

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

МУЗЫКАЛЬНЫЙ СИНТЕЗАТОР

MOTIF XS6

MOTIF XS7

MOTIF XS8

MOTIF XS



РАЗДЕЛ СПЕЦИАЛЬНЫХ ЗАМЕЧАНИЙ

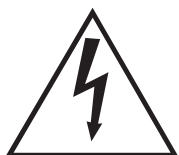
ПРЕДУПРЕЖДАЮЩАЯ МАРКИРОВКА:

электронные изделия Yamaha могут иметь или графические метки, подобные показанным ниже или, такие же проштампованные на корпусе метки.

Пожалуйста, соблюдайте все предостережения, приведенные на этой странице и разделе по технике безопасности.



Восклицательный знак в равностороннем треугольнике предназначен для предупреждения пользователя о наличии в сопроводительной документации важных инструкций по эксплуатации или обслуживанию.



Значок молнии со стрелкой в равностороннем треугольнике предназначен для предупреждения пользователя о присутствии в корпусе продукта неизолированного «опасного напряжения», которое может вызвать опасный электрический удар.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: Все электронные изделия Yamaha проверены и одобрены независимой испытательной лабораторией по безопасности, и при условии правильной эксплуатации они совершенно безопасны в использовании. НЕ модифицируйте этот модуль и не позволяйте это делать другим. Работа изделия и/или безопасность могут быть сокращены. Требования, предъявленные согласно гарантии могут быть отклонены, если Вы самостоятельно пытались его ремонтировать.

НЕСООТВЕТСТВИЕ ПАРАМЕТРОВ: В руководстве по эксплуатации даны технические параметры продукции на момент издания руководства. Yamaha оставляет за собой право изменять данные и технические характеристики устройств без предварительного уведомления и без обязательства модифицировать продукцию, выпущенную до внесения изменений.

ЭКОЛОГИЧЕСКАЯ ЧИСТОТА: Yamaha стремится производить изделия безопасные для пользователя и окружающей среды. Мы искренне полагаем, что наши изделия и промышленные методы при их производстве отвечают поставленным целям. Цель фирмы YAMAHA - выпуск продукции безопасной в эксплуатации и не приносящей вреда окружающей среде. Руководствуясь духом и буквой закона, сообщаем Вам о следующем:

Замена и утилизация батареек: Элементами автономного питания YAMAHA могут быть встроенные (припаянные) батарейки, не подлежащие перезарядке. Срок их службы в среднем 5 лет. При необходимости замены таких элементов обращайтесь в официальный сервисный центр.

Предупреждение: Ни в коем случае не пытайтесь перезарядить, демонтировать или сжигать батареи. Храните батареи в местах недоступных для детей! Утилизируйте использованные батареи в соответствии с законом, о котором можно узнать в местах покупки батареек. Примечание: В некоторых регионах требуется согласно закону возвращать отработанные детали. Однако, проще всего обратиться в соответствующий сервисный центр, который выполнит за Вас эту работу.

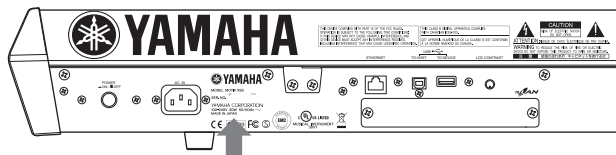
Полная утилизация: При необходимости утилизации YAMAHA, вызванной окончательным выходом его из строя или иными причинами, делающими невозможной дальнейшую эксплуатацию, убедительно просим соблюдать законодательные акты всех уровней, от местного до федерального, касающиеся утилизации объектов, содержащих свинец, пластмассу, элементы питания и прочие экологически опасные компоненты. Если вопросы утилизации окажутся вне компетенции Вашего дилера, обращайтесь непосредственно в фирму YAMAHA.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Изготовитель не несет ответственности за потери, понесенные из-за незнания работы прибора (когда фактически он полностью исправен). Пожалуйста, тщательно изучите это руководство и проконсультируйтесь с Вашим дилером до предъявления каких-либо претензий.

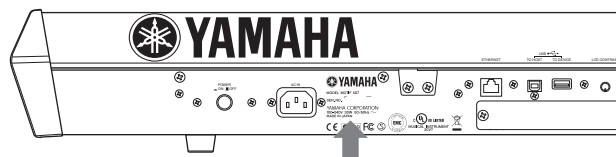
ИНФОРМАЦИОННАЯ ТАБЛИЧКА

Нижеприведенный рисунок указывает местоположение информационной таблички. На ней указаны номер модели, серийный номер, условия электропитания и другие важные параметры. Впишите номера модели и серии, а также дату приобретения, как показано ниже, и храните это руководство как сертификат Вашей покупки

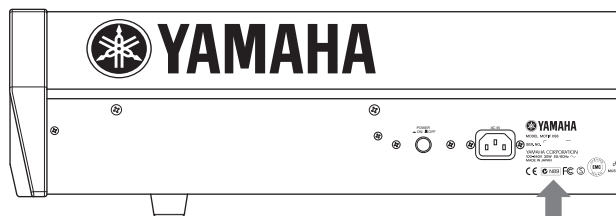
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



Модель _____

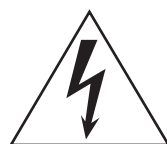
Серийный номер _____

Дата покупки _____



Вышеприведенное предупреждение расположено на задней панели устройства.

Предупреждающие знаки



Значок молнии со стрелкой в равностороннем треугольнике предназначен для предупреждения пользователя о присутствии в корпусе продукта неизолированного «опасного напряжения», которое может вызвать опасный электрический удар.



Восклицательный знак в равностороннем треугольнике предназначен для предупреждения пользователя о наличии в сопроводительной документации важных инструкций по эксплуатации или обслуживанию

ИНСТРУКЦИИ ПО БЕЗОПАСНОСТИ

1. Внимательно прочтите эти инструкции.
2. Выполняйте эти инструкции.
3. Учтите все предупреждения.
4. Следуйте всем инструкциям.
5. Не используйте устройство вблизи источников влаги.
6. Протирайте устройство только сухой тканью.
7. Не закрывайте вентиляционные отверстия. Установите изделие в соответствии с инструкциями изготовителя.
8. Не устанавливайте прибор вблизи источников высокой температуры типа радиаторов, печей, или других устройств (включая усилители).
9. Не разбирайте и не переделывайте вилку сетевого кабеля. Вилка может быть двух типов: поляризованной или заземляющей. Поляризованная вилка имеет два плоских контакта, один из которых, более широкий. Вилка заземляющего типа имеет три контакта - два штыревых, для подачи напряжения, и третий заземляющий. Широкий контакт, или третий заземляющий, предусмотрен для вашей безопасности. Не пытайтесь включить прибор в сеть, если вилка не соответствует розетке. Пригласите электрика для установки новой розетки.
10. Предохраняйте сетевой шнур от перегибов, зажимов, излишнего натяжения и давления особенно возле розетки, к которой подключен прибор, и на выходе из прибора.

11. Используйте только аксессуары предлагаемые изготовителем в комплекте.
12. Устанавливайте устройство только на подставки и стенды указанные изготовителем, или продаваемые вместе с аппаратом.
13. Не оставляйте устройство включенным в сеть во время грозы. Также выключайте его, если в течение длительного времени не будете им пользоваться.
14. При необходимости ремонта устройства обращайтесь только к квалифицированным специалистам. Если устройство было повреждено (например, оборвался шнур источника питания, повреждена вилка, была пролита на аппарат жидкость, или какие-либо предметы попали внутрь, устройство находилось во влажном месте или под дождем, не работает как обычно) необходимо срочно обратиться в сервисный центр



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

ВО ИЗБЕЖАНИЕ РИСКА ВОЗНИКНОВЕНИЯ ПОЖАРА ИЛИ УДАРА ТОКОМ, НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЭТОТ АППАРАТ ПОД ДОЖДЕМ ИЛИ ВО ВЛАЖНЫХ МЕСТАХ.

ТЕХНИКА БЕЗОПАСНОСТИ

ПОЖАЛУЙСТА, ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТАЙТЕ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ЭКСПЛУАТАЦИИ УСТРОЙСТВА.

* пожалуйста, храните это руководство в надежном месте, чтобы при необходимости вы могли к нему обратиться.

ВНИМАНИЕ

Игнорирование следующих мер предосторожности может привести к поражению электрическим током, пожару или повреждению устройства. Эти меры включают, но не ограничены, следующим:

Электропитание/Сетевой кабель

- Перед использованием убедитесь, что сетевое напряжение соответствует напряжению питания микшера. Требуемое напряжение указано на корпусе устройства.
- Периодически проверяйте электрическую вилку и удалите накопившуюся пыль и грязь.
- Используйте только кабель, входящий в комплект устройства.
- Не размещайте шнур питания вблизи источников высокой температуры типа обогревателей и радиаторов. Во избежание повреждения шнура питания чрезмерно не перегибайте его и не ставьте на него тяжелые предметы.
- Убедитесь, что подключили устройство к соответствующей заземленной розетке. Неправильное заземление может стать причиной электротравмы.

Не открывайте

- Не открывайте устройство и не пытайтесь разбирать внутренние детали или что-либо переделывать во внутренней схеме инструмента. Прибор не содержит никаких пригодных к эксплуатации пользователем деталей.

ОСТОРОЖНО ВОДА

- Не оставляйте устройство под дождем, не используйте его вблизи источников влаги и не размещайте возле всевозможных емкостей содержащих жидкости, которые могли бы пролиться на прибор.
- Никогда не вставляйте и не вынимайте электрическую вилку влажными руками.

Внимание огонь

- Не помещайте горящие предметы, типа свечей, на инструмент. Горящий предмет может упасть и вызвать пожар

Устройство работает неправильно

- Если сетевой шнур или вилка оказываются потертыми или поврежденными, если нет звука во время использования инструмента, если появляются специфические запахи или дым, которые, как Вам кажется, вызваны неисправностью устройства, немедленно отключите питание, отсоедините электрическую вилку от розетки, и обратитесь к квалифицированному обслуживающему персоналу фирмы Yamaha.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

Игнорирование этих предупреждений по технике безопасности может привести к травме пользователя или повреждению инструмента. Эти предупреждения включают, но не ограничены, следующим:

Электропитание/адаптер питания

- Всегда подключайте трехконтактную вилку к заземленной розетке (подробнее о источнике питания, см. стр. 19).
- Не тяните за шнур при отключении кабеля питания, всегда держите непосредственно вилку.
- Не оставляйте устройство включенным в сеть во время грозы. Отключайте адаптер питания АС, если в течение длительного времени не будете им пользоваться.
- Не подключайте инструмент к розетке электропитания совместно с другим оборудованием (через тройник, удлинитель и т.п.). Это может привести к ухудшению качества звука, а также к пожару или поражению электрическим током.

Расположение

- Не устанавливайте инструмент в помещениях с повышенной влажностью или запыленностью, под прямыми солнечными лучами или в зоне вибрации, вне помещения или рядом с нагревательными приборами. Установка в таких местах может повлечь за собой деформацию панели и повреждение внутренних компонентов.
- Не используйте инструмент вблизи теле-, радио-, стерео оборудования, мобильного телефона, или других электрических устройств. Это может стать источником шума.
- Не ставьте инструмент на неустойчивую поверхность, он может случайно упасть.
- Перед перемещением инструмента, отсоедините все подключенные кабели.
- Устанавливая устройство, убедитесь, что розетка с вилкой устройства легко доступна. При необходимости отключите питание и отсоедините вилку от розетки. Даже при выключенном питании, небольшое напряжение продолжает поступать на модуль. Отключайте устройство из розетки, если долгое время не будете им пользоваться.

Подключения

- Перед подключением инструмента к другим электронным компонентам, выключите питание на всех компонентах. Перед выключением питания установите все уровни громкости на минимум. Постепенно увеличивайте уровень громкости при игре на инструменте, чтобы установить желаемый уровень

Уход за инструментом

- Протирайте инструмент только сухой тканью. Не используйте разбавители красок, растворители, или ткани, пропитанные чистящими жидкостями.

При работе

- Не вставляйте пальцы или руки в отверстия инструмента.
- При попадании различных предметов в отверстия на панели или клавиатуре немедленно отключите питание и отсоедините шнур питания от розетки АС. Обратитесь за консультацией к квалифицированному специалисту компании Yamaha.
- Не ставьте виниловые, пластмассовые или резиновые предметы на инструмент, это может привести к обесцвечиванию панели или клавиатуры.
- Не давите своим весом на инструмент и не размещайте на нем тяжелых предметов, а также чрезмерно не давите на кнопки, выключатели или гнезда.
- Не используйте устройство в течение длительного периода времени на высоком уровне громкости, так как это может привести к потере слуха. Если Вы испытываете какие-либо проблемы со слухом, проконсультируйтесь с врачом.

Сохранение данных

Сохранение и резервирование Ваших данных

- Данные DRAM (см. стр. 79) будут потеряны, если Вы выключаете питание на инструменте. Сохраняйте данные на Flash ROM/USB устройствах хранения данных, например, компьютер.
- Данные сохраненные на Flash ROM могут быть утеряны при сбое в работе устройства или неправильных операциях. Храните важные данные на USB запоминающих/внешних устройствах, например, на компьютере.
- Никогда не выключайте питание во время сохранения данных (на дисплее появится сообщение "Please keep power on..."; "Пожалуйста, не отключайте питание ..."). Выключение питания в этот момент приведет к потере всех пользовательских данных или привести к "зависанию" системы (из-за повреждения данных во Flash ROM). Это также может привести к неправильной работе синтезатора даже при последующем включении.

Резервирование данных USB запоминающих/внешних устройств.

- Для защиты от потери данных из-за повреждения носителя, мы рекомендуем Вам сохранять данные на двух USB запоминающих/внешних устройствах.

Yamaha не несет ответственность за повреждение, вызванное неправильным использованием или модификациями инструмента, а также за потерю данных.

Всегда выключайте питание, когда инструмент не используется.

О последней версии программного обеспечения.

Yamaha оставляет за собой право иногда совершенствовать программное обеспечение продукта и сопутствующих изделий без предварительного уведомления. Рекомендуем посещать наш веб-сайт для последних обновлений вашего программного обеспечения MOTIF XS или его сопутствующих изделий.

<http://www.yamahasynth.com/>

Учтите, что инструкции в данном Руководстве Пользователя соответствуют программному обеспечению на момент издания. Для более подробной информации о последних обновлениях посетите вышеуказанный сайт.

Введение

Примите поздравления и спасибо за приобретение синтезатора Yamaha MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8!

Теперь Вы обладаете фантастически звучащим, универсальным звуковым синтезатором и, пожалуй, самым мощным музыкальным инструментом на планете.

Фактически все наши ноу-хау технологии синтеза и производства музыки вошли в этот инструмент.

Новый MOTIF XS представляет не только самые впечатляющие звуки и ритмы (а так же возможности создания собственных), но еще предоставляет Вам мощные и удобные в работе инструментальные средства для игры, комбинирования и управления этими динамическими звуками/ритмами в реальном времени, во время исполнения!

Уделите время для внимательного прочтения и изучения этого руководства. Оно содержит важную информацию относительно того, как наиболее полно и качественно овладеть этим удивительным инструментом.

Изучайте, работайте и наслаждайтесь!

Как работать с данным руководством

Документация по MOTIF XS составлена следующим образом.

■ Руководство пользователя (эта книга)

Краткое Руководство (стр. 19)

Этот раздел дает Вам обзор различных функций этого инструмента, и обеспечивает важный практический опыт для игры и работы с инструментом.

Работа с компьютером (стр. 43)

В этом разделе показано, как подготовить инструмент для работы с компьютером (через USB и mLAN) и как использовать его с программами, типа MOTIF XS Editor и Cubase.

Базовое Руководство

• Основная структура (стр. 54)

Этот раздел обеспечивает детализированный краткий обзор всех основных функций и характеристик этого инструмента, и показывает как они соотносятся друг с другом.

• Основные операции (стр. 81)

Этот раздел знакомит Вас с основными рабочими операциями этого инструмента, типа редактирования значений и изменения установок.

• Подключения (стр. 83)

Этот раздел показывает, как подключать MOTIF XS к различным внешним устройствам, типа MIDI инструментов, компьютеров и USB запоминающих устройств.

Справочное Руководство (стр. 88)

Это - MOTIF XS энциклопедия. Здесь детально объясняются все параметры, установки, функции, характеристики, режимы и операции.

Приложение (стр. 286)

Этот раздел содержит подробную информацию об этом инструменте, включая Технические Характеристики и Предупреждающие Сообщения, а так же инструкции по установке дополнительного оборудования (например, DIMM модули и интерфейс mLAN16E2).

• Поиск неисправностей (стр. 288)

Если этот инструмент не работает как ожидается, или Вы имеете некоторые проблемы со звуком или операцией, обратитесь к этому разделу перед тем как обращаться к Вашему дилеру Yamaha или в обслуживающий центр. Большинство общих проблем и их решения объяснены здесь очень простым и легким для понимания способом.

■ Список Данных (отдельная брошюра)

Содержит различные списки, типа Списка Голосов, Списка Волновых Форм, Списка Эффектов, Формата MIDI Данных, и Карты MIDI Реализации.

■ Список Данных 2 (отдельная сетевая документация)

Содержит различные списки, типа Списка Исполнений, Списка Мастер Программ, Списка Шаблонов Микширования, Списка Типов Арпеджио и Списка Функций Дистанционного Управления. Эта специальная сетевая документация может быть загружена с сайта Библиотеки Руководств.

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Комплектация

Шнур питания

Руководство Пользователя (эта книга)

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ

- Названия компаний и названия изделий в этом Руководстве Пользователя - торговые марки или зарегистрированные торговые марки их соответствующих владельцев.
- Иллюстрации и экраны LCD, показанные в данном руководстве - только для учебных целей, и могут несколько отличаться от тех, что на вашем инструменте.
- Это издание содержит и взаимосвязывает компьютерные программы и технологии, на которые Yamaha имеет авторские права или имеет лицензию на использование авторских прав других. Такие защищенные авторским правом материалы включают, без ограничения, все программное обеспечение, стилевые файлы, MIDI файлы, WAVE данные, запись нот и звуковые записи. Любое неправомерное использование таких программ и технологий кроме личного использования не разрешается согласно соответствующим законам. Любое нарушение авторского права имеет юридические последствия. НЕ ДЕЛАЙТЕ, НЕ РАССПРОСТРАНЯЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ НЕЛЕГАЛЬНЫЕ КОПИИ.

Список Данных

CD (компакт диск) x 1 (содержащий программное обеспечение DAW)

- Это устройство может использовать различные типы/форматы музыкальных данных, которые оптимизированы для работы с инструментом. Как следствие, воспроизведение музыкальных данных может несколько отличаться от оригинала.
- Копирование коммерчески доступных музыкальных данных, которые включают, но не ограничены MIDI данными и/или аудио данными, строго запрещено кроме Вашего личного использования.
- Windows - зарегистрированная торговая марка корпорации Microsoft.
- Apple и Macintosh - торговые марки компании Apple Computer, Inc., которые зарегистрированы в США и других странах.
- Steinberg и Cubase торговые марки компании Steinberg Media Technologies GmbH.
- ETHERNET торговая марка компании Xerox Corporation.
- Названия компаний и названия изделий в этом Руководстве Пользователя - торговые марки или зарегистрированные торговые марки их соответствующих владельцев.

Основные Характеристики

■ Динамическая, экспрессивная клавиатура (стр. 12)

MOTIF XS6 имеет 61 клавишу, MOTIF XS7 имеет 76 клавиш с высококачественной клавиатурой FSX, а MOTIF XS8, имеет 88 клавиш с высококачественной молоточковой клавиатурой BH. Все имеют сенсорную функцию (начальное касание и послекасание). Это позволяет Вам выразительно изменять звук, используя различную силу нажатия на клавиатуру.

■ Широкое разнообразие голосов и Функция Поиска Категории (стр. 24)

MOTIF XS содержит огромное количество и широкий диапазон динамических, естественных Голосов. Используйте функцию Поиска Категории (Category Search) для быстрого вызова необходимых Вам голосов, которые категоризованы по типам инструментов.

■ Восемь Элементов для каждого Голоса (стр. 56)

Каждый Стандартный Голос (Normal Voice) может содержать до восьми отдельных звуковых Элементов, что делает Голос более сложным и богатым по текстуре.

Этими Элементами можно также управлять в реальном времени – используя слайдеры на панели управления, кнопки [ASSIGNABLE FUNCTION], или силу нажатия на клавиатуру. Также доступны специальные “Мега Голоса” - “Mega Voices”, что позволяет Вам обновлять уникальные звуки акустических инструментов.

