..... 136
воспроизведение микширования ..... 190
воспроизведение образца ..... 166
воспроизведение с основными настройками ..... 211
воспроизведение только арпеджио ..... 110
воспроизведение эффекта ..... 141, 169
воспроизведение эффекта (Play FX) ..... 14
восстановление ..... 117, 200
временные параметры генератора огибающих для смежных клавиш ..... 73, 78, 81
время атаки ..... 72, 77, 80, 90
время затухания ..... 63
время затухания 1 ..... 72, 77, 80, 90
время затухания 2 ..... 72, 77, 80, 90
время звучания ..... 155
время концевого затухания ..... 72, 77, 80
время полудемпфера ..... 81
время портаменто ..... 50, 57, 110
время скольжения ..... 157
время удержания ..... 72, 77
время усиления ..... 63, 82
все ..... 235
все арпеджио ..... 235, 236
все волновые формы ..... 235, 236
все дорожки ..... 146, 148
все композиции ..... 235, 236
все образцы ..... 235, 236
все параметры ..... 91, 117, 195, 217
все тембры ..... 235, 236
все, кроме системных ..... 236
вставка ..... 152, 174
вставка A ..... 66, 86, 107, 193, 227
вставка A/B ..... 23, 65, 107, 227
вставка B ..... 66, 86, 107, 193, 227
встроенные ..... 216
встроенный ..... 66, 105, 107, 108, 227
вход/выход ..... 223
входной аудиосигнал ..... 106, 193
входной уровень инструмента ..... 67
входной уровень шума ..... 67
выбор ..... 223
выбор банка ..... 229
выбор внешнего банка ..... 216
выбор внутреннего банка ..... 216
выбор выхода ..... 88, 106, 111, 226
выбор дорожки ..... 152
выделение дорожки ударных ..... 163, 186
высокая частота ..... 83, 103
высота звука ..... 10, 71, 132
высота звука для смежных клавиш ..... 72
выход ..... 194, 226
выход для элемента 1–8 ..... 65
выход эффекта вставки ..... 71
выходной MIDI-канал ..... 115
выходной канал ..... 86, 142
выходной канал эффекта вставки ..... 88
выходной сигнал ..... 106, 110
выходной уровень ..... 67
выходной уровень фильтра высоких частот ..... 67


## Г


генератор амплитудных огибающих ..... 90
генератор огибающих/эквалайзер ..... 49, 51
главная категория ..... 102
главная категория 1/2 ..... 55
главная категория волновых форм ..... 70, 87
главный экран арпеджио ..... 58, 85, 194
главный экран сэмплирования ..... 120, 203
глубина ..... 61
глубина амплитудной модуляции ..... 82
глубина генератора огибающих ..... 73, 77
глубина модуляции высоты звука ..... 82
глубина модуляции фильтра ..... 82
глубина управления* ..... 63
готовность к записи ..... 123, 124, 204, 205
громкость ..... 55, 96, 104, 106, 110, 146, ..... 178, 191, 217, 219, 226, 231
громкость/выразительность ..... 216
грубая подстройка ..... 71, 88, 127
группа элементов ..... 70

## Д


двойной фильтр ... 75
двойной фильтр высоких частот ... 75
двойной фильтр низких частот ... 75
двойной фильтр подавления частот ... 75
двухполосный ... 83
диаграмма ... 62
диаграмма эквалайзера ... 52
диапазон ... 164, 165, 186
диапазон в октавах ... 60, 114
диапазон данных ... 160
диапазон изменения высоты звука ... 50, 157
диапазон изменения высоты звука – верхняя граница ... 56, 111
диапазон изменения высоты звука – нижняя граница ... 56, 111
диапазон клавиш ... 128, 205
диапазон показателя силы нажатия ... 128, 156
диск управления ... 36
дистанционное управление ... 228
добавление образца ... 186
добавление фразы ... 183
доля ... 140, 145, 168, 178, 231
домен ... 222
дорожка ... 123, 127, 141, 142, 159, 163, 164, 165, 169, 170, 185, 203, 204, 205
дорожка и диапазон ... 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161
дорожка и позиция ... 159
дорожка композиции ... 12
дорожка назначения ... 184, 185
дорожка сцены ... 13, 148
дорожка темпа ... 13, 148
дорожки последовательности 1–16 ... 12
дыхание ... 61


