

MZ-X500

MZ-X300

RU

ИНСТРУКЦИЯ ПО ЭКСПЛУАТАЦИИ (учебник)

- Перед тем как впервые приступить к работе с данным синтезатором, обязательно прочитайте отдельную документацию «Инструкция по эксплуатации (основы)», чтобы освоиться с основными действиями.

Содержание

Общие указания RU-2

Редактирование тембра (пользовательские тембры) RU-5

- Редактирование тембра. RU-5
- Как переименовать тембр RU-5
- Удаление тембра RU-6
- Экранная страница для редактирования тембров и редактируемые параметры . . . RU-6

Работа с секвенсором моделей RU-26

- Создание и редактирование пользовательского стиля RU-27
- Сохранение пользовательского стиля RU-34
- Удаление пользовательского стиля RU-35

Пользовательские предустановки RU-36

- Создание оригинальной музыкальной предустановки (пользовательская предустановка) RU-36
- Удаление пользовательской предустановки RU-41

Редактирование арпеджио RU-42

- Редактирование арпеджио RU-42
- Как сохранить отредактированное арпеджио RU-45
- Как переименовать арпеджио. RU-45
- Как удалить отредактированное арпеджио RU-45

Последовательный вызов наборов настроек из регистрационной памяти (последовательность вызова) RU-46

- Задание последовательности вызова RU-46
- Применение последовательности вызова при игре RU-47

Работа с пэдами (практические указания) RU-48

- Перепрограммирование воспроизведения RU-48
- Перепрограммирование записи. RU-49
- Запись фраз с наложением RU-50
- Изменение начальной точки сэмпла. RU-51
- Сохранение данных в пэдах RU-51
- Удаление данных из пэдов RU-51
- Переименование данных в пэдах RU-52
- Сохранение пользовательского банка RU-52
- Удаление пользовательского банка. RU-52
- Копирование данных из пэдов RU-52
- Переименование пользовательского банка RU-53

MIDI-запись (практические указания) RU-54

- Запись отдельной исполняемой партии композиции (запись на дорожку) RU-54
- Перезапись фрагмента композиции из устройства записи (запись врезкой) RU-55
- Задание границ врезки (автозапись врезкой) RU-56
- Запись с наложением на записанную дорожку RU-57
- Редактирование MIDI-данных RU-58
- Редактирование дорожки RU-58

Редактирование событий RU-62

- Отображение экранной страницы «EVENT EDIT» RU-62
- Работа с экранной страницей «EVENT EDIT» RU-63
- Редактирование имеющегося события . . . RU-74
- Удаление события RU-78
- Прямой ввод событий «нота» (пошаговый ввод) RU-78

Программирование инструмента (практические указания) RU-80

- Углубленное программирование синтезатора RU-80
- Программирование эффекта «реверберация» на экранной странице «EFFECT» RU-81
- Присвоение функций органам управления RU-83

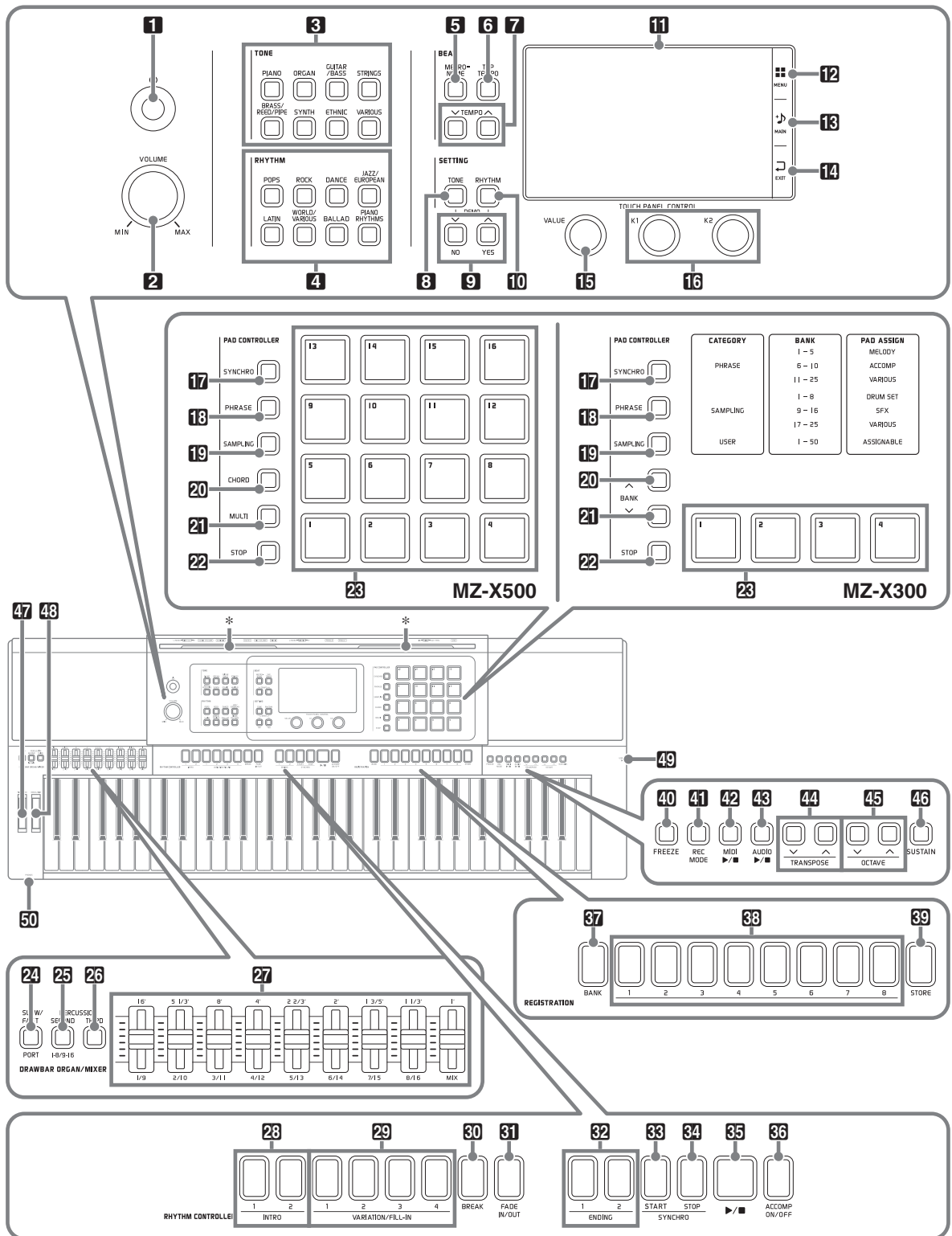
Информация A-1

- Таблица и схема соотношения партий и MIDI-каналов A-1
- Блок-схема. A-2

MIDI Implementation Chart

Упомянутые в данной инструкции названия компаний и наименования изделий могут являться зарегистрированными торговыми марками других компаний.

Общие указания



- В данной инструкции органы управления обозначаются нижеуказанными номерами и названиями.

1 Кнопка питания

2 Регулятор громкости (VOLUME)

3 Область «Тембр» (TONE)

кнопка «Фортепиано» (PIANO)

кнопка «Орган» (ORGAN)

кнопка «Гитара, бас» (GUITAR/BASS)

кнопка «Струнные» (STRINGS)

кнопка «Медные, деревянные, волынки» (BRASS/REED/PIPE)

кнопка «Синтезатор» (SYNTH)

кнопка «Народные» (ETHNIC)

кнопка «Разные» (VARIOUS)

4 Область «Стиль» (RHYTHM)

кнопка «Поп» (POPS)

кнопка «Рок» (ROCK)

кнопка «Танцевальная» (DANCE)

кнопка «Джаз, европейская» (JAZZ/EUROPEAN)

кнопка «Латиноамериканская» (LATIN)

кнопка «Музыка разных стран и стилей» (WORLD/VARIOUS)



кнопка «Баллады» (BALLAD)

кнопка «Фортепианные стили» (PIANO RHYTHMS)

Область «Темп» (BEAT)



5 кнопка «Метроном» (METRONOME)

6 кнопка «Отстучать темп» (TAP TEMPO)

7 кнопки «Темп» (TEMPO , )

Область «Параметры» (SETTING)

8 кнопка «Тембр» (TONE)

9 кнопки «вниз, нет»; «вверх, да» (, NO, , YES)

10 кнопка «Стиль» (RHYTHM)

11 Дисплей

12 «Меню» (MENU)

13 «Главная» (MAIN)

14 «Выход» (EXIT)

15 Дисковый регулятор «Значение» (VALUE)

16 Ручки K1, K2

Область «Контроллер пэдов» (PAD CONTROLLER) (MZ-X500)

17 кнопка «Синхронизатор» (SYNCHRO)

18 кнопка «Фраза» (PHRASE)

19 кнопка «Сэмплирование» (SAMPLING)

20 кнопка «Аккорд» (CHORD)

21 кнопка «Мульти» (MULTI)

22 кнопка «Стоп» (STOP)

23 пэды 1–16

Область «Контроллер пэдов» (PAD CONTROLLER) (MZ-X300)

17 кнопка «Синхронизатор» (SYNCHRO)

18 кнопка «Фраза» (PHRASE)

19 кнопка «Сэмплирование» (SAMPLING)

20 кнопка «Банк» (BANK )

21 кнопка «Банк» (BANK )

22 кнопка «Стоп» (STOP)

23 пэды 1–4

Область «Электроорган, микшер» (DRAWBAR ORGAN/MIXER)

24 кнопки «Быстро — медленно; порт» (SLOW/FAST, PORT)

25 кнопка «ПеркуSSIONный призыв со 2-м обертоном; 1–8, 9–16» (PERCUSSION SECOND, 1-8/9-16)

26 кнопка «ПеркуSSIONный призыв со 3-м обертоном» (PERCUSSION THIRD)

27 ползунковые регуляторы

Область «Контроллер стиля» (RHYTHM CONTROLLER)

28 кнопки «Вступление» 1, 2 (INTRO1, 2)

29 кнопки «Вариация, вставка» 1–4 (VARIATION/FILL-IN 1–4)


30 кнопка «Разрыв» (BREAK)

31 кнопка «Нарастание, затухание» (FADE IN/OUT)

32 кнопки «Концовка» 1, 2 (ENDING1, 2)

33 кнопка «Синхронный запуск» (SYNCHRO START)

34 кнопка «Синхронная остановка» (SYNCHRO STOP)

35 кнопка «Пуск — остановка» (/■)

36 кнопка «Включение-выключение аккомпанемента» (ACCOMP ON/OFF)

Область «Регистрационная память» (REGISTRATION)

37 кнопка «Банк» (BANK)

38 кнопки «Регистрационная память» 1–8 (REGISTRATION 1–8)

39 кнопка «Сохранение» (STORE)

40 Кнопка «Фиксация» (FREEZE)

41 Кнопка «Режим „Запись“» (REC MODE)

42 Кнопка «MIDI» (MIDI , ■)

43 Кнопка «Аудио» (AUDIO , ■)

44 Кнопки «Транспонирование» (TRANSPOSE ,)

45 Кнопки «Октава» (OCTAVE ,)

46 Кнопка «Задержка (сустейн)» (SUSTAIN)

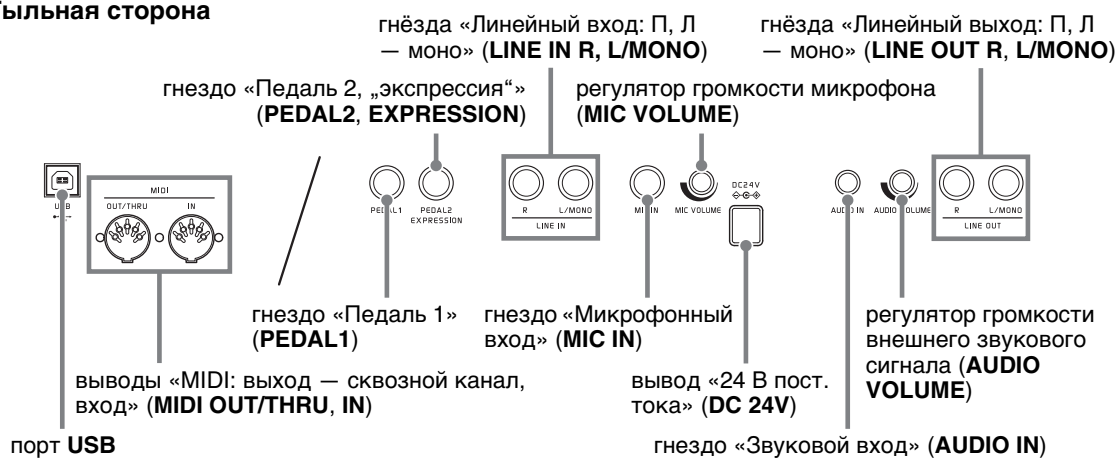
47 Колесо высоты тона (PITCH BEND)

48 Колесо модуляции (MODULATION)

49 Порт для флэш-накопителя USB

50 Гнездо «Наушники» (PHONES)

Тыльная сторона

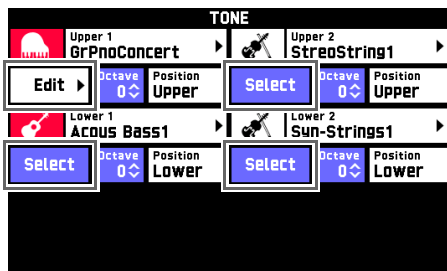


Редактирование тембра (пользовательские тембры)

В данном разделе приводится порядок редактирования тембров партий («Upper» 1—2, «Lower» 1—2) и добавления подходящих эффектов.

Редактирование тембра

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «TONE».
2. Тембр для редактирования присвоить одной из партий синтезатора.
 - Информацию о том, как изменить присвоенные партиям тембры, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
3. Коснуться кнопки «Edit» той партии, которой присвоен редактируемый тембр. Появляется экранная страница для редактирования тембра, присвоенного этой партии.
 - Если кнопка «Edit» партии с редактируемым тембром не отображается, коснуться кнопки «Select». Надпись меняется на «Edit».



4. Коснуться пункта, содержащего показатель настройки, который нужно изменить.
 - Для выполнения углубленной настройки коснуться кнопки «Advanced».
 - Набор параметров настройки, появляющихся на экранной странице для редактирования, зависит от редактируемого тембра.
 - Информацию о редактируемых параметрах см. в пояснениях по соответствующей категории тембров в разделе «Экранная страница для редактирования тембров и редактируемые параметры» (стр. RU-6).
5. Изменить значения параметров на нужные.
 - Заданные значения меняются с помощью кнопок **9** ✓/NO, ^/YES.
6. По завершении необходимого редактирования коснуться кнопки «Write» на экранной странице «TONE EDIT MENU».
7. Коснуться пункта «Rename».
8. Касанием клавиш экранной виртуальной клавиатуры ввести название тембра.

9. После ввода названия тембра коснуться кнопки «Enter».
10. Коснуться номера, присваиваемого тембру.
 - Если номер для тембра уже занят, рядом с ним стоит звездочка (*).
11. Коснуться кнопки «Execute».

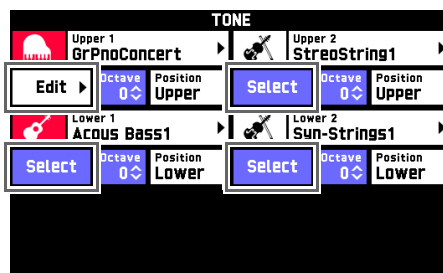
Если выбранный для предустановки номер свободен, появляется сообщение «Sure?», если занят — сообщение «Replace?».
12. Коснуться кнопки «Yes».

Данные сохраняются.

 - Для возвращения на экранную страницу из описания действия 10 без сохранения коснуться кнопки «No».

Как переименовать тембр

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «TONE».
2. Тембр для переименования присвоить одной из партий синтезатора.
 - Информацию о том, как изменить присвоенные партиям тембры, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
3. Коснуться кнопки «Edit» той партии, которой присвоен переименовываемый тембр.
 - Если кнопка «Edit» партии с переименовываемым тембром не отображается, коснуться кнопки «Select». Надпись меняется на «Edit».



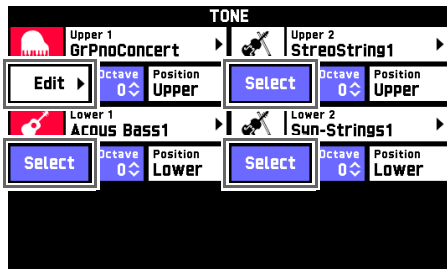
4. Коснуться пункта «Rename».
5. Ввести новое название.
6. После ввода названия коснуться кнопки «Enter».

Появляется экранная страница «TONE EDIT MENU».
7. Коснуться пункта «Write».

8. Коснуться номера, присваиваемого тембру.
 - Если номер для тембра уже занят, рядом с ним стоит звездочка (*).
9. Коснуться кнопки «Execute».
10. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Удаление тембра

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «TONE».
2. Тембр для удаления присвоить одной из партий синтезатора.
 - Информацию о том, как изменить присвоенные партиям тембры, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
3. Коснуться кнопки «Edit» той партии, которой присвоен удаляемый тембр.
 - Если кнопка «Edit» партии с редактируемым тембром не отображается, коснуться кнопки «Select». Надпись меняется на «Edit».



4. Коснуться пункта «Clear».
5. Коснуться названия удаляемого тембра.
6. Коснуться кнопки «Execute».
7. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Экранная страница для редактирования тембров и редактируемые параметры

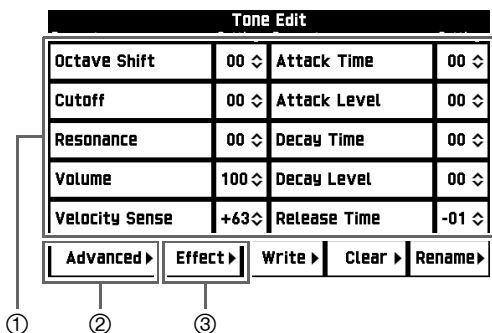
- Затенение ячеек в таблице на стр. RU-7 — RU-25 указывает на то, что группа состоит из нескольких параметров. Для отображения параметров в группе коснуться кнопки «Enter».

Редактируемые параметры мелодических тембров

Имеются 3 нижеописанных типа мелодических тембров. У данного синтезатора набор редактируемых параметров не зависит от типа тембра.






















- «Normal Tone». Тембры этого типа лучше других воспроизводят звуки мелодических инструментов с нормальным строем.
- «Piano Tone». Тембры этого типа лучше других реалистично отражают незначительные изменения звука в зависимости от нажима на клавиши, как на фортепиано.
- «Versatile Tone». Каждый из этих тембров объединяет в себе звуки различных типов. Такие тембры создают возможность для точного контроля выразительности, которая характерна для исполнения на отдельном инструменте и зависит от регистра извлекаемых звуков, нажима на клавиши и т. п.

■ Экранная страница для редактирования мелодических тембров



- ① Параметры, часто используемые для редактирования тембров
- ② Углубленное программирование
- ③ Программирование эффектов. Дополнительную информацию см. в подразделе «Редактируемые параметры эффектов» (стр. RU-18).

Индикация	Описание	Значения
Pitch	Огибающие звуковысотности. Редактируемые параметры в этой группе влияют на высоту звуков.	
Octave Shift	Октавный сдвиг. Изменение звуковысотности с шагом в октаву.	-2—0—+2
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • Нижеприведенная иллюстрация относится также к огибающим фильтра, усиления и др. В случае огибающей звуковысотности вертикальная ось («Level» — уровень) соответствует звуковысотности. • У огибающей многослойного тембра время спада может быть разделено на три периода, а время послезвучия — на два и отредактировано. • По достижении уровня «Decay Level 3» во время звучания ноты при отпускании клавиши происходит прямой, без задержки, переход к уровню «Release Level 1». • У мелодических тембров и тембров ударных диапазоны задания значений параметров, перечисленных ниже, представляют собой относительную величину (относительно предустановок тембров). У многослойных тембров они имеют абсолютную величину и указываются безотносительно к предустановкам тембров. <ul style="list-style-type: none"> – Время и уровень огибающих. – Характеристики ГНЧ (стр. RU-8): скорость, глубина, задержка, нарастание, глубина модуляции <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> IL — Initial Level AT — Attack Time AL — Attack Level DT — Decay Time (DT1 — Decay Time 1) (DT2 — Decay Time 2) (DT3 — Decay Time 3) DL — Decay Level (DL1 — Decay Level 1) (DL2 — Decay Level 2) (DL3 — Decay Level 3) RT — Release Time (RT1 — Release Time 1) (RT2 — Release Time 2) RL — Release Level (RL1 — Release Level 1) (RL2 — Release Level 2) 	
Initial Level	Начальный уровень. Высота звука в начальный момент.	-64—0—+63
Attack Time	Время нарастания. Время, за которое звук усиливается с начального уровня до уровня пика нарастания.	-64—0—+63

Индикация	Описание	Значения																
Release Time	Время послезвучия. Время, за которое звук достигает уровня послезвучия после отпускания клавиши.	-64—0—+63																
Release Level	Уровень послезвучия. Задаваемый уровень, достигаемый сразу же после отпускания клавиши.	-64—0—+63																
Stretch Tune	Растянутая настройка. Повышение высоких звуков и понижение низких с обеспечением растянутой настройки, характерной для фортепиано. Для исполнения с обычной настройкой (нерастянутой) этот параметр следует отключить.	Off, Piano1, Piano2, Piano3, Piano4, Piano5, E.Piano1, E.Piano2																
Filter	Фильтры. Группа редактируемых параметров, относящихся к фильтрам (тембрам). <ul style="list-style-type: none"> У данной группы вертикальная ось («Level») на графике огибающей звуковысотности соответствует характеру применения фильтра. 																	
Cutoff	Частота среза. Задание частоты среза фильтра.	-64—0—+63																
Resonance	Резонанс. Задание резонанса тембра близ частоты среза.	-64—0—+63																
Velocity Sense	Чувствительность к скорости атаки. Задание степени изменения применения фильтра в соответствии с изменением характера касания клавиш при игре.	-64—0—+63																
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности». Initial Level, Attack Time, Release Time, Release Level 																	
Envelope Depth	Глубина огибающей. Задание характера применения огибающей.	0—127																
Attack Level	Уровень пика нарастания. Заданный уровень, достигаемый сразу же после возникновения звука.	-64—0—+63																
Decay Time	Время спада. Время, за которое звук меняется с уровня пика нарастания до уровня спада.	-64—0—+63																
Decay Level	Уровень спада. Уровень, на котором звук тянется в течение нажатия на клавишу или педаль.	-64—0—+63																
Amp	Усилитель. Группа редактируемых параметров, относящихся к усилителю (громкости).																	
Volume	Громкость. Задание громкости усилителя.	0—127																
Velocity Sense	Чувствительность к скорости атаки. Задание степени изменения громкости в соответствии с изменением характера касания клавиш при игре.	-64—0—+63																
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> У данной группы вертикальная ось («Level») на графике огибающей звуковысотности соответствует громкости. Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности». Initial Level, Attack Time, Release Time Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. выше, в описании группы «Фильтр». Attack Level, Decay Time, Decay Level 																	
LFO	Генератор низких частот. Группа редактируемых параметров ГНЧ, применяемых к звуковысотности, фильтру и усилителю.																	
Pitch Wave FilterAmpWave	<p>Форма сигнала. Задание одной из следующих форм сигнала для ГНЧ. Параметр «FilterAmpWave» — общий для фильтра и усилителя.</p> <table border="0"> <tr> <td>Sin (синусоидная)</td> <td></td> <td>Puls 1:3 (прямоугольная 1:3)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tri (треугольная)</td> <td></td> <td>Puls 2:2 (прямоугольная 2:2)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw up (пилообразная нарастающая)</td> <td></td> <td>Puls 3:1 (прямоугольная 3:1)</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw down (пилообразная ниспадающая)</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Sin (синусоидная)		Puls 1:3 (прямоугольная 1:3)		Tri (треугольная)		Puls 2:2 (прямоугольная 2:2)		Saw up (пилообразная нарастающая)		Puls 3:1 (прямоугольная 3:1)		Saw down (пилообразная ниспадающая)				См. в ячейке слева.
Sin (синусоидная)		Puls 1:3 (прямоугольная 1:3)																
Tri (треугольная)		Puls 2:2 (прямоугольная 2:2)																
Saw up (пилообразная нарастающая)		Puls 3:1 (прямоугольная 3:1)																
Saw down (пилообразная ниспадающая)																		
Pitch Rate FilterAmpRate	Частота. Частота (скорость) низкочастотной модуляции. Параметр «FilterAmpRate» — общий для фильтра и усилителя.	-64—0—+63																

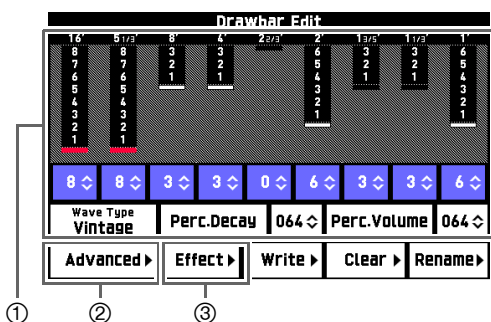
Индикация	Описание	Значения
Pitch Depth Filter Depth Amp Depth	Глубина. Задание характера применения ГНЧ.	-64—0—+63
Pitch Delay Filter Delay Amp Delay	Задержка. Задание величины задержки момента применения ГНЧ.	-64—0—+63
Pitch Rise Filter Rise Amp Rise	Нарастание. Задание времени с момента включения ГНЧ, за которое эффект достигает уровня, заданного вышеописанным параметром «глубина».	-64—0—+63
Pitch Mod.Depth Filter Mod.Depth Amp Mod.Depth	Глубина модуляции. Задание характера применения модуляции к ГНЧ.	-64—0—+63
Portamento	Портаменто. Группа редактируемых параметров портаменто.	
Portamento On/Off	В(ы)ключение портаменто. Если выбран вариант «On», происходит плавный переход между звуками разной высоты, а если «Off», такой переход отсутствует.	Off, On
Portamento Time	Время. Задание длительности изменения высоты звука.	0—127
Pan	Панорамирование. Группа редактируемых параметров, относящихся к панорамированию (стереопозиции звука).	
Dynamic Panning	Динамическое панорамирование. Для отображения изменений в панорамировании партий в процессе производства звука выбрать вариант «On». Если такое отображение не требуется, выбрать вариант «Off».	Off, On
Pan Position	Стереопозиция. Для применения панорамирования до применения ЦОС-эффекта выбрать вариант «PreDSP», после — вариант «PostDSP».	PreDSP, PostDSP

Редактируемые параметры тембров движкового органа

Это тембры классического электрооргана с девятью регистровыми движками и вращающимся динамиком. При работе с этими тембрами ползунковые регуляторы 27 синтезатора действуют как регистровые движки.