■ Мощная функция Арпеджио с четырьмя различными типами (стр. 24 и 62)

Арпеджио автоматически проигрывает разнообразные фразы в зависимости от нажимаемой клавиши. Эта функция особенно интересна с Голосами Ударных Инструментов (Drum Voices), где Вы легко можете вызывать различные паттерны ритма нажатием клавиши. Со Стандартными Голосами, Арпеджио изменяется согласно аккордам, которые Вы играете. До четырех Арпеджио могут использоваться одновременно, и конечно же в совершенной синхронизации. Динамическое управление, Фраза Акцента (Accent Phrase), Random SFX так же как и восемь панельных регуляторов дают еще более выразительное управление в реальном времени при воспроизведении Арпеджио.

■ Исполнение, состоящее из четырех Голосов (стр. 28)

Режим Исполнения (Performance) позволяет Вам использовать четыре различных Голоса вместе - в наложении или в разбиении клавиатуры. Кроме того, MOTIF XS дает Вам всестороннее управление Исполнением в режиме реального времени во время игры. Вы можете быстро выбрать Партию, включить или выключить Партию, включить или выключить воспроизведение Арпеджио и т.д. Вы можете также сделать запись вашего Исполнения в этом режиме непосредственно в трек Песни или Паттерна, нажимая кнопку [REC].

■ Бесшовный интегрированный Семпловый Секвенсор комбинирует аудио и MIDI запись (стр. 39, 161 и 242)

MOTIF XS обеспечивает полную запись семпла и функции редактирования, плюс семпловую память (с отдельно покупаемыми модулями DIMM). Широкая совместимость данных позволяет Вам загружать файлы AIFF и WAV, а так же семплы и программы/голоса с других популярных семплеров, например серий Yamaha A. Также имеется функция Пластины (Slice), которая автоматически делит Ваши ритмы и рифы на отдельные доли и ноты. Это позволяет Вам управлять составляющими частями семплов как MIDI данными, и дает Вам возможность легко изменить темп и даже ритмический акцент, не нарушая высоту тона и качество звука.

■ Ремикс Лупа (Loop Remix) (стр. 175)

Эта функция делит данные (семпл, а так же секвенсерные MIDI данные) в указанном треке на ноты различной длины, и произвольно перестраивает части данных, что создает полностью новые варианты.

■ Обработка звука (стр. 68)

MOTIF XS дает Вам широкий спектр обработки звука, куда входит Реверберация и Хорус, общий Мастер-Эффект, включающий многополосную компрессию, пяти-полосный Мастер-EQ, и в общей сложности восемь независимых эффектов Вставки (Insertion)

Последние включают огромное разнообразие эффектов, плюс специальную функцию Вокодера (Vocoder).

■ Восемь Регуляторов и Слайдеры (стр. 26, 34, 90 и 136)

Всестороннее управление в реальном времени восемью регуляторами и восемью слайдерами позволяет Вам изменять Голос в режиме реального времени, регулировать Микширование Песни/Паттерна, и управлять программным обеспечением DAW (например, Cubase) на Вашем компьютере.

■ Режим Паттерна – для создания Песни (стр. 208)

Функции режима Паттерна позволяют Вам использовать различные ритмические разделы и рифы как отдельные элементы, которые Вы можете легко и интуитивно объединять в режиме реального времени для создания полного ритмического трека. Разделы, которые Вы создаете, могут быть объединены вместе в Последовательности Паттернов, и эти Последовательности могут быть удобно преобразованы в данные Песни.

■ Сцена Песни и Голос Микширования - для создания Песни (стр. 179 и 230)

Сцена Песни – еще один мощный инструмент, который позволяет Вам делать “снимки” установок трека секвенсора (типа панорамирования, громкости, отключение звука трека и так далее). Затем, во время воспроизведения или записи, Вы просто переключаете Сцены для мгновенных, динамических изменений. В дополнение к этому, для создания Пользовательских Голосов в режиме Голоса, Вы можете создать специальные Голоса Микширования для Песен и Паттернов, что позволяет Вам определенно настроить Голоса для ваших записей Песни/Паттерна.

■ Мастер-режим - для живого исполнения (стр. 251)

Мастер-режим позволяет Вам использовать MOTIF XS в качестве мастер-клавиатуры (с независимыми Зонами), и легко реконфигурировать инструмент между игрой Голоса/Исполнения и игрой Песни/Паттерна во время живого исполнения.

■ Большое количество различных разъемов (стр. 16, 17 и 18)

Задняя панель с входными и выходными разъемами обеспечивает максимальную гибкость всевозможных коммуникаций. Здесь есть Назначаемые Выходы, входы A/D, Цифровой Выход, MIDI, Ethernet, mLAN (стандартный на MOTIF XS8 и отдельно приобретаемый для MOTIF XS6/7) и два разъема USB.

■ Компьютерное подключение (стр. 43)

Всестороннее наличие разъемов - Ethernet, mLAN и TO HOST USB – делает соединение с компьютерами и Вашими любимыми программами исключительно простым. В частности новое подключение Ethernet дает возможность быстрой передачи файлов с Вашего MOTIF XS на компьютер и с компьютера в одной сети.

■ Быстрая подготовка к использованию инструмента с компьютером (стр. 270)

Эта функция позволяет Вам быстро реконфигурировать MOTIF XS для различных связанных с компьютером/секвенсором приложений, вызывая специально запрограммированные пресеты.

■ Программа редактирования для MOTIF XS (стр. 50)

Инструмент также совместим с программой редактирования MOTIF XS Editor - это всесторонняя, удобная в работе редактирующая программа, которая позволяет Вам редактировать (через подключение USB) установки Микширования и Голоса Микширования, которые используются для воспроизведения Песни/Паттерна. Эта программа является бесплатной и может быть загружена с вебсайта Yamaha.

■ Интеграция с Cubase (стр. 49)

XS MOTIF специально спроектирован для бесшовной работы с Cubase. Вы имеете в своем распоряжении целостную систему музыкального производства, в которой полностью объединены аппаратные средства и программное обеспечение.

Содержание

Как работать с данным руководством	6
Комплектация	6
Основные Характеристики	7
Контроллеры и Разъемы	10
Передняя панель	10
Задняя панель	16

Краткое Руководство 19

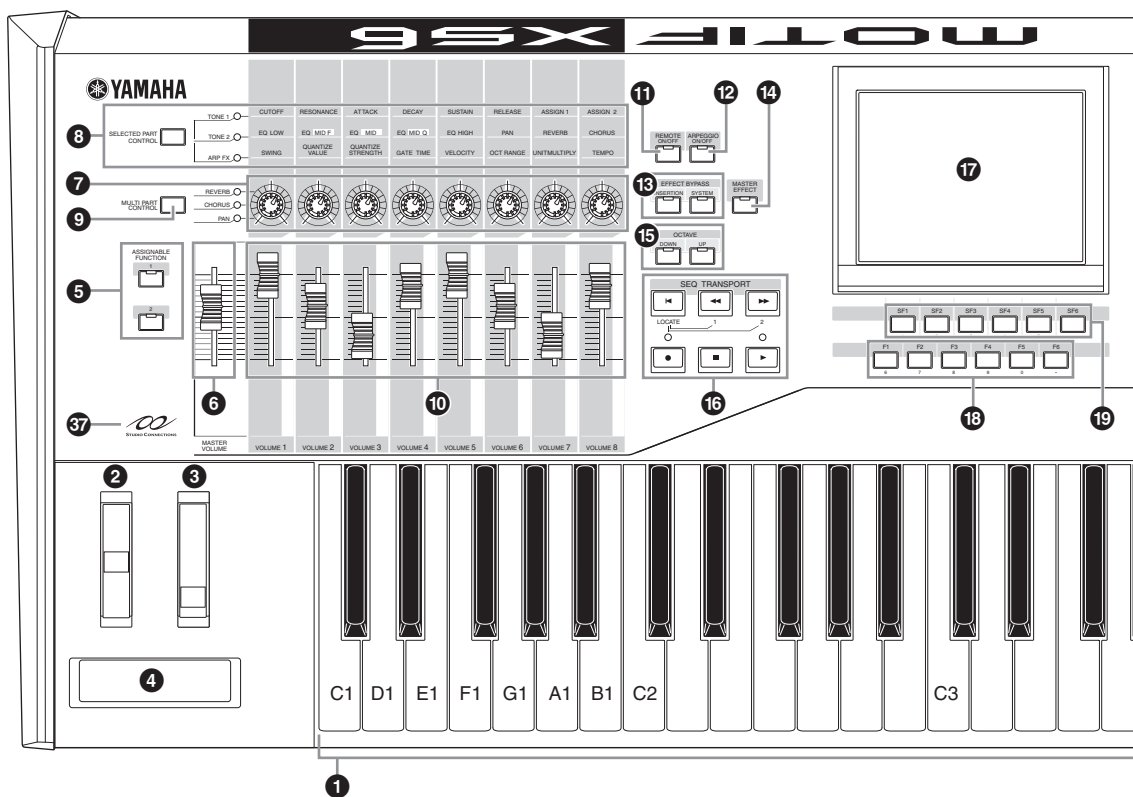
Шаг 1: Подготовка к работе	19
Подключение электропитания	19
Подключение динамиков или наушников	19
Включение питания	19
Регулировка звука и контрастности дисплея	20
Игра звуками	20
Выбор и игра звуками	20
Режимы	20
Прослушивание Демонстрационной Песни	21
Инициализация Пользовательской Памяти	22
Шаг 2: Выбор Голоса и его воспроизведение	23
Выбор Голоса	23
Индикация режима Игры Голоса	23
Выбор Голоса Ударного инструмента	23
Использование функции Поиска Категории	24
Игра Арпеджио	24
Изменение типа Арпеджио	25
Использование Контроллеров	25
Использование Регуляторов	26
Настройка с другими инструментами	27
Транспозиция	27
Шаг 3: Выбор Исполнения и его воспроизведение	28
Выбор Исполнения	28
Индикация режима Игры Исполнения	28
Назначение Голосов на Партии Исполнения	28
Создание Исполнения комбинированием Голосов	29
Использование Контроллеров и Регуляторов	31
Запись вашего Исполнения	31
Шаг 4: Создание Песни	33
Терминология	33
Воспроизведение Песни	33
Подготовка к записи в реальном времени	34
Начало Записи!	35
Исправление неверных нот	35
Создание свинга - Эффект Игры	36
Сохранение созданной Песни	36
Сохранение данных Песни на запоминающее USB устройство	36
Шаг 5: Создание Паттерна	37
Структура Паттерна	37
Прослушивание Демонстрационных Паттернов	37
Обзор дисплея с патчами Демонстрационных Паттернов	38
Обзор дисплея Микширования Демонстрационного Паттерна	38
Создание Паттерна с использованием Арпеджио	39
Создание Паттерна с аудио данными - Семплирование	39
Соранение Паттерна и Сохранение Семпла	42

Использование компьютера	43
Подключение к компьютеру	43
Создание Песни с использованием компьютера.....	47
Интеграция между редакторами Yamaha и Cubase.....	49
Управление DAW на компьютере с MOTIF XS.....	51
Основной раздел	54
Базовая структура	54
Структура Режимов	54
Семь функциональных блоков.....	55
Блок Генератора Тона	56
Блок Семплирования.....	59
Блок аудио входа	59
Блок Секвенсора.....	59
Блок Арпеджио.....	62
Блок контроллеров (блок управления).....	67
Блок Эффекта.....	68
MIDI	76
Внутренняя память	79
Основные Операции.....	81
Подключения	83
Справочное Руководство	88
Игра на клавиатуре в Режиме Игры Голоса	88
Редактирование Стандартного Голоса	96
Редактирование Голоса Ударных Инструментов.....	127
Работа с Голосом – Удобные Функции	133
Игра в Режиме Исполнения	135
Редактирование Исполнения.....	141
Работа с Исполнением - Удобные Функции	159
Создание Голоса/Исполнения с использованием Функции Семплирования	161
Воспроизведение Песни	178
Запись Песни	186
Редактирование MIDI Событий (Редактирование Песни)	192
Работа с Песней.....	195
Воспроизведение Паттерна	208
Запись Паттерна	218
Редактирование MIDI Событий (Редактирование Паттерна)	220
Работа с Паттерном.....	222
Установки Мультитембрального Генератора Тона для Воспроизведения Песни/Паттерна (режим Микширования)	229
Аудио Запись в Песню/Паттерн (режим Семплирования)	242
Использование Инструмента в качестве Мастер-Клавиатуры – Режим Мастера.....	251
Системные Установки (Сервисный режим и т.д.).....	259
Управление файлами (режим Файла).....	272
Приложение	286
Сообщения Дисплея	286
Поиск неисправностей	288
Установка Отдельно Приобретаемого Оборудования	293
Технические Характеристики	297

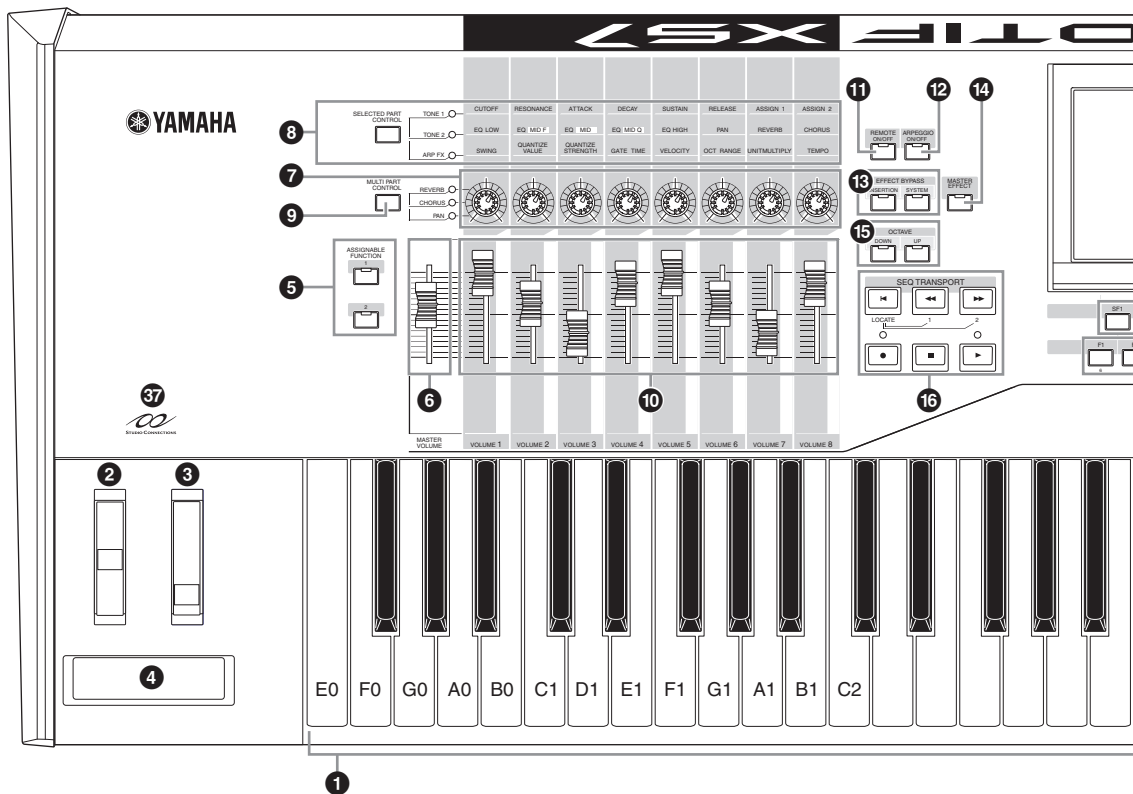
Контроллеры и Разъемы

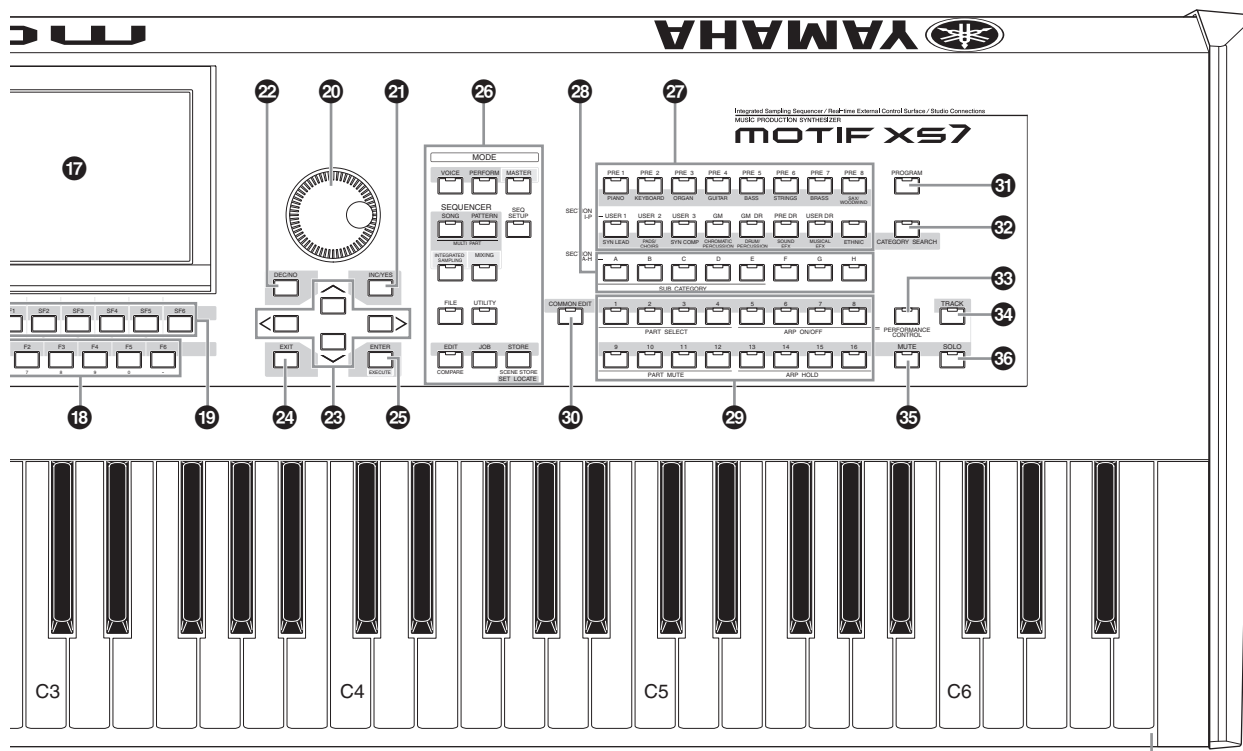
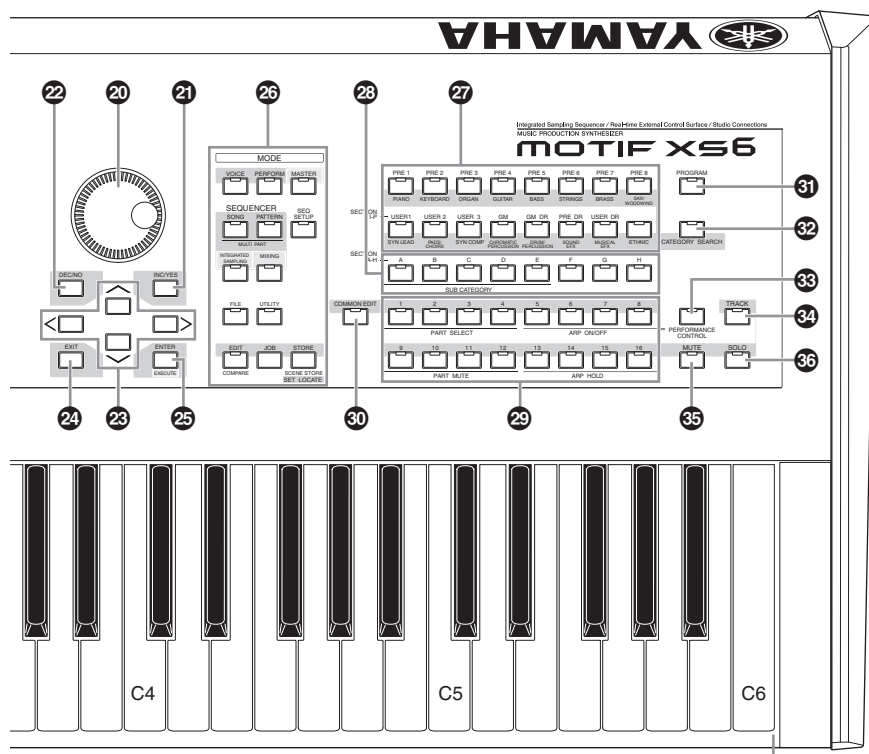
Передняя панель