## З


загрузка ... 235, 238, 242
  AIFF-файл ... 247
  SMF-файл ... 247
  WAV-файл ... 247
  все данные пользователя ... 243
  сэмплированный тембр ... 246, 243
загрузка микширования ... 233
загрузка редактируемых данных ... 92, 117
загрузка файла ... 242
задание
  исполнение ... 117, 153, 195, 181, 217
  сэмплирование ... 129, 91, 199
задание в режиме композиции ... 153
задание в режиме тембра ... 91
задание для исполнения ... 117
задание для микширования ... 195
задание для образца ... 181
задание для программы основных настроек ... 217
задание для сэмплирования ... 129, 210
задание для тембра микширования ... 199
задания для волновых форм ... 134
задания для дорожки ... 162, 185
задания для композиции ... 165
задания для нот ... 154, 182
задания для образца ... 186
задания для событий ... 158, 182
задания для такта ... 161
задания для фраз ... 182
задержка ... 25, 63, 82
задержка при нажатии клавиши ... 70
записываемая партия ... 146, 178
запись ... 120, 122, 203
  All Track, значение параметра ... 148
  аудио ... 201, 148, 147, 144, 177
  цепочка образца ... 172
запись аудиосигналов ... 201
запись в режиме реального времени ... 144
запись исполнения ... 14, 98
запись композиции ... 144
запись образца ... 177
запись с заменой ... 147
запись с наложением ... 149
запись сэмплирования ... 121, 203
запись цепочки ... 172
запись/воспроизведение аудио ... 35
запуск ... 124, 206
запуск с клавиатуры ... 168, 172, 178
зарегистрированный номер параметра (RPN) ... 33
значение выбранного типа события ... 174
значение квантования ... 59, 114
значение квантования для синхронизации ... 98
значение квантования для синхронизации арпеджио ... 104
зона ... 218


## И


извлечение ... 135
извлечение события ... 159
изменение времени звучания ... 156
изменение высоты звука ... 216
изменение данных управления ... 161
изменение показателя силы нажатия ... 155
изменение программы ... 216, 229
изменение темпа ... 173
импульсы синхронизации ... 158, 160
имя основного контроллера домена ... 222
имя пользователя для подключения ... 222
имя файла ... 234
имя хоста ... 221
индийский ... 56
индикатор данных ... 168
индикатор уровня ... 124, 206
инициализация ... 91, 117, 195, 217
инициализация выбранных партий настройками GM ... 196
инициализация параметров волновых форм, назначенных для выбранной клавиши ... 92
инициализация параметров волновых форм, назначенных для выбранных элементов ... 91
интервал ... 76, 176
интервал загрузки массива данных ... 229
искажение ... 25
исполнение ... 118, 197, 236
  выбор ... 93, 11
  сохранение ... 101
используется/всего ... 123
источник ... 61
источник входного сигнала ... 122, 204
исходная волновая форма ... 135
исходная дорожка ... 184, 185
исходная композиция ... 165, 184
исходная фраза ... 164, 170, 183, 184
исходные композиция и дорожка ... 162
исходный банк клавиш ... 131
исходный диапазон ... 173
исходный образец ... 164, 186, 187
исходный основной тон ... 164
исходный такт ... 184
исходный тембр микширования ... 200