- Тембры движкового органа присваиваются только партии 1 («Upper 1»).
- На тембры движкового органа не влияют действия, вызывающие изменение высоты звука с течением времени (такие как поворот колеса высоты тона), и изменение температуры.
- Если выбран тембр движкового органа, то независимо от того, нажаты ли клавиши, постоянно издается характерный для движков шум.
- Тембр движкового органа может быть присвоен только одной партии.

■ Экранная страница для редактирования тембров движкового органа



① Параметры, часто используемые для редактирования тембров

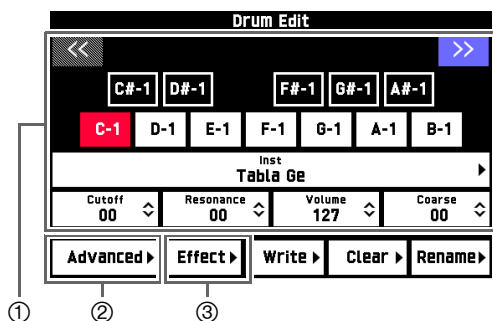
② Углубленное программирование

③ Программирование эффектов. Дополнительную информацию см. в подразделе «Редактируемые параметры эффектов» (стр. RU-18).

Название на дисплее	Описание	Значения
16'	16-футовый (16'). Задание величины выдвигания движка 16-футового регистра.	0–8
5 1/3'	5 1/3-футовый (5 1/3'). Задание величины выдвигания движка 5 1/3-футового регистра.	0–8
8'	8-футовый (8'). Задание величины выдвигания движка 8-футового регистра.	0–8
4'	4-футовый (4'). Задание величины выдвигания движка 4-футового регистра.	0–8
2 2/3'	2 2/3-футовый (2 2/3'). Задание величины выдвигания движка 2 2/3-футового регистра.	0–8
2'	2-футовый (2'). Задание величины выдвигания движка 2-футового регистра.	0–8
1 3/5'	1 3/5-футовый (1 3/5'). Задание величины выдвигания движка 1 3/5-футового регистра.	0–8
1 1/3'	1 1/3-футовый (1 1/3'). Задание величины выдвигания движка 1 1/3-футового регистра.	0–8
1'	1-футовый (1'). Задание величины выдвигания движка 1-футового регистра.	0–8
Sound Type	Переключение типа звука движковых тембров.	Sin, Synthesis, Vintage
Leakage Level	Регулирование громкости характерного шума движков.	0–15
Percussion 2nd	ПеркуSSIONный призыв со 2-м обертоном. Включение этого параметра обеспечивает добавление перкуSSIONного призыва со 2-м обертоном.	Off, On
Percussion 3rd	ПеркуSSIONный призыв с 3-м обертоном. Включение этого параметра обеспечивает добавление перкуSSIONного призыва с 3-м обертоном.	Off, On
Percussion Decay Time	Время затухания перкуSSIONного призыва. Задание времени затухания перкуSSIONного призыва.	0–127
Percussion Volume	Регулирование громкости перкуSSIONных призывов.	0–127
On Click	Щелчок при нажатии. Выставление функции щелчка при нажатии на клавишу.	Off, On
Off Click	Щелчок при отпускании. Выставление функции щелчка при отпускании клавиши.	Off, On

Редактируемые параметры тембров ударных

■ Параметры, редактируемые у звуков ударных инструментов



- ① Изменение значений параметров конкретной клавиши. Перед изменением параметров коснуться нужной клавиши. Клавиатура на экране прокручивается касанием кнопок «влево» (◀) и «вправо» (▶). Доступ к параметрам имеется также с экранной страницы «Advanced ②», как показано ниже.

Inst: Inst → Inst Select

Cutoff: Inst → Filter → Cutoff

Resonance: Inst → Filter → Resonance

Volume: Inst → Amp → Volume

Coarse: Inst → Pitch → Coarse Tune

- ② Углубленное программирование

- ③ Программирование эффектов. Дополнительную информацию см. в подразделе «Редактируемые параметры эффектов» (стр. RU-18).

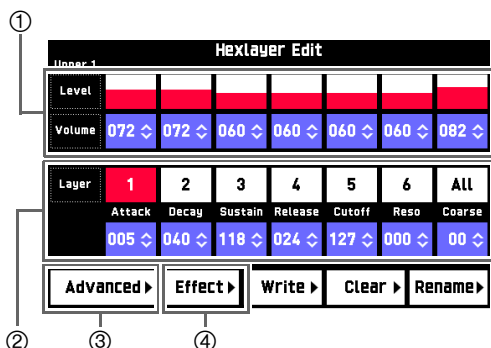
Индикация	Описание	Значения
Inst	Редактирование инструментов. Группа редактируемых инструментов, присваиваемых отдельным клавишам. <ul style="list-style-type: none"> Чтобы указать, у какой клавиши будет редактироваться инструмент, коснуться клавиши экранной клавиатуры. 	C-1—G9
Inst Select	Выбор номера инструмента. Указание номера тембра ударного инструмента, присвоенного отдельной клавише.	См. «Список инструментов» в брошюре «Приложение».
Note Off Mode	Режим отключения ноты. При включении этого параметра включается режим, в котором при отпускании клавиши нота звучать перестает.	Off, On
Assign Group	Задание группы. Параметр служит для задания группы в форме значения от 1 до 15, в которую должна быть включена выбранная клавиша. Одновременно звучит только одна клавиша группы (полифония отсутствует).	Off, 1—15
Pitch	Огибающие звуковысотности. <ul style="list-style-type: none"> Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности („Pitch“» мелодических тембров (стр. RU-7). Initial Level, Attack Time 	
Coarse Tune	Грубая настройка. Изменение звуковысотности с шагом в полутон.	-24—0—+24
Fine Tune	Точная настройка. Выполнение точной настройки звуковысотности. Понижение значения до -256 и повышение до +255 с шагом в полутон.	-256—0—+255
Filter	Фильтры. <ul style="list-style-type: none"> Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» мелодических тембров (стр. RU-8). Cutoff, Resonance, Envelope Depth, Attack Level, Decay Time, Decay Level Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности» мелодических тембров (стр. RU-7). Initial Level, Attack Time 	

Индикация	Описание	Значения
Amp	Усилитель. <ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Усилитель» мелодических тембров (стр. RU-8). Volume • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности» мелодических тембров (стр. RU-7). Initial Level, Attack Time • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» мелодических тембров (стр. RU-8). Attack Level, Decay Time, Decay Level 	
Pan	Панорамирование. Регулирование стороны, с которой партия будет звучать, — с левой или с правой.	-64 – +63
Effect	Эффект. Группа редактируемых параметров функций применения эффектов.	
Reverb Send	Посыл реверберации. Задание характера применения реверберации (стр. RU-81) к тембру.	0–127
Chorus Send	Посыл хоруса. Задание характера применения хоруса (стр. RU-81) к тембру.	0–127
Delay Send	Посыл задержки. Задание характера применения задержки (стр. RU-82) к тембру.	0–127
DSP On/Off	В(ы)ключение ЦОС-эффектов. Включение и отключение функции применения к тембрам ЦОС-эффекта.	Off, On
Pan	Панорамирование. Группа редактируемых параметров, относящихся к панорамированию (стереопозиции звука). <ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Панорамирование» мелодических тембров (стр. RU-9). Dynamic Panning, Pan Position 	

Редактируемые параметры многослойных тембров (только у модели MZ-X500)

Многослойные тембры — ансамблевые звуки с особенной глубиной, полученные наложением отдельных тембров числом до шести. Каждый из многослойных звуков может быть отредактирован по отдельности.

■ Параметры, редактируемые у многослойных тембров



- ① Регулирование громкости отдельных слоев. Доступ к параметру «Громкость» имеется также с экранной страницы «Advanced» ③, как показано ниже.
Volume: Layer → Amp → Volume
- ② Изменение параметров у отдельных слоев. Коснуться нужного слоя и изменить его параметры. Доступ к параметрам имеется также с экранной страницы «Advanced» ③, как показано ниже.
Attack: Layer → Amp → Envelope → Attack1 Time
Decay: Layer → Amp → Envelope → Decay1 Time
Sustain: Layer → Amp → Envelope → Decay 1/2/3 Level
Release: Layer → Amp → Envelope → Release1 Time
Cutoff: Layer → Filter → Cutoff
Reso: Layer → Filter → Resonance
Coarse: Layer → Pitch → Coarse Tune
- ③ Углубленное программирование
- ④ Программирование эффектов. Дополнительную информацию см. в подразделе «Редактируемые параметры эффектов» (стр. RU-18).

Название на дисплее	Описание	Значения
Mode	Режим. Задание режима многослойности.	Normal, Mono, Bass Synth
Volume	Громкость. Общая громкость многослойного тембра.	0—127
Keyoff Velocity Mode	Режим учета скорости отпускания клавиш. Для применения в качестве значения скорости отпускания клавиш ее фактического значения выбрать вариант «KeyOff», для применения вместо него значения скорости атаки выбрать вариант «KeyOn». Для отображения как скорости атаки, так и скорости отпускания выбрать вариант «Both».	KeyOff, KeyOn, Both
Legato	Легато. Задание варианта «On» позволяет извлекать звуки в режиме «Mono» с плавным переходом одного звука в другой. (Сброс огибающей отсутствует.)	Off, On
Layer	Слой. Группа редактируемых параметров отдельных слоев. Для редактирования слоя коснуться его и изменить нужные параметры. • Если при выборе номера слоя выбрать вариант «ALL» (все слои), в левой части окна с редактируемой партией может появиться значок x. Это означает, что у выбранного параметра одно и то же значение выставлено не для всех слоев.	
Layer On/Off	В(ы)ключение слоя. Выбор варианта «Off» приводит к отключению слоя.	Off, On
Wave Number	Номер формы сигнала. Выбор формы сигнала.	См. «Перечень форм сигнала» в брошюре «Приложение».
Key Range Low	Нижняя граница рабочей части клавиатуры. Задание нижней границы рабочей части клавиатуры. При нажатии на клавишу ниже этой границы звук не производится. • Для изменения значения коснуться его и нажать на клавиши клавиатуры.	C-1—G9

Название на дисплее	Описание	Значения
Key Range High	Верхняя граница рабочей части клавиатуры. Задание верхней границы рабочей части клавиатуры. При нажатии на клавишу выше этой границы звук не производится. • Для изменения значения коснуться его и нажать на клавиши клавиатуры.	C-1—G9
Velocity Range Low	Минимальное значение скорости атаки. Задание минимального значения рабочей скорости атаки. При игре со скоростью атаки меньше этого значения звук не производится.	0—127
Velocity Range High	Максимальное значение скорости атаки. Задание максимального значения рабочей скорости атаки. При игре со скоростью атаки больше этого значения звук не производится.	0—127
Start Trigger	Сигнал запуска. Задание момента произведения звука: при нажатии на клавишу («KeyOn») или при ее отпускании («KeyOff»).	KeyOn, KeyOff
Pitch	Огибающие звуковысотности. • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности» мелодических тембров (стр. RU-7). Octave Shift • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности» тембров ударных (стр. RU-11). Coarse Tune, Fine Tune	
Envelope	• Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности» мелодических тембров (стр. RU-7). Значения параметров «Initial Level», «Attack Level» и «Release Level» вводятся в интервале $-256-0-+255$. Значения параметров «Attack Time», «Decay Time» и «Release Time» вводятся в интервале $0-127$. Initial Level, Attack Time, Release Time, Release Level • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» мелодических тембров (стр. RU-8). Значения параметров «Attack Level» и «Decay Level» вводятся в интервале $-256-0-+255$. Параметр «Decay Time» вводится в интервале $0-127$. Attack Level, Decay Time, Decay Level	
Key Follow	Увязка параметров у клавиш. Регулирование разницы в звуковысотности между соседними клавишами. Чем выше значение, тем больше изменение.	$-128-0-+127$
Key Follow Base	Базовая клавиша для увязки. Центральная клавиша, относительно которой осуществляется увязка.	C-1—G9
Split Shift	Раздельный сдвиг. Производится звук, имеющий форму сигнала, присвоенную клавише, которая задана в качестве параметра «Раздельный сдвиг» и расположена выше или ниже нажатой клавиши на указанное число полутонов. Высота звука соответствует нажатой клавише.	$-12-0-+12$
LFO Layer Depth	Глубина послышной низкочастотной модуляции. Регулирование характера применения ГНЧ к отдельным слоям.	0—127
Filter	Фильтры. • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» мелодических тембров (стр. RU-8). Значение вводится в интервале $0-127$. Cutoff, Resonance	
Filter Type	Тип фильтра. Задание диапазона частот среза фильтра. LPF1 — фильтр 6dB/oct низкочастотных составляющих. Без эффекта резонанса. Подходит для акустических инструментов. LPF2 — фильтр 12dB/oct низкочастотных составляющих. Без эффекта резонанса. Подходит для акустических инструментов. LPF3 — фильтр 12dB/oct низкочастотных составляющих. С эффектом резонанса. Подходит для синтезированных тембров. BPF — фильтр 6dB/oct составляющих близ частоты среза. С эффектом резонанса. HPF — фильтр 12dB/oct высокочастотных составляющих. С эффектом резонанса.	См. в ячейке слева.
Velocity Sense	Чувствительность к скорости атаки. Задание степени изменения применения фильтра в соответствии с изменением скорости нажатия на клавиши.	$-64-0-+63$

Название на дисплее	Описание	Значения
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» мелодических тембров (стр. RU-8). Значение вводится в интервале 0—127. Attack Level, Envelope Depth • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковысотности» мелодических тембров (стр. RU-7). Значение вводится в интервале 0—127. Initial Level, Attack Time 	
Decay 1 Time	Время спада 1. Время, за которое звук меняется с уровня пика нарастания до уровня спада 1.	0—127
Decay 1 Level	Уровень спада 1. Задаваемый уровень — уровень спада 1, достигаемый после пика нарастания.	0—127
Decay 2 Time	Время спада 2. Время, за которое звук меняется с уровня спада 1 до уровня спада 2.	0—127
Decay 2 Level	Уровень спада 2. Второй задаваемый уровень — уровень спада 2, достигаемый после спада 1.	0—127
Decay 3 Time	Время спада 3. Время, за которое звук меняется с уровня спада 2 до уровня спада 3.	0—127
Decay 3 Level	Уровень спада 3. Третий задаваемый уровень — уровень спада 3, достигаемый после спада 2.	0—127
Release 1 Time	Время послезвучия 1. Время, за которое звук достигает уровня послезвучия 1 после отпускания клавиши.	0—127
Release 1 Level	Уровень послезвучия 1. Задаваемый уровень, достигаемый сразу же после отпускания клавиши.	0—127
Release 2 Time	Время послезвучия 2. Время, за которое звук изменяется от уровня послезвучия 1 до уровня послезвучия 2.	0—127
Release 2 Level	Уровень послезвучия 2. Второй задаваемый уровень, достигаемый после отпускания клавиши.	0—127
Low Key Follow	Увязка параметров у клавиш нижнего регистра. Регулирование разницы в характеристиках фильтра между соседними клавишами. Чем больше значение, тем больше разница. При положительном (+) значении частота среза в нижнем регистре клавиатуры снижается.	-128—0—+127
Low Key	Нижний регистр. Применение эффекта увязки параметров у клавиш в нижнем регистре (левой части) клавиатуры, определяемом так относительно указанной здесь клавиши.	C-1—G9 (Low Key ≤ High Key)
High Key Follow	Увязка параметров у клавиш верхнего регистра. Регулирование разницы в характеристиках фильтра между соседними клавишами. Чем больше значение, тем больше разница. При положительном (+) значении частота среза в верхнем регистре клавиатуры повышается.	-128—0—+127
High Key	Верхний регистр. Применение эффекта увязки параметров у клавиш в верхнем регистре (правой части) клавиатуры, определяемом так относительно указанной здесь клавиши.	C-1—G9 (Low Key ≤ High Key)
LFO Layer Depth	Глубина послышной низкочастотной модуляции. Регулирование характера применения ГНЧ к отдельным слоям.	0—127

Название на дисплее	Описание	Значения
Amp	Усилитель. Подробности см. в описании группы «Усилитель» мелодических тембров (стр. RU-8). <ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Усилитель» мелодических тембров (стр. RU-8). Volume, Velocity Sense • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Усилитель» звуков ударных (стр. RU-12). Pan 	
Envelope	<ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Огибающие звуковосотности» мелодических тембров (стр. RU-8). Значение вводится в интервале 0–127. Initial Level, Attack Time • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» мелодических тембров (стр. RU-8). Значение вводится в интервале 0–127. Attack Level • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Фильтры» многослойных тембров (стр. RU-14). Decay 1 Time, Decay 1 Level, Decay 2 Time, Decay 2 Level, Decay 3 Time, Decay 3 Level, Release 1 Time, Release 1 Level, Release 2 Time 	
Low Key Follow	Увязка параметров у клавиш нижнего регистра. Регулирование разницы в громкости между соседними клавишами. Чем больше значение, тем больше разница. При положительном (+) значении громкость в нижнем регистре клавиатуры снижается.	-128–0–+127
Low Key	Нижний регистр. Применение эффекта увязки параметров у клавиш в нижнем регистре (левой части) клавиатуры, определяемом так относительно указанной здесь клавиши.	C-1–G9 (Low Key ≤ High Key)
High Key Follow	Увязка параметров у клавиш верхнего регистра. Регулирование разницы в громкости между соседними клавишами. Чем больше значение, тем больше разница. При положительном (+) значении громкость в верхнем регистре клавиатуры повышается.	-128–0–+127
High Key	Верхний регистр. Применение эффекта увязки параметров у клавиш в верхнем регистре (правой части) клавиатуры, определяемом так относительно указанной здесь клавиши.	C-1–G9 (Low Key ≤ High Key)
LFO Layer Depth	Глубина послышной низкочастотной модуляции. Регулирование характера применения ГНЧ к отдельным слоям.	0–127
Pitch	Звуковосотность. Редактируемые параметры в этой группе влияют на высоту звуков.	
Detune	<p>Расстройка. Задание небольших отличий в настройке между слоями 1–6. Чем больше заданное значение, тем больше величина расстройки. При максимальном значении (31) разница между слоями 1 и 6 составляет 100 центов (полутон).</p>	0–31
Pitch Lock Layer 1&2 Pitch Lock Layer 3&4 Pitch Lock Layer 5&6	Блокировка звуковосотности. Если включить данный параметр для слоев 1 и 2, звуковосотность слоя 2 устанавливается на ту же величину, что и у слоя 1, таким образом звуковосотность обоих слоев уравнивается. То же справедливо для слоев 3 и 4, а также слоев 5 и 6.	Off, On
Stretch Tune	Подробности см. в описании группы «Растянутая настройка» мелодических тембров (стр. RU-8).	

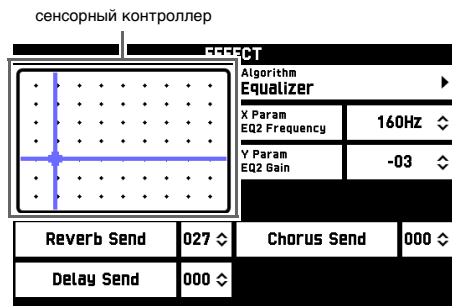
Название на дисплее	Описание	Значения
LFO	<p>Генератор низких частот. Группа редактируемых параметров ГНЧ, применяемых к звуковысотности многослойного тембра. Подробности см. в описании группы «ГНЧ» мелодических тембров (стр. RU-8).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «ГНЧ» мелодических тембров (стр. RU-8). Значение вводится в интервале 0–127. Pitch Rate, Pitch Delay, Pitch Rise, Pitch Mod.Depth, Filter Amp Rate, Filter Delay, Filter Rise, Filter Mod.Depth, Amp Delay, Amp Rise, Amp Mod.Depth • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «ГНЧ» мелодических тембров (стр. RU-8). Величина параметров «Depth» задается в пределах –128–0–+127. Pitch Wave, FilterAmpWave, Pitch Depth, Filter Depth, Amp Depth 	
Portamento	<p>Портаменто. Группа редактируемых параметров портаменто.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Портаменто» мелодических тембров (стр. RU-9). Portamento On/Off, Portamento Time 	
Chromatic	Хроматическое. Если выбран вариант «On», при портаменто переход между нотами осуществляется по полутонам.	Off, On
Pan	<p>Панорамирование. Группа редактируемых параметров, относящихся к панорамированию (стереопозиции звука). Подробности см. в описании группы «Панорамирование» мелодических тембров (стр. RU-9).</p> <ul style="list-style-type: none"> • Подробную информацию о параметрах, перечисленных ниже, см. в описании группы «Панорамирование» мелодических тембров (стр. RU-9). Dynamic Panning, Pan Position 	

Редактируемые параметры эффектов

Служат для программирования эффектов у тембров.

■ Экранная страница для редактирования эффектов

Касание кнопки «Effect» на экранной странице для редактирования эффектов (стр. RU-6, -10, -11, -13) приводит к отображению экранной страницы для углубленного программирования эффектов.