MOTIF XS6

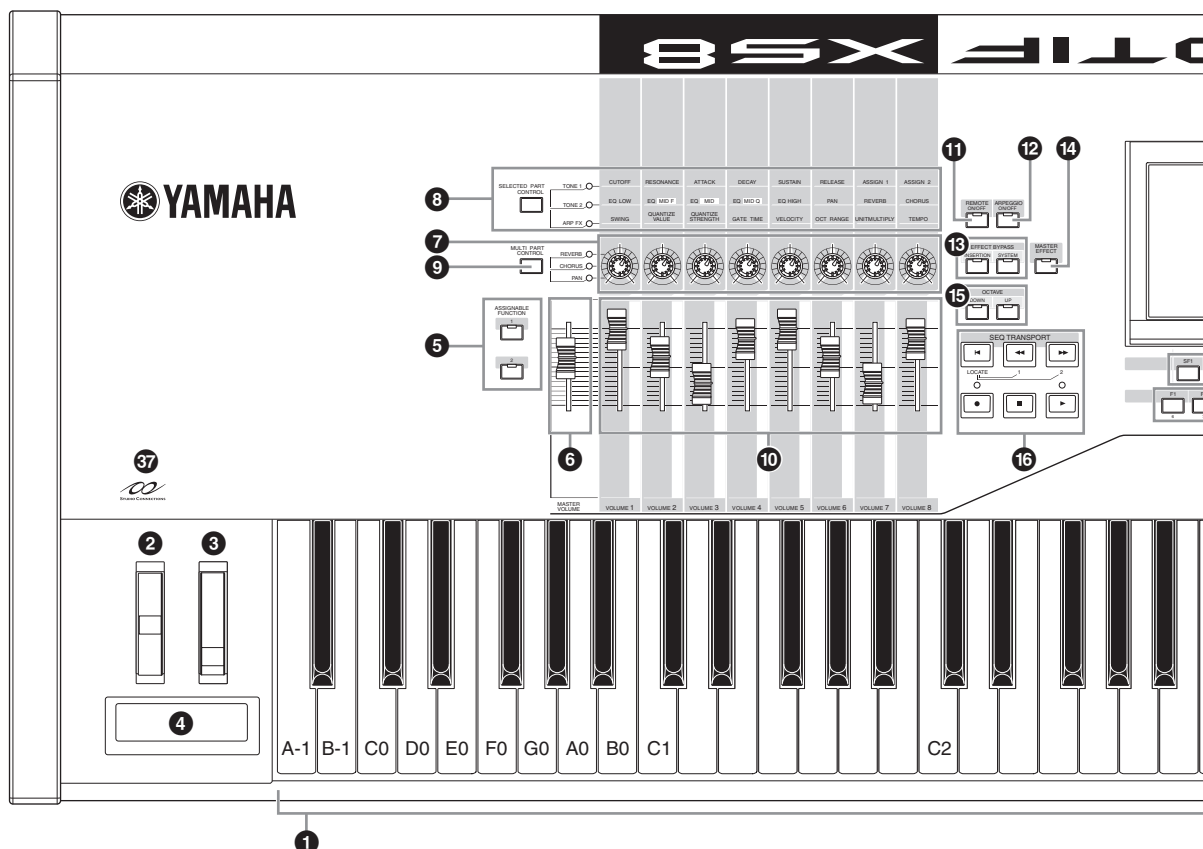


MOTIF XS7





MOTIF XS8



❶ Клавиатура

MOTIF XS6 имеет клавиатуру с 61 клавишей, MOTIF XS7 - 76 клавиш и MOTIF XS8 имеет 88 клавиш.

Все клавиатуры обладают сенсорной чувствительностью (начальное и послекасание). С начальным касанием, инструмент реагирует на силу Вашей игры, и в зависимости от этого воспроизводит звук различными способами, в контексте выбранного Голоса. С послекасанием, реагирует на силу давления, которое Вы оказываете на клавиши во время игры, и использует это давление, для воспроизведения звука различными способами, в зависимости от выбранного Голоса. Кроме того, различные функции могут быть назначены на послекасание для каждого Голоса (стр. 104).

❷ Колесо изменения высоты тона - Pitch Bend (Стр. 67)

Управляет эффектом изменения высоты тона. Вы можете также назначить другие функции на этот контроллер.

❸ Колесо модуляции (Стр. 67)

Управляет эффектом модуляции. Вы можете также назначить другие функции на этот контроллер.

❹ Ленточный Контроллер - Ribbon Controller (стр. 67)

Этот контроллер реагирует на касание и управляется перемещением пальца вдоль его поверхности. Вы можете также назначить другие функции на этот контроллер.

❺ Кнопки ASSIGNABLE FUNCTION (стр. 67)

Соответствуют установкам режима ХА в режиме Редактирования Элемента Голоса, Вы можете вызвать определенный Элемент выбранного Голоса, нажимая эти

кнопки во Вашего исполнения на клавиатуре. Кроме этого, Вы можете назначать другие функции на эти кнопки.

❻ Слайдер MASTER VOLUME (стр. 20)

Устанавливает общую громкость звучания, которая подается на выходные разъемы OUTPUT L/ R, а так же и на разъем PHONES.

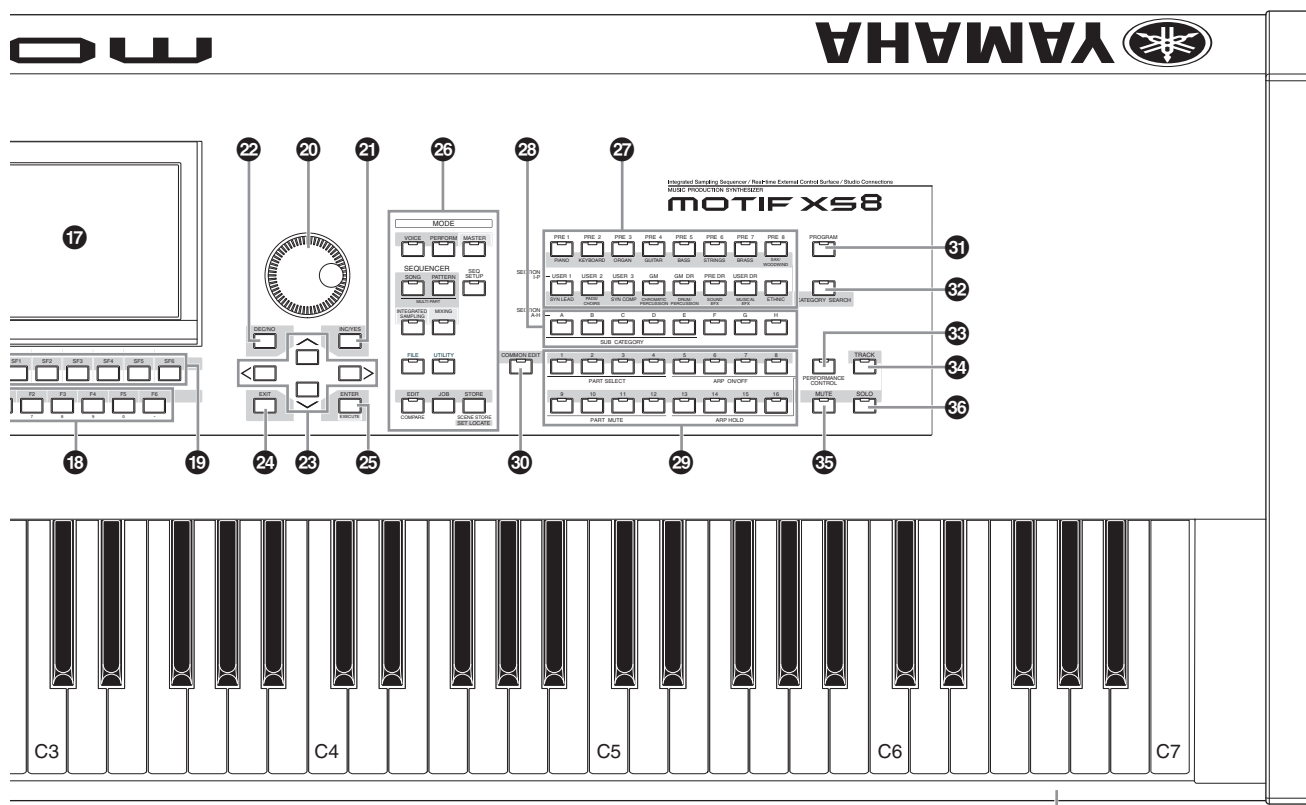
❼ Регуляторы (стр. 26, 31, 89, 136, 181 и 252)

Эти восемь совершенно универсальных регуляторов позволяют Вам корректировать различные аспекты или параметры текущего Голоса. Используйте кнопку [CONTROL PART SELECTED] или кнопку [MULTI CONTROL PART], чтобы изменить функции, назначенные на эти регуляторы.

❹ Кнопка [SELECTED PART CONTROL] (стр. 26, 64, 89, 136, 181 и 252)

Нажатие этой кнопки изменяет функции, назначенные на восемь регуляторов. Индикатор активных параметров будет гореть. Функция каждого регулятора применяется к текущему Голосу в режиме Голоса, в то время как в режиме Исполнения/Песни/Паттерна функция каждого регулятора применяется только к выбранной Партии (Части) (или ко всем Партиям в зависимости от установки)

ПРИМЕЧАНИЕ Обратите внимание, что функции, назначенные на Регуляторы, обозначенные как "ASSIGN1" и "ASSIGN2" с включенным индикатором TONE 1 всегда применяются ко всем Партиям (Частям) в режиме Исполнения, и указанной Партии (Части) в режиме Песни/Паттерна.



⑨ Кнопка [CONTROL PART] (стр. 136 и 180)

Нажатие этой кнопки изменяет функции, назначенные на эти восемь регуляторов в режиме Исполнения/Песни/Паттерна. Индикатор активного параметра будет гореть. В режиме Исполнения, четыре регулятора слева соответствуют Партиям 1 - 4. В режиме Песни/Паттерна, все регуляторы соответствуют Партиям 1 - 8 или 9-16 (в зависимости от выбранной Партии).

⑩ Слайдеры управления

Эти слайдеры по-разному управляют громкостью звука в зависимости от выбранного режима:
 Режим Голоса – громкость восьми Элементов (стр. 91)
 Режим Исполнения – громкость четырех Партий (стр. 137)
 Режим Песни/Паттерна – громкость восьми Партий, включая текущую Партию (стр. 180)
 Мастер-Режим – громкость (стр. 252) или определяет номер Смены Режимы Управления (стр. 257) восьми Зон

ПРИМЕЧАНИЕ Если все Слайдеры установлены на минимум, Вы можете не слышать звука от инструмента при игре на клавиатуре. Если дело обстоит так, установите слайдеры на соответствующий уровень.

ПРИМЕЧАНИЕ Слайдер MASTER VOLUME регулирует выходной уровень звучания инструмента. С другой стороны, Слайдеры Управления регулируют громкость Элемента Голоса или Партии Исполнения/Песни/Паттерна как параметр. Соответственно, установки значений через Слайдеры Управления, могут быть сохранены как данные Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна.

⑪ Кнопка [REMOTE ON/OFF] (стр. 52)

Режим Дистанционного Управления (Remote) позволяет Вам управлять секвенсорными программами на Вашем компьютере с панели управления инструмента. Нажмите кнопку [ON/OFF] для активации режима Дистанционного Управления.

⑫ Кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] (стр. 65, 101 и 135)

Нажмите эту кнопку, чтобы включить или выключить воспроизведение Арпеджио для каждого Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна. Если Выключатель Арпеджио выбранной Партии выключен в режиме Исполнения/Песни/Паттерна, нажатие этой кнопки не имеет никакого эффекта.

⑬ Кнопки EFFECT BYPASS (стр. 260)

Блок эффектов инструмента содержит эффекты Вставки (восемь установок по два модуля эффектов в установке), Системные Эффекты (Реверберация и Хорус) и Мастер-Эффекты.

Эффекты могут быть применены к играемым клавиатурой Голосам и к воспроизведению Песни/Паттерна. Когда индикатор кнопки [INSERTION] или [SYSTEM] горит, соответствующий Эффект выключен (или обойден).

ПРИМЕЧАНИЕ Когда отметка Реверберации/Хоруса снята на дисплее [UTILITY] → [F1] General → [SF2] FXBypass дисплей, Реверберация/Хорус поддерживается (не обходится), даже если Вы включили кнопку [SYSTEM].

⑭ Кнопка [MASTER EFFECT] (стр. 146 и 264)

Когда эта кнопка нажата (индикатор горит), Мастер-Эффект применяется к общему звуку этого инструмента. Также, чтобы обратиться к дисплею Мастер Эффекта (Master Effect), нажмите и держите нажатой кнопку [MASTER EFFECT] в течение одной или двух секунд.

15 Кнопки OCTAVE [UP] и [DOWN] (стр. 91, 92, 138, 251 и 260)

Используйте эти кнопки, чтобы изменить нотный диапазон клавиатуры. Чтобы восстановить стандартную октавную установку, нажмите одновременно обе кнопки.

16 Кнопки SEQ TRANSPORT (стр. 21, 178 и 208)

Эти кнопки управляют записью и воспроизведением секвенсорных данных Песни/Паттерна.

Кнопка [◀] (кнопка возврата)

Возвращает текущую песню или паттерн в начало, (то есть в первую долю первого такта).

Кнопка [◀◀] (перемотка назад)

Краткое нажатие возвращает на один такт назад, или непрерывно перематывает назад при удержании.

Кнопка [▶▶] (перемотка вперед)

Краткое нажатие продвигает на один такт вперед, или непрерывно перематывает вперед при удержании.

Кнопка [●] (запись)

Кнопка начала записи (Песни или фразы паттерна). (Индикатор горит).

Кнопка [■] (остановка)

Нажатие кнопки останавливает запись или воспроизведение.

Кнопка [▶] (воспроизведение)

Кнопка начала воспроизведения с текущей точки в песне или паттерне. В течение записи и воспроизведения, индикатор мигает в текущем темпе.

17 Дисплей LCD

Большой с подсветкой жидкокристаллический дисплей (LCD) отображает взаимосвязанные с текущей выбранной операцией или режимом параметры и значения.

18 Кнопки [F1] - [F6] (функция) Стр. (81)

Эти кнопки, расположенные непосредственно ниже дисплея, вызывают соответствующие функции, обозначенные на дисплее.

19 Кнопки [SF1] - [SF5] (субфункция) (Стр. 81)

Эти кнопки, расположенные ниже дисплея, вызывают соответствующие субфункции, обозначенные на дисплее. В структуре дисплея, эти субфункции [SF] ранжируются сразу после функций [F]. Эти кнопки могут также использоваться, чтобы сохранять/вызывать тип Арпеджио в каждом режиме Игры (Play) и режиме Записи (Record) Песни/Паттерна. Они могут также использоваться, как кнопки Сцены (стр. 179, 182, 209 и 211) в режимах Воспроизведения Песни, Записи Песни, Воспроизведения и Записи Паттерна.

20 Колесо Ввода Данных (Стр. 81)

Осуществляет редактирование в настоящее время выбранного параметра. Для увеличения значения, вращайте колесо вправо (по часовой стрелке); для уменьшения - влево (против часовой стрелки). Если выбран параметр с широким диапазоном значения, Вы можете изменить значение в более широких интервалах, быстро вращая колесо ввода данных.

21 Кнопка [INC/YES] (Стр. 81)

Кнопка увеличения значения выбранного параметра. Также используйте эту кнопку, чтобы фактически выполнить Рабочую (Job) операцию или операцию Сохранения (Store).

22 Кнопка [DEC/NO] (Стр. 81)

Кнопка уменьшения значения выбранного параметра. Также используется для отмены Рабочей (Job) операции или операции Сохранения (Store).

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO], чтобы быстро проходить через значения параметра в интервалах по 10, особенно, которые имеют большие диапазоны. Просто удерживайте одну из кнопок (в нужном направлении), и одновременно нажмите другую. Например, чтобы увеличить значение, удерживая нажатой кнопку [INC/YES], нажмите кнопку [DEC/NO].

23 Кнопки курсора (Стр. 81)

Кнопки курсора перемещают "курсор" по экрану дисплея, выделяют и выбирают различные параметры.

24 Кнопка [EXIT] (стр. 55)

Меню и дисплеи MOTIF XS организованы согласно иерархической структуре. Нажмите эту кнопку для выхода из текущего дисплея и возвращения к предыдущему уровню в структуре дисплея.

25 Кнопка [ENTER]

Используйте эту кнопку, чтобы выполнить Рабочую (Job) операцию или операцию Сохранения (Store). Также используйте эту кнопку, чтобы фактически ввести номер при выборе Памяти или Банка для Голоса или Исполнения.

26 Кнопки MODE (стр. 55)

Эти кнопки выбирают операционные режимы MOTIF XS (например, режим Голоса (Voice)).

27 Кнопки банков (Стр. 23 и 88)

Каждая кнопка выбирает Банк Голоса или Исполнения. Когда кнопка [CATEGORY SEARCH] включена, эти кнопки могут использоваться, чтобы выбрать желаемую категорию (напечатана ниже каждой кнопки). Когда кнопка [TRACK] включена в режиме Паттерна, нижние кнопки используются, чтобы выбрать желаемую секцию I – P.

28 Кнопки групп [A] - [H] (стр 23 и 88)

Каждая кнопка выбирает Группу Голоса (Voice) или Исполнения (Performance). Когда кнопка [CATEGORY SEARCH] включена, эти кнопки могут использоваться, чтобы выбрать желаемую субкатегорию. Когда кнопка [TRACK] включена в режиме Паттерна, эти кнопки используются, чтобы выбрать желаемую секцию A – H.

29 Кнопки [1] - [16]

Применение этих кнопок отличается в зависимости от состояния вкл\выкл. кнопок [TRACK], [MUTE], [SOLO] и [PERFORMANCE CONTROL]

Функции кнопок [1] – [16]

Режим	Кнопка [PERFORMANCE CONTROL]	Кнопка [TRACK]	Кнопка [MUTE]	Кнопка [SOLO]
Воспроизведение Голоса	—	Установка клавиатурного канала передачи	—	—
Редактирование стандартного голоса	—	Изменение режима редактирования из Общего Редактирования на Редактирование Элемента и выбор Элемента (1 – 8)	Установка отключения звука Элемента (1 – 8)	Выбор Соло Элемента (1 – 8)
Редактирование Голоса Ударного инструмента	—	Изменение режима редактирования из Общего Редактирования на Редактирование Клавиши Ударного инструмента	—	—
Игра Исполнения	Управление Исполнением (E3)	Установка клавиатурного канала передачи	Установка отключения звука Партии (1 – 4)	Выбор соло Партии (1 – 4)
Редактирование Исполнения	Управление Исполнением (E3)	Выбор Партии (1 – 4)	Установка отключения звука Партии (1 – 4)	Выбор соло Партии (1 – 4)
Игра Мастера	—	Установка клавиатурного канала передачи (запоминается режим Голоса или режим Исполнения для текущего Мастера) или выбор трека Песни/Паттерна (запоминается режим Голоса или режим Исполнения для текущего Мастера).	—	—
Редактирование Мастера	—	Изменение режима Редактирования с Общего Редактирования на Редактирование Зоны и выбор Зоны (1 – 8)	—	—
Игра Песни/Игра Паттерна	—	Выбор трека Песни/Паттерна	Установка отключения звука трека Песни/Паттерна	Выбор трека для соло
Микширование Песни/Микширование Паттерна	—	Выбор Партии Песни/Паттерна	Установка отключения звука Партии Песни/Паттерна	Выбор Партии для соло
Редактирование Микширования Голоса	Выбор Элемента (1 – 8)	Выбор Элемента (1 – 8)	Установка отключения звука Элемента (1 – 8)	Выбор Элемента для соло (1 – 8)

Ⓜ Кнопка [COMMON EDIT]

Нажатие этой кнопки активизирует режим Общего Редактирования, который позволяет Вам редактировать параметры, обычно применяемые ко всем Элементам, Партиям или Зонам в режиме Редактирования Голоса, в режиме Редактирования Исполнения, в режиме Редактирования Микширования Песни, в режиме Редактирования Микширования Паттерна и в режиме Редактирования Микширования Голоса.

Ⓜ Кнопка [PROGRAM]

Когда эта кнопка включена, использование кнопок Bank/Group/Number выбирает Голос, Исполнение, Песню, Паттерн и Мастер в соответствующем режиме.

Ⓜ Кнопка [CATEGORY SEARCH] (стр. 24)

Когда эта кнопка включена в режиме Игры Голоса Микширования Песни/Микширования Паттерна, кнопки Банка (Bank) могут использоваться для выбора основной категории, а кнопки Групп (Group) [A] – [E] могут использоваться для выбора субкатегории Голоса. Когда эта кнопка включена в режиме Исполнения, кнопки Банка могут использоваться, чтобы выбрать категорию Исполнения, а кнопки групп [A] – [E] могут использоваться, чтобы выбрать субкатегорию Исполнения.