## К


калибровка ... 78, 81
канал «после касания» ... 216
канал для верхней части ... 218
канал для нижней части ... 218
канал передачи данных ... 142, 215
канал передачи данных клавиатуры ... 228
канал приема данных ... 194
каталог ... 237
каталог (Dir) ... 234
категория ... 49, 52, 59, 66, 96, 97, 107, 113, 190, 227
категория 1/2 ... 50
категория арпеджио ... 15, 164
категория избранного ... 45
категория исполнения ... 102
категория эффекта ... 24
категория/тип хоруса ... 65, 107
квантование ... 141, 146, 154, 155, 233
квантование записи ... 178
квантование запуска акцента ... 60, 115
Кирнбергер ... 56
клавиатура ... 21
клавиша ... 86, 87, 120, 124, 127, 205
клавиша ударных ... 10, 92, 123, 204
колесико модуляции ... 21, 216
колесико управления высотой звука ... 21
количество вставляемых тактов ... 162
комбинированный фильтр ... 75
композиция ... 165, 174, 236
  определено ... 12
композиция и дорожка назначения ... 162
композиция назначения ... 165, 174, 184
компрессор ... 26
конечный показатель силы нажатия ... 157
конечный шаг ... 157
контрольная точка 1–4 ... 78, 82
концевое затухание вокодера ... 67
копирование ... 92, 118, 130, 134, 170, 173, 196, 200, 225
копирование дорожки ... 162, 185
копирование исполнения ... 118, 197
копирование композиции ... 165
копирование микроподстройки ... 225
копирование образца ... 186
копирование параметров исполнения ... 99
копирование партии ... 196
копирование позиции ... 146
копирование события ... 159
копирование сэмплированного тембра ... 164, 165, 170, 183, 184, 187
копирование тембра ... 196
копирование фразы ... 164, 182
копирование цепочки образца ... 186
копировать во флэш-память ... 135
коэффициент ... 155, 156, 161
коэффициент для свинга ... 155
коэффициент показателя силы нажатия ... 59, 60, 113, 114
крайняя левая клавиша ... 134
крещендо ... 156
кривая ... 160
кривая изменения глубины генератора огибающих к показателю силы нажатия ... 73
кривая показателя силы нажатия ... 220
кривая чувствительности глубины генератора огибающих к показателю силы нажатия ... 77
кривая чувствительности уровня к показателю силы нажатия ... 79


## Л


ленточный контроллер ... 21, 216
локальное управление ... 229


## М


максимальная полифония ... 12
маска подсети ... 221
массив данных ... 92, 118, 197, 218
масштабирование панорамы ... 80
мегатембр ... 15
местоположение в памяти ... 238
метка тома ... 240
метроном ... 146, 179, 231
микроподстройка ... 56, 225
микрофон/линия ... 223
микширование ... 11, 188, 197
  Insertion (вставка), эффект ... 189
  настройка ... 189
  структура ... 188
микширование дорожек ... 163, 185
микширование фразы ... 183
младший байт номера банка ... 216
множитель ... 59, 114
модуль расширения флэш-памяти ... 34
мониторинг записи ... 124, 205
моно/стерео ... 122, 226
монофонический/стереофонический ... 106
монофония/полифония ... 50, 56, 110


## Н


набор ударных ... 9
название ... 50, 55, 85, 97, 102, 214
название зоны ... 212
название исполнения ... 96
название композиции ... 139, 143, 145
название микроподстройки ... 225