Название на дисплее	Описание	Значения
Algorithm	Выбор типа ЦОС и выставление параметров. То, какие параметры могут быть выставлены, зависит от выбранного типа ЦОС.	См. «Редактируемые параметры ЦОС» ниже.
X Param, Y Param	Отображение параметров, присвоенных осям X и Y. Информацию о параметрах, которые могут быть присвоены, см. ниже в части «Редактируемые параметры ЦОС». X — параметр, присвоенный оси X. Y — параметр, присвоенный оси Y.	—
Сенсорный контроллер	Касание экрана позволяет изменить значения «X Param» и «Y Param» одновременно.	
Reverb Send	Задание характера применения реверберации к тембру.	0–127
Chorus Send	Задание характера применения хоруса к тембру.	0–127
Delay Send	Задание характера применения задержки к тембру.	0–127

■ Редактируемые параметры ЦОС

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Through	Этот вариант выбирается для отключения применения ЦОС-эффектов. В этом варианте параметры, которые могут быть выставлены, отсутствуют.	
Equalizer	Трехполосный эквалайзер.	
EQ1 Frequency	Регулирование средней частоты эквалайзера 1.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Гц]
EQ1 Gain	Регулирование уровня усиления эквалайзера 1. Значение параметра «Gain» выражается не в децибелах (dB).	-12—0—+12
EQ2 Frequency (X)	Регулирование средней частоты эквалайзера 2.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Гц]
EQ2 Gain (Y)	Регулирование уровня усиления эквалайзера 2. Значение параметра «Gain» выражается не в децибелах (dB).	-12—0—+12
EQ3 Frequency	Регулирование средней частоты эквалайзера 3.	100, 125, 160, 200, 250, 315, 400, 500, 630, 800, 1.0k, 1.3k, 1.6k, 2.0k, 2.5k, 3.2k, 4.0k, 5.0k, 6.3k, 8.0k [Гц]
EQ3 Gain	Регулирование уровня усиления эквалайзера 3. Значение параметра «Gain» выражается не в децибелах (dB).	-12—0—+12
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0—127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127
Compressor	Сжатие входного сигнала, что выражается в подавлении отклонения его уровня и позволяет увеличивать задержку приглушенных звуков.	
Attack	Регулирование величины нарастания входного сигнала. Чем значение меньше, тем компрессор срабатывает раньше, подавляя нарастание входного сигнала. Чем значение больше, тем компрессор срабатывает позже, оставляя нарастание входного сигнала без изменений.	0—127
Release	Регулирование времени с момента падения уровня входного сигнала ниже определенного значения до прекращения действия компрессора. Когда нужно ощущение нарастания (отсутствие компрессии звука в начальный момент), у этого параметра задается как можно более низкое значение. Для постоянного применения компрессии задается высокое значение.	0—127
Depth (X)	Регулирование компрессии звукового сигнала.	0—127
Wet Level (Y)	Регулирование уровня звука с эффектом. Громкость выходного сигнала меняется в соответствии с заданной величиной параметра «Depth» и характеристиками тембра входного сигнала.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Limiter	Ограничение уровня входного сигнала, чтобы он не превышал заданной величины.	
Limit (X)	Регулирование предельной громкости, при которой должен срабатывать ограничитель.	0–127
Attack	Регулирование величины нарастания входного сигнала.	0–127
Release	Регулирование времени с момента падения уровня входного сигнала ниже определенного значения до прекращения действия ограничителя.	0–127
Wet Level (Y)	Регулирование уровня звука с эффектом. Громкость выходного сигнала меняется в соответствии с заданной величиной параметра «Limit» и характеристиками тембра входного сигнала. Этот параметр предназначен для коррекции таких изменений.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Enhancer	Улучшение профиля нижних и верхних частот входного сигнала.	
Low Frequency	Регулирование частоты усилителя нижних частот.	0–127
Low Gain	Регулирование уровня усиления нижних частот.	0–127
High Frequency (X)	Регулирование частоты усилителя верхних частот.	0–127
High Gain (Y)	Регулирование уровня усиления верхних частот.	0–127
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0–127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Early Reflection	Извлечение ранних отражений при реверберации. Придание звукам эффекта акустической близости.	
Wet Level (Y)	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Feedback (X)	Регулирование повторения отраженного звука.	0–127
Tone	Регулирование тембра отраженного звука.	0–127
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Phaser	Формирование характерного пульсирующего, широкого звука путем изменения фазы входного сигнала с помощью ГНЧ и последующего его смешения с первоначальным входным сигналом.	
Resonance	Регулирование силы «заводки».	0–127
Manual	Регулирование опорной величины фазового сдвига.	-64–0–+63
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.	Sin, Tri, Random
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0–127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Chorus	Придание звукам глубины и широты.	
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.	Sin, Tri
Feedback	Регулирование силы «заводки».	-64–0–+63
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Polarity	Инверсия ГНЧ одного из каналов.	-, +
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Flanger	Придание звукам стихийной пульсации и металлического резонанса. Выбор формы сигнала ГНЧ.	
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.	Sin, Tri, Random
Feedback	Регулирование силы «заводки».	-64–0–+63
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Tremolo	Сдвиг громкости входного сигнала с помощью ГНЧ.	
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.	Sin, Tri, Tra
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Auto Pan	Сдвиг непрерывного панорамирования (лево — право) входного сигнала с помощью ГНЧ.	
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.	Sin, Tri, Tra
Manual	Регулирование панорамирования (стереопозиции). -64 — крайняя левая точка, 0 — середина, +63 — крайняя правая точка.	-64–0–+63
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Rotary	Имитация эффекта вращающегося динамика.	
Speed (X)	Переключение между режимами скорости (быстрым и медленным).	Slow, Fast
Brake	Остановка вращения динамика.	Rotate, Stop
Fall Accel	Регулирование ускорения при переключении режима скорости с быстрого на медленный.	0–127
Rise Accel	Регулирование ускорения при переключении режима скорости с медленного на быстрый.	0–127
Slow Rate	Регулирование скорости вращения динамика в медленном режиме.	0–127
Fast Rate (Y)	Регулирование скорости вращения динамика в быстром режиме.	0–127
Vibrato/Chorus	Выбор типа эффекта: вибрато (V) или хора (C).	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
Drive Rotary	Имитатор вращающегося динамика с возможностью овердрайва.	
Overdrive Gain (Y)	Регулирование уровня усиления овердрайва.	0–127
Overdrive Level	Регулирование уровня овердрайва на выходе.	0–127
Speed (X)	Переключение между режимами скорости (быстрым и медленным).	Slow, Fast
Brake	Остановка вращения динамика.	Rotate, Stop
Fall Accel	Регулирование ускорения при переключении режима скорости с быстрого на медленный.	0–127
Rise Accel	Регулирование ускорения при переключении режима скорости с медленного на быстрый.	0–127
Slow Rate	Регулирование скорости вращения динамика в медленном режиме.	0–127
Fast Rate	Регулирование скорости вращения динамика в быстром режиме.	0–127
Vibrato/Chorus	Выбор типа эффекта: вибрато (V) или хора (C).	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127
LFO Wah	«Квакающий» эффект с возможностью автоматической модуляции частоты с помощью ГНЧ.	
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала. При высоком уровне входного звукового сигнала, большом числе аккордов, высоком значении параметра «Resonance» возможно искажение входного сигнала. Этот параметр предназначен для устранения такого искажения.	0–127
Resonance	Регулирование силы «заводки».	0–127
Manual	Регулирование опорной частоты фильтра «вау-вау».	0–127
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0–127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.	Sin, Tri, Random
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Auto Wah	«Квакающий» эффект с возможностью автоматического сдвига частоты в соответствии с уровнем входного сигнала.	
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала. При высоком уровне входного звукового сигнала, большом числе аккордов, высоком значении параметра «Resonance» возможно искажение входного сигнала. Этот параметр предназначен для устранения такого искажения.	0—127
Resonance	Регулирование силы «заводки».	0—127
Manual (X)	Регулирование опорной частоты фильтра «вау-вау».	0—127
Depth (Y)	Регулирование глубины «квакающего» эффекта в соответствии с уровнем входного сигнала. Положительные значения обеспечивают открывание фильтра «вау-вау» на величину, прямо пропорциональную величине входного сигнала, и яркое звучание. Отрицательные значения обеспечивают закрывание фильтра «вау-вау» на величину, прямо пропорциональную величине входного сигнала, и глухое звучание.	-64—0—+63
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127
Distortion	Distortion + Wah + Amp Simulator	
Dist Gain (Y)	Регулирование усиления входного сигнала с эффектом «дисторшн».	0—127
Dist Level	Регулирование уровня выходного сигнала с эффектом «дисторшн».	0—127
Dist Low	Регулирование усиления эффекта «дисторшн» в области нижних частот.	0—127
Dist High	Регулирование усиления эффекта «дисторшн» в области верхних частот.	0—127
Wah Type	Задание типа «квакающего» эффекта.	LPF, C-Wah, V-Wah, Fat Wah, Light Wah, Heavy Wah
Wah Depth	Регулирование глубины «квакающего» эффекта в соответствии с уровнем входного сигнала.	-64—0—+63
Wah Manual (X)	Регулирование опорной частоты фильтра «вау-вау».	0—127
Routing	Задание связи между эффектами «дисторшн» и «вау-вау».	Dist, Wah, Wah-Dist, Dist-Wah
Amp	Задание типа имитатора усилителя.	Bypass, PR Combo, RV Combo, JC Combo, TW Combo, DX Combo, AC Combo, MT Combo, BG Combo, MS Stack, TR Stack, SL Stack, RF Stack, EV Stack, Bass Combo1, Bass Combo2, Bass Stack
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Pitch Shifter	Эффект, преобразующий звуковысотность входного сигнала.	
Pitch (X)	Регулирование сдвига высоты звука с шагом в четверть тона.	-24—0—+24
High Damp	Регулирование режима демпфирования верхних частот. Чем меньше число, тем сильнее демпфирование.	0—127
Feedback	Регулирование величины «заводки».	0—127
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0—127
Wet Level (Y)	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127
Fine	Регулирование величины сдвига звуковысотности. -50 обеспечивает понижение на четверть, +50 — повышение на четверть.	-50—0—+50
Multi Chorus	Эффект «хорус» с шестью низкочастотными фэйзерами.	
LFO Rate (X)	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0—127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0—127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127
Ring Modulator	Создание металлического звука за счет умножения входного сигнала на сигнал с внутреннего генератора.	
OSC frequency (X)	Задание внутреннему генератору опорной частоты.	0—127
LFO Rate	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.	0—127
LFO Depth (Y)	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.	0—127
Tone	Регулирование тембральной окраски звука на входе кольцевого модулятора.	0—127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127
Delay	Создание эффекта повторения за счет задержки входного сигнала и возвращения его по каналу обратной связи.	
Delay Time (X)	Регулирование времени задержки в целом.	0—127
Delay Ratio L	Регулирование доли задержки в левом канале относительно времени задержки в целом.	0—127
Delay Ratio R	Регулирование доли задержки в правом канале относительно времени задержки в целом.	0—127
Delay Level L	Регулирование уровня звука в левом канале.	0—127
Delay Level R	Регулирование уровня звука в правом канале.	0—127
Feedback Type	Выбор типа «заводки». Stereo — стереозаводка. Cross — перекрестная «заводка».	Stereo, Cross
Feedback (Y)	Регулирование величины «заводки».	0—127
High Damp	Регулирование режима демпфирования верхних частот. Чем меньше число, тем сильнее демпфирование.	0—127
Delay Tempo Sync	Задание характера синхронизации фактического времени задержки в целом с темпом. • «Off» — применяется значение «Delay Time». • 1/4—3/4 — применяется значение, соответствующее числу долей.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0—127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0—127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0—127

Тип ЦОС, параметр	Описание	Значения
Piano Effect	Эффект для акустического фортепиано.	
Lid Type (Y)	Регулирование резонанса звука в зависимости от положения крышки фортепиано.	Closed, Semi Opened, Full Opened
Reflection Level (X)	Регулирование уровня начального отражения.	0–127
Input Level	Регулирование уровня входного сигнала.	0–127
Wet Level	Регулирование уровня звука с эффектом.	0–127
Dry Level	Регулирование уровня звука без эффекта.	0–127



Работа с секвенсором моделей

Секвенсор моделей позволяет создавать модели аккомпанемента, которые звучат при использовании функции автоаккомпанемента синтезатора, и сохранять их в качестве пользовательских стилей.

Стили, модели аккомпанемента и инструментальные партии

Каждый из стилей в синтезаторе содержит 12 различных моделей аккомпанемента: «INTRO» (вступление) 1 и 2, «VARIATION» (вариация) 1–4, «FILL-IN» (вставка) 1–4, «ENDING» (концовка) 1 и 2. Каждая модель аккомпанемента может содержать до 8 инструментальных партий (ударные, перкуссия, бас, аккорды 1 – аккорды 5).

Общая структура стиля показана ниже.

Стили

Вступление 1, 2	Вариация 1–4
Ударные	Ударные
Перкуссия	Перкуссия
Бас	Бас
Аккорды 1 – аккорды 5	Аккорды 1 – аккорды 5

Вставка 1–4	Концовка 1, 2
Ударные	Ударные
Перкуссия	Перкуссия
Бас	Бас
Аккорды 1 – аккорды 5	Аккорды 1 – аккорды 5

Записываемые данные

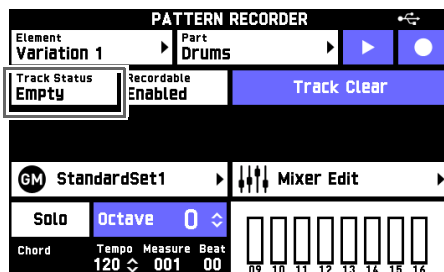
В каждую из партий аккомпанемента записывается нижеперечисленное.

- Исполнение на клавиатуре (данные о нотах)
- Действия колесом **47 PITCH BEND** (данные об изменении высоты тона)
- Действия колесом **48 MODULATION** (данные о модуляции)

Редактирование инструментальных партий и пользовательские области

Как правило, редактирование в секвенсоре моделей выполняется по отдельности для каждой инструментальной партии. С целью редактирования стиля в секвенсоре моделей для каждой из партий выделены специальные области памяти — «пользовательские», которые используются для записи исполнения на клавиатуре. Вместе с тем для партии существующего стиля с данными, которые остаются без изменений (фиксированными данными), пользовательская область не задействуется. Статус выбранной партии проверяется на экранной странице «PATTERN RECORDER».

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «RHYTHM».
2. Выбрать стиль для редактирования.
3. На экранной странице «RHYTHM» коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Pattern Sequencer».
5. Коснуться кнопки «Recorder».



Название на дисплее	Состояние инструментальной партии
Fixed (фиксированные данные)	Партия содержит данные из предустановленного или пользовательского стиля. У партии с этим статусом может быть изменена только настройка микшера. Запись нот с клавиатуры в реальном времени и редактирование событий невозможны.
Recorded (записанные данные)	Партия редактируется с использованием пользовательской области, в которой и содержатся записанные данные. У партии с этим статусом возможны настройка микшера, запись нот с клавиатуры в реальном времени и редактирование событий.
Empty (данных нет)	Партия редактируется с задействованием пользовательской области, но записанных данных в этой области нет (она пуста). У партии с этим статусом возможны настройка микшера, запись нот с клавиатуры в реальном времени и редактирование событий.

Хранение пользовательских стилей

Память синтезатора рассчитана на хранение до 100 пользовательских стилей. Чтобы вызвать сохраненный пользовательский стиль, нажатием на одну из кнопок переключателя стиля в области **4 RHYTHM** открыть экранную страницу «RHYTHM SELECT» и касанием пункта «User» открыть экранную страницу для выбора пользовательского стиля.

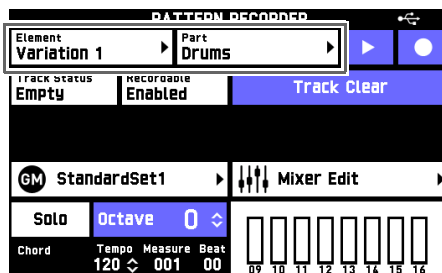
Создание и редактирование пользовательского стиля

Секвенсор моделей позволяет частично отредактировать имеющийся стиль (например, отредактировать только одну из партий модели аккомпанемента) или просто перепрограммировать для него микшер. Можно также записать каждую из партий всех моделей аккомпанемента «с нуля» и создать совершенно оригинальный новый стиль.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «RHYTHM».
2. Коснуться названия стиля.
3. Коснуться редактируемого стиля.
4. Коснуться значка **14 EXIT**.
Восстанавливается экранная страница «RHYTHM».
5. Коснуться пункта «Edit».
6. Коснуться пункта «Pattern Sequencer».
Появляется экранная страница «PATTERN SEQUENCER».
7. Нужным образом создать стиль или его отредактировать.
 - Информацию о редактируемых параметрах и порядке редактирования см. в подразделах со стр. RU-27 («Как записать стиль в партию») по стр. RU-33 («Как импортировать в память синтезатора MIDI-данные из флэш-накопителя USB») настоящей инструкции.

Как записать стиль в партию

1. На экранной странице «PATTERN SEQUENCER» коснуться пункта «Recorder».
Появляется экранная страница «PATTERN RECORDER».
2. Коснуться пункта «Element» или «Part».



3. Выбрать элемент (на экранной странице «ELEMENT») или партию (на экранной странице «PART») для записи.
 - Возможность записи и тип возможной записи зависят от статуса партий («Track Status») в выбранном элементе.

Статус дорожки	Возможность записи	Описание
Fixed	Disabled	Запись невозможна. Для записи в эту партию удалить из нее данные в следующем порядке. 1. Коснуться пункта «Track Clear». 2. Коснуться кнопки «Yes». Происходит удаление всех данных из партии и изменение ее статуса («Track Status») на «Empty», что означает возможность записи в нее.
Recorded	Enabled	Возможна запись с наложением на имеющуюся запись.
Empty	Enabled	Партия пуста. Возможна новая запись.


- Если партия вступления или концовки имеет статус «Fixed», показатель «Recordable» не меняется на «Enabled». Для редактирования вступления или концовки удалить из партии все данные.
- Выбор элементов возможен и нажатием на нижеперечисленные кнопки. Для выбора элемента «Fill-In» (1–4) дважды нажать на одну из кнопок **29 VARIATION/FILL-IN (1–4)**.
 - Кнопки **28 INTRO 1, 2**
 - Кнопки **29 VARIATION/FILL-IN 1–4**
 - Кнопки **32 ENDING 1, 2**

4. Нужным образом задать нижеуказанные показатели настройки.

Пункт	Описание	Значение
Название тембра	Смена тембра. Возможность выбора того или иного тембра зависит от типа партии.	См. «Перечень тембров» в брошюре «Приложение».
Mixer Edit	Регулирование баланса между инструментами.	См. «Как отрегулировать баланс между партиями» (стр. RU-33).
Solo	Воспроизведение только выбранной партии.	Откл., вкл.
Octave	Изменение звуковысотности клавиатуры с шагом в октаву во время записи.	-3 — +3
Tempo	Изменение темпа.	20 — 255

5. Коснуться значка ●.

- Включается состояние готовности к записи, на что указывает мигание значка ► на экране.
- В состоянии готовности к записи могут регулироваться показатели настройки, указанные ниже.

Индикация — название показателя	Описание	Значение
Chord — воспроизведение аккордов	При включении записи модели аккомпанемента начинается воспроизведение всех партий модели, кроме записываемой, с повтором. Во время такого воспроизведения с повтором этот показатель настройки позволяет указать тип аккорда для воспроизведения в партиях баса и аккордов. Имеются варианты «C» (до мажор), «C7» (до-мажорный септаккорд) и «Cm» (до минор). Если выбран вариант «Off», звук партий баса и аккордов отключается.	Off, C, C7, Cm
Quantize — квантование	Задание записи нот в точном соответствии с моментом их извлечения на клавиатуре («Off») или с автоматической их синхронизацией с базовой нотой (варианты кроме «Off»).	Off, 
Precount — вступительный отсчет	Задание того, должен ли перед началом записи звучать вступительный отсчет после касания кнопки ► в состоянии готовности к записи. Если выбран вариант «1», длительность вступительного отсчета составляет 1 такт, если «2» — 2 такта. Если выбран вариант «Off», вступительный отсчет отключается и запись включается с касанием кнопки ►.	Off, 1, 2
Metronome — метроном	Задание наличия («On») или отсутствия («Off») звука метронома во время записи.	Off, On

6. Касанием значка ► включить запись.

Значок ► на экране сменяется на ■.

- Во время записи выполняемы только действия, перечисленные ниже.
В(ы)ключение метронома
Изменение темпа
В(ы)ключение режима «Solo»
Переключение октавы

7. По окончании записи коснуться значка ■.

8. При необходимости повторить действия 2—7 для записи остальных партий и (или) партий других элементов.

9. Касанием значка EXIT вернуться на экранную страницу «RHYTHM EDIT MENU».

10. Сохранить отредактированный стиль в порядке, описанном в подразделе «Сохранение пользовательского стиля» (стр. RU-34).

Как отредактировать элемент

1. На экранной странице «PATTERN SEQUENCER» коснуться пункта «Element Edit».

Появляется экранная страница «ELEMENT EDIT».

ELEMENT EDIT	
Parameter	Setting
Element	Variation 1 ▶
Element Copy	Enter ▶
Measure	02
Beat	4/4
Element Clear	Execute

2. Отрегулировать нужные параметры.

- Параметры выбираются из списков, которые появляются при касании пунктов на дисплее. Заданные значения меняются с помощью кнопок **9** √/NO, ^/YES.

Пункт	Описание	Значение
Element	Выбор элемента для редактирования.	Intro 1, Intro 2, Variation 1, Variation 2, Variation 3, Variation 4, Fill-in 1, Fill-in 2, Fill-in 3, Fill-in 4, Ending 1, Ending 2
Element Copy	Копирование элемента из другого стиля. Касанием пункта «Enter» открыть экранную страницу «ELEMENT COPY». В столбце «Source» указать элемент копируемого стиля. В столбце «Destination» указать элемент, на место которого тот будет скопирован. После задания источника и адресата копирования коснуться пункта «Execute». • Исходный элемент и элемент назначения должны относиться к одному и тому же типу.	
Measure	Задание числа тактов. • В случае редактирования встроенного стиля синтезатора изменить число тактов невозможно. Для изменения числа тактов сначала требуется удалить имеющиеся в элементе данные с помощью команды «Element Clear».	Intro, Variation, Ending: 01 – 16 Fill-in: 01 – 02
Beat	Задание размера. • В случае редактирования встроенного стиля синтезатора изменить размер невозможно. Для изменения размера сначала требуется удалить имеющиеся в элементе данные с помощью команды «Element Clear».	2/4, 3/4, 4/4, 2/8, 3/8 и т. п.
Element Clear	Касание кнопки «Execute», а затем кнопки «Yes» приводит к удалению данных из выбранного элемента.	

3. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «RHYTHM EDIT MENU».

4. Сохранить отредактированный стиль в порядке, описанном в разделе «Сохранение пользовательского стиля» (стр. RU-34).

Как отредактировать данные в партиях

1. На экранной странице «PATTERN SEQUENCER» коснуться пункта «Part Edit».

Появляется экранная страница «PART EDIT».

PART EDIT	
Parameter	Setting
Element Select	Variation 1 ▶
Part Select	Drums ▶
Part Copy	Enter ▶
Parameter Edit	Enter ▶
Event Edit	Enter ▶
Part Clear	Execute

2. Отрегулировать нужные параметры.

- Параметры выбираются из списков, которые появляются при касании пунктов на дисплее. Заданные значения меняются с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES.

Пункт	Описание	Значение
Element Select	Выбор элемента для редактирования.	Intro 1, 2 Variation 1—4 Fill-in 1—4 Ending 1, 2
Part Select	Выбор партии для редактирования.	Drums, Bass, Chord 1—5, Percussion
Part Copy	Копирование партии из другого стиля. Вступления и концовки не копируются. 1. В столбце «Source» указать источник копирования: стиль, элемент и партию. • Для копирования только события коснуться пункта «Event Only»; он должен выставиться на «On». 2. В столбце «Destination» указать элемент, в который, и партию, вместо которой та будет скопирована. 3. Коснуться кнопки «Execute». 4. Коснуться кнопки «Yes». Происходит копирование выбранной партии. • Исходный элемент и элемент назначения должны относиться к одному и тому же типу. • То, какие партии копируются, зависит от типа партии адресата.	
Parameter Edit	Регулируются нижеперечисленные параметры партий. Редактирование параметров возможно только у партии со статусом («Track Status»), позволяющим запись («Empty» или «Recorded»). Дополнительную информацию см. в подразделе «Редактирование инструментальных партий и пользовательские области» (стр. RU-26).	
Element Select	Выбор элемента.	Intro 1, 2 Variation 1—4 Fill-in 1—4 Ending 1, 2
Part Select	Выбор партии.	Drums, Bass, Chord 1—5, Percussion
Table	См. «Table» (таблицы преобразования аккордов) (стр. RU-32). • Партии ударных и перкуссии не редактируются.	
Break Point	Этим параметром задается клавиша (от <i>do</i> до <i>si</i>) в качестве границы, за которой ноты баса и аккордов автоаккомпанемента понижаются на октаву. Так, если в качестве точки разрыва определить клавишу <i>fa</i> , то до-мажорный аккорд, записанный как C3E3G3 (<i>do — mi — соль</i>), в случае нажатия на клавишу <i>re</i> в аккордовой части клавиатуры преобразуется в D3F#3A3 (<i>re — фа-диез — ля</i> , с повышением всех звуков на 1 тон), на клавишу <i>mi</i> — в E3G#3B3 (<i>mi — соль-диез — си</i> , с повышением всех звуков на 1 тон), на клавишу <i>fa</i> — F2A2C3 (<i>фа — ля — до</i> октавой ниже). • Партии ударных и перкуссии не редактируются.	C—B

Пункт	Описание	Значение
Inversion	<p>Этим параметром задается, должны ли во время игры с автоаккомпанементом применяться обращенные формы исходного аккорда (<i>ми — соль — до</i> и <i>соль — до — ми</i> вместо <i>до — ми — соль</i>).</p> <p>Предположим, например, что записан до-мажорный аккорд <i>до — ми — соль</i>, а в аккордовой части клавиатуры взят аккорд <i>фа</i> мажор. Если этот показатель настройки выставить на «Off», то аккорд будет преобразован в <i>фа — ля — до</i>, а если на «On» (или «7th»), то в <i>до — фа — ля</i>, что является обращенной формой, ближайшей к <i>до — ми — соль</i>. Когда выбран вариант «On» (или «7th»), скачки нот при преобразовании аккордов во время воспроизведения становятся меньше, и аккомпанемент звучит естественнее. Вместе с тем вариант «7th» следует выбирать вместо «On» только в том случае, если параметр «Chord»* при записи модели аккомпанемента был выставлен на «C7», а в качестве таблицы преобразования аккордов была выбрана «Chord 7th».</p> <p>При выборе варианта «On» (или «7th») удостоверьтесь, что показатель настройки «Break Point» выставлен на «C».</p> <ul style="list-style-type: none"> • Партии ударных и перкуссии не редактируются. <p>* Показатель настройки «Chord» находится на экранной странице «PATTERN RECORDER». Подробности см. в подразделе «Как записать стиль в партию» (стр. RU-27).</p>	Off, On, 7th
Retrigger	<p>Задание того, как на воспроизведение модели аккомпанемента влияет смена аккорда в середине модели.</p> <p>Если выбран вариант «On», происходит «перезапуск» модели, при котором звучащая в момент смены аккорда нота заменяется на соответствующую ноту нового аккорда. Если выбран вариант «Off», звучащая в момент смены аккорда нота обрывается, а затем звучит очередная нота модели нового аккорда.</p> <p>Если выбран вариант «On», «перезапуск» происходит, если «Off» — нет.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Партии ударных и перкуссии не редактируются. 	Off, On
Bend Range	Задание диапазона отклонения высоты тона регулятору высоты тона с шагом в полутон.	0—24
Event Edit	<p>Редактирование отдельных событий. Подробную информацию о редактировании событий см. в главе «Редактирование событий» (стр. RU-62).</p> <p>Редактирование событий возможно только у партии со статусом («Track Status»), позволяющим запись («Empty» или «Recorded»). Дополнительную информацию см. в подразделе «Редактирование инструментальных партий и пользовательские области» (стр. RU-26).</p>	
Part Clear	Касание кнопки «Execute» вызывает удаление выбранной партии.	

3. Касанием значка **14 EXIT** вернуться на экранную страницу «RHYTHM EDIT MENU».