Ⓜ Кнопка [PERFORMANCE CONTROL] (стр. 135)

Эта кнопка доступна только в Режиме Исполнения. Когда эта кнопка включена, следующие функции назначены на числовые кнопки [1] – [16].

Числовые кнопки	Функция
[1] – [4]	Выбор Партий 1 – 4.
[5] – [8]	Вкл./Выкл. Переключения Арпеджио для Партий
[9] – [12]	Установка отключения звука для Партий 1 – 4.
[13] – [16]	Установка Удержания Арпеджио для Партий 1 – 4.

Ⓜ Кнопка [TRACK] (стр. 34)

Включение этой кнопки в режиме Песни/Паттерна активизирует кнопки [1] – [16] для выбора соответствующих треков Песни/Паттерна. Когда эта кнопка включена

в режиме Паттерна, кнопки групп [A] – [H] могут использоваться, чтобы выбрать желаемый Раздел A – H, а нижние Банка могут использоваться, чтобы выбрать желаемый Раздел I – P.

Вкл./выкл. этой кнопки по-разному влияет на числовые кнопки [1] – [16], в зависимости от выбранного режима.

Ⓜ Кнопка [MUTE] (стр. 33 и 179)

Включение этой кнопки в режиме Редактирования Стандартного Голоса и в режиме Редактирования Микширования Голоса активизирует числовые кнопки [1] – [8] для того, чтобы отключить звук Элементов Голоса (1 – 8). Включение этой кнопки в других режимах активизирует числовые кнопки [1] – [16] отключить звук Партии Исполнения (1 – 4), Треки/Партии Песни (1 – 16) и Треки/Партии Паттерна (1 – 16). См. “Числовые кнопки [1] – [16]” выше.

Ⓜ Кнопка [SOLO] (стр. 33 и 179)

Включение этой кнопки в режиме Редактирования Стандартного Голоса и в режиме Редактирования Микширования Голоса активизирует числовые кнопки [1] – [8] для выбора соло Элемента Голоса (1 – 8). Включение этой кнопки в других режимах активизирует числовые кнопки [1] – [16] для того, чтобы для выбора соло Партии Исполнения (1 – 4), Трека/Партии Песни (1 – 16), и Трека/Партии Паттерна (1 – 16). См. “Числовые кнопки [1] – [16]” выше.

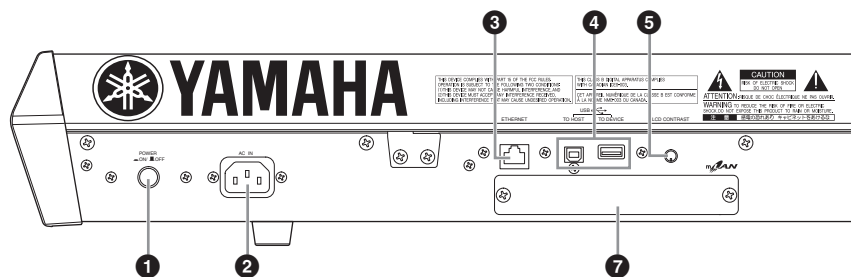
Ⓜ Логотип Studio Connections

Studio Connections - совместный проект Steinberg и Yamaha. Музыкальные системы теперь все более и более полагаются на программное обеспечение и оборудование, и появилась необходимость в более тесной интеграции между Steinberg и Yamaha. Studio Connections обеспечивает всестороннее бесшовное музыкальное производство и использование аппаратных средств и программного обеспечения более простым и намного более эффективным.

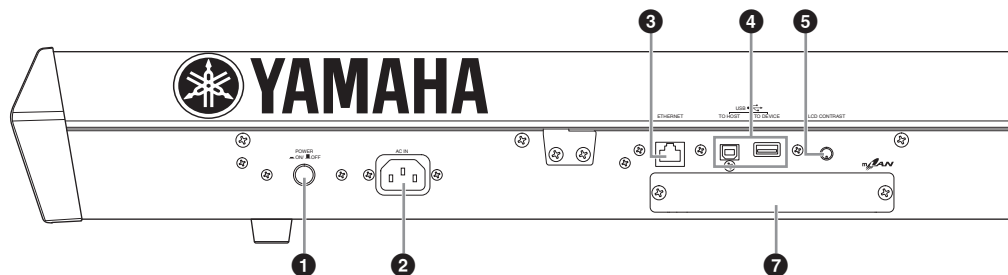


Задняя панель

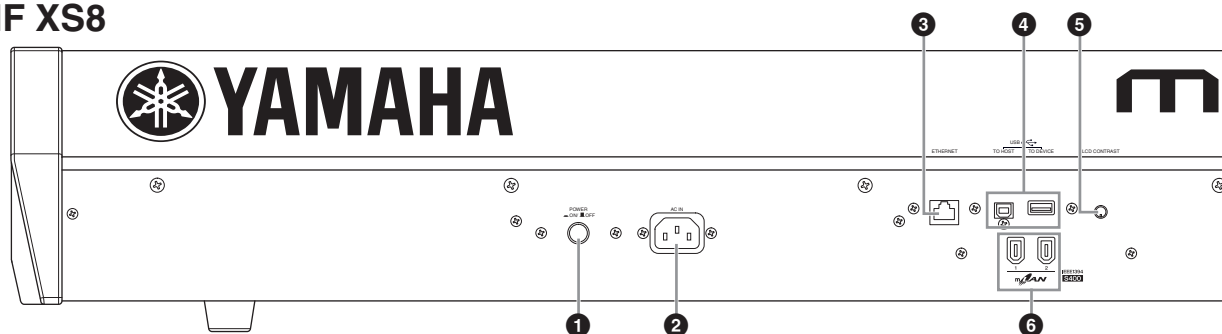
MOTIF XS6



MOTIF XS7



MOTIF XS8



❶ Выключатель POWER (стр. 19)

Включает и выключает питание инструмента

❷ AC IN (разъем для подключения шнура питания) (стр. 19)

Подключите шнур питания в этот разъем перед подключением шнура питания к сети AC. Используйте только шнур питания, поставляемый с этим инструментом. Если поставляемый шнур потерян или поврежден и должен быть заменен, свяжитесь с вашим дилером Yamaha. Использование несоответствующей замены может привести к пожару и электротравме!

❸ Разъем ETHERNET (стр. 86)

Вы можете подключить MOTIF XS с сети LAN, используя этот разъем и кабель LAN. При этом подключении MOTIF XS получает доступ компьютерам этой сети.

❹ Разъемы USB (стр. 43 и 85)

Есть два различных типа разъемов USB, и инструмент имеет оба.

Разъем TO HOST USB используется, чтобы подключить инструмент с компьютером через кабель USB, и позволяет Вам передавать MIDI данные между устройствами. В отличие от MIDI, USB может обрабатывать несколько портов с использованием одного кабеля.

USB подключение между инструментом и компьютером

может использоваться только для передачи MIDI данных. Никакие звуковые данные не могут быть переданы через USB.

Разъем USB TO DEVICE используется, чтобы подключить этот инструмент с запоминающим USB устройством (жесткий диск, дисковод компакт-дисков, флэш-диск, и т.д.) через кабель USB. Это позволяет Вам сохранять данные, созданные на этом инструменте, на внешнем запоминающем USB устройстве и загружать данные с устройства USB на инструмент. Операции Сохранения/Загрузки могут быть выполнены в режиме Файла.

ПРИМЕЧАНИЕ Более подробно о USB на стр. 43 и 85.

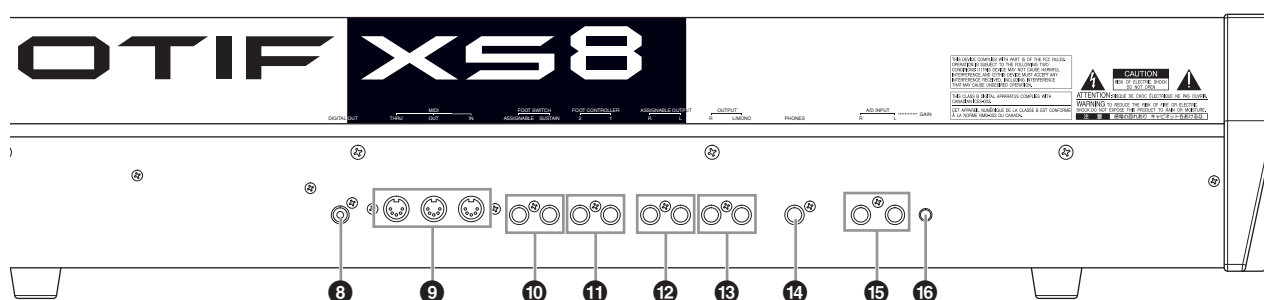
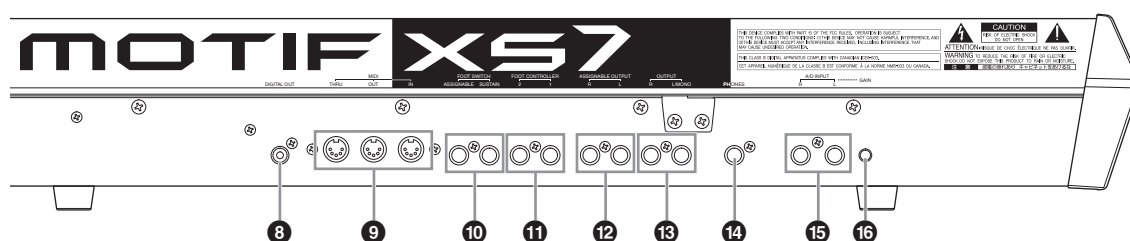
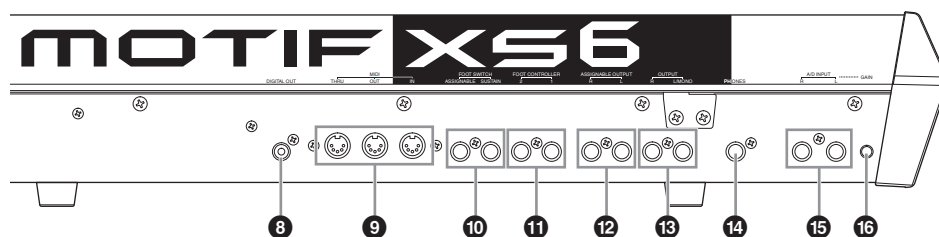
USB



USB – сокращение от Универсальной Последовательной Шины. Это последовательный интерфейс для подключения компьютера с периферийными устройствами, который намного быстрее передает данные по сравнению с обычными подключениями последовательного порта.

❺ Регулятор контрастности дисплея (стр. 20)

Используйте этот регулятор, чтобы установить оптимальную четкость изображения на дисплее.



Ⓢ Разъем mLAN (IEEE 1394) 1, 2 (только MOTIF XS8) (стр. 44)

XS MOTIF оборудован двумя разъемами mLAN, к которым подключаются кабели IEEE 1394 (6-pin). Эти разъемы дают возможность подключить MOTIF XS с IEEE 1394 совместимыми (FireWire/i.LINK) компьютерами. Если подключаемое устройство имеет 6-ти контактный разъем IEEE 1394, используйте стандартный 6x6 контактный кабель IEEE 1394. Если устройство имеет 4-х контактный разъем IEEE 1394, используйте стандартный 6x4 контактный кабель IEEE 1394.

Ⓡ Крышка бокса для платы расширения mLAN (mLAN16E2) (MOTIF XS6, MOTIF XS7) (стр. 294)

Вы можете установить отдельно приобретаемую плату mLAN16E2 на MOTIF XS6/MOTIF XS7. Устанавливая платы mLAN16E2, Вы можете модернизировать MOTIF XS6 или MOTIF XS7 для удобного и простого подключения к IEEE 1394-совместимому компьютеру.

ПРИМЕЧАНИЕ "Yamaha рекомендует, чтобы Вы использовали IEEE 1394 кабели длиной 4,5 метра или меньше.

ПРИМЕЧАНИЕ Цифровой аудио выход через разъем mLAN установлен на 24 бита/44,1кГц

mLAN

"mLAN" - цифровая сеть, спроектированная для музыкальных приложений. Она использует и расширяет стандарт IEEE 1394. При подключении MOTIF XS, оборудованного mLAN, (MOTIF XS6/7, с установленной платой mLAN 16E2, или MOTIF XS8) к компьютеру соединением "точка-точка" через кабель IEEE 1394, Вы можете одновременно передавать аудио данные всем каналам и MIDI данные всем портам компьютера и MOTIF XS. Этот вид соединения, его возможности и применения, обозначаются в данном Руководстве пользователя - "mLAN".

Подробности и последняя информация о mLAN представлены на URL: <http://www.yamahasynt.com/>
* Название "mLAN", и его эмблема (выше) - торговые марки.



③ Разъем DIGITAL OUT

Этот разъем выхода цифрового сигнала по коаксиальному кабелю (RCA). Формат цифрового сигнала - CD/DAT (формат обмена данными S/P). Это гнездо выводит цифровой сигнал 44,1кГц/24бита. При использовании этого гнезда, Вы можете сделать запись исполнения на клавиатуре или воспроизведения Песни/Паттерна этого синтезатора на внешнее устройство (например, CD-рекордер) с исключительно высококачественным звуком - благодаря прямому цифровому подключению.

⑨ Разъемы MIDI IN/OUT/THRU (стр. 83)

Разъем MIDI IN - для приема MIDI данных от другого MIDI устройства, типа внешнего секвенсора. THRU MIDI - для того, чтобы переадресовывать любые полученные MIDI данные (через MIDI IN) на подключенные устройства, что дает возможность удобно формировать цепочки дополнительных MIDI инструментов. MIDI OUT - для того, чтобы передавать различные MIDI данные с MOTIF XS на другое MIDI устройство, типа внешнего секвенсора.

⑩ Разъемы FOOT SWITCH (стр. 104, 123, 147 и 260)

Для подключения педалей FC3/FC4/FC5 к гнезду SUSTAIN и педалей FC4/FC5 к гнезду ASSIGNABLE. При подключении к разъему SUSTAIN Вы можете управлять сустейном, при подключении к разъему ASSIGNABLE Вы можете управлять одной из различных назначаемых функций.

⑪ Разъемы FOOT CONTROLLER (стр. 104 и 147)

Для подключения отдельно приобретаемых педалей (FC7 и FC9).

Каждый разъем позволяет Вам непрерывно управлять одной из назначаемых функций - громкость, тон, высота тона, или других аспектов звука.

⑫ Разъемы ASSIGNABLE OUT L и R

Выходные разъемы для аудио сигнала линейного уровня (1/4" моно штекер). Эти выходы независимы от основного выхода (в разъемах L/MONO и R ниже), и могут быть свободно назначены на любую из клавиш Голоса Ударного Инструмента или Партию. Это позволяет Вам направлять определенные Голоса или звуки для обработки внешним процессором эффектов. Партии, которые могут быть назначены на эти разъемы, следующие:

- Аудио Партия в режиме Голоса (стр. 265)
- Клавиша Голоса Ударного Инструмента, на которую назначен ударный или перкуSSIONный инструмент (стр. 130)
- Любая Партия Исполнения* (стр. 148 и 153)
- Любая Партия Песни* (стр. 234 и 235)
- Любая Партия Паттерна* (стр. 234 и 235)

* Включая входную аудио Партию

⑬ Разъемы OUTPUT L/MONO и R (стр. 19)

Выходные разъем для аудио сигнала линейного уровня. Для моно выхода, используйте только разъем L/MONO.

⑭ Разъем PHONES (наушники) (стр. 19)

Это стандартный штекерный стерео разъем для подключения стерео наушников.

⑮ Разъемы A/D INPUT (стр. 40, 147, 232 и 265)

Входные разъемы для внешнего аудио сигнала (1/4" моно штекер). Различные устройства, типа микрофона, гитары, баса, CD-плеера, синтезатора могут быть подключены к этим разъемам, и их сигнал может использоваться как Аудио Партия Голоса, Исполнения, Песни, или Паттерна. В режиме Семплирования (стр. 242) эти разъемы используются для того, чтобы фиксировать звуковые данные как семплы. Кроме того, Вы можете использовать специальную функцию Вокодера, подключая микрофон к разъему L и вводя Ваш Голос через микрофон. Используйте 1/4" моно штекеры. Для стерео сигналов (от звукового оборудования), используйте оба разъема. Для моно сигналов (от микрофона или гитары), используйте только разъем L.

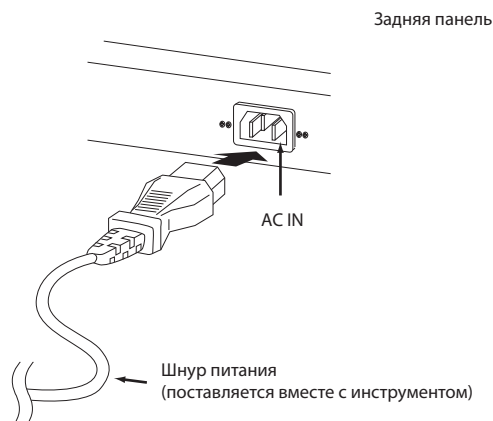
⑯ Регулятор GAIN (стр. 40)

Данный регулятор устанавливает входной уровень на аудио разъемах INPUT A/D (выше). В зависимости от подключенного устройства (микрофон, CD-плеер и т.д.), Вы можете установить оптимальный уровень.

Шаг 1:

Подготовка к работе

Подключение электропитания



- 1 Удостоверьтесь, что выключатель питания POWER на MOTIF XS установлен на OFF - выключено.
- 2 Подключите шнур питания к разъему AC IN на задней панели инструмента.
- 3 Подключите другой конец шнура к сетевой розетке.

Удостоверьтесь, что MOTIF XS отвечает требованию напряжения для региона, в котором он используется.

⚠ ВНИМАНИЕ!

Удостоверьтесь, что MOTIF XS соответствует напряжению AC, региона в котором он используется (указано на задней панели). Подключение инструмента к сети с несоответствующим напряжением может вызвать серьезное внутреннее повреждение схемы и привести к электротравме!

⚠ ВНИМАНИЕ!

Используйте только шнур питания поставляемый с инструментом. Если поставляемый шнур потерян или поврежден или должен быть заменен, свяжитесь с вашим дилером Yamaha. Использование несоответствующей замены может привести к пожару и электротравме!

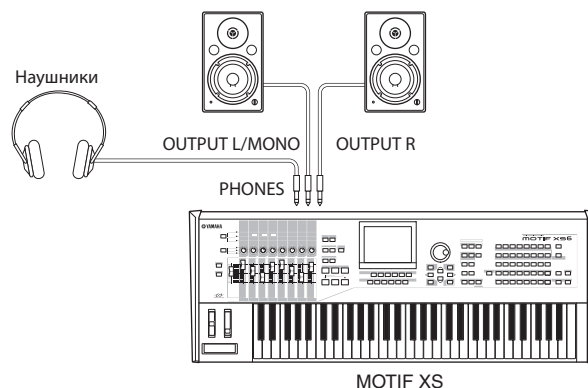
⚠ ВНИМАНИЕ!

Тип шнура питания для MOTIF XS может отличаться в зависимости от страны, в которой куплен инструмент (третий контакт обеспечивает заземление). Несоответствующее подключение проводника заземления может создать риск поражения электрическим током. Не меняйте штепсель, который предоставлен для MOTIF XS. Если штепсель не будет соответствовать сетевой розетке, вызовите компетентного электрика для установки соответствующей сетевой розетки. Не используйте переходник без контакта заземления.

Подключение динамиков или наушников

MOTIF XS не имеет собственной акустической системы и Вы должны контролировать звук инструмента, используя внешнее оборудование. Подключите наушники, активные громкоговорители или другое оборудование для воспроизведения звука.

Активный громкоговоритель (левый) Активный громкоговоритель (правый)



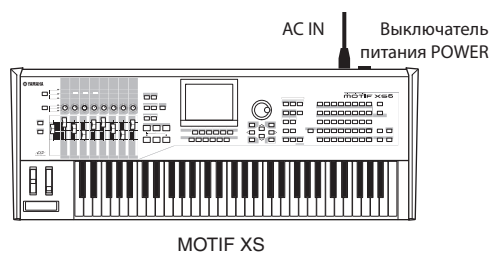
Включение питания

Перед включением питания удостоверьтесь, что громкость MOTIF XS и внешних устройств, типа активных мониторов, установлена на минимум.

Если MOTIF XS используется с активной акустической системой, включайте питание устройств в следующем порядке.

- При включении питания: первым, MOTIF XS, затем активную акустическую систему.
- При выключении питания: первой активную акустическую систему, затем MOTIF XS.

Имейте в виду, что выключатель POWER расположен справа от разъема IN AC на задней панели MOTIF XS.



⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

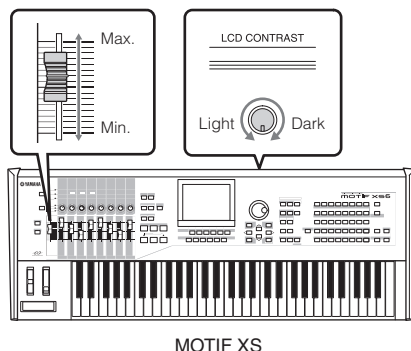
Даже когда выключатель POWER выключен, электропитание все же поступает на инструмент на минимальном уровне. Когда Вы не используете инструмент в течение долгого времени, отключайте шнур питания от сетевой розетки AC.

Регулировка звука и контрастности дисплея

Установите уровень громкости MOTIF XS и подключенной акустической системы. Также установите оптимальную для себя контрастность дисплея.

Регулируйте громкость
слайдером MASTER VOLUME.

Установите контрастность
регулятором контрастности.



MOTIF XS

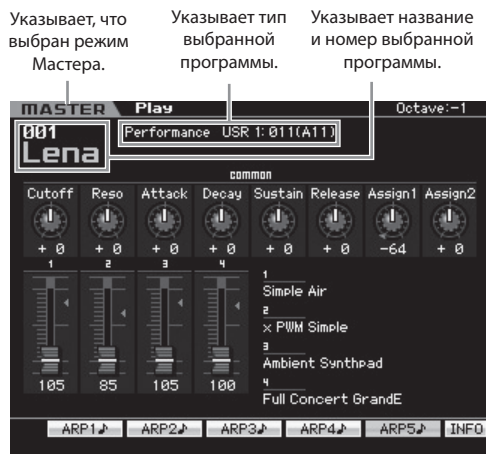
⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Не используйте долгое время наушники на большой громкости. Это может вызвать проблемы со слухом.

ПРИМЕЧАНИЕ Экран дисплея не сенсорного типа.
Не касайтесь и не нажимайте непосредственно на дисплей.

Игра звуками

Попробуйте поиграть различными звуками на клавиатуре MOTIF XS. Когда Вы включаете питание, появляется дисплей изображенный ниже.



ПРИМЕЧАНИЕ По умолчанию, выбран режим Мастера. Подробнее о режимах в разделе "Режимы".

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что примеры дисплеев, которые показаны в этом руководстве и содержание (например, названия демонстрационных Песни/Паттерна) может несколько отличаться от тех, что на Вашем инструменте.

В этом положении Вы можете играть на клавиатуре и слышать звуки выбранной программы. Наверху дисплея Игры Мастера (Master Play) (стр. 251) указаны номер Мастер-программы и состояние (Режим, Банк, номер Программы

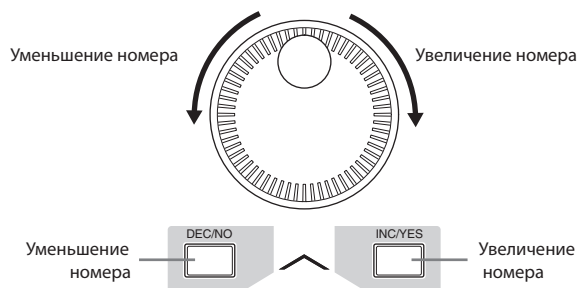
и ее название) текущей Мастер-программы. Попробуйте играть на клавиатуре.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о Банках на стр. 88 и 135.

Выбор и игра звуками

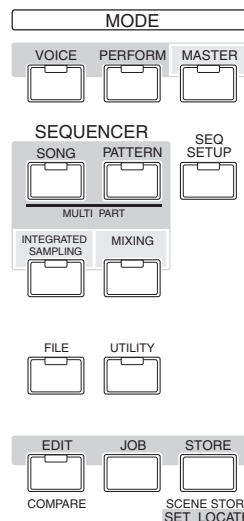
По умолчанию, режим Мастера обеспечивает в общей сложности 128 программ, каждая из которых включает режим (Голос, Исполнение, Песня и Паттерн) и его номер программы.

Пробуйте различные Мастер-программы для игры разными Голосами и Исполнениями. Вы можете изменить номер Мастер-программы кнопкой [INC/YES] или [DEC/NO], или используя колесо ввода данных.



Режимы

Чтобы сделать работу на MOTIF XS всесторонней и легко доступной насколько возможно, все функции и операции были сгруппированы в "режимы", многие из которых также имеют несколько "субрежимов." MOTIF XS обеспечивает девять основных режимов, которые разделены на несколько субрежимов. Чтобы ввести желаемый режим, нажмите соответствующую кнопку режима - Mode. Подробнее о режимах и субрежимах на стр. 54.



Прослушивание Демонстрационной Песни

Прослушайте пресетные Демонстрационные Песни версии, чтобы понять звуковые возможности инструмента для создания собственной музыки.

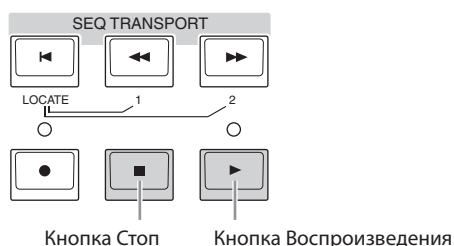
Воспроизведение Демонстрационной Песни

1 Нажмите кнопку [SONG], чтобы ввести режим Игры Песни.

Появится дисплей Обзора Трека (Track View) режима Игры Песни.

2 Нажмите кнопку SEQ TRANSPORT [▶] (воспроизведение), чтобы начать Демонстрационную Песню.

Песня, в настоящее время отображенная на дисплее, начнет звучать.



ПРИМЕЧАНИЕ Для установки громкости Демонстрационных Песен используйте слайдер MASTER VOLUME.

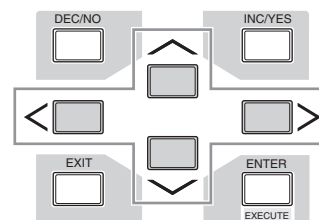
3 Нажмите кнопку SEQ TRANSPORT [■], чтобы остановить воспроизведение Демонстрационной Песни.

Выбор другой Песни

1 Удостоверьтесь, что курсор расположен на Номере Песни на дисплее Обзора Трека.

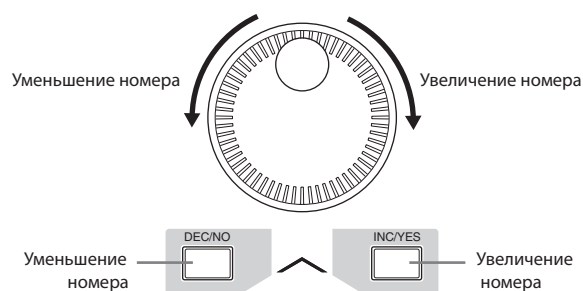
Подсвеченную рамку на дисплее называют «курсором». Вы можете перемещать курсор, вниз, вверх, вправо и влево используя кнопки курсора. Если курсор расположен на другом параметре, переместите курсор на Номер Песни.

Номер песни Название песни



ПРИМЕЧАНИЕ Помните, что примеры дисплеев, которые показаны в этом руководстве, могут несколько отличаться от дисплеев на вашем инструменте.

2 Нажимайте кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или вращайте колесо ввода данных, чтобы изменить номер Демонстрационной Песни.



ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете изменять значение различных параметров, так же как и номера Песен, используя кнопки [DEC/NO]/[INC/YES] или колесо ввода данных после перемещения курсора в нужное местоположение. Эта основная операция, используемая для всех операций выбора и регулировки на инструменте.

Загрузка Демонстрационных данных

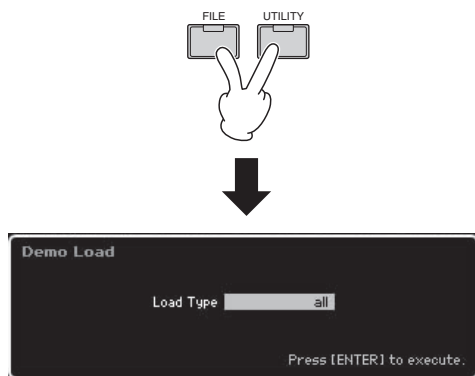
По умолчанию, несколько Демонстрационных Песен и Паттернов сохранены в памяти инструмента, начиная от Песни 01 и Паттерна 01. Однако, Вы можете удалить их, сделав запись ваших собственных данных, или загрузить различные Песни/Паттерны с внешнего запоминающего устройства USB. Чтобы восстановить оригинальные Демонстрационные данные, руководствуйтесь следующими инструкциями.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Загрузка Демонстрационных данных перезаписывает все Песни или Паттерны. Перед загрузкой Демонстрационных данных, проверьте, есть ли важные данные в Песнях или Паттернах. Если есть важные данные в Песнях или Паттернах, сохраните их на внешнем запоминающем устройстве USB или на компьютере перед загрузкой Демонстрационных данных. Для информации о том, как сохранять, см. стр. 278.

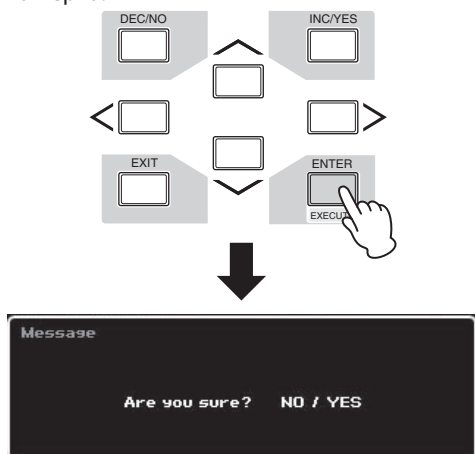
1 Одновременно нажмите кнопку [FILE] и кнопку [UTILITY].

Появится дисплей Демонстрационной Загрузки - Demo Load



2 Удостоверьтесь, что Тип Загрузки - Load Type установлен в положение "all", затем нажмите кнопку [ENTER], чтобы загрузить Демонстрационные данные.

На дисплее появится запрос на подтверждение удаления Песни/Паттерна.



ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы хотите загрузить только Демонстрационные Песни, установите Тип Загрузки на «песню» - "song". Если Вы хотите загрузить только Демонстрационные Паттерны, установите Тип Загрузки на "паттерн" - "pattern".

3 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Demo Load.

Демонстрационные данные Песни и Паттерна будут загружены в память инструмента, и появится дисплей Обзора Трека Воспроизведения Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы устанавливаете Тип Загрузки в пункте 2 - "pattern", после загрузки появится дисплей Игры Паттерна (стр. 210).

ПРИМЕЧАНИЕ Для получения дополнительной информации о дисплее Обзора Трека (Track View) Песни, см. стр. 181. Для получения дополнительной информации о дисплее Игры Паттерна, см. стр. 210.

Инициализация Пользовательской Памяти

Установки Пользовательской Памяти по умолчанию этого синтезатора могут быть восстановлены следующим образом.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Когда Вы восстанавливаете исходные установки по умолчанию, все Голоса, Исполнения, Песни, Паттерны, а также системные установки в Сервисном режиме, которые Вы создали, будут стерты. Удостоверьтесь, что Вы не перезаписываете важные данные. Сохраните все важные данные на запоминающем устройстве USB или на компьютере перед выполнением этой процедуры (стр. 278).

1 Нажмите кнопку [UTILITY], затем кнопку [JOB] для вызова дисплея Factory Set (стр. 269).

2 Нажмите кнопку [ENTER].

Дисплей отобразит запрос на подтверждение выполнения операции. Нажмите кнопку [DEC/NO] для ее отмены.

3 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции.

После того, как операция будет выполнена, появится сообщение "Completed" - "Выполнено" и появится исходный дисплей.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Сообщение "Now executing Factory Set...", появляется во время выполнения операции инициализации. Никогда не выключайте питание, когда появляется вышеупомянутое сообщение.

Выключение питания в этом состоянии приводит к потере всех пользовательских данных и зависанию системы. Это означает, что синтезатор не сможет начать работу должным образом, даже при последующем включении питания.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

При включенной функции Power On Auto Factory Set операция инициализации автоматически выполняется каждый раз, при включении питания.

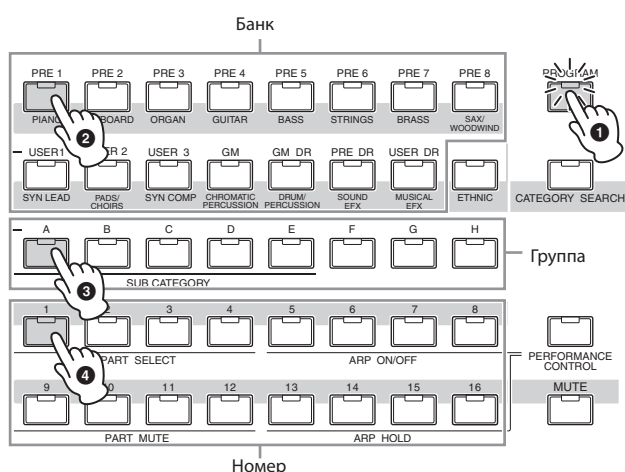
Шаг 2:

Выбор Голоса и его воспроизведение

Попробуйте воспроизвести некоторые из Голосов на клавиатуре. Нажмите кнопку [VOICE], для входа в режим Игры Голоса, и Вы получите в свое распоряжение огромную палитру всевозможных звуков.

Выбор Голоса

Для примера выберем рояль - Grand Piano.
Нажмите кнопку [PROGRAM] (1) так, чтобы ее индикатор загорелся, нажмите кнопку Bank [PRE 1] (2), чтобы выбрать Пресетный Банк 1, нажмите кнопку Группы [A] (3), а затем числовую кнопку [1] (4), чтобы выбрать Голос "PRE: 001 (A01)".



Затем, нажмите числовую кнопку [2], чтобы выбрать Голос "PRE: 002 (A02)", 2-ой Голос в пределах того же самого Банка и Группы. Выбирайте другие Голоса (003, 004, и т.д.) таким же образом, нажимая соответствующую числовую кнопку ([3], [4] и т.д.).

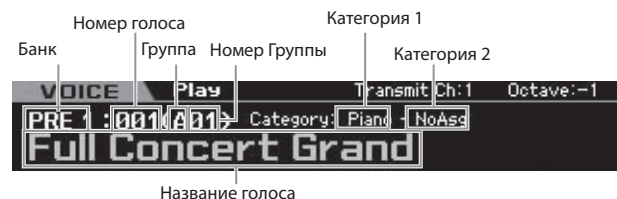
Чтобы выбрать определенный Голос из 128 Голосов, доступных в Пресетном Банке 1, сначала нажмите соответствующую кнопку Bank [A] - [H], а затем нажмите нужную кнопку [1] - [16].

Вы можете также использовать кнопку [DEC/NO], кнопку [INC/YES] и колесо ввода данных, чтобы выбрать Голос в пределах определенного Банка. Вы можете просмотреть Голоса различных Групп в пределах того же самого Банка, вращая колесо ввода данных или нажимая кнопку [DEC/NO]/[INC/YES].

Теперь, Вы можете играть Голосами, следуя вышеописанным операциям. В каждом Банке доступно 128 Голосов. Нажмите кнопки [PRE 2] - [PRE 8] и [GM], для выбора Голосов в других Банках.

Индикация режима Игры Голоса

В верхней части дисплея в режиме Игры Голоса отображается связанная с голосом информация - Банк, номер Голоса (Группа и Номер), Категория 1, Категория 2 и название Голоса. См. ниже.



Ниже приведен список Категорий и их аббревиатура на панели.

Аббревиатура	Категория
Piano	Пиано
Keys	Клавишные инструменты (Harpsichord, Clav, и т.д.)
Organ	Орган
Guitr	Гитара
Bass	Басс
Strings	Струнные инструменты
Brass	Медные инструменты
SaxWW	Саксофоны и другие деревянные духовые инструменты
SynLd	Synth Lead
Pads	Synth Pad
SyCmp	Synth Comp
CPerc	Хроматическая перкуссия (Marimba, Glockenspiel, и т.д.)
Dr/Pc	Drum/Percussion – Ударные/Перкуссия
S.EFX	Sound Effect – Звуковые Эффекты
M.EFX	Musical Effect – Музыкальные Эффекты
Ethnc	Ethnic – Этнические инструменты

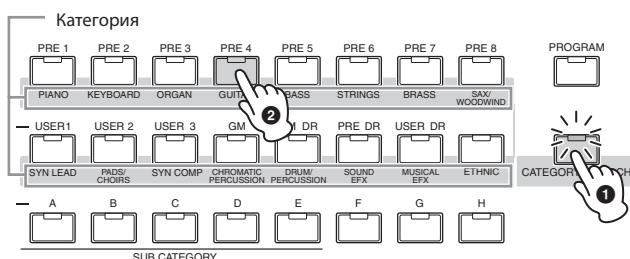
Выбор Голоса Ударного инструмента

Для примера возьмем Голос Ударного Инструмента из Пресетного Банка Ударных Инструментов. Нажмите кнопку [PROGRAM] так, чтобы ее индикатор загорелся, затем нажмите кнопку Банка [PRE DR], чтобы выбрать Пресетный Банк Ударных Инструментов, нажмите кнопку Группы [A], и наконец нажмите числовую кнопку [1], чтобы выбрать Голос "PDR: 001 (A01)". Голос Ударного Инструмента выбран. Играйте выбранным Голосом. Обратите внимание, что в Голосе Ударного Инструмента в отличие от Стандартного Голоса, которым Вы играли, следуя инструкциям на предыдущей странице, каждая клавиша клавиатуры имеет свой ударный инструмент, который на нее назначен. Это позволяет Вам легко создавать и играть ритмические паттерны, с использованием различных ударных и перкуSSIONных инструментов.

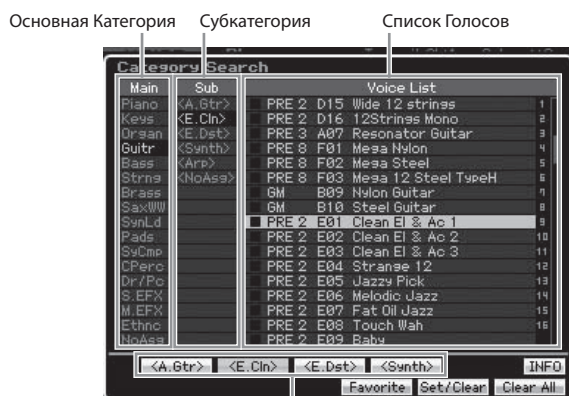
Использование функции Поиска Категории

MOTIF XS имеет такое огромное разнообразие Голосов, что выбрать необходимый может быть довольно трудно и занимает много времени. Для решения этой задачи в инструменте предусмотрена удобная функция Поиска Категории - Category Search. Она позволяет Вам легко выбирать желаемые Голоса, которые базируются на общих инструментальных категориях. Здесь, например, мы попробуем выбрать Голос Гитары.

В режиме Игры Голоса, нажмите кнопку [SEARCH CATEGORY] так, чтобы загорелся ее индикатор. На дисплее появится окно Поиска Категории, указывая, что Вы можете использовать кнопки курсора и колесо ввода данных для выбора Категории, Субкатегории и Голоса. Вы также можете использовать кнопки Банка, Группы и числовые кнопки на панели для выбора Голоса. Просмотрите названия Категорий, обозначенные ниже кнопками Банка, как показано ниже, а затем нажмите желаемую кнопку. В этом примере, нажмите кнопку [GUITAR].



Список Голосов выбранной Категории появится на дисплее. Вы можете выбрать желаемый Голос, перемещая курсор вверх или вниз.



Субкатегория

Внизу дисплея Субкатегории показаны в виде табуляции, соответствующей кнопкам [SF1] - [SF5].

Когда выбрана гитарная Категория, типы гитар - Акустическая, Электро и Электро Гитара с Дисторшном - отображаются как Субкатегории. С этого дисплея, например, Вы можете мгновенно вызвать Голос Clean Guitar, нажимая кнопку [SF2], которой соответствует "E.Cln" на дисплее. Эта функция позволяет Вам быстро и легко выбирать определенные виды Голосов, которые Вы хотите использовать.

Нажмите любую из кнопок [SEARCH CATEGORY], [EXIT] или [ENTER], чтобы возвратиться к исходному дисплею.

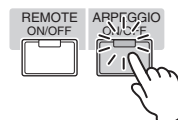
ПРИМЕЧАНИЕ На этом дисплее Вы можете регистрировать наиболее часто используемые Голоса в Общей Категории - Favorite Category. См. стр. 88

Игра Арпеджио

Эта функция позволяет Вам вызывать паттерны ритма, рифов и фраз, используя текущий Голос, просто играя ноту на клавиатуре. Так как пресетные Голоса имеют свои назначенные типы Арпеджио, все, что Вы должны сделать - это выбрать желаемый Голос и включить функцию Арпеджио.

Для некоторых Голосов, Арпеджио включается при их выборе.

Пробуйте выбирать различные Голоса и проверьте различные типы Арпеджио.