название образца ....168, 169, 178
название основных настроек ....211
название программы основных настроек ....214
название тембра .... 49, 96, 97, 98, 140, 145, 178
название фразы ....170
назначение контроллеров ....230
назначение усиления для левого и правого каналов ....223
назначение элементов управления ручкам ....57, 104, 214
направление ....159
нарезка записи ....208
настройка ....63, 145, 146, 178
настройка MIDI-канала передачи данных клавиатуры ....47
настройка контроллеров .... 61, 86
настройка микширования ....139
настройка мониторинга FW ....224
настройка октавы клавиатуры ....47
настройка типа файла ....237
настройки блоков эффектов ....118
настройки метронома ....231
настройки назначения ....49
настройки секвенсора ....231
начальное смещение ....229
начальный показатель силы нажатия ....157
начальный уровень ....80
начальный шаг ....157
незарегистрированный номер параметра (NRPN) ...33
нижняя граница нотного диапазона ....215
низкая частота .... 83, 103
низкочастотный осциллятор ....11
низкочастотный осциллятор элемента ....82
низкочастотный фильтр ....26
новые значения ....232
новый каталог ....238
новый пароль ....222
ножной контроллер 1/2 ....216
номер .... 109, 190
номер банка клавиш ....120
номер волновой формы .... 70, 87
номер дорожки .... 140, 141, 145, 168, 178
номер исполнения .... 95, 197
номер композиции ....99, 139, 143, 196
номер микроподстройки ....56
номер настройки ....232
номер образца ....99, 168, 196
номер основных настроек ....211
номер партии ....196
номер программы ....212
номер такта ....140
номер тембра ....49, 97, 98
номер управляющего регулятора-ползунка ....217
номер управляющей ручки ....217
номер устройства ....228
номер цепочки ....143
номер/название арпеджио ....164
нормализация ....131
нота .... 30, 32, 135, 157, 215
нотный диапазон .... 96, 212
нотный предел ....58, 71, 96, 110, 112, 212


## О


обмен данных во фразах ....183
обмен данных дорожек .... 163, 185
образец .... 165, 236
  определено ....13
  создание ....171
образец назначения .... 186, 187
обрезка ....127, 128, 207, 209
обрезка записи ....207
общие ....218
общие настройки .... 55, 85, 102, 192, 219
общие параметры ....91, 117, 195
общие параметры портаменто ....103
общий LFO ....62
общий доступ к файлам ....43
общий переключатель ....98
общий переключатель арпеджио ....104
обычный тембр ....9
  редактирование ....53
один тембр ....9
октава .... 49, 96, 135, 212, 215, 220
описание .... 221
оптимизация .... 230
оптимизация памяти .... 135
основной канал приема данных .... 228
основной тон микроподстройки .... 56
основной эквалайзер .... 105, 193, 224
основной эффект .... 104, 193, 224
остановка .... 125
осциллятор .... 10, 69, 87
отмена/восстановление .... 154, 182
отображение .... 128
отслеживание событий композиции .... 233
отсчет при записи .... 232
отсчет при сэмплировании .... 232
очистить все .... 152
очистка .... 170
очистка дорожки ....163, 185
очистка композиции .... 165
очистка образца .... 187
очистка сэмплированного тембра .... 185
очистка фразы .... 185
очистка цепочки образца .... 187
очищаемый образец .... 187


## П


память .... 214
панорама .... 55, 79, 89, 104, 106, 110, 127, .... 146, 178, 190, 191, 216, 217, 226
панорама реверберации ....65, 108
панорама хоруса ....65, 108
панорама элемента тембра .... 110
папка .... 234
параметр .... 128
параметры DAW .... 228
параметры клавиш .... 92
параметры партий ....117, 196
параметры с тембром .... 109
параметры элемента 1–8 .... 91
параметры эффектов ..... 27, 66, 105, 107, 108, 227
пароль .... 222
  настройка .... 222
партии назначения .... 197
партия ....118, 123, 190, 191, 204
  включение/выключение ....93, 101, 192, 109, 93, 101, 192
  соло .... 93, 101, 192
партия 1–16 .... 190, 191, 193
партия 1–4 .... 97
партия аудиовхода .... 193
партия-источник .... 118
педальный переключатель .... 216
передача .... 215
передача MIDI-сообщений .... 217
передача реверберации ....65, 88, 104, 106, 111, 190, 191, 226
передача хоруса .....65, 88, 104, 106, 111, 190, 191, 226
перезагрузка при нажатии клавиши ....62, 82
переименование ....135, 238
переключатель ....52, 58, 105, 112, 224
переключатель выходного сигнала MIDI .... 115
переключатель запуска по нажатию клавиши ..... 99
переключатель зон ....214, 215
переключатель партии .... 109
переключатель передачи .... 215
переключатель портаменто .... 50
переключатель портаменто партии .... 110
переключатель приема ....116, 195
переключатель шлюза .... 67
переключатель элемента ....50, 61, 69, 87
переключатель элемента 1-8 .... 63
переключатель эффекта вставки ....111, 146, 178, 191, 193
перемещение .... 131
перемещение курсора, кнопки .... 36
перемешивание .... 169
подкатегория ....52, 59, 102, 113
подкатегория 1/2 .... 55
подкатегория арпеджио .... 15
подкатегория волновых форм ....70, 87