4. Сохранить отредактированный стиль в порядке, описанном в разделе «Сохранение пользовательского стиля» (стр. RU-34).

■ «Table» (таблицы преобразования аккордов)

Запись модели аккомпанемента обычно выполняется в *do* мажоре (корень *do*, мажорный лад).

Воспроизведение автоаккомпанемента возможно и в другой тональности с аккордами другого типа. Для этого синтезатор преобразует записанные данные из *do* мажора в другую тональность и (или) в аккорды другого типа. С тем чтобы независимо от заданного корня и типа аккорда при преобразовании обеспечивалась естественная музыкальность, для его корректировки в соответствии с воспроизводимыми инструментальными партиями и музыкальным жанром применяются таблицы преобразования аккордов.

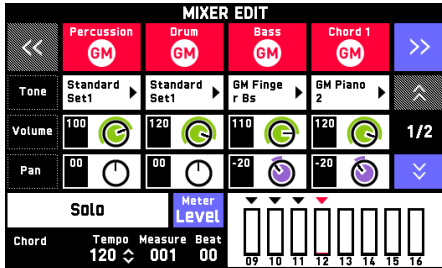
Этот параметр позволяет выбрать один из 19 нижеприведенных типов таблиц преобразования аккордов.

Название таблицы	Модель аккомпанемента	Инструментальная партия	Описание
Bass Basic	Variation 1—4, Fill-in 1—4	Бас	Обычно применяется для партии баса.
Bass f-root		Бас	Вариант таблицы «Bass Basic». При смене аккордов первая нота всегда становится корнем.
Bass 7th		Бас	Применяется для партии баса, при записи которой был взят септаккорд.
Bass 7th f-root		Бас	Вариант таблицы «Bass 7th». При смене аккордов первая нота всегда становится корнем.
Chord Basic		Аккорды	Обычно применяется для партии аккордов.
Chord Var2		Аккорды	Применяется для партии аккордов, содержащей нон-, ундецим-, тердецимаккорд.
Chord Var3		Аккорды	Если в процессе исполнения задается септаккорд, его пятая ступень преобразовывается в седьмую. Так, у аккорда <i>C7</i> вместо <i>соль</i> звучит <i>си-бемоль</i> .
Chord Var4		Аккорды	Вариант таблицы «Chord Basic».
Chord 7th		Аккорды	Применяется для партии аккордов, при записи которой был взят септаккорд.
Chord Minor		Аккорды	Применяется для партии аккордов, при записи которой был взят минорный аккорд.
Phrase		Аккорды	Применяется для партии аккордов, в которую записана фраза (например, мажорная).
Bass Minor		Бас	Применяется для партии баса, при записи которой был взят минорный аккорд.
Bass Minor f-root		Бас	Вариант таблицы «Bass Minor». При смене аккордов первая нота всегда становится корнем.
Penta Phrase		Аккорды	Применяется для партии аккордов, в которую записана пентатонная фраза.
Intro n-minor	Intro 1, 2, Fill-in 1, 2	Бас, аккорды	Если в процессе исполнения задается минорный аккорд, происходит преобразование в натуральный минор.
Intro m-minor		Бас, аккорды	Если в процессе исполнения задается минорный аккорд, происходит преобразование в мелодический минор (при восходящем движении).
Intro h-minor		Бас, аккорды	Если в процессе исполнения задается минорный аккорд, происходит преобразование в гармонический минор.
Intro no Change		Бас, аккорды	Воспроизводится исходная запись в соответствии с заданным в процессе исполнения аккордом без преобразований ладов.
Intro dorian		Бас, аккорды	Если в процессе исполнения задается минорный аккорд, происходит преобразование в дорийский лад.

Как отрегулировать баланс между партиями

1. На экранной странице «PATTERN SEQUENCER» коснуться пункта «Mixer Edit».

Появляется экранная страница «MIXER EDIT».



2. Отрегулировать нужные параметры.

- Параметры выбираются из списков, которые появляются при касании пунктов на дисплее. Заданные значения меняются с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES.

Пункт	Описание
Партия	Включение и отключение партии.
Tone	Задание тембров партий. Возможность выбора того или иного тембра зависит от типа партии.
Volume	Регулирование громкости отдельных партий.
Pan	Регулирование стереопозиции отдельных партий.
Reverb Send	Задание уровня реверберации, применяемой к звуку отдельных партий.
Chorus Send	Задание уровня хора, применяемого к звуку отдельных партий.
Delay Send	Задание уровня задержки, применяемой к звуку отдельных партий.
Solo	Воспроизведение только выбранных партий. Выбранные партии указываются на индикаторе уровня в правом нижнем углу дисплея. Для выбора другой партии коснуться параметра «Volume» или иного параметра нужной партии, который рассчитан на редактирование.
Переключатель «Level/Param»	Переключение индикации на индикаторе уровней между уровнями громкости и величинами параметров.

3. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «RHYTHM EDIT MENU».

4. Сохранить отредактированный стиль в порядке, описанном в разделе «Сохранение пользовательского стиля» (стр. RU-34).

Как импортировать в память синтезатора MIDI-данные из флэш-накопителя USB

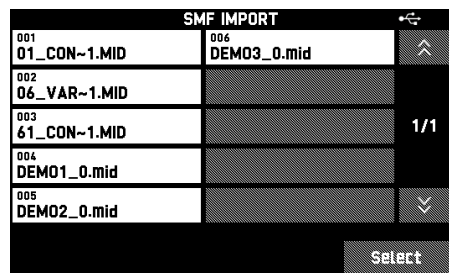
ПРИМЕЧАНИЕ

- В нижеописанном порядке MIDI-данные в формате SMF из флэш-накопителя USB импортируются в виде пользовательского ритма в память синтезатора.

1. На экранной странице «PATTERN SEQUENCER» коснуться пункта «SMF Import».

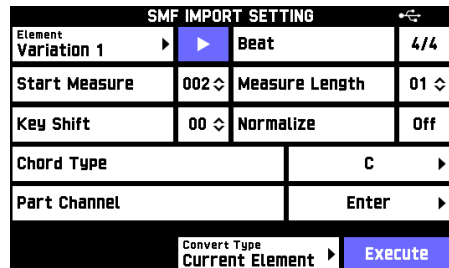
Появляется экранная страница «SMF IMPORT».

- В случае отсутствия файлов с MIDI-данными на дисплее появляется сообщение «No File!».



2. Выбрать файл с импортируемыми данными и коснуться кнопки «Select».

Появляется экранная страница «SMF IMPORT SETTING».



3. Задать дополнительные показатели для импортируемых данных.

- Касание значка ► обеспечивает воспроизведение данных, определенных показателями «Start Measure» и «Measure Length». Это позволяет уточнить, какие такты нужно импортировать.

Пункт	Описание	Значение
Element	Выбор элемента.	Intro 1, 2 Variation 1—4 Fill-in 1—4 Ending 1, 2
Beat	Отображение музыкального размера MIDI-данных.	—
Start Measure	Задание начального такта.	—
Measure Length	Задание длины стиля.	Intro, Variation, Ending: 01—16, Fill-in: 01, 02
Key Shift	Изменение тональности.	-12—+12
Normalize	В случае выставления на «On» вызываются только ноты аккордов и базовые. Этот вариант имеется только для вариаций и вставок.	Off, On
Chord Type	Выбор аккорда для указанного такта. Для вступлений и концовок имеются только варианты C и Cm.	C, Cm, C7, CM7
Part Channel	Задание MIDI-каналов конкретным партиям.	Партия: 1—16
Convert Type	Выбор элемента для преобразования. «Current Element» — преобразование выбранного элемента. «All Elements» — преобразование всех элементов.	Current Element All Elements

4. Коснуться кнопки «Execute».

5. Коснуться кнопки «Yes».

- Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Как инициализировать редактируемый элемент данных

1. На экранной странице «RHYTHM EDIT MENU» коснуться пункта «Pattern Sequencer».
2. Коснуться кнопки «All Clear».
3. Коснуться кнопки «Yes». Редактируемый стиль инициализируется.
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».
4. Касанием значка **EXIT** вернуться на экранную страницу «RHYTHM EDIT MENU».
5. Сохранить отредактированный стиль в порядке, описанном в разделе «Сохранение пользовательского стиля» (стр. RU-34).

Сохранение пользовательского стиля

Сохранение пользовательского стиля после его редактирования выполняется в нижеописанном порядке. Выставленный при сохранении стиля темп становится его начальным темпом.

1. На экранной странице «RHYTHM EDIT MENU» коснуться пункта «Write».
2. Коснуться пункта «Rename».
3. Ввести название пользовательского стиля.
4. После ввода коснуться кнопки «Enter». Восстанавливается экранная страница «RHYTHM EDIT MENU».
5. Коснуться номера, присваиваемого пользовательскому стилю. Если номер для стиля уже занят, рядом с ним стоит звездочка (*).
6. Коснуться кнопки «Execute».
7. Коснуться кнопки «Yes». Происходит сохранение пользовательского стиля.
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Удаление пользовательского стиля

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «RHYTHM».
2. Коснуться пункта «Edit».
3. Коснуться пункта «Clear».
4. Коснуться удаляемого стиля.
5. Коснуться кнопки «Execute».
6. Коснуться кнопки «Yes».
Происходит удаление выбранного пользовательского стиля.
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Пользовательские предустановки

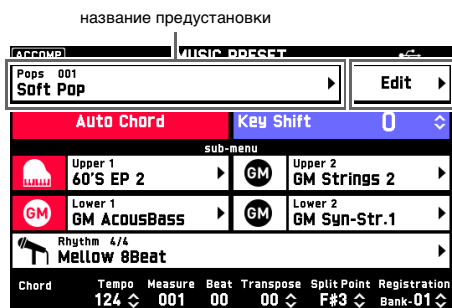
Создание оригинальной музыкальной предустановки (пользовательская предустановка)

В дополнение к встроенным музыкальным предустановкам синтезатора можно создавать и собственные, оригинальные (пользовательские). Пользовательская группа рассчитана на хранение до 100 пользовательских предустановок.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MUSIC PRESET».

Появляется экранная страница «MUSIC PRESET».

2. Коснуться названия предустановки.



3. На экранной странице «MUSIC PRESET SELECT» коснуться названия редактируемой предустановки.

Восстанавливается экранная страница «MUSIC PRESET».

4. Коснуться пункта «Edit».

5. Отредактировать параметры музыкальной предустановки.

- 5-1. Как отредактировать аккордовую последовательность

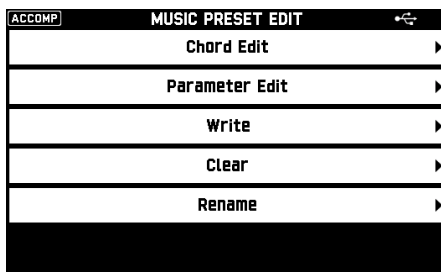
Коснуться кнопки «Chord Edit».

Затем выполнить редактирование, как описано в подразделе «Как отредактировать аккордовую последовательность» (стр. RU-37). По завершении касанием значка **EXIT** вернуться на экранную страницу «MUSIC PRESET EDIT».

- 5-2. Как изменить характер воспроизведения автоаккомпанемента

Коснуться кнопки «Parameter Edit».

Затем выполнить редактирование, как описано в подразделе «Как изменить характер воспроизведения автоаккомпанемента» (стр. RU-39). Касанием значка **EXIT** на экране вернуться на экранную страницу «MUSIC PRESET EDIT».



6. По завершении необходимого редактирования коснуться кнопки «Write».

7. Коснуться пункта «Rename».

8. Ввести название предустановки.

9. После ввода названия предустановки коснуться кнопки «Enter».

10. Коснуться номера, присваиваемого предустановке.

- Если номер для предустановки уже занят, рядом с ним стоит звездочка (*).

11. Коснуться кнопки «Execute».

Если выбранный для предустановки номер свободен, появляется сообщение «Sure?», если занят — сообщение «Replace?».

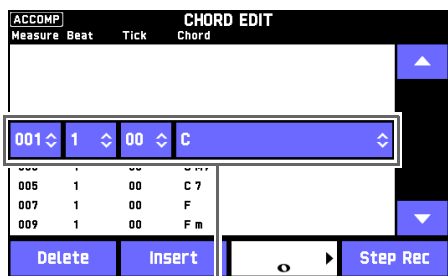
12. Коснуться кнопки «Yes».

Данные сохраняются.

- Для возвращения на экранную страницу из описания действия 10 без сохранения коснуться кнопки «No».

Как отредактировать аккордовую последовательность

1. На экранной странице «MUSIC PRESET EDIT» коснуться пункта «Chord Edit». Появляется экранная страница «CHORD EDIT».



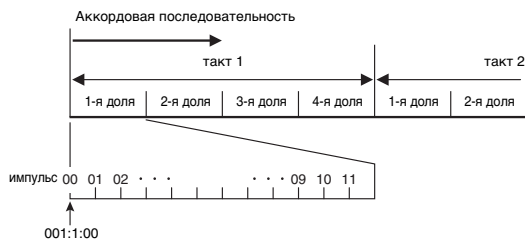
шаг (координата и аккорд)

Шаг (координата и аккорд)

Координата в аккордовой последовательности выражается в виде трех чисел (например, 001:1:00), означающих: такт*¹ (001), долю (1), импульс (00)*². Такой ряд из трех чисел называется «шаг».

*1. До 999 тактов

*2. На одну долю приходится 12 импульсов, как показано ниже.



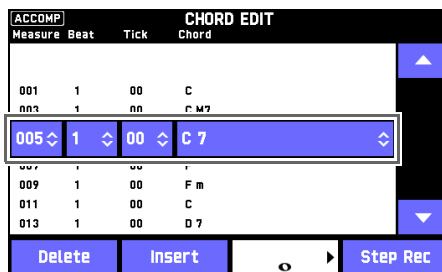
2. Нужным образом отредактировать шаг.
 - Нажатие на кнопку **85** ►/■ позволяет воспроизвести отредактированную последовательность и проверить внесенные изменения. Во время воспроизведения аккордовой последовательности ее редактирование невозможно.
3. По завершении редактирования касанием значка **14 EXIT** вернуться на экранную страницу «MUSIC PRESET EDIT».

ПРИМЕЧАНИЕ

- В одной предустановке может содержаться до 999 тактов (примерно). Если в результате редактирования этот предел будет превышен, то на экране появится сообщение «Measure Limit» и дальнейшее редактирование станет невозможным.

■ Как в предустановке отредактировать информацию об аккордах

1. На экранной странице «CHORD EDIT» касанием значков ▲ и ▼ отобразить редактируемый шаг.
 - Для смены координаты коснуться текущего значения «Measure», «Beat» или «Tick» и с помощью кнопок **9** ▼, ▲ изменить значение координаты.
 - Для смены аккорда коснуться его и взять нужный аккорд на клавиатуре.



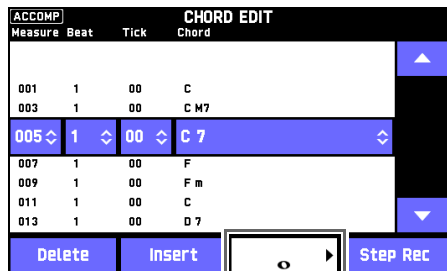
- Координата первого шага (001:1:00) является фиксированной и изменена быть не может. Кроме того, последний шаг, независимо от разрешения, всегда составляет один такт.

■ Как вставить новый аккорд

1. С помощью экранных значков ▲ и ▼ выбрать шаг, за которым нужно вставить новый аккорд.
2. Коснуться кнопки «Insert» и взять нужный аккорд на клавиатуре.

■ Как вставить последовательность шагов

1. На экранной странице «CHORD EDIT» касанием значков ▲ и ▼ выбрать шаг, за которым нужно вставить новый.
2. Коснуться кнопки «Step Rec».
3. Коснуться значка ноты.



4. Коснуться нужной ноты.
5. Взять на клавиатуре аккорд.

Происходит вставка шага с нотой, длительность которой указана при выполнении действия 4, и переход к вводу следующего шага.

 - В случае касания значка «Tie» без ввода аккорда задается лига.
 - Касание значка «Rest» без ввода аккорда приводит к тому, что в этом шаге аккордов звучать не будет.
6. Завершив ввод шагов, для выхода из режима редактирования данных еще раз коснуться кнопки «Step Rec».

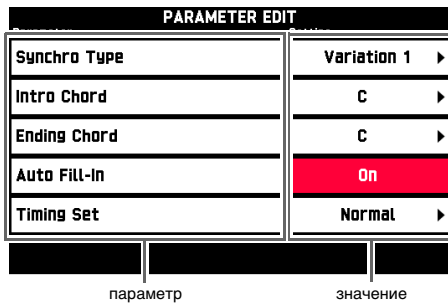
■ Как удалить шаг

1. На экранной странице «CHORD EDIT» касанием значков ▲ и ▼ отобразить удаляемый шаг.
2. Коснуться кнопки «Delete».
 - Удалить первый и последний шаги невозможно.

Как изменить характер воспроизведения автоаккомпанемента

1. На экранной странице «MUSIC PRESET EDIT» (стр. RU-36) коснуться пункта «Parameter Edit».

Появляется экранная страница «PARAMETER EDIT».



2. Коснуться параметра, который нужно изменить, и с помощью кнопок **9** ∇ , \wedge поменять его значение.

Параметр	Описание	Значение
Synchro Type — режим автоаккомпанемента	Выбор состояния готовности к включению автоаккомпанемента и его типа, когда выбрана музыкальная предустановка.	«Off» (без состояния готовности) «Variation» 1–4 — состояние готовности синхронизировано с моделями «Variation» 1–4 «Intro» 1, 2 — состояние готовности синхронизировано с моделью «Intro» 1 или 2
Intro Chord — аккорд вступления	Выбор аккордов вступления из числа мажорных (12 тональностей) и минорных (12 тональностей).	C–B — мажорные (до мажор — си мажор) Cm–Bm — минорные (до минор — си минор)
Ending Chord — аккорд концовки	Выбор аккордов концовки из числа мажорных (12 тональностей) и минорных (12 тональностей).	C–B — мажорные (до мажор — си мажор) Cm–Bm — минорные (до минор — си минор)
Auto Fill-In — подключение-отключение автоматической вставки	Задание наличия или отсутствия вставки в последнем такте аккордовой последовательности.	«Off» — вставка не вставляется «On» — вставка вставляется
Timing Set — вариация аккордовой последовательности	Данный параметр позволяет вносить различные изменения в специфику ритма редактируемой аккордовой последовательности. Он применяется для того, чтобы придавать аккордовым последовательностям большее соответствие ритму того или иного стиля. Информацию о различиях в воспроизведении по каждому из значений см. в части «Задание момента смены аккордов и воспроизведение аккордовой последовательности» (стр. RU-40).	Normal, Half, Double, 3/4, 3/2

3. По завершении редактирования касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «MUSIC PRESET EDIT».

■ Задание момента смены аккордов и воспроизведение аккордовой последовательности

В этой части разъясняется характер воспроизведения аккордовых последовательностей в зависимости от того, какой показатель настройки «Timing Set» выставлен при выполнении действия 2 из подраздела «Как изменить характер воспроизведения автоаккомпанемента» (стр. RU-39). Отметим, что этот показатель настройки влияет только на воспроизведение. На самих данных аккордовой последовательности он не отражается.

- Normal

Аккорды воспроизводятся тогда же, когда и на записи.

- Half

Аккорды воспроизводятся в каждом такте в два раза чаще, чем на записи.

Пример:

Такт	1	2	3	4
Размер	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

Ниже показано, что происходит, когда вариант «Half» выбирается для воспроизведения пользовательской предустановки, созданной на основе музыкальной предустановки в размере 4/4.

Воспроизведение в режиме «Half» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 4/4

Такт	1	2	3	4
Размер	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

Воспроизведение в режиме «Half» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 2/4

Такт	1	2	3	4
Размер	1 2	1 2	1 2	1 2
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C Em	Am C7

- Double

Аккорды воспроизводятся в каждом такте в два раза реже, чем на записи.

При воспроизведении последовательности из примера для режима «Half», приведенного выше, в режиме «Double» получается последовательность, показанная ниже.

Воспроизведение в режиме «Double» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 4/4

Такт	1	2	3	4
Размер	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm	Dm	C	Am

Воспроизведение в режиме «Double» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 8/4

Такт	1	2	3
Размер	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2 3 4 5 6 7 8	1 2
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C

● 3/4

Аккорды воспроизводятся в каждом такте с частотой 3/4 по сравнению с записью. Этот режим больше всего подходит для размера 6/8.

При воспроизведении последовательности из примера для режима «Half», приведенного выше, в режиме «3/4» получается последовательность, показанная ниже.

Воспроизведение в режиме «3/4» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 4/4

Такт	1				2				3				4			
Размер	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Аккордовая последовательность	Dm A7				Dm G7				C Em				Am C7			

Воспроизведение в режиме «3/4» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 6/8

Такт	1						2						3						4	
Размер	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
Аккордовая последовательность	Dm A7						Dm G7						C Em						Am	

● 3/2

Аккорды воспроизводятся в каждом такте с частотой 3/2 по сравнению с записью. Этот режим больше всего подходит для размера 6/4.

При воспроизведении последовательности из примера для режима «Half», приведенного выше, в режиме «3/2» получается последовательность, показанная ниже.

Воспроизведение в режиме «3/2» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 4/4

Такт	1				2				3				4			
Размер	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Аккордовая последовательность	Dm A7				Dm G7				C Em				Am C7			

Воспроизведение в режиме «3/2» в случае присвоения пользовательской предустановке размера 6/4

Такт	1						2						3						4	
Размер	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2	3	4	5	6	1	2
Аккордовая последовательность	Dm A7						Dm G7						C Em						Am	

ПРИМЕЧАНИЕ

- В режимах «Double» и «3/2» момент воспроизведения аккорда сдвигается на более позднее время. Аккорды, не укладывающиеся в такт, не воспроизводятся.

Удаление пользовательской предустановки

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MUSIC PRESET».
2. Коснуться пункта «Edit».
3. Коснуться пункта «Clear».
4. Коснуться удаляемой пользовательской предустановки, затем кнопки «Execute».
5. Коснуться кнопки «Yes».

Происходит удаление выбранной пользовательской предустановки.

- Для отказа от удаления коснуться кнопки «No».

Редактирование арпеджио

Редактирование арпеджио

Синтезатор позволяет редактировать встроенные арпеджио и тем самым создавать свои, оригинальные.

Имеются арпеджио двух типов: элементные и вариационные. Набор редактируемых параметров зависит от типа используемого арпеджио. Тип выбранного арпеджио можно определить по таблице «Перечень типов арпеджио» в брошюре «Приложение».

■ Элементные арпеджио

У элементных арпеджио редактируются элементы и параметры. Элементные арпеджио содержат до 16 элементов. Информацию о регулируемых показателях настройки см. в таблице из описания действия 7 нижеописанного порядка действий.

■ Вариационные арпеджио

У вариационных арпеджио редактируются только параметры.

Как отредактировать элементы

ПРИМЕЧАНИЕ

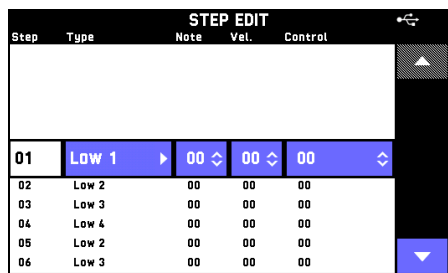
- Эта операция по редактированию выполняется только над элементными арпеджио.

- На экранной странице «MENU» коснуться меню «ARPEGGIATOR».
- Коснуться названия арпеджио.



- Коснуться редактируемого арпеджио.
- Коснуться значка **14 EXIT**.
Восстанавливается экранная страница «ARPEGGIATOR».
- Коснуться пункта «Edit».
Появляется экранная страница «ARPEGGIATOR EDIT».
- Коснуться пункта «Step Edit».

7. Возможно перепрограммирование показателей, описанных ниже.



- Параметры выбираются из списков, которые появляются при касании пунктов на дисплее. Заданные значения меняются с помощью кнопок **9** ∇ /NO, \wedge /YES.

Пункт	Описание	Значение
Type	Задание звучащей ноты (1—8) считая от самой низкой («Low 1») из числа нот, соответствующих нажатым клавишам. <ul style="list-style-type: none"> • Если заданное значение превышает число нажатых клавиш, соответствующая нота воспроизводится октавой выше. Так, если задать ноту «Low 4», а нажаты только три клавиши, то прозвучит нота, которая находится на октаву выше, чем «Low 1». • Когда октава закончится, соответствующая нота прозвучит в исходной октаве. 	Low 1 — Low 8
	Задание звучащей ноты (1—8) считая от самой высокой («High 1») из числа нот, соответствующих нажатым клавишам. <ul style="list-style-type: none"> • Если заданное значение превышает число нажатых клавиш, соответствующая нота воспроизводится октавой ниже. Так, если задать ноту «High 4», а нажаты только три клавиши, то прозвучит нота, которая находится на октаву ниже, чем «High 1». • Когда октава закончится, соответствующая нота прозвучит в исходной октаве. 	High 1 — High 8
	Задание числа нот, звучащих одновременно. Максимальное многозвучие определяется числом нажатых клавиш. <ul style="list-style-type: none"> • Если число нажатых клавиш меньше, чем заданное здесь значение, число воспроизводимых в арпеджио нот ограничивается числом нажатых клавиш. 	Poly 2 — Poly 5
	Если задан вариант «Off», элемент не звучит.	Off
	Задание варианта «Tie» приводит к увеличению длительности предыдущего элемента на один элемент. Это позволяет увеличивать длительность нот. <ul style="list-style-type: none"> • Выбор варианта «Tie» для первого элемента («Step 01») невозможен. 	Tie
Note	Задание сдвига воспроизводимой ноты с шагом в полутон относительно нот, соответствующих нажатым клавишам.	-24—+24
Vel.	Изменение скорости атаки (громкости) у нажимаемых клавиш.	-64—+63
Control	Задание значения панорамирования или фильтра в зависимости от того, какой вариант показателя «Control Type» выбран при выполнении действия 4 из подраздела «Как перепрограммировать арпеджио» (стр. RU-44).	«Pan» — -64—63 «Filter» — 000—127

8. Когда нужные показатели у элемента будут заданы, для перехода к следующему элементу коснуться значка \blacktriangledown в правом нижнем углу экрана.