Например, выберите Голос "A01" Пресетного Банка Ударных Инструментов, включите кнопку [ON ARPEGGIO/OFF], затем удерживая нажатой любую из клавиш на клавиатуре, прослушайте ритм. Ритм остановится, когда Вы отпустите клавишу. Другие пресетные Голоса также имеют их собственные соответствующие типы Арпеджио для автоматической игры паттернов арпеджио/ритма.

До пяти типов Арпеджио могут быть назначены на кнопки [SF1] - [SF5] для каждого Голоса.

Когда выбран определенный Голос, та же самая последовательность воспроизводится независимо от нажатой ноты или нот.

При выборе определенного Голоса, могут воспроизводиться различные последовательности, в зависимости от нажатой ноты, или того как они играют. Проверьте, как воспроизводятся Арпеджио для Голосов, выбирая различные Голоса и играя ноты различными способами.

Изменение типа Арпеджио

Типы Арпеджио назначенные на кнопки [SF1] – [SF5], могут быть изменены по Вашему усмотрению.

1. В дисплее Игры Голоса нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Арпеджио.

Эти глобальные параметры применяются ко всем кнопкам [SF1] - [SF5] как групповые параметры.



Эти параметры могут быть установлены отдельно для каждой кнопки [SF1] - [SF5].

2 Нажмите одну из кнопок [SF1] – [SF5].

Нижняя половина дисплея будет изменена для нажатой кнопки. Верхняя половина дисплея общая для всех кнопок [SF1] - [SF5].

3 В нижней половине дисплея, выберите Категорию, Субкатеорию и Тип Арпеджио.

Категория определяет инструментальный тип, Субкатегория определяет тип ритма, и Тип определяет непосредственно тип Арпеджио. Нажмите любую ноту, чтобы запустить воспроизведение Арпеджио и найдите нужное Вам.

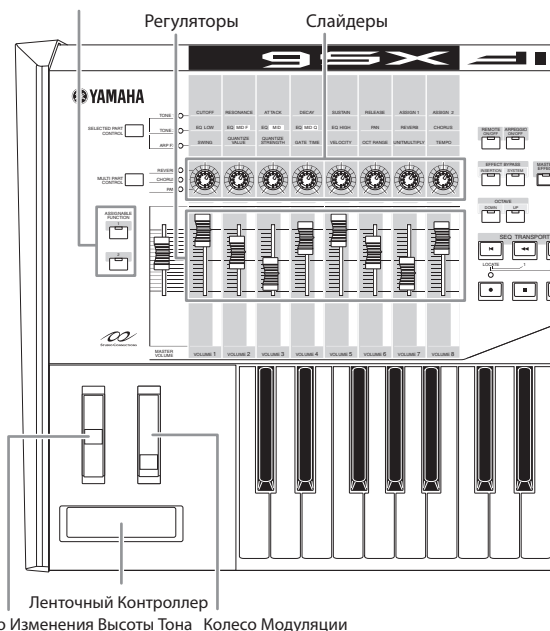
Ищите и назначайте типы Арпеджио таким же образом на другие кнопки [SF].

ПРИМЕЧАНИЕ Более подробно о Арпеджио на стр. 62

Использование Контроллеров

MOTIF XS дает Вам огромное количество управляющих опций. Кроме колес Изменения Высоты Тона и Модуляции, он также имеет специальные Регуляторы, Слайдеры, Ленточный Контроллер и кнопки Назначааемых Функций.

Кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]



Дисплей Игры Голоса указывает функции, назначенные на контроллеры. Имейте в виду, что название Голоса может включать аббревиатуру контроллера, самого подходящего для использования при игре данным Голосом. Используя контроллеры, типа Регуляторов, Слайдеров и кнопок ASSIGNABLE FUNCTION, изменяйте различные аспекты звука Голоса в реальном времени – то есть в то время, когда Вы играете.



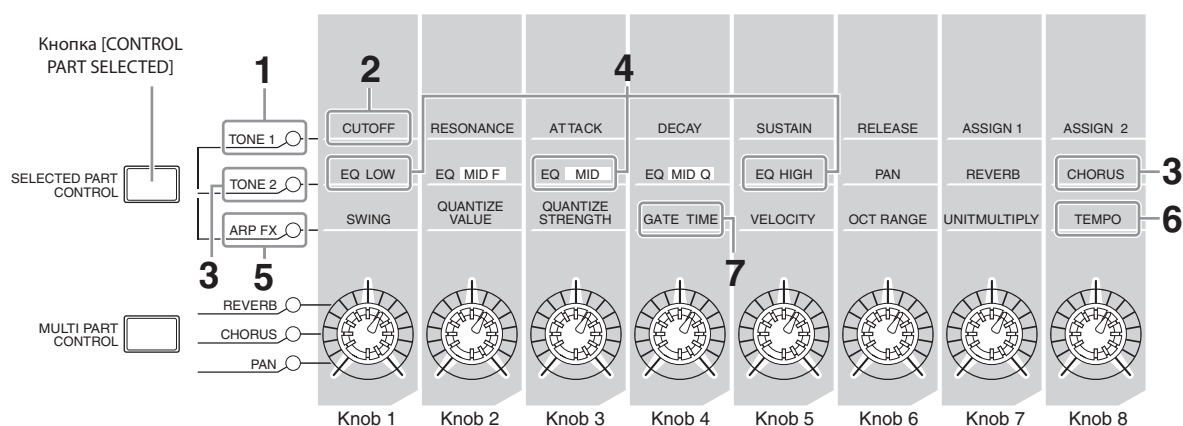
Указывает назначение контроллера

Дисплей	Функции
AS1, AS2	Указывает функции, назначенные на соответствующие Регуляторы (напечатано "ASSIGN 1" и "ASSIGN 2") с включенным индикатором TONE1.
AF1, AF2	Указывает функции, назначенные на две кнопки ASSIGNABLE FUNCTION.
MW	Указывает функции, назначенные на Колесо Модуляции.
RB	Указывает функции, назначенные на Ленточный Контроллер.

ПРИМЕЧАНИЕ Для получения дополнительной информации о контроллерах, см. стр. 67.

Использование Регуляторов

Попробуйте использовать Регуляторы левой рукой, играя на клавиатуре Голосом A01 "Full Concert Grand." правой рукой.



1 Нажмите кнопку [CONTROL PART SELECTED] несколько раз так, чтобы загорелся индикатор TONE 1.

Появится окно Управления Функцией - Control Function, когда отображен другой дисплей, кроме дисплея Игры Голоса.

Удерживайте некоторое время нажатой кнопку [CONTROL PART SELECTED], чтобы загорелся индикатор TONE1.

2 Вращайте Регулятор 1 при игре на клавиатуре.

Вращение регулятора по часовой стрелке делает звук более ярким, в то время как вращение против часовой стрелки приводит к более мягкому, заглушенному звуку. Звук меняется таким образом, потому что Регулятор 1 назначен на параметр Cutoff Frequency (отмеченный как CUTOFF в матрице, выше Регулятора 1 и рядом с TONE 1).

ПРИМЕЧАНИЕ Функции, назначенные на каждый из Регуляторов, и текущие значения отображаются на дисплее.

Функции, назначенные на Регуляторы



3 Нажмите кнопку [CONTROL PART SELECTED] несколько раз так, чтобы загорелся индикатор TONE 2, затем вращайте Регулятор.

CHORUS (как напечатано выше Регулятора) будет применен к текущему Голосу.

ПРИМЕЧАНИЕ Красная точка на Регуляторе или Слайдере - графическое обозначение текущего значения установки Регулятора или Слайдера. Движение этих контроллеров не влияет на звук до достижения этой точки. По достижении красной точки работа Регулятором и Слайдером будет влиять на звук, и красная точка исчезнет.

4 Вращайте Регуляторы 1, 3 и 5 при включенном индикаторе TONE 2.

Вы можете изменить звук, увеличивая или уменьшая частотные полосы LOW, MID и HIGH (как напечатано выше Регуляторов) EQ (эквалайзера).

5 Нажмите кнопку [CONTROL PART SELECTED] несколько раз так, чтобы загорелся индикатор ARP FX, включите [ON ARPEGGIO/OFF], затем вращайте Регуляторы левой рукой, играя ноты правой.

В этом состоянии, все Регуляторы могут использоваться, чтобы изменять звучание Арпеджио.

6 Вращайте Регулятор 8 при игре на клавиатуре, чтобы изменить темп Арпеджио.

7 Вращайте Регулятор 4, чтобы изменить время гейта нот Арпеджио, например, от стаккато до легато.

Используйте другие Регуляторы.

ПРИМЕЧАНИЕ Для получения дополнительной информации о функциях, назначенных на Регуляторы в режиме Голоса, см. стр. 90.

При использовании Регуляторов таким образом, Вы можете изменять звучание Пресетного Голоса, чтобы создать свой оригинальный Голос.

ПРИМЕЧАНИЕ Регуляторы не влияют на некоторые голоса.

Сохранение Голоса

MOTIF XS имеет три Банка для сохранения созданных Пользовательских Голосов. Сохраните Голос, нажимая кнопку [STORE]. Подробнее на стр. 97.

Настройка с другими инструментами

Когда Вы играете на MOTIF XS с другими инструментами, Вы, возможно, должны настроить общее звучание MOTIF XS в соответствии с другими инструментами в группе.

- 1 Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, нажмите кнопку [F1], затем нажмите кнопку [SF1], чтобы вызвать дисплей Игры (Play) показанный ниже.



- 2 Переместите курсор в параметр Tune, затем установите значение.

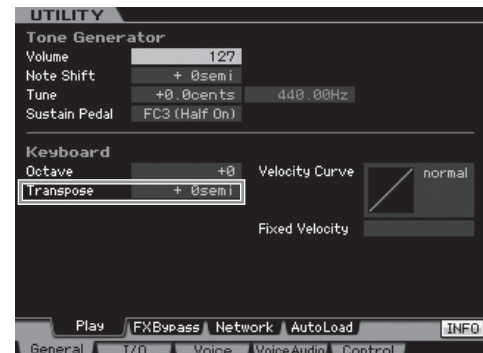
В этом примере, мы изменим значение с "440 Гц" до "442 Гц." Так как параметр Tune фактически регулируется в сотых долях (1 сотая = 1/100-ый полутона), соответствующее значение в Герцах показано справа. Так как 1 Гц примерно эквивалентен 4 сотым, установите это значение на "+8.0".

- 3 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения Сервисных установок

Транспозиция

Эта функция позволяет изменять общую высоту тона MOTIF XS вверх или вниз по полутонам. Вы можете играть те же самые ноты на клавиатуре, даже когда высота тона песни сдвинута вверх или вниз полутонами.

- 1 Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, нажмите кнопку [F1], затем нажмите кнопку [SF1], чтобы вызвать дисплей Игры (Play) показанный ниже.



- 2 Переместите курсор в параметр Transpose, затем установите значение.

Установите значение "+1" для транспонирования высоты тона вверх на полутона, или "-1" для транспонирования высоты тона вниз на полутона. Чтобы транспонировать вверх или вниз на тон, установите "+/-2"; чтобы транспонировать на октаву, установите "+/-12."

⚠ ВНИМАНИЕ!

Чтобы транспонировать октавами, используйте параметр Octave (выше Transpose).

- 3 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить установку.

ПРИМЕЧАНИЕ Удостоверьтесь, что нажали кнопку [STORE] для сохранения установок. Имейте в виду, что Сервисные (Utility) установки будут потеряны, если Вы выключаете питание, не выполняя операцию Сохранения (Store).

Шаг 3:

Выбор Исполнения и его воспроизведение

Как и режим Игры Голоса - режим Игры Исполнения, позволяет выбирать и играть инструментальными звуками этого синтезатора. Однако, в режиме Исполнения, Вы можете смешивать несколько различных Голосов вместе, разделить их на клавиатуре или установить комбинацию смешанных и разделенных Голосов. Каждое Исполнение может содержать до четырех различных Партий (Голосов).

Нажмите кнопку [PERFORM] режим Игры Исполнения.

Выбор Исполнения

Выбор Исполнения в основном такой же как и выбор Голоса. Функция Поиска Категории (Category Search) доступен также и в режиме Игры Исполнения. Отметьте, что MOTIF XS не имеет пресетных Исполнений и обеспечивает только три Пользовательских Банка. Следовательно, нажмите любую из кнопок [USR1] - [USR3], чтобы выбрать Исполнение после нажатия кнопки [PROGRAM].

Индикация режима Игры Исполнения

Дисплей Игры Исполнения указывает название Голоса каждой из четырех партий, составляющих Исполнение, в правом углу нижней части. За исключением этого, дисплей - почти тот же, как в режиме Игры Голоса.



Назначение Голосов на Партии Исполнения

По умолчанию, различные типы Исполнений обеспечены Пользовательскими Банками. Применение некоторых типов Исполнения более сложное, чем использование Стандартных Голосов. В этом разделе объясняются способы создания Исполнений для лучшего их понимания и использования. Каждое Исполнение может содержать до четырех различных Партий. Здесь показаны четыре типа назначения Голоса на четыре партии.

Структура Исполнения

Слой

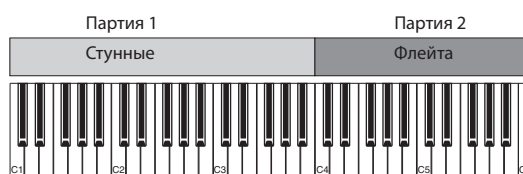
Этот метод позволяет Вам играть несколькими (двумя или более) Голосами одновременно, нажимая любые ноты. В режиме Исполнения Вы можете создать более плотный звук, комбинируя два подобных Голоса, например, два различных Голоса струнных инструментов, с разными скоростями атаки.



Структура Исполнения

Разделение нотного диапазона

Этот метод позволяет Вам играть различные Голоса левой и правой рукой. Назначая Струнные на нижний диапазон и назначая Флейту на верхний диапазон, как показано ниже, Вы можете играть аккомпанемент струнными инструментами левой рукой, а правой рукой играть мелодию Флейты.



Структура Исполнения

Разделение динам.чувствительности

Этот метод позволяет Вам вызывать различные Голоса в зависимости от силы нажатия на клавиатуру. В примере ниже, игра с небольшой силой нажатия вызывает звучание Струнных инструментов (Strings), имеющих низкую скорость атаки. Игра с средней силой нажатия вызывает Струнные, имеющих высокую скорость атаки. Игра с большой силой нажатия на клавиатуру вызывает звук Orchestra Hit.



Структура Исполнения

Использование Арпеджио

Используя этот метод, Вы можете играть все партии оркестра. Этот тип Исполнения также использует различные типы Арпеджио, назначенные на отдельные Партии, что делает звучание Исполнения, практически похожим на звучание целого оркестра. В примере ниже, паттерн ударного инструмента (Арпеджио) будет воспроизводиться, даже когда Вы отпустите ноту, Басовая линия (Арпеджио) будет воспроизведена вашей левой рукой, а Гитара (Арпеджио) или Арпеджио Фортепьяно будет воспроизводиться при игре правой рукой. Кроме того, Вы можете изменить назначение Типа Арпеджио для каждой Партии, нажимая любую из кнопок [SF1] - [SF5].



Используя или комбинируя четыре метода, описанных выше, дает Вам возможность создавать разнообразные Исполнения.

По умолчанию, много Исполнений, сохраненных в Пользовательских Банках были созданы посредством вышеприведенных методов. Играйте различные Исполнения и обратите внимание, какой метод используется для каждого.

Создание Исполнения комбинированием Голосов

После прослушивания запрограммированных Исполнений в Пользовательских Банках, попробуйте создать собственное Исполнение. В этом разделе, мы создадим Исполнение, комбинируя два Голоса.

Подготовка создания Исполнения (Инициализация Исполнения)

1 В режиме Игры Исполнения, нажмите кнопку [JOB], а затем кнопку [F1].

Появится дисплей инициализации. Удостоверьтесь, что ячейка "All Parameters" отмечена. Более подробно о функции Инициализации (Initialize) на стр. 159.

2 Нажмите кнопку [ENTER]. (На дисплее появится запрос на подтверждение).

3 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы инициализировать Исполнение.

ВНИМАНИЕ!

Имейте в виду это, когда Вы выполняете операцию Сохранения, нажимая кнопку [STORE], Исполнение в адресате будет заменено инициализированным Исполнением выше.

ПРИМЕЧАНИЕ Более подробно об операции Сохранения (Store), на стр. 142.

4 Нажмите кнопку [PERFORM].

Текущее название Исполнения изменено на "Initialized Perform" на дисплее.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вы инициализируете Исполнение, Голос в Пресетном Банке 1, номер Голоса 1 назначается на каждую из всех Партий и все Партии включены по умолчанию.

Одновременная игра несколькими Голосами вместе (Наслоение)

Попробуйте скомбинировать два Голоса, назначая какой-либо Голос на Партию 2.

1 На дисплее Игры Исполнения, нажмите кнопку [F2], чтобы вызвать дисплей Голоса.

На этом дисплее, Вы можете увидеть, какие Голоса назначены на Партии. Вы можете также увидеть, что все Партии включены после выполнения функции Инициализации выше.

2 Переместите курсор в Партию (Part) 2, затем выберите желаемый Голос, устанавливая номер Банка и Голоса.

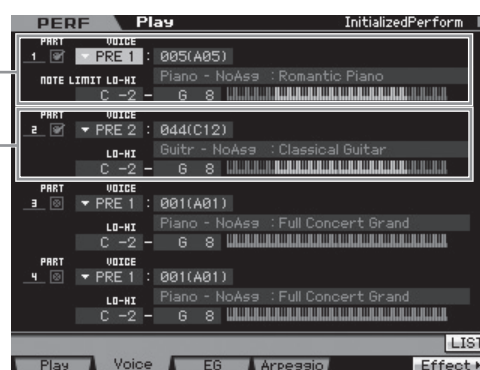
ПРИМЕЧАНИЕ На этом дисплее, Вы можете использовать функцию Поиска Категории (Category Search), чтобы выбрать Голос. Как в режиме Голоса (стр. 24), используйте кнопку [SEARCH CATEGORY]. Пожалуйста, отметьте, что названия категории, напечатанные ниже кнопок Банка соответствуют не Категории Исполнения, а Категории Голоса.

3 Переместите курсор в ячейку PART SW для Партий 3 и 4, затем удалите отметку нажатием кнопки [DEC/NO].

Когда флажок удален из ячейки, соответствующая партия выключена. Здесь, включите Партии 1 и 2.

Параметры настройки голоса для Партии 1

Параметры настройки голоса для Партии 2



4 Играйте на клавиатуре.

Партия 1 (Голос Фортепьяно) и Партия 2 (Голос, который Вы выбрали выше) будут звучать вместе.

Разделение - Split

Вы можете играть разными Голосами левой и правой рукой, назначая один Голос на Партию 1, с нотным диапазоном в нижней части клавиатуры, а другой Голос на Партию 2, с нотным диапазоном в верхней части клавиатуры.

1 Переместите курсор на NOTE LIMIT HI Партии 1.

2 Установите верхнюю ноту для Партии 1, нажимая соответствующую клавишу и удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD.

Изображение клавиатуры укажет определенный нотный диапазон в цвете.

3 Переместите курсор на NOTE LIMIT LO Партии 2.

4 Установите нижнюю ноту для Партии 2, нажимая соответствующую клавишу, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD.

Изображение клавиатуры укажет определенный нотный диапазон в цвете.

5 Играйте на клавиатуре.

Ноты, которые Вы играете левой рукой, звучат Голосом Фортепьяно (Партия 1), в то время как ноты, которые Вы играете правой рукой, звучат Голосом (Партия 2), который Вы выбрали.



Установка уровня громкости Партий и сохранение Исполнения

1 Установите громкость Партий 1 и 2, используя слайдеры управления.

2 Сохраните установки как Пользовательское Исполнение, нажимая кнопку [STORE].

Подробнее на стр. 142.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Если Вы отредактировали Исполнение, и выбрали другое Исполнение, не сохранив отредактированное, то вся редакция, которую Вы сделали, будет стерта.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Данные Пресетных Исполнений сохранены в памяти Пользовательского Банка. Сохранение данных Исполнения, которое Вы создали, стирает данные Пресетного Исполнения. Если Вы желаете восстановить данные Пресетного Исполнения, выполните операцию по восстановлению Фабричных Установок в Сервисном режиме, но ваши оригинальные данные будут стерты. Следовательно, сохраните важные данные на внешнем запоминающем устройстве USB, чтобы избежать потери важных данных.