подключение ....64, 86, 106, 107, 169, ....170, 193, 227, 235, 238, 239
  MTR (многодорожечное устройство записи) ...39
  USB-устройство хранения данных ....40
  внешние MIDI-инструменты .... 38, 41
подключение к локальной сети ....41
подключение эффектов
  исполнение .... 23, 24
  тембр ....23
подразделение .... 134, 209
подстройка .... 71, 220
подстройка высоты звука ....225
подтверждение .... 124, 206
подтверждение пароля ....222
позиция ....140
позиция вставки .... 162, 174
позиция назначения .... 173, 174
позиция начала/окончания перезаписи .....146, 149, 206
показатель силы нажатия ..... 120, 124, 127, 142, 205
половинная частота сэмплирования ....133
положение названия ....220
получение названия ....214
получение фразы из композиции ....184
пользовательская память .... 34, 35
пользовательская фраза ....35
пользовательский ....64
пользовательский тембр ....35
пользовательское арпеджио ....35
порог показателя силы нажатия для акцента .....60, 114
порог шлюза микрофона ....67
портаменто ....49, 50, 103
  применение к тембру ....50
портаменто партии 1–4 ....103
постепенное затухание по показателю силы нажатия ....71
постепенное усиление/затухание ....132
поступление сообщения Note Off ....87
правая педаль ....220
предел показателя силы нажатия ...52, 58, 71, 110, 112
представление дорожки .... 139, 140
преобразование в композицию ....174
преобразование высоты звука ....132
приглушение .... 140, 145, 168, 178, 190
приглушение дорожки ....173
прием массива данных ....229
присвоение имен ....37
присвоить значение 1/2 .... 57, 111
программа ....50, 97, 215
продолжительность ....133, 168, 170, 178
продолжительность фрагмента ....99
прореживание ....160
прослушивание ..... 120, 125, 128, 130, 206, 208, 230
прочие .... 57, 85, 104, 111, 194, 214, 233
прочие задания ....135
прочие параметры арпеджио .....59, 85, 114, 194
прочие эффекты ....26
путь ....235


## Р


равномерная ....56
разделение аккорда ....158
разделение композиции по образцам ....165
разделение образца ....187
разделение фразы ....184
размер ....128, 134, 207, 209
размер вставляемых тактов ....162
размер сэмпла ....120
размер файла ....234
размещение дорожки в арпеджио .... 164, 186
размещение фразы в композиции ....184
расстройка ....110
растягивание долей ....161
растяжение времени ....132
расширение ....234
расширенная артикуляция (XA) .... 9, 70
реверберация .... 24, 66, 86, 108, 193
регулировка отн. концевого затухания ....81
регулятор-ползунок ....216
регуляторы-ползунки .... 22, 95, 138
  функция ....47
регуляторы-ползунки 1–8 ....212