- Для возвращения к предыдущему элементу коснуться кнопки \blacktriangle .

9. По завершении редактирования арпеджио касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «ARPEGGIATOR EDIT».

10. Сохранить отредактированное арпеджио в порядке, описанном в подразделе «Как сохранить отредактированное арпеджио» (стр. RU-45).

Как перепрограммировать арпеджио

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «ARPEGGIATOR».
2. На экранной странице «ARPEGGIATOR» коснуться пункта «Edit». Появляется экранная страница «ARPEGGIATOR EDIT».
3. Коснуться пункта «Parameter Edit».

ARPEGGIATOR PARAMETER EDIT	
Parameter	Setting
Max Step	16
Step Size	
Note Length	50 %
Groove	50 %
Groove Type	Normal
Velocity	Key On

4. Отрегулировать нужные параметры.

- Параметры выбираются из списков, которые появляются при касании пунктов на дисплее. Заданные значения меняются с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES.

Пункт	Описание	Значение
Max Step	Максимальное число элементов.*	1–16
Step Size	Размер элементов. Задание расстояния между элементами в виде длительности ноты.	
Note Length	Длительность ноты. Задание длительности звучащей ноты в процентах от размера элемента. 100 % означает тот же размер, что и у элемента, 50 % — наполовину меньший.	1–100 %
Groove	Синкопирование. Задание момента извлечения ноты элемента на слабой доле. 50 % означает ровный ритм; чем больше значение, тем длиннее первая половина ноты.	10–90 %
Groove Type	Тип синкопирования. Задание длительности ноты, когда показатель настройки «Groove» выставлен не на 50 %. «Normal» — воспроизведение, при котором длительность элемента определяется фактическим процентом. «Short» — при изменении длительности элемента происходит ее корректировка до более короткой.	Normal, Short
Velocity	Скорость атаки. Задание значения скорости атаки вводимого арпеджио. «Key On» обеспечивает ввод скорости атаки в соответствии с фактическим нажимом на клавишу.	Key On, 1–127
Hold Pedal	Педаль задержки. Включение и выключение эффекта от педали задержки. Если показатель включен, к арпеджио применяется эффект от педали задержки.*	Off, On
Control Track	Управляющая дорожка. Включение и отключение функции применения управляющих данных.*	Off, On
Control Type	Тип управляющих данных. Задание типа управляющих данных.*	Pan, Filter
Smooth	Сглаженность. Если выбран вариант «On», воспроизведение дополняется управляющими данными.*	Off, On

* Эта операция по редактированию выполняется только над элементными арпеджио.

5. По завершении редактирования арпеджио касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «ARPEGGIATOR EDIT».
6. Сохранить отредактированное арпеджио в порядке, описанном в подразделе «Как сохранить отредактированное арпеджио» (стр. RU-45).

Как сохранить отредактированное арпеджио

1. На экранной странице «ARPEGGIATOR EDIT» коснуться пункта «Write».
2. На экранной странице «ARPEGGIATOR WRITE» коснуться пункта «Rename».

Появляется экранная страница для ввода.
3. Коснуться названия арпеджио, затем кнопки «Enter».
 - Восстанавливается экранная страница «ARPEGGIATOR WRITE».
4. Коснуться номера, присваиваемого арпеджио.
 - Если номер для арпеджио уже занят, рядом с ним стоит звездочка (*).
5. Коснуться кнопки «Execute».

Если выбранный для арпеджио номер свободен, появляется сообщение «Sure?», если занят — сообщение «Replace?».
6. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Как переименовать арпеджио

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «ARPEGGIATOR».
2. На экранной странице «ARPEGGIATOR» коснуться пункта «Edit».

Появляется экранная страница «ARPEGGIATOR EDIT».
3. Коснуться пункта «Rename».

Появляется экранная страница для ввода.
4. Ввести новое название арпеджио и коснуться кнопки «Enter».

Восстанавливается экранная страница «ARPEGGIATOR EDIT».
5. Коснуться пункта «Write».
6. Коснуться области записи («Write Area»), в которой арпеджио будет сохранено.
7. Коснуться кнопки «Execute».
8. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Как удалить отредактированное арпеджио

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «ARPEGGIATOR».

Появляется экранная страница «ARPEGGIATOR».
2. Коснуться пункта «Edit».
3. Коснуться пункта «Clear».
4. Коснуться номера удаляемого арпеджио.
5. Коснуться кнопки «Execute».
6. Коснуться кнопки «Yes».

Происходит удаление выбранного арпеджио.

 - Для отказа от операции коснуться кнопки «No».

Последовательный вызов наборов настроек из регистрационной памяти (последовательность вызова)

Синтезатор позволяет запрограммировать его так, чтобы при нажатии на заданную педаль наборы его настроек сменялись в заданной последовательности. Такие наборы настроек должны быть сохранены в областях какого-либо одного отдельного банка регистрационной памяти.

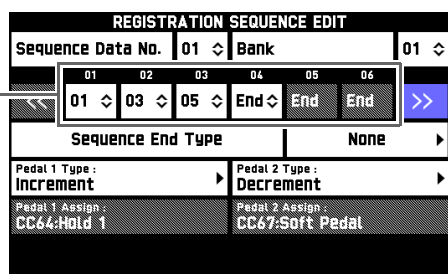
- Информацию о том, как программировать наборы настроек с помощью функции регистрационной памяти, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
- Подробную информацию о показателях настройки см. в разделе «Перечень параметров» в брошюре «Приложение».

Задание последовательности вызова

В данном разделе приводится порядок задания последовательностей, в которых происходит обращение к областям банков при нажатии на педаль (последовательностей вызова). Инструмент позволяет программировать до 12 таких последовательностей.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «REGISTRATION».
2. Коснуться пункта «Sequence Edit».
Появляется экранная страница «REGISTRATION SEQUENCE EDIT».
3. Коснуться номера у пункта «Sequence Data No.» и с помощью кнопок **9** ∇ /NO, \wedge /YES указать номер последовательности для редактирования.
4. Коснуться номера у пункта «Bank» и с помощью кнопок **9** ∇ /NO, \wedge /YES указать банк, содержащий наборы настроек, которые нужно включить в последовательность.
5. Коснуться шага 01 последовательности и с помощью кнопок **9** ∇ /NO, \wedge /YES указать номер области, которая содержит набор настроек, вызываемый первым.

последовательность



6. Повторить действие 5 нужное число раз, чтобы указать области с остальными шагами последовательности.

- Для задания последнего шага последовательности выбрать пункт «End».

7. Коснуться названия у пункта «Sequence End Type».

8. На появившейся экранной странице «SEQUENCE END SELECT» выбрать действие, которое должно выполняться по достижении последовательностью шага «End».

«None»

Отсутствие действий.

«Repeat»

Возврат к шагу 01 выбранной последовательности.

«Next Seq Data»

Переход к шагу 01 следующей последовательности.

«Sequence Data» 1–12

Переход к шагу 01 указанной последовательности.

9. Касанием пункта «Pedal 1 Type» или «Pedal 2 Type» задать характер срабатывания педали.

«Increment»

Переход к следующему шагу последовательности. Если текущий шаг последовательности — «Top»*, то при нажатии на педаль происходит переход к шагу 1 этой последовательности. Если очередной шаг — «End», то при нажатии на педаль выполняется операция, соответствующая показателю настройки «Sequence End Type». Задание этого показателя вызывает отключение показателя настройки педали, выставленного на экранной странице «CONTROLLER».

«Decrement»

Возврат к предыдущему шагу последовательности. Если текущий шаг последовательности — «Top»* или 01, возврат невозможен. Задание этого показателя вызывает отключение показателя настройки педали, выставленного на экранной странице «CONTROLLER».

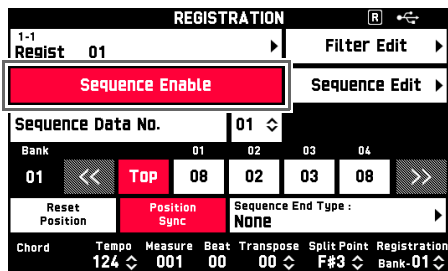
«Off»

Отключение смены шага последовательности нажатием на педаль. При выборе для этого показателя варианта «Off» включается показатель настройки педали, выставленный на экранной странице «CONTROLLER».

- * «Top» означает начало последовательности. «Increment» обеспечивает вызов шага 01. При переходе в начало из другого места последовательности никакого вызова не происходит.

Применение последовательности вызова при игре

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «REGISTRATION». Появляется экранная страница «REGISTRATION».
2. Для включения функции коснуться пункта «Sequence Enable».



3. Коснуться номера у пункта «Sequence Data No.» и с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES указать номер нужной последовательности.
4. Во время игры в нужный момент нажать на педаль. Это приводит к смене набора настроек синтезатора в соответствии с запрограммированной последовательностью.
 - Касание номера того или иного шага позволяет переместить его на середину экрана.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Кнопки «Reset Position» и «Position Sync» на экранной странице «REGISTRATION» действуют, как описано ниже.
 - «Reset Position»
Текущим шагом последовательности становится «Тор». Несмотря на это заданные тембр и стиль не меняются.
 - «Position Sync»
Выбранный номер отображается в середине экрана.

Работа с пэдами (практические указания)

В данной главе приводится порядок углубленного перепрограммирования пэдов и записи фраз с наложением. Инструмент позволяет также редактировать данные в пэдах у отдельных событий (редактирование событий). Информацию о редактировании событий см. в главе «Редактирование событий» (стр. RU-62).

Перепрограммирование воспроизведения

Изменение тональности, регулирование громкости и других показателей настройки, которые должны быть применены при воспроизведении в результате удара по пэду, выполняются в порядке, описанном ниже. Набор редактируемых параметров зависит от типа присвоенных пэду данных.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».

Появляется экранная страница «PAD».

2. На экранной странице «PAD» коснуться проакомпанируемого пэда.

3. Коснуться пункта «Setting».

Появляется экранная страница для редактирования.

4. Коснуться параметра, который нужно задать, и изменить параметр.

- Подробную информацию о редактируемых параметрах см. в подразделе «Список параметров» (стр. RU-48).

5. Коснуться значка **EXIT**.

Восстанавливается экранная страница «PAD».

ПРИМЕЧАНИЕ


- Показатели настройки воспроизведения с пэдов хранятся в банках пэдов. Для сохранения показателей требуется сохранить банк пэдов, в котором они содержатся. Информацию о хранении банков пэдов см. в разделе «Сохранение пользовательского банка» (стр. RU-52).

Список параметров

Показатели настройки фраз

Пункт	Описание	Показатель настройки
Part	Выбор партии для воспроизведения фразы. Этот показатель рассчитан на выбор нескольких партий.	Part 1 — Part 16
Key Shift	Изменение тональности при воспроизведении. Чем заданное значение меньше, тем тональность воспроизведения ниже, чем больше — тем выше.	-24—24
Timing Sync	Синхронизация воспроизведения фразы, которое включено ударом по пэду, с воспроизведением автоаккомпанемента и (или) материала с устройства MIDI-записи. «Off» — синхронизации нет. «Beat» — устранение отклонения с точностью до доли. «Measure» — устранение отклонения с точностью до такта.	Off, Beat, Measure
Chord Sync	Изменение тональности фразы в соответствии с аккордом автоаккомпанемента. В подкатегории предустановок «Accomp» все фразы синхронизированы с аккордом. Если предполагается, что фраза содержит не до-мажорный аккорд, функция «Chord Sync» правильно работать не будет. Внимание! <ul style="list-style-type: none">• С фразами не из подкатегории предустановок «Accomp» правильная работа функции синхронизации с аккордом не гарантируется.• Чтобы фраза и функция синхронизации с аккордом были совместимы, требуется путем записи или редактирования создать такую фразу, которая будет содержать до-мажорный аккорд.	Off, On
Break Point	Этим параметром задается клавиша (от <i>do</i> до <i>si</i>) в качестве границы, за которой ноты баса и аккордов автоаккомпанемента понижаются на октаву.	C—B
Velocity Control (только у модели MZ-X500)	Если выбран вариант «On», скорость атаки меняется в зависимости от силы удара по пэду. Если выбран вариант «Off», скорость атаки не меняется.	Off, On

■ Показатели настройки сэмплирования

Пункт	Описание	Показатель настройки
Key Shift	Изменение тональности при воспроизведении. Чем заданное значение меньше, тем тональность ниже, чем больше — тем выше.	-24—24
Volume	Задание громкости воспроизведения. Чем значение больше, тем громкость выше.	0—127
Loop Timing Unit	Задание единицы для момента замыкания сэмпла.	
Loop Timing	Задание момента замыкания сэмпла в виде величины, кратной той единице, на которую выставлен параметр «Loop Timing Unit».	Unit × 1 — Unit × 9
Touch Sense (только у модели MZ-X500)	Если выбран вариант «On», громкость производимого звука зависит от силы удара по пэду. Если выбран вариант «Off», громкость не меняется.	Off, On

ПРИМЕЧАНИЕ

- Отрегулировать параметры простого воспроизведения и (или) замкнутого воспроизведения и удержания сразу после записи сэмпла невозможно. Оно возможно после сохранения сэмпла в виде пользовательских данных.

■ Показатели настройки аккордовых последовательностей (только у модели MZ-X500)

Пункт	Описание	Показатель настройки
Root	Задание основного тона аккорда при воспроизведении.	C—B
Timing Sync	Синхронизация воспроизведения аккорда, которое включено ударом по пэду, с воспроизведением автоаккомпанемента и (или) материала с устройства MIDI-записи. «Off» — синхронизации нет. «Beat» — устранение отклонения с точностью до доли. «Measure» — устранение отклонения с точностью до такта.	Off, Beat, Measure

Меры предосторожности при записи

- Если изменить номер пэда или выполнить действие, приводящее к выходу с экранной страницы «Пэд» или «Параметры пэда», не сохранив записанные на пэд данные в виде пользовательских, то они будут отброшены и произойдет восстановление тех данных в пэде, которые имелись на нём перед записью.
- Если идет запись на устройство MIDI- или звукозаписи, ее перед записью на пэд требуется остановить.
- В состоянии готовности к записи на пэд и во время записи на пэд действие, приводящее к выходу с экранной страницы «Пэд», невыполнимо.
- Если сохранить банк пэдов, записав на пэд данные, но не сохранив их в виде пользовательских, то они будут отброшены, а при сохранении банка произойдет восстановление данных, которые были присвоены пэду до записи.

Перепрограммирование записи

Углубленное перепрограммирование записи на пэд выполняется в порядке, описанном ниже. Набор редактируемых параметров зависит от типа присвоенных пэду данных.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
2. Выбрать пэд, который нужно запрограммировать.
3. Коснуться значка ●.
Появляется экранная страница «PAD RECORD SELECT».
4. Выбрать тип пэда для записи.
Появляется экранная страница «PAD RECORD WAIT».
5. Коснуться пункта «Rec Setting».
Появляется экранная страница «PAD REC SETTING».
6. Коснуться параметра, который нужно задать, и изменить параметр.
 - Подробную информацию о редактируемых параметрах см. в подразделе «Список параметров» (стр. RU-50).
7. Коснуться значка **14** EXIT.
Восстанавливается экранная страница «PAD RECORD WAIT».

Список параметров

■ Параметры настройки фраз и аккордовых последовательностей

Пункт	Описание	Показатель настройки
Length	Задание длины записываемой фразы. Если выбран вариант «Auto», запись продолжается до такта, на котором будет выполнено касание значка ■ с целью ее остановки.	Auto, 1 Measure — 16 Measure
Precount	Задание наличия или отсутствия вступительного отсчета при записи.	Off, 1 Measure, 2 Measures
Beat	Задание размера для записи.	2/4—8/4, 2/8—16/8
Metronome	Задание наличия или отсутствия звука метронома во время записи.	Off, On

🔍 ПРИМЕЧАНИЕ

- Изменение показателей настройки «Length» и «Beat» при записи фразы с наложением невозможно. Используются показатели настройки первой записанной фразы.

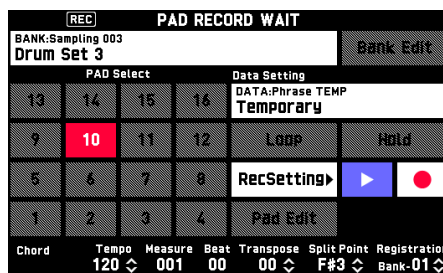
■ Показатели настройки сэмплирования

Пункт	Описание	Показатель настройки
Length	Задание длины сэмпла. Допустимое число сэмплов — 4 («Long»), 32 («Short»)	Short (ок. 3 сек.), Long (ок. 9 сек.)
Auto Start	Задание наличия или отсутствия автоматического включения записи после произведения звука. Если выбран вариант «Off», для включения записи требуется коснуться значка ►.	Off, On
Threshold	Если у показателя «Auto Start» выбран вариант «On», запись начинается автоматически, когда уровень сэмплируемого звука с внешнего источника достигает значения не ниже порогового. Чем заданное значение меньше, тем при более слабом поступающем звуке начинается запись. <ul style="list-style-type: none"> Исходное пороговое значение («Threshold») по умолчанию для каждой записи — 20. 	0—120

Запись фраз с наложением

Запись фразы с наложением на имеющуюся и создание новой фразы, которая является комбинацией обеих, выполняется в порядке, описанном ниже.

- На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
Появляется экранная страница «PAD».
- Коснуться номера пэда, содержащего фразу, на которую нужно выполнить запись с наложением (первоначальную фразу).
Запись на пэд с наложением возможна только в случае, когда пэду присвоена фраза.
- Коснуться значка ●.
Появляется экранная страница «PAD RECORD SELECT».
- Коснуться пункта «Phrase Overdub».
Появляется экранная страница «PAD RECORD WAIT».



- Сыграть накладываемую фразу с помощью клавиатуры, пэдов, колеса и т. д.
 - Одновременно включаются запись накладываемой фразы и воспроизведение первоначальной фразы, выбранной для наложения. Фраза воспроизводится с повторением, причем звучат как первоначальная фраза, так и записанный с наложением на нее материал. Наложение можно выполнить любое число раз, пока воспроизведение повторяется.
- По окончании записи коснуться значка ■.
- Сохранить запись с наложением в порядке, описанном в разделе «Сохранение данных в пэдах» (стр. RU-51).

🔍 ПРИМЕЧАНИЕ

- Длина фразы и размер, в котором выполняется запись, совпадают с таковыми первоначальной фразы.
- Если первоначальная фраза короче одной доли, при записи она удлиняется до одной доли.

Изменение начальной точки сэмпла

Изменение начальной точки воспроизведения сэмпла выполняется в порядке, описанном ниже.

1. На экранной странице «PAD» записать сэмпл на один из пэдов.
 - Информацию о том, как записать сэмпл, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
2. Коснуться пункта «Pad Edit».
3. На экранной странице «PAD DATA EDIT» коснуться пункта «Sample Edit».
4. Коснуться пункта «Start Position» и с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES изменить место начала.
 - При ударе по пэду с записью, а также при касании на экране значка \blacktriangleright происходит включение воспроизведения с указанной точки.
5. Сохранить сэмпл в порядке, описанном в разделе «Сохранение данных в пэдах» (стр. RU-51).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Начальная точка воспроизведения сэмпла может быть изменена только с период с момента записи сэмпла до момента его сохранения в виде пользовательских данных. У предустановок и у сохраненных сэмплов изменение начальной точки воспроизведения невозможно.
- Если значение начальной точки воспроизведения выставлено на 44100, воспроизведение начинается через 1 секунду (частота сэмплирования 44 100 Гц).

Сохранение данных в пэдах

Сохранение данных и показателей, записанных на пэд, выполняются в порядке, описанном ниже.

1. При наличии записанных на пэд данных, которые нужно сохранить, коснуться пункта «Pad Edit» на экранной странице «PAD».

Появляется экранная страница «PAD DATA EDIT».
2. На экранной странице «PAD DATA EDIT» коснуться пункта «Write».
3. После ввода названия элемента данных коснуться кнопки «Enter».
4. Коснуться элемента пользовательских данных, в виде которого будет выполнено сохранение, а затем кнопки «Execute».
5. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от сохранения коснуться кнопки «No».

Удаление данных из пэдов

Удаление созданного элемента данных из пэда выполняется в порядке, описанном ниже.

1. На экранной странице «PAD» коснуться пункта «Pad Edit».
2. На экранной странице «PAD DATA EDIT» коснуться пункта «Clear».
3. Коснуться удаляемого элемента данных.
4. Коснуться кнопки «Execute».
5. Коснуться кнопки «Yes».

Происходит удаление выбранного элемента данных.

 - Для отказа от удаления коснуться кнопки «No».

Переименование данных в пэдах

Переименование элемента записанных или отредактированных данных в пэде выполняется в порядке, описанном ниже.

1. При наличии в пэде записи и (или) данных коснуться пункта «Pad Edit» на экранной странице «PAD».
2. Коснуться пункта «Rename».
Происходит переключение на экранную страницу для ввода.
3. Ввести новое название для нового элемента данных в пэде.
4. После ввода коснуться кнопки «Enter».

ПРИМЕЧАНИЕ

- После переименования элемента данных в пэде их редактирование можно продолжить. Для сохранения измененного названия элемента данных требуется сохранить элемент данных в пэде. См. «Сохранение данных в пэдах» (стр. RU-51).

Сохранение пользовательского банка

Банк, функции пэда из которого изменены, сохраняется как пользовательский.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
2. Коснуться пункта «Bank Edit».
Появляется экранная страница «PAD BANK EDIT».
3. Коснуться пункта «Write».
4. На экранной странице «PAD BANK WRITE» коснуться пункта «Rename».
Появляется экранная страница для ввода.
5. Ввести название банка и коснуться кнопки «Enter».
Восстанавливается экранная страница «PAD BANK WRITE».
6. Коснуться пользовательского банка, в котором будет выполнено сохранение.
Если банк содержит сохраненные данные, рядом с ним стоит звездочка (*).
7. Коснуться кнопки «Execute».
Если в выбранном банке сохраненных данных нет, появляется сообщение «Sure?», если есть — сообщение «Replace?».
8. Коснуться кнопки «Yes».
Если в выбранном банке сохраненные данные есть, то они будут замещены на новые.

Удаление пользовательского банка

Удаление созданного банка выполняется в порядке, описанном ниже.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
2. Коснуться пункта «Bank Edit».
3. Коснуться пункта «Clear».
4. Коснуться номера удаляемого банка.
5. Коснуться кнопки «Execute».
Происходит удаление выбранных данных.
 - Для отказа от удаления коснуться кнопки «No».

Копирование данных из пэдов

При редактировании банка нижеописанный порядок действий позволяет скопировать данные из одного пэда в другой пэд этого же банка.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
2. Коснуться пункта «Bank Edit».
3. Коснуться пункта «Pad Copy».
4. Коснуться номера пэда — источника копирования («Source») и номера пэда-адресата («Destination»).
5. Коснуться кнопки «Execute».
6. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от копирования коснуться кнопки «No».

Переименование пользовательского банка

Переименование отредактированного банка выполняется в порядке, описанном ниже.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
2. Выбрать банк, который нужно переименовать.
 - Информацию о том, как выбрать банк, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
3. Коснуться пункта «Bank Edit».
4. Коснуться пункта «Rename».

Происходит переключение на экранную страницу для ввода.
5. Ввести название для нового банка.
6. После ввода коснуться кнопки «Enter».

ПРИМЕЧАНИЕ

- После переименования банка редактирование данных в нём можно продолжить. Для сохранения измененного названия банка пользовательский банк требуется сохранить. См. «Сохранение пользовательского банка» (стр. RU-52).

MIDI-запись (практические указания)

Запись отдельной исполняемой партии композиции (запись на дорожку)

Устройство записи позволяет записывать партии отдельных инструментов, левой и правой рук, другие партии композиции по отдельности, а затем объединять их в законченную композицию.

■ Что такое дорожка?

Дорожка — это отдельно записываемая партия композиции. Устройство MIDI-записи данного синтезатора имеет в общей сложности 17 дорожек, одна из которых системная, как описано ниже.

● Системная дорожка

В дополнение к взятым на клавиатуре нотам и другим данным, отражающим исполнительские действия, системная дорожка содержит широкий спектр информации о характеристиках композиции: включенность функций наложения и разделения, заданные темп и автоаккомпанемент, тип эффекта «реверберация» и т. д. Запись на системную дорожку выполняется методом, описанным в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».

● Дорожки 01—16

Эти дорожки служат для записи берущихся нот, информации о действиях колесом высоты тона и педалями, а также о параметрах тембров, присваиваемых клавиатуре. Объединение этих дорожек друг с другом и с системной дорожкой позволяет создать законченную композицию.

■ Данные, записываемые на дорожки

Ниже перечислены данные, записываемые на дорожки того или иного типа.