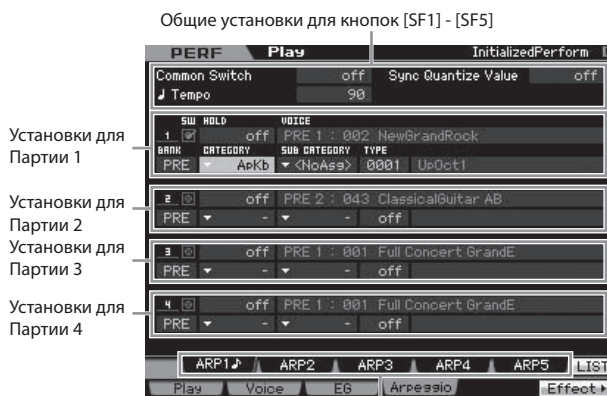
Изменение установок Арпеджио для каждой Партии

Попробуйте изменить установки Арпеджио для каждой Партии. Вы можете назначить ритмический или фоновый паттерн, который лучше соответствует стилю музыки для Исполнения.

1 На дисплее Игры Голоса (Voice Play), нажмите кнопку [F4], чтобы вызвать дисплей Арпеджио (Arpeggio).

2 Нажмите одну из кнопок [SF1] - [SF5].

Нижняя часть дисплея будет изменена в зависимости от нажатой кнопки. Верхняя часть дисплея общая для всех кнопок Субфункции.



Шаг 2

3 Выберите Категорию, Субкатегорию и Тип Арпеджио для каждой из Партий 1 - 4.

Категория определяет тип инструмента, Субкатегория определяет тип ритма, а Тип определяет непосредственно тип Арпеджио. Установите BANK в "PRE", при использовании типа Пресетного Арпеджио.

Параметр Удержания (Hold) Арпеджио



Отметьте, что параметр Удержания Арпеджио (Arpeggio Hold) полезен так же, как и выбор типа Арпеджио. Когда этот параметр включен (установлен на "on"), воспроизведение Арпеджио продолжается, даже если нота отпущена. Этот параметр должен быть включен, когда Голос Ударного Инструмента назначен на Партию, и Вы хотите, чтобы воспроизведение Арпеджио (паттерн ритма) продолжалось независимо от того, нажата нота или нет.

ПРИМЕЧАНИЕ Категории и Субкатегории могут легко быть выбраны, вызывая их соответствующие списки на дисплее. Перемещая курсор, например, в Категорию и нажимая кнопку [SF6], Вы вызовете Список Категории в местоположении курсора. Вы можете выбрать желаемый, используя колесо ввода данных и кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. После выбора, нажатие кнопки [ENTER] вызовет выбранный тип Арпеджио. Эта операция очень полезна и удобна для выбора из огромного разнообразия доступных Арпеджио.

Продолжайте назначать типы Арпеджио таким же образом на другие кнопки [SF] по желанию. После установки взаимосвязанных с Арпеджио параметров, сохраните установки во внутренней памяти как Пользовательское Исполнение. Подробнее на стр. 142.

Использование Контроллеров и Регуляторов

Как и в режиме Голоса, Вы можете использовать контроллеры и регуляторы в режиме Исполнения. Выбирайте разные Исполнения и используйте контроллеры и регуляторы.

Запись вашего Исполнения

Экспериментируя и играя Арпеджио в режиме Исполнения, Вы можете найти паттерны и фразы, которые Вам более всего нравятся, и Вы можете захотеть сохранить их для будущего вызова. Лучший и самый легкий путь сбора этих данных - сделать запись вашей игры на клавиатуре в Песню или в Паттерн.

Структура Записи Исполнения

При использовании функции Записи Исполнения, Ваше исполнение на клавиатуре для Партий 1 - 4 будет записано на треки 1 - 4 соответственно Песни/Паттерна. Операции Контроллеров/Регуляторов, воспроизведение Арпеджио, и ваша игра на клавиатуре в режиме Исполнения могут быть записаны на указанный трек как MIDI события.



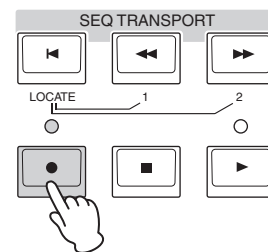
ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о структуре трека Песни/Паттерна, см. на стр. 61.

Запись Мелодии и воспроизведения Арпеджио в Песню

Когда Песня выбрана как адресат записи Исполнения, Вы можете сделать запись вашей игры на клавиатуре с Арпеджио, не беспокоясь о количестве тактов или о недостатке места для записи. Вы можете сделать запись вашей игры на клавиатуре, вызывая различные типы Арпеджио, а затем редактировать Песню по мере необходимости. Вы можете записать, как Вы импровизируете, а затем прослушать записанное и выбрать лучшие части, чтобы создать собственную Песню. Попробуйте сделать запись, следуя инструкциям ниже.

1 В режиме Игры Исполнения выберите Исполнение для записи

2 Нажмите кнопку [●] (Запись), чтобы вызвать дисплей Записи Исполнения.



3 Установите следующие параметры, как требуется на дисплее Записи Исполнения.



1 Sequencer Mode - Режим Секвенсора = "song" - "песня"
Устанавливая этот параметр на "song", Вы можете сделать запись вашей игры на клавиатуре в Песню.

2 Song number - Номер Песни

Выберите песню адресата. Выполнение записи Исполнения, посредством перезаписи удаляет все ранее записанные данные указанной Песни. Удостоверьтесь, чтобы выбранная Песня не содержит никаких данных.

3 Time Signature - Размер = "4/4"

Установите то же самое значение, что и в типе Арпеджио. Обычно это "4/4".

4 Tempo - Темп

Установите желаемый темп метронома и Арпеджио для записи.

Шаг 3: Выбор Исполнения и его воспроизведение

⑥ Key On Start Switch (Старт при нажатии клавиши) =

(on) – вкл.

При установке “on”, запись начнется сразу же, когда Вы нажмете любую клавишу на клавиатуре. Установите этот параметр на “on” когда используете Арпеджио.

ПРИМЕЧАНИЕ показывает выключенное состояние, показывает включенное состояние.

⑦ Copy Performance Parameters (Копирование параметров Исполнения) = on – вкл.

Установите отметку, когда Вы желаете скопировать установки параметров для Партий 1 - 4 из Исполнения в Парии 1 - 4 Микширования Песни.

⑧ Click (метроном) (on) – вкл.

Нажмите кнопку [F5], чтобы включить метроном, если Вы хотите его использовать.

4 Нажмите любую ноту, чтобы начать запись.

Играйте на клавиатуре в соответствии с метрономом. Вы можете изменить тип Арпеджио и установки, нажимая любую из кнопок [SF1] - [SF5] во время записи.

5 Нажмите кнопку [■] (Остановка), чтобы остановить запись и возвратиться в дисплей Игры Исполнения.

После записи, нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни, затем проиграйте записанную Песню. Если необходимо запишите исполнение на клавиатуре на другой трек в режиме Записи Песни и отредактируйте, если необходимо записанные данные в режиме Редактирования Песни или в режиме Работы с Песней.

Запись воспроизведения Арпеджио в Паттерн

Если Вы делаете запись вашей игры на клавиатуре, вместе с воспроизведением Арпеджио в режиме Исполнения в Паттерн, Вы можете быстро создать полностью готовые паттерны ритма, длиной всего несколько тактов. Эти короткие “Паттерны” данных MIDI последовательностей могут быть воспроизведены циклически, и использоваться как стандартные блоки для ваших Песен.

Руководствуйтесь следующими инструкциями, играя Арпеджио в режиме Исполнения, и сделайте запись вашей импровизации в Паттерн. Как только Вы сделаете запись трех или четырех хороших Паттернов, Вы будете иметь достаточно стандартных блоков для создания всей Песни!

1 В режиме Игры Исполнения, выберите Исполнение для записи.

Найдите Исполнение, которое запускает нужный Вам паттерн ритма или фразы через Арпеджио.

2 Нажмите кнопку [●] (Запись), чтобы вызвать дисплей Записи Исполнения.

3 Установите следующие параметры на дисплее Записи Исполнения.



① Sequencer Mode - Режим Секвенсора = “pattern” - “паттерн”

Устанавливая этот параметр на “pattern,” Вы можете делать запись Вашей игры на клавиатуре в Паттерн.

② Pattern number - Номер Паттерна

Выберите паттерн адресата. Выполнение записи Исполнения, посредством перезаписи удаляет все ранее записанные данные указанного Паттерна. Удостоверьтесь, что выбранный Паттерн не содержит никаких данных.

③ Section - Раздел

Выберите Раздел для записи A – P. Если Вы создаете несколько Разделов, Вы можете использовать их как варианты ритма в пределах одной Песни.

④ Section Length - Длина Раздела

Установите длину Раздела для записи. Установите значение 1 - 4 согласно длине текущих типов Арпеджио.

⑤ Time Signature - Размер = “4/4”

Установите то же самое значение, что и для типа Арпеджио. Обычно это “4/4”.

⑥ Tempo - Темп

Установите темп метронома и Арпеджио для записи.

⑦ Key On Start Switch - Старт при нажатии клавиши = (on) – вкл.

При установке “on”, запись начнется сразу же, когда Вы нажмете любую клавишу на клавиатуре. Установите этот параметр на “on”, когда используете Арпеджио.

⑧ Copy Performance Parameters -Копирование параметров Исполнения = on – вкл.

Установите отметку, когда Вы желаете скопировать установки параметров для Партий 1 - 4 из Исполнения в Парии 1 - 4 Микширования Паттерна.

⑨ Click метроном (on) – вкл.

Нажмите кнопку [F5], чтобы включить метроном, если Вы хотите использовать метроном.

4 Нажмите любую ноту, чтобы начать запись. Запись остановится, когда будет достигнут конец Паттерна.

Остановленная запись возвратится на дисплей Игры Исполнения. Отметьте, что циклическая запись не доступна в режиме Записи Исполнения, но доступна в режиме Записи Паттерна.

Создайте несколько Разделов в режиме Записи Исполнения, затем создайте Последовательность Паттернов (Pattern Chain), соединяя вместе Разделы для создания целой Песни. Более подробно на стр. 213.

Шаг 4: Создание Песни

Теперь, когда Вы узнали некоторые из основных характеристик MOTIF XS - выбор Голоса и Исполнения, игра с Арпеджио, и запись вашей игры и воспроизведения Арпеджио в Песни или Паттерн - Вы готовы создать вашу собственную Песню. MOTIF XS имеет встроенный многодорожечный секвенсор для записи вашего исполнения на клавиатуре в виде MIDI данных. Этой функции достаточно для того, чтобы создавать сложные мультиинструментальные аранжировки и полностью законченные Песни. Однако, MOTIF XS (с отдельно приобретаемыми установленными модулями DIMM) позволяет Вам также делать запись и редактировать аудио треки, типа партий гитары и вокала.

Терминология

Песня

Песни и Паттерны - MIDI данные, состоящие из 16 треков. Песня на этом синтезаторе - Песня на MIDI секвенсоре, и воспроизведение автоматически останавливается по окончании записанных данных.

Трек

Это местоположение памяти на секвенсоре, где сохраняется Ваше музыкальное исполнение (MIDI события). XS MOTIF имеет 16 треков, которые соответствуют 16 Партиям Микширования.

Микширование

Это программа, в которой Голоса назначены на Партии для мультитембральной игры в режимах Паттерна и Песни. Каждое Микширование может содержать до 16 партий, и отдельное Микширование может быть создано для каждой Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Для получения дополнительной информации о структуре Песни, включая Трек и Микширование, см. стр. 59.

Запись в реальном времени

При записи в реальном времени, Вы записываете то, что играете в данный момент. Это позволяет Вам фиксировать все нюансы фактического исполнения. Запись в реальном времени может производиться тремя методами: Replace - перезапись, Overdub - добавление новых данных к уже имеющимся и Punch In/Out - запись в определенном месте трека.

Воспроизведение Песни

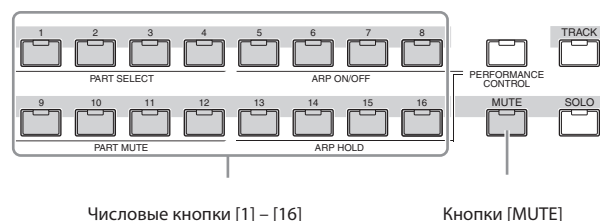
Прежде, чем Вы узнаете, как создать Песню, Вы должны знать кое-что о функциях отключения звука и соло и как использовать слайдеры во время воспроизведения Песни. Вызовите Демонстрационную Песню (стр. 21), затем попробуйте использовать следующие операции при воспроизведении Демонстрационной Песни.

Отключение Звука трека

Вы можете отключить звук определенного трека или треков Песни.

1 Нажмите кнопку [MUTE] так, чтобы загорелся ее индикатор.

Лампочки числовых кнопок будут гореть.



2 Нажмите любую из кнопок [1] - [16] так, чтобы ее индикатор погас, и звук соответствующего трека будет отключен.

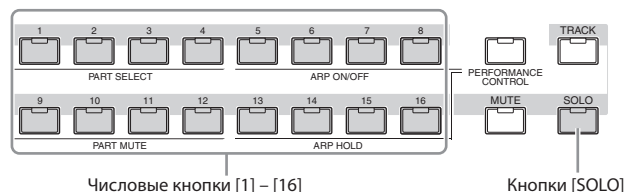
Звук нескольких треков может быть отключен одновременно..

3 Нажмите кнопку, которая выключена, так, чтобы она загорелась и соответствующий трек будет звучать.

Соло трека

Вы можете выделить для соло определенный трек Песни.

1 Нажмите кнопку [SOLO] так, чтобы загорелась ее лампочка.



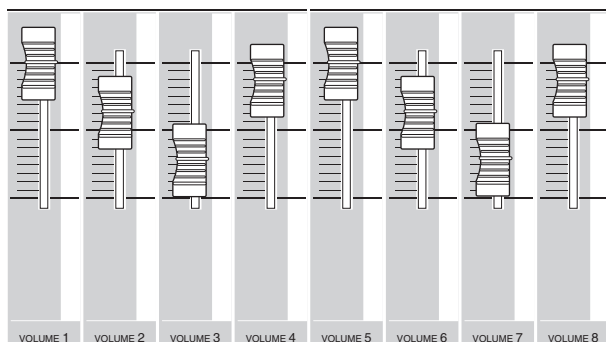
2 Нажмите любую из числовых кнопок [1]-[16], чтобы ее индикатор замигал, и соответствующий трек будет солировать.

Нажмите любую из кнопок [1] - [16] так, чтобы его лампочка мигала для соло соответствующего трека. Нажмите другую числовую кнопку, чтобы изменить солирующий трек.

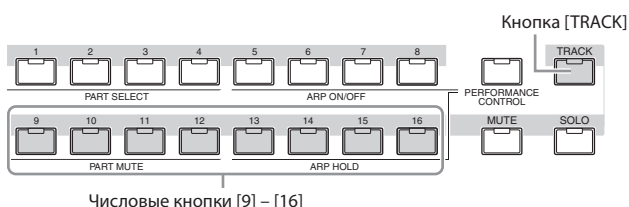
3 Нажмите кнопку [TRACK] или [MUTE] для возврата в исходное положение.

Установка громкости каждой Партии

Вы можете установить громкость для каждой из восьми Партий, используя слайдеры панели управления.



Когда выбирается один из треков 1 - 8, эти восемь слайдеров используются, чтобы регулировать громкость Партий 1 - 8. Когда выбирается один из треков 9 - 16, слайдеры используются, чтобы регулировать громкость Партий 9 - 16. Трек может быть выбран включением кнопки [TRACK] и нажатием нужной числовой кнопки.



В дополнение к слайдерам, регуляторы 1 - 8 могут использоваться, чтобы влиять на звук воспроизведения Песни в режиме реального времени. См. стр. 180.

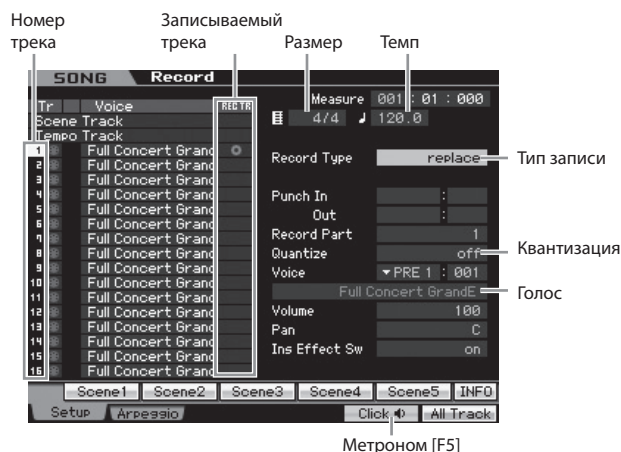
Подготовка к записи в реальном времени

Давайте сделаем запись мелодии на трек 1. Сначала, Вы должны установить MOTIF XS для записи в реальном времени.

1 Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни, затем выберите Песню, не содержащую данных.

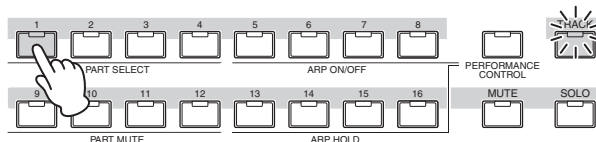
2 Нажмите кнопку [●] (запись), чтобы активизировать режим Записи Песни.

Появится дисплей подготовки к записи.



3 Установите следующие параметры на дисплее Подготовки Установки.

3-1 При включенном индикаторе [TRACK], нажмите числовую кнопку [1], чтобы установить запись в трек 1. Красный символ круга появится в столбце REC TR трека 1. Партия Записи автоматически устанавливается на 1.



3-2 Переместите курсор в параметр Time Signature (Размер), затем установите значение. Здесь это «4/4».

3-3 Переместите курсор в параметр Tempo (Темп), и установите желаемое значение. Здесь установка «144».

3-4 Переместите курсор в параметр Record Type (Тип Записи) и установите «replace». Этот метод стирает старые и записывает новые данные.

3-5 Установите параметр Quantize на «240». Эта функция позволяет Вам автоматически квантовать ноты в режиме реального времени, во время записи. Квантование выравнивает синхронизацию событий нот к ближайшей доле. Обычно устанавливается наименьшее значение ноты.

3-6 Выберите Голос для записи, определяя Банк и Номер. Значение установленное здесь применяется к Партии 1 Микширования.

3-7 Нажмите кнопку [F5], чтобы установить Метроном на [●]. Нажатие кнопки [F5] поочередно включает и выключает Метроном.

Начало Записи!

После завершения всех установок для записи, нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать запись. Нажмите кнопку [▶] (Игра) так, чтобы ее индикатор мигал и запись фактически начнется после отсчета.



Когда Вы достигнете конца вышепоказанного нотного стана, нажмите кнопку [■] (Стоп), чтобы остановить запись. Если Вы сыграли какую-либо ноту неверно, нажмите кнопку [■] (Стоп), и попробуйте сделать запись снова. После записи данной мелодии на трек 1, установите REC TR в 2 на дисплее Установки Записи, затем сделайте запись басовой линии ниже на трек 2.



Исправление неверных нот

Если Вы сыграли неверно какие-нибудь ноты во время записи и хотите их исправить, нажмите кнопку [EDIT] в режиме Игры Песни (Song Play), чтобы перейти затем в режим Редактирования Песни (Song Edit). Редактирование Песни позволяет Вам стереть и отредактировать уже записанные данные Песен или вставить новые данные в Песни. Проверьте ошибки записанных событий на дисплее Списка Событий в режиме Редактирования Песни, затем исправьте их если необходимо.

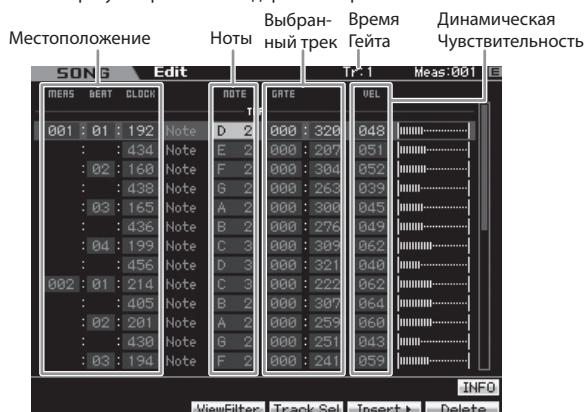
1 Выберите записанную Песню, а затем нажмите кнопку [EDIT], чтобы активизировать режим Редактирования Песни.

Появится дисплей Списка Событий.

2 Выберите трек для редактирования.

Нажмите числовую кнопку [1] или [2]. Список MIDI событий, записанных в предыдущем разделе, появится на дисплее.

ПРИМЕЧАНИЕ Различные MIDI события, также как и данные вкл/выкл ноты отображаются на дисплее, если Вы управляете контроллерами, типа колеса Изменения Высоты Тона, регуляторами и слайдерами во время записи.

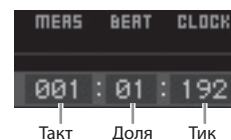


3 Используйте кнопки курсора, чтобы переместить курсор в местоположение, которое будет отредактировано.