регуляторы-ручки ..... 22, 94, 138
функция ..... 46
редактирование ..... 190
редактирование зон ..... 212, 215
редактирование исполнения ..... 100
редактирование клавиш ..... 84, 87
редактирование композиции ..... 150
редактирование микширования ..... 192
редактирование образца ..... 179
редактирование общих параметров ..... 53, 84, 100, 188, 212
исполнение ..... 102, 192, 214
тембр ..... 55, 85, 200
редактирование партии
микширование ..... 194
редактирование партий ..... 100, 188
исполнение ..... 109
редактирование программы основных настроек ... 212
редактирование сэмплирования ..... 126, 210
редактирование тембра микширования ..... 191, 198
редактирование тембра ударных ..... 84
редактирование цепочки ..... 173
редактирование элемента ..... 53, 69, 200
редактируемая в настоящий момент партия ..... 196
режим ..... 211, 214, 231
режим воспроизведения ..... 55, 62, 85, 128
режим времени портаменто ..... 57
режим клавиш ..... 58, 113
режим ленточного контроллера ..... 57, 104
режим монофонический/полифонический ..... 50
режим назначения ..... 87
режим назначения клавиш ..... 57
режим показателя силы нажатия ..... 59, 113
режим портаменто ..... 50, 57, 110
режим работы при включении питания ..... 223
режим секвенсора ..... 99
режим сэмплирования ..... 119, 201
режим триггера ..... 60, 114, 124, 205
режим файлов ..... 234
процедура ..... 238
резонанс ..... 76, 89
репетиция ..... 149
ручка ..... 216
ручка-ползунок ..... 217
ручки 1–8 ..... 212

## С

сброс ..... 231
сброс контроллеров ..... 229
свинг ..... 60, 114, 141
сдвиг импульсов синхронизации ..... 142, 158
сдвиг на ¼ ..... 56
сдвиг нот ..... 56, 110, 142, 219
сдвиг форманты ..... 67
сегмент времени генератора огибающих ..... 73
сегмент чувствительности времени генератора огибающих к показателю силы нажатия ..... 78, 81
сервер доменных имен 1/2 ..... 221
сервер файлов ..... 221
сетевая информация ..... 219
сетевые параметры ..... 42
сетка ..... 158
сеть ..... 221
сигнал после блока реверберации ..... 65, 108
сигнал после блока хоруса ..... 65, 108
символ дубликата ..... 120
синхронизация задержки с темпом ..... 70
синхронизация изменения ..... 58, 112
синхронизация темпа ..... 62
системные настройки ..... 219
системный эффект ..... 22
скольжение ..... 157
скорость ..... 62, 82
скорость темпа ..... 62
следующая запись ..... 122, 204
служебный режим ..... 219
случайная панорама ..... 80, 89
случайная скорость ..... 63
случайным образом ..... 71
смежные клавиши для фильтра высоких частот ..... 76
смещение ..... 156, 161
смещение 1 – 4 ..... 78, 82
смещение времени портаменто ..... 103
смещение выходного сигнала в октавах ..... 59, 113
смещение глубины 1 – 8 ..... 63
смещение микроподстройки ..... 225
смещение показателя силы нажатия (Random SFX) ..... 115
смещение показателя силы нажатия Random SFX ..... 60, 115
смещение фазы LFO ..... 64
смещение форманты ..... 67
смещение чувствительности глубины к показателю силы нажатия ..... 112
смещение чувствительности уровня к показателю силы нажатия ..... 79
событие и параметры ..... 151
создание барабанной дроби ..... 157
создание постоянных данных ..... 160
создание такта ..... 161
соло ..... 140, 145, 168, 178, 190
соотношение ..... 131, 132
соотношение необработанного/обработанного сигнала ..... 67
сортировка аккорда ..... 158
состояние включения/выключения элементов ..... 49
состояние дорожек ..... 99, 140
сохранение
исполнение ..... 101, 144, 192, 177, 213
тембр ..... 54, 199
сохранение во внешней памяти ..... 235, 238, 241
SMF ..... 242
все данные пользователя ..... 241
сэмпл тембра ..... 241
сохранение исходной фразы ..... 187
сохранение композиции ..... 144
сохранение образца ..... 177
Сохранение программы микширования ..... 192
сохранение программы основных настроек ..... 213
сохранение тембра микширования ..... 199
сохранение файла во внешней памяти ..... 241
спад легато портаменто ..... 57
список банков клавиш ..... 120
список микроподстроек ..... 56
список файлов ..... 237
средняя частота ..... 103
срез ..... 134, 208
старший байт номера банка ..... 216
стерео в моно ..... 133
стерео/моно ..... 120, 204
стирание ..... 179
стирание события ..... 159
строка позиции композиции ..... 140
строка последовательности данных ..... 140
структура памяти ..... 35
структурная схема ..... 176
сустейн ..... 216
схема интервалов ..... 176
сцена 1 – сцена 5 ..... 140, 146, 147, 169, 178
сцена 1–5 ..... 212
сцена образца ..... 167
сэмпл ..... 119
сэмплирование
процедура ..... 121
сэмплированный тембр ..... 236