Системная дорожка, дорожки 01—16

Информация об исполнении на клавиатуре*¹, параметры присвоенных клавиатуре тембров*¹, действия педалями и колесом высоты тона, показатели настройки микшера (кроме включенности партии), управление партией с помощью органа управления, ЦОС-операции*²

Только системная дорожка

Стиль, заданный баланс, заданные эффекты (реверберация, хорус, задержка, обход), темп, игра с автоаккомпанементом и его параметры, установка мгновенного вызова, игра с музыкальной предустановкой*³, набор настроек*^{3,4}, управление системой с помощью органа управления*⁵, игра на пэдах

- *1. На дорожки 1—16 — тембр только верхний 1.
- *2. Записываются ЦОС-операции только с линий 1, 2 («DSP Line 1», «DSP Line 2»). В случае новой записи (у показателя «Rec Type» выбран вариант «New») записываются операции с линии 1 («DSP Line 1»). При других вариантах записи записываются операции с линии 2 («DSP Line 2»).
- *3. Только вызов.
- *4. Содержащаяся в вызванных данных информация о транспонировании в запись не включается.
- *5. Параметры таких функций, как «Master Comp» и «Master EQ», в записи не отражаются.

ПРИМЕЧАНИЕ

• Воспроизведение с использованием тембра и других элементов данных, не сохраненных в памяти синтезатора (отмеченных восклицательным знаком у названия элемента данных), на устройство MIDI-записи может не записаться. Перед записью на устройство MIDI-записи данные требуется сохранить.

1. С помощью устройства MIDI-записи записать первую исполняемую партию на системную дорожку.

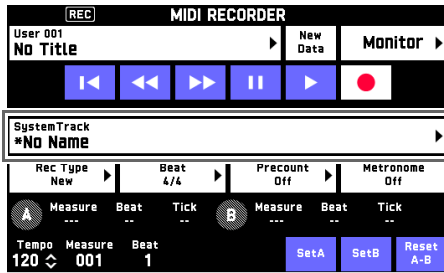
Информацию о том, как выполнить запись, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».

2. Выбрать тембр для воспроизводимой и записываемой партии.

3. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».

4. Касанием значка ● войти в режим записи.

5. Коснуться названия дорожки.



6. Коснуться дорожки, которая будет записываться (Solo Track 1 – Solo Track 16).

7. Начните играть.

Начинаются запись, а также воспроизведение материала, записанного на системную дорожку, параллельно с которым можно играть.

8. По окончании исполнения коснуться значка ■.

Включается режим воспроизведения. Для воспроизведения записанного к данному моменту материала коснуться значка ►. Для остановки воспроизведения коснуться значка ■.

- Включение и отключение тех или иных дорожек (для включения и отключения воспроизведения соответственно) выполняются в порядке, описанном ниже. Это позволяет прослушивать только те дорожки, которые нужны при записи новой дорожки.

(1) Коснуться пункта «Monitor».

Появляется экранная страница со свойствами воспроизведения материала из устройства MIDI-записи.

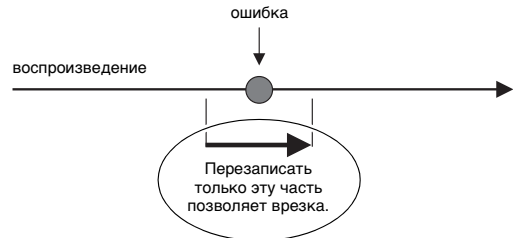
(2) Для каждой из дорожек может быть выбран вариант «Mute» или «Solo».
 «Mute» — дорожка не воспроизводится.
 «Solo» — воспроизводится только выбранная дорожка.

Отдельные записанные дорожки можно приглушить, чтобы при записи новой дорожки они не звучали.

9. Повторить действия 2—8 для записи всех партий, необходимых для завершения композиции.

Перезапись фрагмента композиции из устройства записи (запись врезкой)

Для перезаписи отдельной части композиции из устройства записи, которая требует улучшения или исправления, применяется запись врезкой.



1. Войти в режим MIDI-записи и выбрать дорожку для записи врезкой.

- Информацию о том, как выбирать дорожку, см. в описании действий 4 и 5 в разделе «Запись отдельной исполняемой партии композиции (запись на дорожку)» (стр. RU-54).

2. Коснуться пункта «Rec Type».

3. Коснуться пункта «Punch In Sync».

- Если нужно удалить все данные на дорожке после фрагмента, записанного врезкой, коснуться варианта «Punch Out Erase».

4. Коснуться значка ►.

Начинается воспроизведение выбранной дорожки.

5. Когда воспроизведение дойдет до начала перезаписываемого фрагмента, взять одну или несколько нужных нот.

Включается запись врезкой. Продолжить играть.

- К включению записи врезкой приводит также воздействие на педаль или колесо высоты тона.

- Помимо игры на клавиатуре запись врезкой включается также в результате следующих действий: касание варианта «Punch In»^{*1}, смена тембра, смена стиля^{*2}, смена темпа^{*2}.

*1. Применяется для включения записи врезкой без изменения исполнения и показателей настройки.

*2. Только на системной дорожке

- Во время воспроизведения для входа в запись касание значка ◀◀ позволяет перейти назад, касание значка ▶▶ — вперед. Это позволяет быстрее перейти к месту записи. Воспроизведение также приостанавливается касанием значка ■■.

6. По окончании врезки коснуться значка ■.

Весь материал на дорожке за точкой, в которой выполнено касание значка ■, сохраняется без изменений.

- Для отмены врезки по ходу записи и сохранения первоначальных данных на дорожке коснуться кнопки «Cancel Punch».

Задание границ врезки (автозапись врезкой)

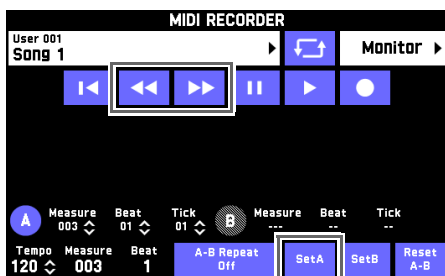
Следующий порядок действий позволяет указать границы врезки.



1. Войти в режим MIDI-записи и выбрать дорожку для записи врезкой.

- Информацию о том, как выбирать дорожку, см. в описании действий 4 и 5 в разделе «Запись отдельной исполняемой партии композиции (запись на дорожку)» (стр. RU-54).

2. С помощью значков ◀◀ и ▶▶ отобразить первый такт записываемого фрагмента и коснуться кнопки «Set A».



3. С помощью значков ◀◀ и ▶▶ отобразить последний такт и коснуться кнопки «Set B».

4. Касанием значка ◀◀ вернуться в начало композиции или с помощью значков ◀◀ и ▶▶ подправить точку начала воспроизведения.

5. Коснуться пункта «Rec Type».

6. Коснуться пункта «Punch In A-B».

7. Коснуться значка ▶.

- Запись врезкой начинается автоматически, когда воспроизведение доходит до начальной точки, и завершается, когда доходит до конечной точки, указанной при выполнении действия 3.

Как перезаписать фрагмент длительностью меньше одного такта

Задание фрагмента записи врезкой, включающего неполный такт, выполняется в порядке, описанном ниже.

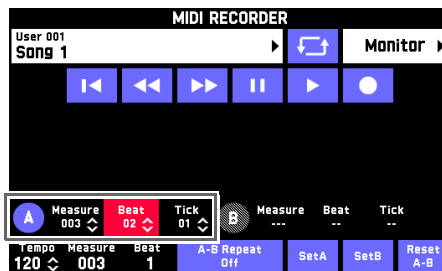
Пример: перезапись фрагмента с 3-й доли 2-го такта по 1-ю долю 4-го такта.



1. С помощью устройства MIDI-записи включить воспроизведение композиции с перезаписываемым фрагментом.

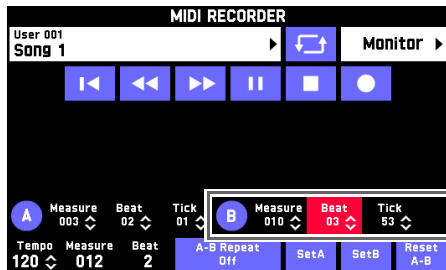
2. Когда воспроизведение дойдет до точки, в которой нужно начать врезку, коснуться кнопки «Set A».

- После касания показателя «Measure», «Beat» или «Tick» для задания точки A можно с помощью кнопок 9, ∨, ^ подправить координату начальной точки.



3. Когда воспроизведение дойдет до точки, в которой нужно завершить врезку, коснуться кнопки «Set B».

- После касания показателя «Measure», «Beat» или «Tick» для задания точки B можно с помощью кнопок **9** ∇ , \wedge подправить координату конечной точки.



4. Касанием значка \blacksquare остановить воспроизведение.
5. Касанием значка \blacktriangleleft вернуться в начало композиции или с помощью значков \blacktriangleleft и \blacktriangleright подправить точку начала воспроизведения.
6. Касанием значка \bullet войти в режим записи и выбрать дорожку для записи врезкой.
 - Информацию о том, как выбирать дорожку, см. в описании действий 4 и 5 в разделе «Запись отдельной исполняемой партии композиции (запись на дорожку)» (стр. RU-54).
7. Коснуться пункта «Rec Type».
8. Коснуться пункта «Punch In A-B».
9. Коснуться значка \blacktriangleright .
 - Запись врезкой начинается автоматически, когда воспроизведение доходит до начальной точки, и завершается, когда доходит до конечной точки, указанной при выполнении действия 3.

Запись с наложением на записанную дорожку

Новая запись на дорожку, содержащую записанные данные, с объединением новых данных со старыми выполняется в порядке, описанном ниже.

1. Войти в режим MIDI-записи и выбрать записанную дорожку для записи с наложением.
 - Информацию о выборе дорожки см. в описании действий 4 и 5 в разделе «Запись отдельной исполняемой партии композиции (запись на дорожку)» (стр. RU-54).
2. Коснуться пункта «Rec Type».
3. Коснуться пункта «Over Dubbing».
4. Коснуться значка \blacktriangleright .

Начинаются запись, а также воспроизведение материала, записанного на дорожку, параллельно с которым можно играть.

 - При нажатии на клавиши или педаль без касания значка \blacktriangleright запись также включается автоматически.
 - Для остановки записи с наложением коснуться кнопки «Cancel OVDB».
5. По окончании исполнения коснуться значка \blacksquare .

Редактирование MIDI-данных

В данном разделе приводится порядок переименования, копирования и удаления записанных MIDI-данных.

Как переименовать элемент записанных MIDI-данных

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться названия элемента данных.
3. Коснуться пункта «User Data Edit».
4. Коснуться пункта «Rename».
5. Коснуться переименовываемого элемента данных.
6. Ввести новое название.
7. После ввода названия коснуться кнопки «Enter».
8. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от переименования коснуться кнопки «No».

Как скопировать элемент записанных MIDI-данных

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться названия элемента данных.
3. Коснуться пункта «User Data Edit».
4. Коснуться пункта «Copy».
5. Коснуться элемента данных, который нужно скопировать.
6. Коснуться кнопки «Execute».
7. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от копирования коснуться кнопки «No».

Как удалить элемент записанных MIDI-данных

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться названия элемента данных.
3. Коснуться пункта «User Data Edit».
4. Коснуться пункта «Delete».
5. Коснуться удаляемого элемента данных.
6. Коснуться кнопки «Execute».
7. Коснуться кнопки «Yes».

Происходит удаление выбранного элемента MIDI-данных.

 - Для отказа от удаления коснуться кнопки «No».

Редактирование дорожки

В данном разделе приводится порядок переименования и копирования записанных дорожек, а также выполнения различных действий по их редактированию.

Как переименовать дорожку

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Rename».
6. Коснуться переименовываемой дорожки.
7. Ввести новое название.
8. После ввода названия коснуться кнопки «Enter».
9. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от переименования коснуться кнопки «No».

Как скопировать одну дорожку на другую

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Copy».
6. В списке «Source» коснуться дорожки, которую нужно скопировать.
7. В списке «Destination» коснуться дорожки, на которую нужно скопировать первую.
8. Коснуться кнопки «Execute».
9. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от копирования коснуться кнопки «No».

Как объединить две дорожки в одну

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Merge».
6. Выбрать объединяемые дорожки.
 - «Source A» — коснуться дорожки, которая будет первой.
 - «Source B» — коснуться дорожки, которая будет следовать за дорожкой «Source A».
7. В списке «Destination» коснуться дорожки, на которую они будут перенесены.
8. Коснуться кнопки «Execute».
9. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от слияния коснуться кнопки «No».

Как очистить дорожку

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Clear».
6. Коснуться очищаемой дорожки.
7. Коснуться кнопки «Execute».
8. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от удаления коснуться кнопки «No».

Как вставить пустой такт в определенном месте определенной дорожки

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Insert Measure».
6. Коснуться дорожки, на которую нужно вставить пустой такт.
7. Коснуться пункта, который нужно изменить, и с помощью кнопок **9** ∇ , \wedge поменять значение в нём.
 - «Measure» — задание номера такта, с которого вставка будет выполнена.
 - «Size» — задание числа вставляемых тактов.
8. По завершении ввода коснуться кнопки «Execute».
9. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от вставки коснуться кнопки «No».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если перед выполнением этого действия задать точки A и B в порядке, описанном в подразделе «Задание границ врезки (автозапись врезкой)» (стр. RU-56), значения «Measure» и «Size» выставляются автоматически.

Как удалить определенный такт с определенной дорожки

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Delete Measure».
6. Коснуться дорожки с удаляемым тактом.
7. Коснуться пункта, который нужно изменить, и с помощью кнопок **9** \downarrow , \wedge поменять значение в нём.
«Measure» — задание номера такта, с которого удаление будет выполнено.
«Size» — задание числа удаляемых тактов.
8. По завершении ввода коснуться кнопки «Execute».
9. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от удаления коснуться кнопки «No».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если перед выполнением этого действия задать точки A и B в порядке, описанном в подразделе «Задание границ врезки (автозапись врезкой)» (стр. RU-56), значения «Measure» и «Size» выставляются автоматически.

Как отквантовать определенный шаг*




* Квантование — это операция, при которой момент начала звучания ноты в каждом шаге автоматически совмещается с нотой-эталоном.

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Quantize».
6. Коснуться квантуемой дорожки.
7. Коснуться значка ноты.
8. Коснуться ноты, используемой в качестве эталона для квантования.
9. Коснуться пункта, который нужно изменить, и с помощью кнопок **9** \downarrow , \wedge поменять значение в нём.
«Measure» — задание номера такта, с которого квантование будет выполнено.
«Size» — задание числа квантуемых тактов.
10. Коснуться кнопки «Execute».
11. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от квантования коснуться кнопки «No».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если перед выполнением этого действия задать точки A и B в порядке, описанном в подразделе «Задание границ врезки (автозапись врезкой)» (стр. RU-56), значения «Measure» и «Size» выставляются автоматически.

Как выполнить тональный сдвиг в определенном такте определенной дорожки

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Track Edit».
5. Коснуться пункта «Key Shift».
6. Коснуться дорожки, на которой нужно выполнить тональный сдвиг.
7. Коснуться пункта, который нужно изменить, и с помощью кнопок  ,  поменять значение в нём.
 - «Measure» — задание номера такта, с которого тональный сдвиг будет выполнен.
 - «Size» — задание числа тактов, в которых тональный сдвиг будет выполнен.
 - «Shift» — задание величины тонального сдвига в полутонах. Значение задается в интервале -24—+24.
8. По завершении ввода коснуться кнопки «Execute».
9. Коснуться кнопки «Yes».
 - Для отказа от тонального сдвига коснуться кнопки «No».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если перед выполнением этого действия задать точки А и В в порядке, описанном в подразделе «Задание границ врезки (автозапись врезкой)» (стр. RU-56), значения «Measure» и «Size» выставляются автоматически.

Редактирование событий

Данные в секвенсоре моделей, фразы и аккордовые последовательности в пэдах, а также данные в устройстве MIDI-записи записываются в виде последовательности «событий». Событие — наименьший компонент данных. Так, при нажатии на клавишу записываются в виде событий значения для исполнительских действий: такт, доля и дорожка, соответствующие началу ноты; звуковысотность ноты; длительность ноты; сила ноты. Записанные события могут быть отредактированы, а в последовательность событий могут быть вставлены новые.

Отображение экранной страницы «EVENT EDIT»

Порядок отображения экранной страницы «EVENT EDIT» зависит от того, какая функция синтезатора в данный момент используется.

Пример: экранная страница «EVENT EDIT» устройства MIDI-записи

SYSTEM TRACK EVENT EDIT			
Measure	Beat	Tick	Event
1			Beat 4/4
1	1	0	Tempo 120 Measure 001
1	1	0	S.Rev Type Hall 3
1	1	0	S.Rev Time 082
1	1	0	S.Rev Early Reflection 056
1	1	0	S.Rev High Damp 080
Select	Delete	Insert	Quantize Copy Detail Step Rec Setting

Как открыть экранную страницу «EVENT EDIT» секвенсора моделей

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «RHYTHM».
2. Выбрать редактируемый стиль.
 - Информацию о том, как выбрать стиль, см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
3. Коснуться пункта «Edit».
4. Коснуться пункта «Pattern Sequencer».
5. Коснуться пункта «Part Edit».
6. Коснуться пункта «Event Edit».

Появляется экранная страница «EVENT EDIT» выбранного секвенсора моделей.

ВНИМАНИЕ!

- Редактирование событий в секвенсоре моделей возможно в случае, когда инструмент имеет статус (стр. RU-26) «Recorded» или «Empty». В случае, когда инструмент имеет статус «Fixed», редактирование событий в секвенсоре моделей невозможно.
- Хотя редактирование событий непосредственно в инструментальной партии со статусом «Fixed» и невозможно, такую партию можно скопировать в пользовательскую область и отредактировать данные в скопированном виде. Подробную информацию о порядке копирования см. в подразделе «Как отредактировать данные в партиях» (стр. RU-30).

Как открыть экранную страницу «EVENT EDIT» для пэдов

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «PAD».
2. Присвоить редактируемые данные любому пэду или записать новые на любой пэд.
 - Информацию о действиях над пэдами см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».
3. Коснуться пункта «Pad Edit».
Появляется экранная страница «PAD DATA EDIT».
4. Коснуться пункта «Event Edit».
Появляется экранная страница «EVENT EDIT» с данными, присвоенными выбранному пэду.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Редактирование событий возможно только в случае, когда данные в пэде являются фразой или аккордовой последовательностью.
- Пэды не содержат информацию о размере. По этой причине положение (координаты) событий отображаются исходя из размера 4/4.
- Возможно редактирование до 32 тактов.

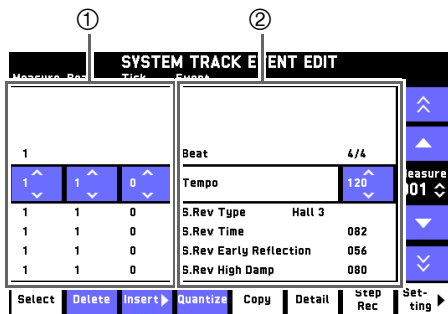
Как открыть экранную страницу «EVENT EDIT» устройства MIDI-записи

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «MIDI RECORDER».
2. Коснуться пункта «Monitor».
3. Коснуться редактируемой дорожки, затем кнопки «Edit».
4. Коснуться пункта «Event Edit».
Появляется экранная страница «EVENT EDIT» выбранной дорожки.

Работа с экранной страницей «EVENT EDIT»

Экранная страница «EVENT EDIT»

На экранной странице «EVENT EDIT» отображаются отдельные события, из которых состоят данные.



- ① Здесь отображаются местоположения (координаты) событий в виде тактов, долей и импульсов. Импульс — единица времени короче одной доли.
В случае размеров 2/4—8/4 в одной доле 96 импульсов, в случае размеров 2/8—16/8 их 48.
- ② Здесь отображаются тип события и заданные значения его параметров. Отображаемый параметр зависит от типа события.

Список событий

В нижеприведенной таблице представлены редактируемые параметры событий и задаваемые им значения.

- Стрелка влево (←) в столбце «Название параметра» означает, что названия параметра и события совпадают.
- Кружок (○) в столбце с указанием функции (устройство MIDI-записи и т. п.) означает возможность редактирования события с помощью этой функции.
- При необходимости отображаемые параметры событий «нота» из числа событий партий можно скрыть. Подробности см. в подразделе «Как у события «нота» изменить отображаемые параметры» (стр. RU-72).

■ События партий

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01—16		Фраза	Аккорд
Note (Пример индикации: C4)	Velocity	V 000 — V 127					
	Beat	B 000 — B 999					
	Tick	T 00—95 Единица зависит от типа редактируемых данных. 4/4: 1 доля = 95 имп. 2/2: 1 доля = 47 имп.	○	○	○	○	
	Off Velocity	Off V 000 — Off V 127	○	○		○	
Pitch Bend	←	-8192—0000—+8191	○	○	○	○	
Modulation	←	000—127	○	○	○	○	
Damper	←	000—127	○	○		○	
Soft	←	000—127	○	○		○	
Sostenuto	←	000—127	○	○		○	
Expression	←	000—127	○	○		○	
Channel Pressure	←	000—127	○	○		○	

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
Tone	←	См. «Перечень тембров» в брошюре «Приложение».	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Part Volume	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Pan	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Part Coarse Tune	←	-24–0–+24	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Part Fine Tune	←	-99–0–+99	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Bend Range	←	00–24	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Reverb Send	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Chorus Send	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Delay Send	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
DSP Line	←	Off, 1, 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Portamento Time	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Portamento	←	Off, On	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Resonance	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Release Time	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Attack Time	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Cutoff	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Vibrate Rate	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Vibrate Depth	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Vibrate Delay	←	-64–0–+63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Portamento Control	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Mod Depth Range	Modulation Depth Range	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Sampled Pitch Form (метод изменения звуковысотности у воспроизводимого инструмента)	←	См. «Перечень форм звуковысотности сэмплов» в брошюре «Приложение».	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
Sampled Pitch Depth (глубина изменения звуковысотности у воспроизводимого инструмента)	←	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
HL Detune (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Detune	00–31	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
HL All Volume (только у модели MZ-X500)	Hex Layer All Volume	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
HL On Off (только у модели MZ-X500)	Hex Layer On Off Layer	Layer1 – Layer6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Hex Layer On/Off	Off, On					
HL Volume (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Volume Layer	Layer1 – Layer6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Hex Layer Volume	000–127					
HL Pan (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Pan Layer	Layer1 – Layer6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Hex Layer Pan	-64–0–+63					
HL Oct Shift (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Octave Shift Layer	Layer1 – Layer6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Hex Layer Octave Shift	-2–0–+2					
HL DSP On Off (только у модели MZ-X500)	Hex Layer DSP On Off Layer	Layer1 – Layer6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Hex Layer DSP On/Off	Off, On					
HL P.L. Depth (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Pitch LFO Depth Layer	Layer1 – Layer6	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
	Hex Layer Pitch LFO Depth	000–127					

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
HL F.L. Depth (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Filter LFO Depth Layer	Layer1 – Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Filter LFO Depth	000–127					
HL A.L. Depth (только у модели MZ-X500)	Hex Layer Amp LFO Depth Layer	Layer1 – Layer6	○	○		○	
	Hex Layer Amp LFO Depth	000–127					
VTW Org Pos	Virtual Wheel Organ Position Feet	16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1'	○	○		○	
	Virtual Wheel Organ Position	0–8					
VTW Org Perc	Virtual Wheel Organ Percussion Type	2nd, 3rd	○	○		○	
	Virtual Wheel Organ Percussion On/Off	Off, On					
D.EQ Eq1 Frequency	DSP Equalizer EQ1 Frequency	100Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz	○	○		○	
D.EQ Eq1 Gain	DSP Equalizer EQ1 Gain	-12 – +12	○	○		○	
D.EQ Eq2 Frequency	DSP Equalizer EQ2 Frequency	100Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz	○	○		○	
D.EQ Eq2 Gain	DSP Equalizer EQ2 Gain	-12 – +12	○	○		○	
D.EQ Eq3 Frequency	DSP Equalizer EQ3 Frequency	100Hz, 160Hz, 200Hz, 250Hz, 315Hz, 400Hz, 500Hz, 630Hz, 800Hz, 1.0kHz, 1.3kHz, 1.6kHz, 2.0kHz, 2.5kHz, 3.2kHz, 4.0kHz, 5.0kHz, 6.3kHz, 8.0kHz	○	○		○	
D.EQ Eq3 Gain	DSP Equalizer EQ3 Gain	-12 – +12	○	○		○	
D.EQ Input Level	DSP Equalizer Input Level	000–127	○	○		○	
D.EQ Wet Level	DSP Equalizer Wet Level	000–127	○	○		○	
D.EQ Dry LEVEL	DSP Equalizer Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Cmp Attack	DSP Compressor Attack	000–127	○	○		○	
D.Cmp Release	DSP Compressor Release	000–127	○	○		○	
D.Cmp Depth	DSP Compressor Depth	000–127	○	○		○	
D.Cmp Wet Level	DSP Compressor Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Cmp Dry Level	DSP Compressor Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Lmt Limit	DSP Limiter Limit	000–127	○	○		○	
D.Lmt Attack	DSP Limiter Attack	000–127	○	○		○	
D.Lmt Release	DSP Limiter Release	000–127	○	○		○	
D.Lmt Wet Level	DSP Limiter Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Lmt Dry Level	DSP Limiter Dry Level	000–127	○	○		○	