## Т

такт ..... 99, 127, 128, 134, 140, 145, 151, 165, 168, 172, 178, 203, 205, 208, 209
такт назначения ..... 184
тактовый выход ..... 229
тактовый размер ..... 99, 140, 145, 168, 172, 173, 178
текущее исполнение ..... 118
текущие значения ..... 49, 232
текущий пароль ..... 222
текущий тембр ..... 92
текущий тип арпеджио ..... 49
тембр ..... 96, 97, 109, 118, 123, 142, 143, 146, 169, 178, 194, 196, 204, 224, 236
выбор ..... 44, 9
сохранение ..... 54
тембр GM ..... 48
тембр микширования ..... 189
тембр микширования назначения ..... 200
тембр с арпеджио ..... 112, 147
тембр ударных ..... 9
тембр-источник ..... 92
темп ..... 52, 58, 98, 99, 113, 128, 134, 140, 145, 168, 172, 178, 207, 209
темп арпеджио ..... 49, 96
темп задержки ..... 70
технический эффект ..... 26
тип ..... 133, 134, 158, 175, 220, 232
арпеджио ..... 52, 59, 113, 67, 122, 204, 105
срез ..... 209, 238, 74, 134, 83, 66, 107, 108, 227
тип DAW ..... 228
тип арпеджио
название ..... 16, 18
создание ..... 20, 18
тип данных ..... 163, 196, 197
тип данных источника ..... 118
тип данных места назначения ..... 118
тип данных тембра-адресата ..... 92
тип данных тембра-источника ..... 92
тип дорожки ..... 145, 168, 178
тип записи ..... 122, 145, 178, 204
тип инициализации ..... 218
тип копируемых данных ..... 162, 185
тип нарезки ..... 210
тип очищаемых данных ..... 163, 185
тип постепенного изменения ..... 133
тип преобразования ..... 164
тип реверберации ..... 65, 107
тип события ..... 152, 159, 160, 161, 173, 174
тип тембра ..... 50
тип файла ..... 235
тип эквалайзера ..... 83
PEQ ..... 83
двухполосный ..... 83
тип эффекта ..... 24
тонкая подстройка ..... 71, 88, 127, 132
точка начала ..... 127, 143, 207
точка общего доступа ..... 239
точка окончания ..... 127, 143, 207
точка разделения ..... 218
точка цикла ..... 127, 207
точность ..... 132
точность квантования ..... 60, 114, 155
транспонирование ..... 135, 140, 156, 157, 168, 172, 215, 220
Тремоло и вращение ..... 25

## У

увеличение масштаба ..... 128, 141, 208
удаление ..... 131, 135, 152, 200, 238
удаление такта ..... 162
удалить все ..... 135, 230
удалить одну ..... 230
удаляемый банк клавиш ..... 131
удаляемый диапазон ..... 162
удаляемый тембр микширования ..... 200
удержание ..... 52, 58, 63, 112
удержание страницы ..... 88
удержание темпа ..... 233
уклон ..... 64
уменьшение масштаба ..... 128, 141, 208
управление ..... 216, 228, 230
управление Random SFX при нажатии клавиши ..... 60
управление при нажатии клавиши Random SFX ..... 115
управление секвенсором ..... 229
уровень ..... 79, 89, 104, 127
уровень 1–16 ..... 64
уровень атаки ..... 73, 77, 80
уровень для смежных клавиш ..... 79
уровень затухания 1 ..... 73, 77, 80, 90
уровень затухания 2 ..... 73, 77, 80
уровень концевого затухания ..... 73, 77
уровень микрофона ..... 67
уровень необработанного сигнала ..... 106, 111, 226
уровень триггера ..... 124, 205
уровень удержания ..... 72, 77
уровень/основной эффект ..... 104
уровень/панорама ..... 79
усиление ..... 76, 105, 116
усиление 12 ..... 83
усиление 18 ..... 83
усиление 6 ..... 83