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
D.Enh Low Frequency	DSP Enhancer Low Frequency	000–127	○	○		○	
D.Enh Low Gain	DSP Enhancer Low Gain	000–127	○	○		○	
D.Enh High Frequency	DSP Enhancer High Frequency	000–127	○	○		○	
D.Enh High Gain	DSP Enhancer High Gain	000–127	○	○		○	
D.Enh Input Level	DSP Enhancer Input Level	000–127	○	○		○	
D.Enh Wet Level	DSP Enhancer Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Enh Dry Level	DSP Enhancer Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Ref Wet Level	Early Reflection Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Ref Feedback	Early Reflection Feedback	000–127	○	○		○	
D.Ref Tone	Early Reflection Tone	000–127	○	○		○	
D.Ref Input Level	Early Reflection Input Level	000–127	○	○		○	
D.Ref Dry Level	Early Reflection Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Phr Resonance	DSP Phaser Resonance	000–127	○	○		○	
D.Phr Manual	DSP Phaser Manual	–64 +63	○	○		○	
D.Phr LFO Rate	DSP Phaser LFO Rate	000–127	○	○		○	
D.Phr LFO Depth	DSP Phaser LFO Depth	000–127	○	○		○	
D.Phr LFO Wave Form	DSP Phaser LFO Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.Phr Input Level	DSP Phaser Input Level	000–127	○	○		○	
D.Phr Wet Level	DSP Phaser Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Phr Dry Level	DSP Phaser Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Cho LFO Rate	DSP Chorus LFO Rate	000–127	○	○		○	
D.Cho LFO Depth	DSP Chorus LFO Depth	000–127	○	○		○	
D.Cho LFO Wave Form	DSP Chorus Wave Form	Sin, Tri	○	○		○	
D.Cho Feedback	DSP Chorus Feedback	–64 +63	○	○		○	
D.Cho Wet LEVEL	DSP Chorus Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Cho Polarity	DSP Chorus Polarity	–, +	○	○		○	
D.Cho Input LEVEL	DSP Chorus Input Level	000–127	○	○		○	
D.Cho Dry LEVEL	DSP Chorus Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Fln LFO Rate	DSP Flanger LFO Rate	000–127	○	○		○	
D.Fln LFO Depth	DSP Flanger LFO Depth	000–127	○	○		○	
D.Fln LFO Wave Form	DSP Flanger Wave Form	Sin, Tri, Random	○	○		○	
D.Fln Feedback	DSP Flanger Feedback	000–127	○	○		○	
D.Fln Wet Level	DSP Flanger Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Fln Input Level	DSP Flanger Input Level	000–127	○	○		○	
D.Fln Dry Level	DSP Flanger Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Tre Rate	DSP Tremolo Rate	000–127	○	○		○	
D.Tre Depth	DSP Tremolo Depth	000–127	○	○		○	
D.Tre LFO Wave Form	DSP Tremolo LFO Wave Form	Sin, Tri, Tra	○	○		○	
D.Tre Wet Level	DSP Tremolo Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Tre Dry Level	DSP Tremolo Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Pan Rate	DSP Auto Pan Rate	000–127	○	○		○	
D.Pan Depth	DSP Auto Pan Depth	000–127	○	○		○	
D.Pan LFO Wave Form	DSP Auto Pan LFO Wave Form	Sin, Tri, Tra	○	○		○	
D.Pan Manual	DSP Auto Pan Manual	–64 +63	○	○		○	
D.Pan Wet Level	DSP Auto Pan Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Pan Dry Level	DSP Auto Pan Dry Level	000–127	○	○		○	

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
D.Rot Speed	DSP Rotary Speed	Slow, Fast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Brake	DSP Rotary Brake	Rotate, Stop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Fall Accel	DSP Rotary Fall Accel	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Rise Accel	DSP Rotary Rise Accel	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Slow Rate	DSP Rotary Slow Rate	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Fast Rate	DSP Rotary Fast Rate	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Vib Cho	DSP Rotary Vibrato/Chorus	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Wet Level	DSP Rotary Wet Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Rot Dry Level	DSP Rotary Dry Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Over Drive Gain	DSP Drive Rotary Over Drive Gain	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Over Drive Level	DSP Drive Rotary Over Drive Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Speed	DSP Drive Rotary Speed	Slow, Fast	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Brake	DSP Drive Rotary Brake	Rotate, Stop	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Fall ACCEL	DSP Drive Rotary Fall Accel	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Rise Accel	DSP Drive Rotary Rise Accel	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Slow Rate	DSP Drive Rotary Slow Rate	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Fast Rate	DSP Drive Rotary Fast Rate	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Vib Cho	DSP Drive Rotary Vibrato/Chorus	Off, V1, C1, V2, C2, V3, C3	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Wet Level	DSP Drive Rotary Wet Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.DRt Dry Level	DSP Drive Rotary Dry Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh Input Level	DSP LFO Wah Input Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh Resonance	DSP LFO Wah Resonance	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh Manual	DSP LFO Wah Manual	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh LFO Rate	DSP LFO Wah LFO Rate	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh LFO Depth	DSP LFO Wah LFO Depth	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh LFO Wave Form	DSP LFO Wah LFO Wave Form	Sin, Tri, Random	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh Wet Level	DSP LFO Wah Wet Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.LWh Dry Level	DSP LFO Wah Dry Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.AWh Input Level	DSP Auto Wah Input Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.AWh Resonance	DSP Auto Wah Resonance	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.AWh Manual	DSP Auto Wah Manual	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.AWh Depth	DSP Auto Wah Depth	-64 +63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.AWh Wet Level	DSP Auto Wah Wet Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.AWh Dry Level	DSP Auto Wah Dry Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst Gain	DSP Distortion Gain	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst Level	DSP Distortion Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst Low	DSP Distortion Low	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst High	DSP Distortion High	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst Wah Type	DSP Distortion Wah Type	StdWh (LPF), C-Wah, V-Wah, FatWh, L.Wh (Light Wah), H.Wh (Heavy Wah)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst Wah Depth	DSP Distortion Wah Depth	-64 +63	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dst Wah Manual	DSP Distortion Wah Manual	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
D.Dst Routing	DSP Distortion Routing	Dist, Wah, Wh-Dst (Wah-Dist), Dst-Wah (Dist-Wah)	○	○		○	
D.Dst Speaker	DSP Distortion Speaker	Bypass, PR Cmb (PR Combo), RV Cmb (RV Combo), JC Cmb (JC Combo), TW Cmb (TW Combo), DX Cmb (DX Combo), AC Cmb (AC Combo), MT Cmb (MT Combo), BG Cmb (BG Combo), MS Stc (MS Stack), TR Stc (TR Stack), SL Stc (SL Stack), RF Stc (RF Stack), EV Stc (EV Stack), B Cmb1 (Bass Combo1), B Cmb2 (Bass Combo2) B Stc (Bass Stack)	○	○		○	
D.Dst Wet Level	DSP Distortion Wet Level	000–127	○	○		○	
D.Dst Dry Level	DSP Distortion Dry Level	000–127	○	○		○	
D.PSh Pitch	DSP Pitch Shifter Pitch	-24 – +24	○	○		○	
D.PSh High Damp	DSP Pitch Shifter High Damp	000–127	○	○		○	
D.PSh Feedback	DSP Pitch Shifter Feedback	000–127	○	○		○	
D.PSh Input Level	DSP Pitch Shifter Input Level	000–127	○	○		○	
D.PSh Wet Level	DSP Pitch Shifter Wet Level	000–127	○	○		○	
D.PSh Dry Level	DSP Pitch Shifter Dry Level	000–127	○	○		○	
D.PSh Fine	DSP Pitch Shifter Fine	-50 – +50	○	○		○	
D.MCh LFO Rate	DSP Multi Chorus LFO Rate	000–127	○	○		○	
D.MCh LFO Depth	DSP Multi Chorus LFO Depth	000–127	○	○		○	
D.MCh Wet Level	DSP Multi Chorus Wet Level	000–127	○	○		○	
D.MCh Dry Level	DSP Multi Chorus Dry Level	000–127	○	○		○	
D.RMd Osc Frequency	DSP Ring Modulator Osc Frequency	000–127	○	○		○	
D.RMd LFO Rate	DSP Ring Modulator LFO Rate	000–127	○	○		○	
D.RMd LFO Depth	DSP Ring Modulator LFO Depth	000–127	○	○		○	
D.RMd Tone	DSP Ring Modulator Tone	000–127	○	○		○	
D.RMd Wet Level	DSP Ring Modulator Wet Level	000–127	○	○		○	
D.RMd Dry Level	DSP Ring Modulator Dry Level	000–127	○	○		○	
D.Dly Delay Time	DSP Delay Delay Time	000–127	○	○		○	
D.Dly Delay Ratio L	DSP Delay Delay Ratio L	000–127	○	○		○	
D.Dly Delay Ratio R	DSP Delay Delay Ratio R	000–127	○	○		○	
D.Dly Delay Level L	DSP Delay Delay Level L	000–127	○	○		○	
D.Dly Delay Level R	DSP Delay Delay Level R	000–127	○	○		○	

Название события	Название параметра	Значения	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
D.Dly Feedback Type	DSP Delay Feedback Type	Streo (Stereo Feedback), Cross (Cross Feedback)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Feedback	DSP Delay Feedback	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly High Damp	DSP Delay High Damp	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Tempo Sync	DSP Delay Tempo Sync	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Input Level	DSP Delay Input Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Dry Level	DSP Delay Dry Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.Dly Wet Level	DSP Delay Wet Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Lid Type	DSP Piano Effect Lid Type	Closed, SemiOp (Semi Opened), FullOp (Full Opened)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Reflection Level	DSP Piano Effect Reflection Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Input Level	DSP Piano Effect Input Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Wet Level	DSP Piano Effect Wet Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	
D.PFx Dry Level	DSP Piano Effect Dry Level	000–127	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	

ПРИМЕЧАНИЕ

- После импорта MIDI-данных в формате SMF не исключено, что у некоторых отображаемых событий изменение параметров «Master Volume», «Master Fine Tune», «Master Coarse Tune», иных параметров будет невозможным.

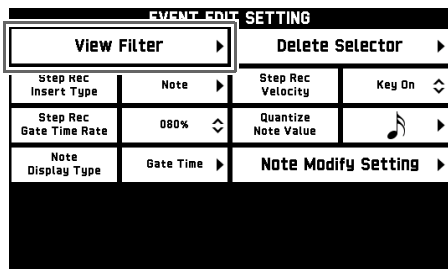
■ Системные события

Название события	Название параметра	Значение	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
Keyboard Volume	←	000–127	○				
Accomp Volume	←	000–127	○				
Pad Bank	←	См. «Список банков пэдов» в брошюре «Приложение».	○				
Pad	Pad Number	MZ-X500 – 01–16 MZ-X300 – 01–04	○				
	Pad Velocity	000 (откл.) – 127					
Pad Hold	Pad Hold Number	MZ-X500 – 01–16 MZ-X300 – 01–04	○				
	Pad Hold On Off	Off, On					
Pad Loop	Pad Loop Number	MZ-X500 – 01–16 MZ-X300 – 01–04	○				
	Pad Loop On Off	Off, On					
Beat	←	2/4, 3/4, 4/4, 5/4, 6/4, 7/4, 8/4, 2/8, 3/8, 4/8, 5/8, 6/8, 7/8, 8/8, 9/8, 10/8, 11/8, 12/8, 13/8, 14/8, 15/8, 16/8	○				
Tempo	←	020–255	○				
Chord (Пример индикации: C)	←	См. «Примеры аккордов» в отдельной документации «Инструкция по эксплуатации (основы)».	○				○
Rhythm	←	См. «Перечень стилей» в брошюре «Приложение».	○				
Rhythm Ctrl	←	Intro 1, 2; Variation 1, 2, 3, 4; Fill 1, 2, 3, 4; Ending 1, 2; Break; Stop	○				
Accomp Part	←	P – Percussion, D – Drum, B – Bass, C – Chord (12345) • Отображается включенная партия.	○				
Accomp Fade Volume	←	000–127	○				
Master Fx Bypass	←	Off, On	○				
S.Rev Type	System Reverb Type	См. «Перечень параметров» в брошюре «Приложение».	○				
S.Rev Time	System Reverb Time	000–127	○				
S.Rev Early Reflection	System Reverb Early Reflection	000–127	○				
S.Rev High Damp	System Reverb High Damp	000–127	○				
S.Rev Tone	System Reverb Tone	000–127	○				
S.Rev Return	System Reverb Return	000–127	○				
S.Cho Type	System Chorus Type	См. «Перечень параметров» в брошюре «Приложение».	○				
S.Cho Rate	System Chorus Rate	000–127	○				
S.Cho Depth	System Chorus Depth	000–127	○				
S.Cho Feedback	System Chorus Feedback	000–127	○				

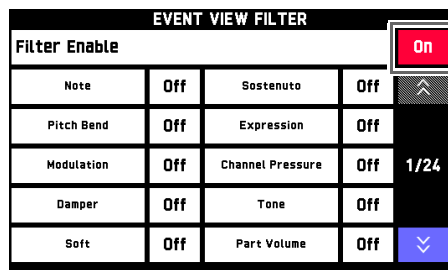
Название события	Название параметра	Значение	Устройство MIDI-записи		Секвенсор моделей	Пэды	
			Системная дорожка	Дорожки 01–16		Фраза	Аккорд
S.Cho Send To Reverb	System Chorus Send To Reverb	000–127	<input type="radio"/>				
S.Cho Tone	System Chorus Tone	000–127	<input type="radio"/>				
S.Cho Delay Time	System Chorus Delay Time	000–127	<input type="radio"/>				
S.Cho Delay Send	System Chorus Delay Send	000–127	<input type="radio"/>				
S.Cho Return	System Chorus Return	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Type	System Delay Type	См. «Перечень параметров» в брошюре «Приложение».	<input type="radio"/>				
S.Dly Time	System Delay Time	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Feedback	System Delay Feedback	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly High Damp	System Delay High Damp	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Ratio L	System Delay Ratio L	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Ratio C	System Delay Ratio C	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Ratio R	System Delay Ratio R	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Level L	System Delay Level L	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Level C	System Delay Level C	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Level R	System Delay Level R	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Tempo Sync	System Delay Tempo Sync	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Reverb Send	System Delay Reverb Send	000–127	<input type="radio"/>				
S.Dly Return	System Delay Return	000–127	<input type="radio"/>				
Sys Fx Bypass	System Effect Bypass	Off, On	<input type="radio"/>				
DSP Bypass	DSP Bypass Line	1, 2	<input type="radio"/>				
	DSP Bypass On Off	Off, On					

Как скрыть события определенного типа

1. Открыть экранную страницу «EVENT EDIT».
2. Коснуться пункта «Setting».
3. Коснуться пункта «View Filter».



4. Коснуться пункта «Filter Enable»; он должен выставиться на «On».



5. Коснуться типа событий, которые нужно скрыть на экранной странице «EVENT EDIT»; он должен выставиться на «On». «On» — на экранной странице «EVENT EDIT» не отображается. «Off» — на экранной странице «EVENT EDIT» отображается.

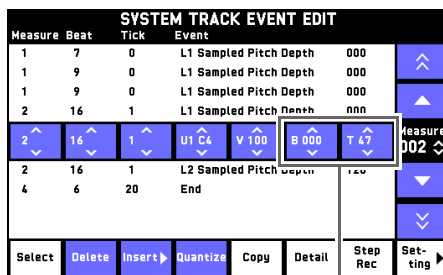
6. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».

Типы событий, показатель настройки у которых при выполнении действия 5 изменен на «On», отображаться перестают.

Как у события «нота» изменить отображаемые параметры

ПРИМЕЧАНИЕ

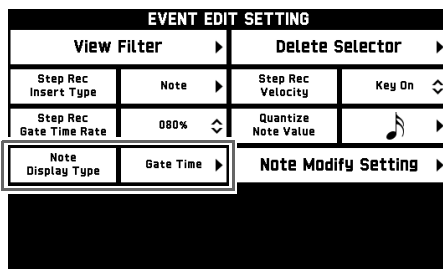
- Изменение значения времени стробирования у события «нота» на значение скорости отпущения на экранной странице «EVENT EDIT» пэдов и устройства MIDI-записи выполняется в порядке, описанном ниже.



время стробирования
B — доля, T — импульс

Off V — откл. скорость атаки

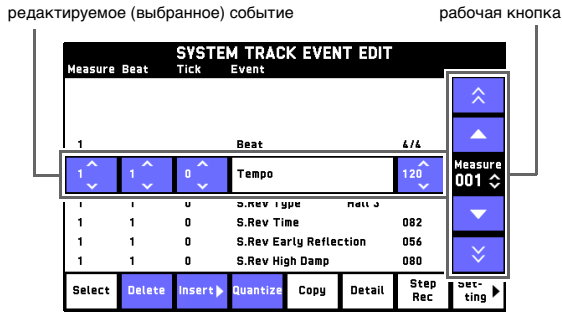
1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться пункта «Note Display Type».



3. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться параметра, который нужно отобразить.
4. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT». Отображаются значения выбранных параметров.

Как выбрать событие для редактирования

1. Открыть экранную страницу «EVENT EDIT».

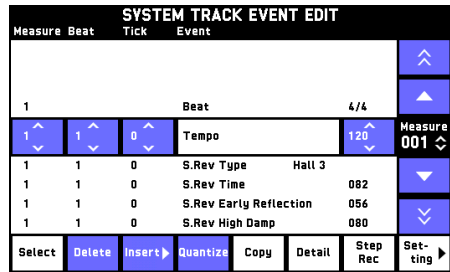


2. Касанием рабочей кнопки выбрать событие.

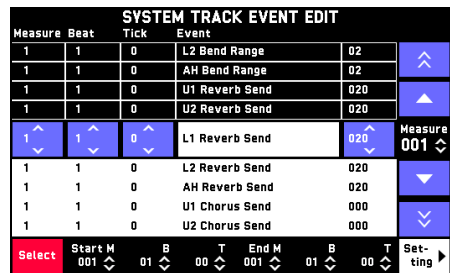
Рабочая кнопка	Описание
	События прокручиваются по одному.
	События прокручиваются постранично.
	После касания этой кнопки события прокручиваются потактово с помощью кнопок .

Как выбрать несколько событий

1. Открыть экранную страницу «EVENT EDIT».
2. Касанием рабочих кнопок выбрать первое событие.



3. Коснуться кнопки «Select».
4. С помощью рабочих кнопок выделить остальные выбираемые события.



5. Коснуться кнопки «Select».

Происходит выбор событий.

- Для снятия выделения коснуться кнопки «Select» еще раз.

ПРИМЕЧАНИЕ

- После отбора событий можно их скопировать, изменить значения их параметров и т. п.

Редактирование имеющегося события

Изменение значений параметров и их копирование выполняются, как описано в данном разделе.

Как изменить параметры события

1. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие, параметры которого нужно изменить.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73).
2. Коснуться параметра, который нужно изменить.
 - Стрелки вверх и вниз (↕) означают, что параметр можно изменить.
3. С помощью кнопок **9** **∨/NO**, **∧/YES** нужным образом изменить значение параметра.
 - Для изменения значения десятками, нажав на кнопку **9** **∨/NO** или **∧/YES** и не отпуская ее, поворачивать дисковый регулятор **15** **VALUE**.
 - Во время редактирования события «нота» высоту звука можно изменить нажатием на клавишу.
 - Если выбрана скорость атаки, вместе с высотой звука меняется и значение скорости атаки.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В секвенсоре моделей конечное событие («End») изменить нельзя.

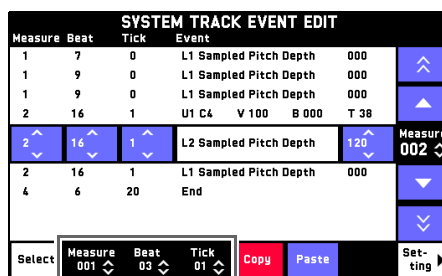
Как вставить событие

1. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие, перед которым нужно вставить новое.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73).
2. Коснуться кнопки «Insert».
3. Коснуться типа события, которое нужно вставить.

Тем самым вставляется выбранное событие.
4. Коснуться параметра и с помощью кнопок **9** **∨/NO**, **∧/YES** изменить его значение.

Как скопировать событие

1. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие для копирования.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73) или «Как выбрать несколько событий» (стр. RU-73).
2. Коснуться кнопки «Copy».
3. С помощью рабочих кнопок выбрать событие, перед которым нужно вставить скопированное.
 - Указать место вставки можно также касанием показателя «Measure», «Beat» или «Tick» в нижней части экрана с последующим нажатием на кнопки **9** **∨/NO**, **∧/YES**.



4. Коснуться кнопки «Paste».
- Происходит вставка копии события.

Как отквантовать событие*

* Квантование — это операция, при которой момент начала звучания ноты автоматически корректируется в соответствии с нотой-эталоном.

1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться ноты справа от кнопки «Quantize».
3. Коснуться ноты, используемой в качестве эталона для квантования.
4. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».
5. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие для квантования.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73) или «Как выбрать несколько событий» (стр. RU-73).
6. Коснуться кнопки «Quantize».
Происходит квантование выбранного события.

Как транспонировать событие

ПРИМЕЧАНИЕ

- Транспонируются следующие события.
Note, Portamento Control

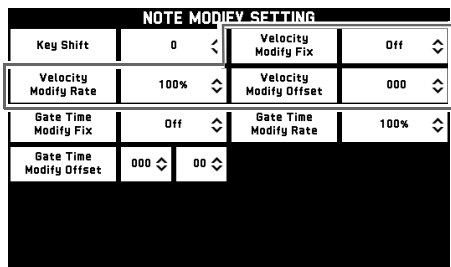
1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться пункта «Note Modify Setting».
3. Коснуться значения «Key Shift» и с помощью кнопок **9** ∇ /NO, \wedge /YES указать величину транспонирования в полутонах.

NOTE MODIFY SETTING			
Key Shift	0	Velocity Modify Fix	Off
Velocity Modify Rate	100%	Velocity Modify Offset	000
Gate Time Modify Fix	Off	Gate Time Modify Rate	100%
Gate Time Modify Offset	000		00

4. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».
5. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать транспонируемое событие.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73) или «Как выбрать несколько событий» (стр. RU-73).
6. Коснуться пункта «Detail».
7. Коснуться кнопки «Key Shift».
С каждым касанием кнопки «Key Shift» выбранное событие транспонируется на интервал, указанный при выполнении действия 3.

Как у события «нота» откорректировать значение скорости атаки

1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться пункта «Note Modify Setting».
3. Коснуться одного из нижеперечисленных пунктов и с помощью кнопок **9** ∇ /NO, \wedge /YES изменить заданное значение.
 - Для изменения значения десятками, нажав на кнопку **9** ∇ /NO или \wedge /YES и не отпуская ее, поворачивать дисковый регулятор **15** VALUE.



Пункт	Описание	Значение
Velocity Modify Fix (постоянное значение)	Задание постоянного значения скорости атаки. Для корректировки на основе текущего значения скорости атаки у каждого из событий «нота» выбрать «Off».	Off, 0–127
Velocity Modify Rate (коэффициент скорости атаки)	Эти показатели настройки включаются только в случае, когда у показателя «Velocity Modify Fix» выбран вариант «Off». Они обеспечивают изменение значения скорости атаки у каждого из событий «нота» согласно нижеприведенной математической формуле.	000 % – 100 % – 200 %
Velocity Modify Offset (сдвиг скорости атаки)	(Текущая скорость атаки) × (значение коэффициента) + (значение сдвига)	–126–000–+126

4. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».
5. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие, у которого нужно откорректировать скорость атаки.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73) или «Как выбрать несколько событий» (стр. RU-73).
6. Коснуться пункта «Detail».
7. Коснуться кнопки «Velocity Modify».

Происходит корректировка значения скорости атаки у события «нота», выбранного при выполнении действия 5.

Как у события «нота» откорректировать значение времени стробирования

1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться пункта «Note Modify Setting».
3. Коснуться одного из нижеперечисленных пунктов и с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES изменить заданное значение.
 - Для изменения значения десятками, нажав на кнопку **9** \vee /NO или \wedge /YES и не отпуская ее, поворачивать дисковый регулятор **15** VALUE.

NOTE MODIFY SETTING			
Key Shift	0	Velocity Modify Fix	Off
Velocity Modify Rate	100%	Velocity Modify Offset	000
Gate Time Modify Fix	Off	Gate Time Modify Rate	100%
Gate Time Modify Offset	000		00

Пункт	Описание	Значение
Gate Time Modify Fix (постоянное значение)	Задание постоянного значения времени стробирования. В99Т95 означает 99 долей 95 импульсов для четвертных нот. Для корректировки на основе текущего значения времени стробирования у каждого из событий «нота» выбрать «Off».	Off, B000T000 — B999T999
Gate Time Modify Rate (коэффициент времени стробирования)	Эти показатели настройки включаются только в случае, когда у показателя «Gate Time Modify Fix» выбран вариант «Off». Они обеспечивают изменение значения времени стробирования у каждого из событий «нота» согласно нижеприведенной математической формуле.	000 % — 100 % — 200 %
Gate Time Modify Offset (сдвиг времени стробирования)	$(\text{Текущее время стробирования}) \times (\text{значение коэффициента}) + (\text{значение сдвига})$	-126—000—+126

4. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».
5. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие, у которого нужно откорректировать время стробирования.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73) или «Как выбрать несколько событий» (стр. RU-73).
6. Коснуться пункта «Detail».
7. Коснуться кнопки «Gate Time Modify».

Происходит корректировка значения времени стробирования у события «нота», выбранного при выполнении действия 5.