усиление FW ....224
усиление высокочастотной полосы .... 83, 103
усиление для левого и правого каналов ....223
усиление записи .... 124, 205
усиление низкочастотной полосы .... 83, 103
усиление полосы средних частот ....103
усиление фильтра полосы пропускания 1–10 ....67
установить все ....152, 155, 156, 161
установленные значения ....173
устройство ....234, 237, 240
учетная запись сервера файлов ....222

## Ф

фаза ....62
фазер ....25
файл .... 237, 238
фиксированный малый/басовый барабан ..... 85, 115
фиксированный показатель силы нажатия ....220
фильтр ....10, 51, 74, 89, 97, 116
фильтр (MIDI-фильтр) ....232
фильтр высоких частот ....74
фильтр низких частот ....74
фильтр подавления частот ....75
фильтр полосы пропускания ....74
фильтр представления .... 152, 173
флэнжер ....25
флэш ....230
флэш-ROM ....34
форма ....105
форматирование ....230, 235, 238, 240
фрагмент .... 13, 99, 165, 168, 172, 173, 178, 196
фраза .... 13, 185
фраза акцента ....17
фраза для обмена ....183
фраза назначения .... 183, 184
фраза текущего образца ....170
функции элементов управления .... 49, 96

## Х

хорус ....25, 66, 86, 107, 108, 193
хост ....239

## Ц

цвет ....221
центральная клавиша ....72, 74, 76, 78, 79, 81
цепочка ....141, 143, 169, 171
цепочка композиций .... 13, 138, 143
цепочка образца .... 13, 167, 171
редактирование .... 173, 174
цикл ....60, 64, 114, 140, 143, 178
цикл-перемешивание ....133

## Ч

частота .... 105, 116, 120, 123, 204
частота среза .... 75, 89
частота среза для смежных клавиш ....76
частота среза фильтра высоких частот .... 76, 89
частота фильтра высоких частот ....67
число раз .... 159, 160, 173
чистый мажор ....56
чистый минор ....56
чувствительность .... 134, 209
чувствительность времени генератора огибающих к показателю силы нажатия ....73, 78, 81
чувствительность высоты звука к показателю силы нажатия .... 71, 88
чувствительность глубины EG к показателю силы нажатия ....77
чувствительность глубины генератора огибающих к показателю силы нажатия ....73
чувствительность глубины к показателю силы нажатия ....111
чувствительность к показателю силы нажатия ....89
чувствительность при тонкой подстройке ....71
чувствительность резонанса к показателю силы нажатия ....76
чувствительность уровня к показателю силы нажатия ....79
чувствительность частоты среза к показателю силы нажатия .... 75, 89

## Щ

шаблон ....64, 197
шаблон исполнения .... 197
шаблон микширования .... 197
ширина ....76
ширина частотного диапазона .... 83, 103, 105, 116
шлюз .... 221

## Э

эквалайзер ....51, 83, 90, 116, 195
эквалайзер партии ....22, 103
эквалайзер элемента .... 22
экран ....208, 220
экран композиции .... 137
экран настройки сэмплирования .... 122
элемент .... 10
включение/выключение ....54, 199
соло ....54, 199
эффект .... 49, 64, 86, 96, 107, 191, 193
эффект нормализации воспроизведения .....163, 186
эффекты ....50, 97

Yamaha Web Site (English)
http://www.yamahasynth.com/

Yamaha Manual Library
http://www.yamaha.co.jp/manual/

U.R.G., Digital Musical Instruments Division
© 2010 Yamaha Corporation
006MW-A0