Удаление события

Удаление одного события и удаление событий определенных типов выполняются, как описано в данном разделе.

Как удалить событие

1. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие для удаления.
 - Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73) или «Как выбрать несколько событий» (стр. RU-73).

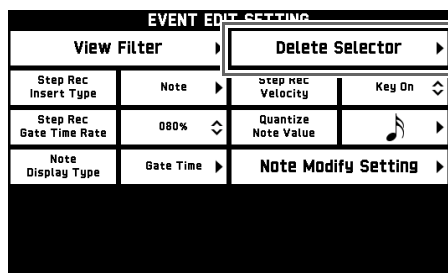
2. Коснуться кнопки «Delete».

Происходит удаление события.

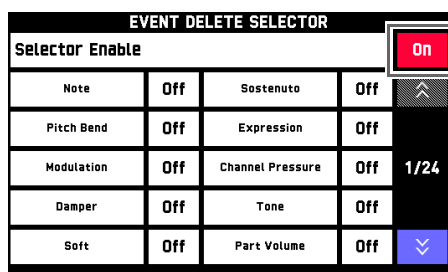
Как удалить события определенных типов

1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».

2. Коснуться пункта «Delete Selector».



3. Коснуться пункта «Selector Enable»; он должен выставиться на «On».



4. Коснуться типов удаляемых событий; они должны выставиться на «On».

5. Касанием значка **EXIT** вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».

6. В порядке, описанном в подразделе «Как удалить событие» (стр. RU-78), события удалить. Происходит удаление тех событий, для которых при выполнении действия 4 выбран вариант «On».

Прямой ввод событий «нота» (пошаговый ввод)

Пошаговый ввод является функцией редактора событий. Пошаговый ввод позволяет указывать длительность и высоту каждой отдельной ноты (события «нота»). Системная дорожка устройства MIDI-записи позволяет пошагово вводить на нее и аккорды автоаккомпанемента (события «аккорд»). Модель MZ-X500 позволяет также вводить шаги с событием «аккорд» в пэд, которому присвоена аккордовая последовательность.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При пошаговом вводе на дорожку записанные на ней данные не удаляются. Это означает, что пошаговым вводом можно добавлять новые данные к уже записанным.

Как выполнить пошаговый ввод

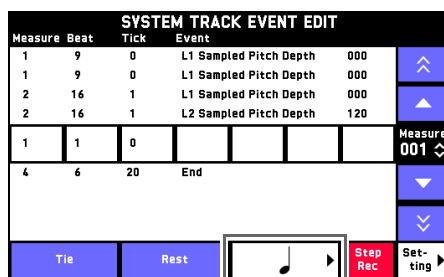
1. На экранной странице «EVENT EDIT» выбрать событие с тактом, в котором нужно начать ввод.

- Информацию о том, как выбрать событие, см. в подразделе «Как выбрать событие для редактирования» (стр. RU-73).

2. Коснуться кнопки «Step Rec».

- Это позволяет начать пошаговый ввод с начала такта с выбранным событием.

3. Коснуться значка ноты.



4. Коснуться нужной ноты.

5. Взять вводимую ноту на клавиатуре.

Вводятся события «нота» длительностью, которая выбрана при выполнении действия 4.

- В случае касания кнопки «Tie» без нажатия на клавишу вводится лига.
- В случае касания кнопки «Rest» без нажатия на клавишу вводится пауза.

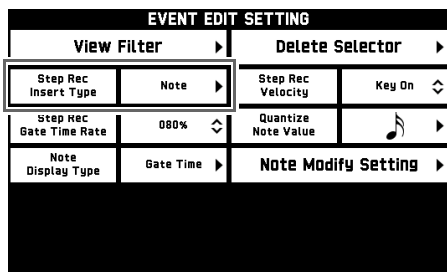
6. Завершив ввод нот, для выхода из режима редактирования еще раз коснуться кнопки «Step Rec».

Как вставить событие „аккорд“

ПРИМЕЧАНИЕ

- События «аккорд» вводятся только на системную дорожку устройства MIDI-записи.
- Модель MZ-X500 позволяет также вводить шаги с событием «аккорд» в пэд, которому присвоена аккордовая последовательность.

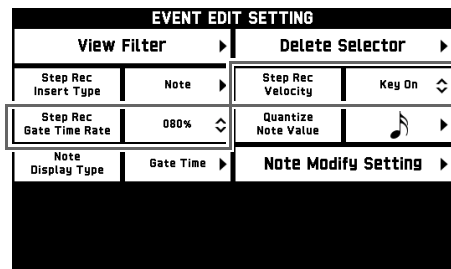
1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться пункта «Step Rec Insert Type».



3. Коснуться пункта «Chord».
4. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».
5. Ввести аккорды в порядке, описанном в разделе «Прямой ввод событий «нота» (пошаговый ввод)» (стр. RU-78).

Корректировка параметров введенных событий

1. На экранной странице «EVENT EDIT» коснуться пункта «Setting».
2. Коснуться одного из нижеперечисленных пунктов и с помощью кнопок **9** \vee /NO, \wedge /YES изменить заданное значение.
 - Для изменения значения десятками, нажав на кнопку **9** \vee /NO или \wedge /YES и не отпуская ее, поворачивать дисковый регулятор **15** VALUE.



Пункт	Описание	Значение
Step Rec Velocity (скорость атаки)	Задание значения скорости атаки у вводимого события «нота» или «аккорд». «KeyOn» обеспечивает ввод скорости атаки в соответствии с фактическим нажимом на клавишу.	KeyOn, 0–127
Step Rec Gate Time Rate (коэффициент времени стробирования)	Задание событию «нота» фактической длительности звука (стробимпульса) в виде процента от длительности некой указанной ноты.	1–100 %


3. Касанием значка **14** EXIT вернуться на экранную страницу «EVENT EDIT».














Программирование инструмента (практические указания)

Углубленное программирование синтезатора

В данном разделе приводится описание программирования системных показателей углубленной настройки синтезатора. Информацию об остальных показателях настройки см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «SYSTEM SETTING».
2. С помощью кнопки  в правой части экрана открыть экранную страницу 3/3.
3. Коснуться пункта «Advanced».
4. Показатели углубленной настройки приведены ниже.

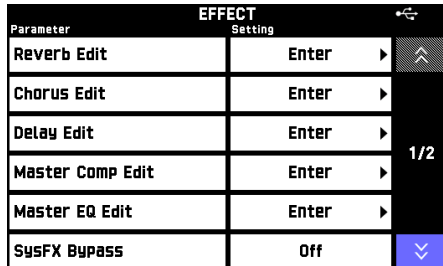
Пункт	Описание	Значение
Octave Button Target	Выбор партии, октавную звуковысотность которой нужно изменить, с помощью кнопок  OCTAVE  ,  .	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Sustain Button Target	Выбор слоя, который нужно изменить, с помощью кнопки  SUSTAIN.	Upper All, Upper 1, Upper 2, Lower All, Lower 1, Lower 2
Sustain Button Upper1	Задание характера применения эффекта «задержка» к звуку партии «Upper 1» при нажатии на кнопку  SUSTAIN.	0—127
Sustain Button Upper2	Задание характера применения эффекта «задержка» к звуку партии «Upper 2» при нажатии на кнопку  SUSTAIN.	0—127
Sustain Button Lower1	Задание характера применения эффекта «задержка» к звуку партии «Lower 1» при нажатии на кнопку  SUSTAIN.	0—127
Sustain Button Lower2	Задание характера применения эффекта «задержка» к звуку партии «Lower 2» при нажатии на кнопку  SUSTAIN.	0—127
N. Gate Thresh	Задание пропускного уровня шумоподавителя. Блокируется слабый входящий звуковой сигнал, что снижает шум. Пропускается сигнал с вывода «LINE IN» величиной выше пороговой (шумоподавитель открыт). Сигнал величиной ниже пороговой (шумоподавитель закрыт) не пропускается.	0—127
Init By Wave (только у модели MZ-X500)	Инициализация параметра путем выбора формы сигнала. При выборе формы сигнала выставляется на «On», чтобы скомпоновать огибающую и другие параметры, и на «Off», чтобы не скомпоновывать их.	Off, On
Exp. Pedal Calibration	Выполнение калибровки педали «экспрессии». Перед тем как выполнить это действие, у показателя настройки «Pedal 2 Type» на экранной странице «CONTROLLER» выбрать вариант «Exp. Pedal» (педаль «экспрессии»). 1. При появлении на дисплее сообщения «Move the expression pedal to the highest position and Press “OK”», нажав на педаль и не отпуская ее, коснуться кнопки «OK». 2. При появлении на дисплее сообщения «Move the expression pedal to the lowest position and Press “OK”», не нажимая на педаль (при разомкнутой педали), коснуться кнопки «OK». По завершении операции на дисплее появляется сообщение «Complete!». • Для выхода из режима калибровки коснуться значка  EXIT.	
Menu Setting	Изменение расположения значков на экранной странице «MENU». На экранной странице «Menu Setting» с помощью кнопок  и  переместить элементы на ней вверх или вниз. Это приводит к изменению порядка расположения значков на экранной странице «MENU».	

Программирование эффекта «реверберация» на экранной странице «EFFECT»

В данном разделе дается описание показателей настройки для типов реверберации и хора, а также времени задержки. Информацию о программировании остальных эффектов см. в документации к синтезатору «Инструкция по эксплуатации (основы)».

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «EFFECT».

Появляется экранная страница «EFFECT».



2. Коснуться одного из пунктов и отрегулировать нижеприведенные показатели настройки.

Пункт	Описание	Значение
Reverb Edit		
Reverb Type	Выбор типа реверберации.	Small Room, Room 1, Room 2, Room 3, Large Room 1, Large Room 2, Hall 1, Hall 2, Hall 3, Stadium 1, Stadium 2, Plate 1, Plate 2, Plate 3, Short Delay, Delay, Long Delay 1, Long Delay 2, Pan Delay, Long Pan Delay
Time	Регулирование времени реверберации.	0–127
Early Reflection	Регулирование уровня начального отражения.	0–127
High Damp	Регулирование режима демпфирования верхних частот. Чем меньше число, тем сильнее демпфирование.	0–127
Tone	Регулирование тембра.	0–127
Return	Регулирование уровня возврата.	0–127
Chorus Edit		
Chorus Type	Выбор типа хора. То, какие параметры могут быть выставлены, зависит от выбранного типа хора.	Типы хора Chorus 1, Chorus 2, Chorus 3, Chorus 4, FB Chorus, Flanger 1, Flanger 2, Flanger 3, Flanger 4, Short Delay 1, Short Delay 2, Short Delay 3, Short Delay 4, Soft Chorus, Bright Chorus, Deep Chorus Типы фэйзеров Phaser 1, Phaser 2, Slight Phaser, Deep Phaser, Slow Phaser, Fast Phaser, Reso Phaser, Random Phaser 1, Random Phaser 2
LFO Rate	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.*1	0–127
LFO Depth	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.*1	0–127
Feedback	Регулирование величины «заводки».*1	0–127
Tone	Регулирование тембра.*1	0–127
Delay Time	Регулирование времени задержки.*1	0–127
Resonance	Регулирование силы резонанса.*2	0–127

Пункт	Описание	Значение
Manual	Регулирование опорной величины фазового сдвига.*2	-64—+63
LFO Rate	Регулирование скорости низкочастотной модуляции.*2	0—127
LFO Depth	Регулирование глубины низкочастотной модуляции.*2	0—127
LFO Waveform	Выбор формы сигнала ГНЧ.*2	Sin, Tri, Random
Delay Send	Регулирование уровня посыла на системный блок задержки.	0—127
Reverb Send	Регулирование уровня посыла на системный блок реверберации.	0—127
Return	Регулирование уровня возврата.	0—127
Delay Edit		
Delay Type	Выбор типа задержки.	Ambience, Short 1, Short 2, Echo, Mid 1, Mid 2, Long 1, Long 2, Short Single, Mid Single, Long Single, Long Double, Long Triple, Mid Pan, Long Pan 1, Long Pan 2, Long Pan 3, Short Tempo, Mid Tempo, Long Tempo
Time	Регулирование времени задержки в целом.	0—127
Feedback	Регулирование уровня «заводки» в среднем канале.	0—127
High Damp	Регулирование режима демпфирования верхних частот. Чем меньше число, тем сильнее демпфирование.	0—127
Ratio L	Регулирование доли задержки в левом канале относительно времени задержки в целом.	0—127
Ratio C	Регулирование доли задержки в среднем канале относительно времени задержки в целом.	0—127
Ratio R	Регулирование доли задержки в правом канале относительно времени задержки в целом.	0—127
Level L	Регулирование уровня звука в левом канале.	0—127
Level C	Регулирование уровня звука в среднем канале.	0—127
Level R	Регулирование уровня звука в правом канале.	0—127
Tempo Sync	Задание характера синхронизации фактического времени задержки в целом с темпом. Off — применяется значение «Delay Time». 1/4—2 — применяется значение, соответствующее числу долей.	Off, 1/4, 1/3, 3/8, 1/2, 2/3, 3/4, 1, 4/3, 3/2, 2
Reverb Send	Регулирование уровня посыла на системный блок реверберации.	0—127
Return	Регулирование уровня возврата.	0—127
DSP1 Select/DSP2 Select	Выбор типа ЦОС (DSP Line 1/DSP Line 2). • Для применения эффекта выбранного алгоритма параметр «MIXERLine Select» выставить на «DSP1» или «DSP2».	См. стр. RU-19 — RU-25.

*1. Этот показатель настройки регулируется, если с помощью показателя «Chorus Type» задан тип хора.

*2. Этот показатель настройки регулируется, если с помощью показателя «Chorus Type» задан тип фэйзера.

Присвоение функций органам управления

Синтезатор позволяет присваивать множество различных функций ручкам **16 K1** и **K2**, колесу «MODULATION», а также педалям «Pedal1» и «Pedal2».

1. На экранной странице «MENU» коснуться меню «CONTROLLER».

Появляется экранная страница «CONTROLLER».
2. Коснуться пункта «Enter» у органа управления, который нужно перепрограммировать.

Появляется экранная страница «Edit» выбранного органа управления.
3. В столбце «Parameter» коснуться цифры 1 или 2.
 - Одному органу управления можно присвоить две функции.
4. Коснуться пункта «Target».

Появляется экранная страница «Target».
5. Коснуться функции, которую нужно присвоить выбранному органу управления.

Значение	Описание
No Assign	Функций не присвоено.
CC00 — CC97	Смена режима управления MIDI*
NRPN, RPN	MIDI-параметры с незарегистрированными и с зарегистрированными номерами* После выбора этих параметров отрегулировать показатели, перечисленные ниже. «MSB»: незарегистрированные номера параметров — CC99, зарегистрированные — CC101 (диапазон значений 000—127) «LSB»: незарегистрированные номера параметров — CC98, зарегистрированные — CC100 (диапазон значений 000—127) «Data Entry MSB/LSB»: задание параметра «Data Entry» (MSB (CC06) или LSB (CC38)), который будет регулироваться контроллером. (Варианты: MSB, LSB.)
Ch.Pressure	Дожатие по MIDI-каналу*
Tempo	Заданный темп
EQ Low Gain - EQ High Gain	Master EQ > Low Gain – High Gain
Upper 1 On/Off — Lower 2 On/Off	В(ы)ключение партии
Upper 1 Volume — Metronome Volume	Регулирование баланса громкости клавиатуры, автоаккомпанемента и др.
Layer Detune	Расстройка слоев
Layer 1 — Layer 6	Параметры тембров у отдельных слоев <ul style="list-style-type: none"> • Возможно присвоение следующих параметров: «On/Off» (в(ы)кл.), «Volume» (громкость), «Pan» (панорамирование), «OctShift» (октавный сдвиг), «DspOnOff» (в(ы)ключение ЦОС 1, 2), «LfoPitch» (звуковысотность ГНЧ), «LfoFiltr» (фильтр ГНЧ), «LfoAmp» (усилитель ГНЧ). Подробную информацию о каждом из показателей настройки см. в списке редактируемых параметров в главе «Редактирование тембра (пользовательские тембры)» (стр. RU-5).
DSP 1 Bypass, DSP 2 Bypass	Временный обход ЦОС-эффектов
DSP 1 Param, DSP 2 Param	Параметры «DSP»
SysFX Bypass	Временный обход системных эффектов
MasFX Bypass	Временный обход выходных эффектов
Только у педалей Rhythm S/S	Включение и остановка автоаккомпанемента.
Только у педалей Pad 1 — Pad 16 (MZ-X500) Pad 1 — Pad 4 (MZ-X300)	Воспроизведение материала с соответствующего пэда.

* Подробную информацию о каждом из показателей настройки см. в таблице «MIDI Implementation Chart» в конце настоящей инструкции и (или) в документации о MIDI на сайте <http://world.casio.com/>.

Таблица и схема соотношения партий и MIDI-каналов

Источник звука данного синтезатора рассчитан на одновременное воспроизведение 48 партий, однако стандарт MIDI предусматривает возможность работы максимум с 16 партиями. В связи с этим 48 партий синтезатора распределены между тремя портами (по 16 партий), что равнозначно трем встроенным звуковоспроизводящим MIDI-устройствам с 16 партиями. Звуковоспроизводящее MIDI-устройство, на которое подаются MIDI-данные, поступающие через вход «MIDI IN» синтезатора, определяется значением параметра «MIDI In Port» (порт A, B или C).

■ Соотношение партий с портами и MIDI-каналами

	Входной MIDI-канал	Партия	Группа партий	Функция партии	Выходной MIDI-канал
Порт А	1	1	Исполнение на инструменте	Keyboard Upper 1	1—16 *2
	2	2		Keyboard Upper 2	2
	3	3		Keyboard Lower 1	3
	4	4		Keyboard Lower 2	4
	5	5		Auto Harmonize	5
	6	6	Не используются. *4	unused	
	7	7		unused	
	8	8	Звук метронома	Metronome	
	9	9	Воспроизведение автоаккомпанемента. (Задается для воспроизведения автоаккомпанемента как при игре на клавиатуре, так и при воспроизведении материала из устройства MIDI-записи.)	Accomp Percussion	9
	10	10		Accomp Drum	10
	11	11		Accomp Bass	11
	12	12		Accomp Chord 1	12
	13	13		Accomp Chord 2	13
	14	14		Accomp Chord 3	14
	15	15		Accomp Chord 4	15
	16	16		Accomp Chord 5	16
Порт В	1	1	Воспроизведение материала из устройства MIDI-записи Системная дорожка	MIDI Recorder System Track Upper1	
	2	2		MIDI Recorder System Track Upper2	
	3	3		MIDI Recorder System Track Lower1	
	4	4		MIDI Recorder System Track Lower2	
	5	5		MIDI Recorder System Track Auto Harmonize	
	6	6	Не используются. *4	unused	
	7	7		unused	
	8	8		unused	
	9	9		unused	
	10	10		unused	
	11	11		unused	
	12	12		unused	
	13	13		unused	
	14	14		unused	
	15	15		unused	
	16	16		unused	
Порт С	1	1	Воспроизведение материала из устройства MIDI-записи Дорожка	MIDI Recorder Track 1	
	2	2		MIDI Recorder Track 2	
	3	3		MIDI Recorder Track 3	
	4	4		MIDI Recorder Track 4	
	5	5		MIDI Recorder Track 5	
	6	6		MIDI Recorder Track 6	
	7	7		MIDI Recorder Track 7	
	8	8		MIDI Recorder Track 8	
	9	9		MIDI Recorder Track 9	
	10	10		MIDI Recorder Track 10	
	11	11		MIDI Recorder Track 11	
	12	12		MIDI Recorder Track 12	
	13	13		MIDI Recorder Track 13	
	14	14		MIDI Recorder Track 14	
	15	15		MIDI Recorder Track 15	
	16	16		MIDI Recorder Track 16	

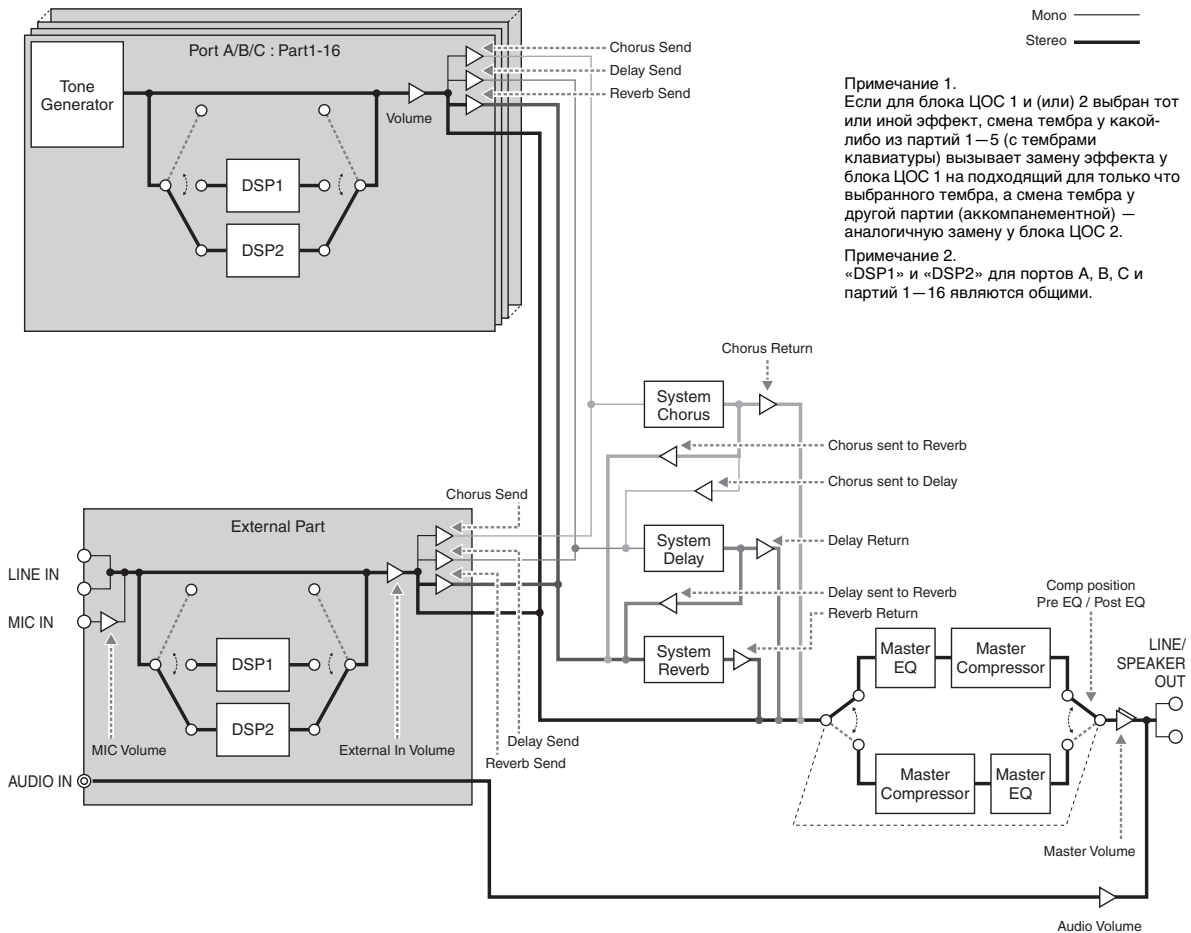
*1. Порт для приема поступающих MIDI-сообщений определяется значением параметра «MIDI In Port» на экранной странице «MIDI».

*2. Канал для отправления MIDI-сообщений определяется значением параметра «Keyboard Channel» на экранной странице «MIDI».

*3. Передача MIDI-данных автоаккомпанемента программируется с помощью параметра «Accomp Out» на экранной странице «MIDI».

*4. Партии, отмеченные словами «Не используются», предусмотрены для ввода информации об исполнении с внешнего источника через вход «MIDI In».

Блок-схема



STLport

Copyright 1994 Hewlett-Packard Company

Copyright 1996,97 Silicon Graphics Computer Systems, Inc.

Copyright 1997 Moscow Center for SPARC Technology.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Hewlett-Packard Company makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Silicon Graphics makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

Permission to use, copy, modify, distribute and sell this software and its documentation for any purpose is hereby granted without fee, provided that the above copyright notice appear in all copies and that both that copyright notice and this permission notice appear in supporting documentation. Moscow Center for SPARC Technology makes no representations about the suitability of this software for any purpose. It is provided "as is" without express or implied warranty.

MIDI Implementation Chart

Function	Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel Default Changed	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode Default Messages Altered	Mode 3 X * * * * * * * * * *	Mode 3 X * * * * * * * * * *	
Note Number True voice	0 - 127 * * * * * * * * * *	0 - 127 0 - 127*1	
Velocity*4 Note ON Note OFF	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127	0 9nH v = 1 - 127 0 8nH v = 0 - 127, 9nH v = 0	
After Touch*4 Key's Ch's	X X	X O	
Pitch Bender*4	O	O	
Control Change*2*4	0 1 5 6, 38 7 10 11 16, 46 54 64 65 66 67 71	O O X O*3 O O O X X X O O O O X	Bank select Modulation Portamento Time Data entry LSB, MSB Volume Pan Expression Sampled pitch form MSB, LSB*3 Soft release Sampled pitch depth*3 Hold1 Portamento Switch Sostenuto Soft pedal Filler resonance

CASIO®

MA1601-A



MZX500/300-RU-2A

CASIO COMPUTER CO., LTD.
6-2, Hon-machi 1-chome
Shibuya-ku, Tokyo 151-8543, Japan

© 2016 CASIO COMPUTER CO., LTD.