После нахождения места, в котором записаны неправильные данные, используйте кнопки курсора вверх/вниз, чтобы переместить курсор в это местоположение, а затем используйте кнопку курсора влево/вправо, чтобы переместить курсор в тип данных, который будет корректироваться. Если Вы сделали неверную запись 2-ой ноты 3-ей доли ("F" на нотном стане), переместите курсор в MEAS (такт) = 002, BEAT = 03 и CLOCK = 240. Тогда, переместите курсор в NOTE, если Вы хотите исправить ноту и переместите курсор в GATE, если Вы хотите исправить время гейта (длину звучания ноты).

ПРИМЕЧАНИЕ Каждая клавиша имеет название ноты; например, самая крайняя нижняя клавиша на клавиатуре соответствует C1, а самая верхняя справа клавиша - C6. См. стр. 10.

ПРИМЕЧАНИЕ Местоположение Песни, в котором Вы редактируете или вводите событие, обозначено MEAS (такт), BEAT и CLOCK. Четвертная нота (одна доля в размере "4/4") состоит из 480 разделов. Длина каждой ноты (время гейта) обозначена BEAT (Доля) и Clock (тик). Например, 001:000 эквивалентно 4-ой ноте, и 000:240 эквивалентно 8-ой ноте.



4 Вращайте колесо ввода данных, чтобы отредактировать значение.

Вся строка редактируемого события будет мигать. Вы можете также установить ноту непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажимая нужную ноту.

5 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически ввести отредактированные данные (вся строка отредактированного события перестанет мигать).

Шаг 4: Создание Песни

Повторите шаги 3 и 5, чтобы исправить другие неправильные события.

6 После завершения редактирования нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться назад в режим Игры Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы желаете удалить ненужную ноту, переместите курсор в соответствующее местоположение и нажмите кнопку [F6].

ПРИМЕЧАНИЕ О Списке Событий, см. стр. 192.

Создание свинга - Эффект Игры

Эффект Игры (Play Effect) позволяет Вам изменять ритмическое построение записанного материала, например, взять кое-что из того, что было записано напрямую в долю и придать этому материалу чувство свинга (несколько сместить ритм). Давайте изменим мелодию, запись которой Вы сделали выше, и применим к ней свингование.

1 На дисплее Игры Песни, нажмите кнопку [F2], чтобы вызвать дисплей Play FX.

Значение Квантизации трека 1 Степень Свингования трека 2

Tr	Value	Str	Vel	Gate	Rate	Note	Clock	Gate	Velocity
1	off	100%	100%	100%	66%	+0	+0	100%	100%
2	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
3	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
4	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
5	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
6	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
7	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
8	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
9	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
10	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
11	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
12	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
13	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
14	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
15	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%
16	off	100%	100%	100%	100%	+0	+0	100%	100%

Scene1 Scene2 Scene3 Scene4 Scene5 INFO

TrackView Play FX Track Chain

2 Переместите курсор в Значение Квантования трека 1, затем выберите значок 8-ой ноты.

3 Переместите курсор в Степень Свингования трека 1, затем выберите "66 %"

Этот параметр определяет силу или количество применяемого свингования. Выбор «66 %» задерживает каждую долю на значение триоли.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы сделали запись басовой партии для трека 2, удостоверьтесь, установите эти же значения для данного трека.

После завершения установок, нажмите кнопку [I] (в начало), затем нажмите кнопку [P] (игра), чтобы начать воспроизведение Песни. Вы можете услышать воспроизведение со свингом.

Применение установки Игры Эффекта к фактическим MIDI данным

Установка Игры Эффекта временно изменяет данные Песни при воспроизведении, но фактически не изменяет MIDI Песню. Если Вы хотите сохранить изменения, которые производит Игра Эффекта для Песни (например, как Стандартный MIDI файл), Вы можете использовать операцию Job, чтобы зафиксировать установки Эффекта Игры Чтобы выполнять эту Работу, нажмите кнопку [JOB], кнопку [F5], тогда выберите "05: Normalize Play Effect." См. стр. 205.

Сохранение созданной Песни

После записи, сохраните созданную Песню во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE], чтобы вызвать окно Сохранения Песни (Song Store).

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ!

Когда Вы выполняете операцию Сохранения, установки в памяти адресата будут перезаписаны. Важные данные должны всегда копироваться на отдельное запоминающее устройство.

Сохранение данных Песни на запоминающее USB устройство

Сохранение различных данных Песни в той же самой памяти адресата, загружая Демонстрационные данные, и выполняя операцию инициализации, перезаписывает и стирает ранее сохраненные данные Песни. Убедитесь, что сохранили важные данные на отдельном запоминающем USB устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE на задней панели в режиме Файла. См. стр. 278. Когда Вы хотите загрузить Песню в программное обеспечение DAW на вашем компьютере, сохраните Песню на отдельном запоминающем устройстве USB как Стандартный MIDI файл. См. стр. 279.

ПРИМЕЧАНИЕ Термины "save" и "store" (сохранять) обозначают две различные операции. Операция "save" сохраняет созданные данные в виде файла на внешнем устройстве (в режиме Файла), в то время как операция "store" сохраняет данные во внутренней памяти устройства в каждом режиме.

Шаг 5: Создание Паттерна

Паттерны MOTIF XS содержат короткие, инструментальные партии, которые Вы можете повторять (цикл или луп), объединять и упорядочивать в любом порядке для создания Песни. Этот раздел описывает, что Вы можете сделать в режиме Паттерна.

Структура Паттерна

MOTIF XS имеет два режима создания Песни: режим Песни и режим Паттерна.

В режиме Песни, Вы можете сделать запись Песни от начала до конца, играя на клавиатуре. В режиме Паттерна, с другой стороны, Вы можете создать аккомпанемент Песни, создавая несколько разделов, типа вступления, мелодии А, главной темы и окончания, делая запись паттерна ритма к различным Разделам, затем комбинируя их как Последовательность Паттерна.

Режим Паттерна также позволяет Вам делать запись ваших паттернов ритма или рифов к различным Разделам, комбинировать Разделы в Последовательность Паттерна, для создания всей Песни. Наряду с Арпеджио и записи Исполнения, Вы имеете широкий диапазон удобных в работе инструментальных средств, для быстрого создания профессионально звучащей Песни.

1-ый такт 120-ый такт
Вступление Мелодия А Главная тема Мелодия Б Окончание

Раздел А Раздел В Раздел С Раздел D Раздел E

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете создать Последовательность Паттерна (стр. 213), программируя порядок Разделов. Созданная Последовательность Паттерна может быть преобразована в данные Песни при использовании Редактирования Последовательности Паттерна (стр. 215).

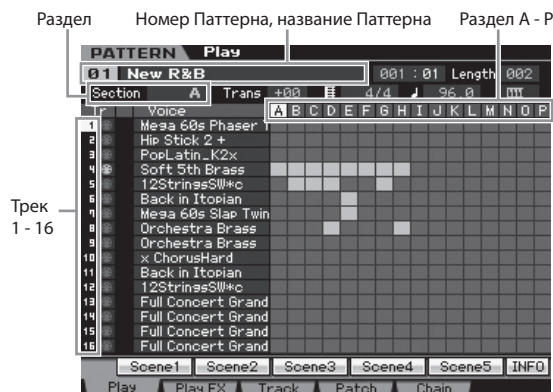
Прослушивание Демонстрационных Паттернов

Перед созданием собственного паттерна, вам полезно будет прослушать некоторые из пресетных Демонстрационных Паттернов. В них вы услышите широкий диапазон музыкальных жанров и почерпнете идеи относительно того, как создавать и использовать Паттерны в вашей собственной музыке.

1 Загрузите Демонстрационные Паттерны следуя процедуре на стр. 21.

2 Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Паттерна.

Появится дисплей Игры Паттерна.



ПРИМЕЧАНИЕ Как обозначено в дисплее Игры Паттерна, Паттерн состоит из 16 отдельных треков. Соответственно, Паттерн воспроизводится посредством различных инструментальных Голосов типа баса, гитары и клавиатуры.

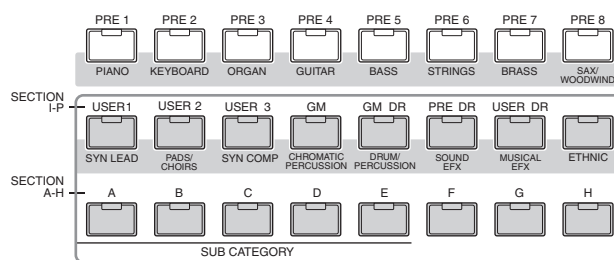
3 Выберите Паттерн, поворачивая колесо ввода данных.

4 Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать воспроизведение Паттерна.

Паттерн будет воспроизводиться постоянно, пока Вы не нажимаете кнопку [■] (Стоп).

5 Изменение Разделов от А до Р.

Нажимая кнопки [A] – [H] вы вызываете разделы А – Н, а нажимая кнопки [USER 1] – [USER DR] и [ETHNIC] вызываете Разделы I – Р.



ПРИМЕЧАНИЕ Изменяя Разделы, Вы можете создавать ритмические изменения и легко создавать аранжировки в режиме реального времени.

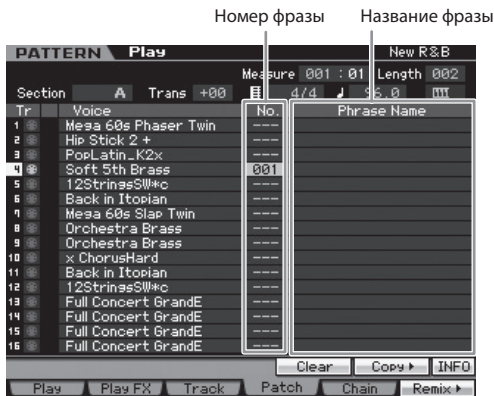
Теперь, попробуйте другие Паттерны.

Шаг 5: Создание Паттерна

Обзор дисплея с патчами Демонстрационных Паттернов

На этом дисплее, который вызывается кнопкой [F4], Вы можете увидеть, какая «Фраза» назначена на каждый трек Раздел Паттерна.

«Фраза» - короткий музыкальный/ритмичный пассаж, состоящий из одного трека для одного инструмента, типа барабана, баса и гитары. Эти MIDI данные могут использоваться как маленькие стандартные блоки для Песни, и могут быть назначены на любой трек и любой Раздел. Один Паттерн имеет память для 256 ваших собственных Пользовательских Фраз.



Как обозначено на этом дисплее, данные записываются в Фразу, и Фраза назначается на записываемый трек. Отметьте, что созданная Фраза может быть назначена на различный трек того же самого или другого Раздела.

Раздел А

Трек 1	Фраза 001
Трек 2	Фраза 002
:	:
Трек 16	Фраза 003

Раздел А

Трек 1	Фраза 002
Трек 2	Фраза 003
:	:
Трек 16	Фраза 004

Фраза 001	Данные MIDI
Фраза 002	Данные MIDI
Фраза 003	Данные MIDI
Фраза 004	Данные MIDI
:	:

Пробуйте изменять Фразу для каждого трека и назначайте каждую Фразу на свободный трек.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что Фразы имеются только для Демонстрационных Паттернов, и количество Фраз отличается в зависимости от Демонстрационного Паттерна. Когда Вы хотите использовать Фразу, назначенную на другой Паттерн, выполните функцию Копирования Фразы (Copy Phrase) используя кнопку [SF5] Copy. См. стр. 212.

Обзор дисплея Микширования Демонстрационного Паттерна

Микширование относится к установкам мультитембрального генератора тона для воспроизведения Паттерна. Микширование состоит из 16 Парти, которые соответствуют трекам, и на этом дисплее Вы можете регулировать различные связанные с микшированием параметры для каждой Партии.

На дисплее Игры Паттерна, нажмите кнопку [MIXING], чтобы вызвать дисплей Микширования для обзора установок микширования для каждой Партии: Голос, громкость, панорамирование и т.д.

Теперь, давайте установим параметры Микширования на дисплее Микширования.



1 На дисплее Игры Паттерна, нажмите кнопку [MIXING] для входа в режим Микширования.

Появится дисплей Микширования.

2 Чтобы выбрать желаемую Партию, нажмите кнопку [TRACK] (индикатор горит), затем нажмите соответствующую числовую кнопку [1] - [16].

Здесь, выберите Партию, соответствующую треку, на который назначена Фраза.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы хотите увидеть, на какой трек назначена Фраза, нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Игры Паттерна - Pattern Play.

3 Переместите курсор в Банк и Номер, затем измените Голос, определяя Банк и Номер.

Если Вы нажимаете кнопку [PROGRAM] (индикатор горит), Вы можете выбрать желаемый Голос при использовании соответствующих кнопок Банка, кнопок Групп и числовых кнопок.

4 Переместите курсор в желаемый параметр, типа панорамирования или громкости, затем вращайте колесо ввода данных для изменения значения.

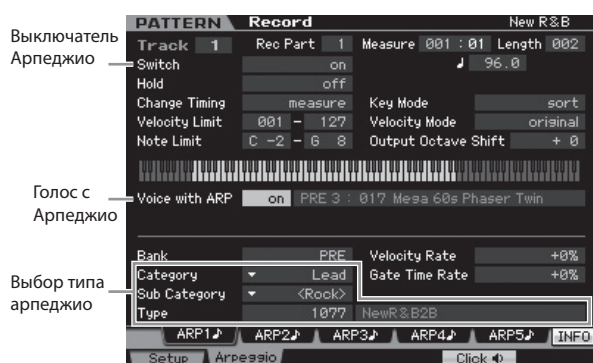
ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы хотите редактировать более детально параметры Микширования, войдите в режим Редактирования Микширования, нажимая кнопку [EDIT]. Для получения дополнительной информации о Редактировании Микширования, см. стр. 233.

Установки Микширования включаются в каждый Паттерн и могут быть сохранены как целый Паттерн. См. стр. 218.

Создание Паттерна с использованием Арпеджио

В дополнение к созданию Паттерна традиционным методом, Вы можете также использовать мощные функции воспроизведения Арпеджио MOTIF XS (описанные ниже) и даже делать запись звуковых данных с компакт-дисков. Этот раздел объясняет, как создать Паттерн при использовании Арпеджио.

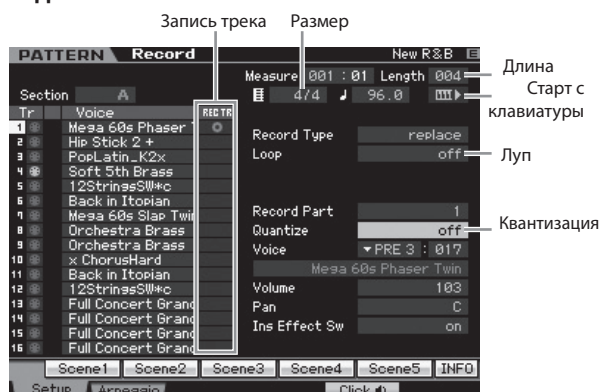
- 1 Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Игры Паттерна.
- 2 Нажмите кнопку [●] (Запись), чтобы вызвать дисплей Подготовки Записи.
- 3 Нажмите кнопку [F2], чтобы вызвать дисплей Записи Арпеджио.



- 4 Установите следующие параметры на дисплее Записи Арпеджио.

- 4-1 Установите параметр Switch на «on» - включено.
- 4-2 Установите Voice with Arpeggio (Голос с Арпеджио) (ARP) на «on» - включено. При установке «on», Голос, соответствующий выбранному типу Арпеджио автоматически вызывается каждый раз, когда изменяется тип Арпеджио.
- 4-3 Выберите тип Арпеджио, определяя Категорию, Субкатеорию и Тип.

- 5 Нажмите кнопку [F1], чтобы вызвать дисплей Подготовки Записи.



- 6 Установите следующие параметры на дисплее Подготовки Записи.

- 6-1 Чтобы выбрать нужный трек, нажмите кнопку [TRACK] (индикатор горит), затем нажмите соответствующую кнопку [1] - [16].
- 6-2 Установите размер на «4/4».
- 6-3 Установите длину Паттерна на значение, эквивалентное длине Арпеджио.
- 6-4 Установите значок Старта с клавиатуры на «on».
- 6-5 Установите параметр Loop на «off».
- 6-6 Установите параметр квантизации Quantize на «off».

- 7 После завершения установки параметров, нажмите ноту на клавиатуре, чтобы начать запись.

Запись остановится автоматически, когда будет достигнут последний такт (определенный параметром длины Length).

Создание Паттерна с аудио данными - Семплирование

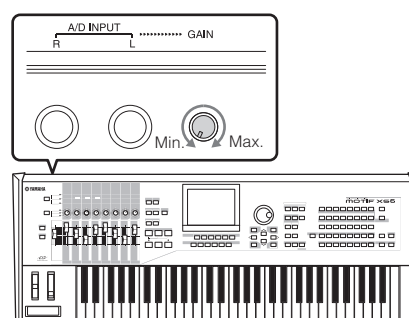
В этом разделе, Вы узнаете, как сделать запись аудио данных (например с CD) в трек паттерна, используя функцию Семплирования. После аудио записи, Вы можете ее нарезать на отдельные Семплы, которые могут быть воспроизведены в любом желаемом темпе – без искажения и изменения высоты тона. Эти инструкции предполагают, что записанные звуковые данные – один такт паттерна ударных, с размером 4/4.

Важно

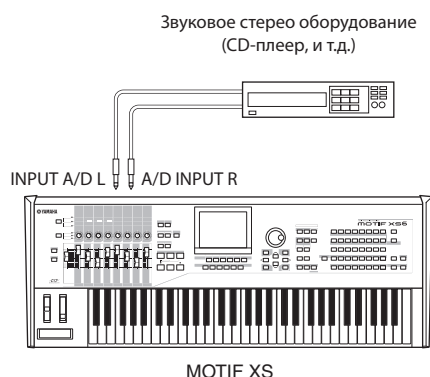
Чтобы использовать функцию Семплирования, на инструмент должны быть установлены модули DIMM. Как установить DIMM - см. стр. 295. Записанные (отредактированные) семплы сохраняются в памяти DIMM и будут потеряны при выключении питания. Подготовьте запоминающее устройство USB или компьютер, связанный с той же самой сетью, что и MOTIF XS, перед использованием функции Семплирования.

Подготовка Семплирования

- 1 Выключите питание и установите регулятор GAIN на задней панели на минимум.



2 Подключите звуковое устройство (CD-плеер и т.д.) к разъему INPUT A/D на задней панели.



3 Включите питание на MOTIF XS.

4 Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный (Utility) режим, затем нажмите кнопку [F2], чтобы вызвать I/O (входа – выхода).

5 Установите параметр Mic/Line, на "line".

Подготовка Семплирования закончена.

Семплирование

1 Нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Игры Паттерна, затем выберите Паттерн и Раздел, который будет записан.

2 Нажмите кнопку [INTEGRATED SAMPLING] для входа в режим Семплирования.

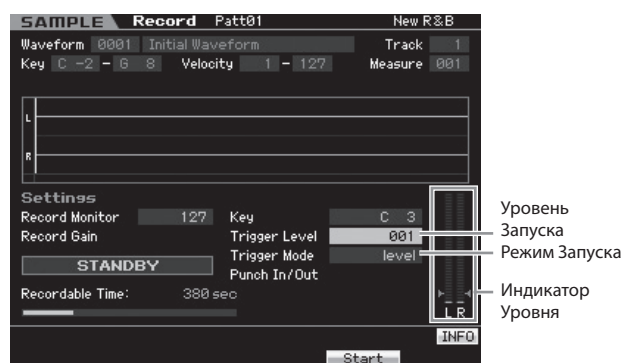
3 Нажмите кнопку [F6], чтобы вызвать дисплей Установки (Setup).

4 Установите следующие параметры на дисплее Установки.



- 1 Установите Тип Записи - Recording Type - на "slice+seq".
- 2 Установите Входной Источник - Input Source на "A/D Input".
- 3 Установите параметр Stereo/Mono на "stereo".
- 4 Установите параметр Record Next на "off".
- 5 Установите параметр Frequency на "44.1 kHz".
- 6 Выберите трек назначения.

5 Нажмите кнопку [F6] для вызова дисплея Резервирования.

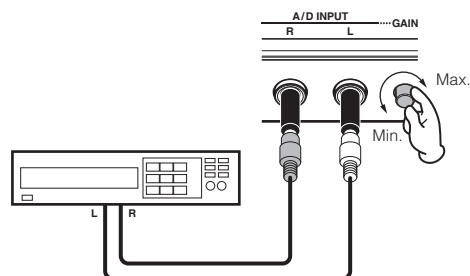


6 Установите Режим Запуска - Trigger Mode – на "level", затем установите Уровень Запуска - Trigger Level - на "1".

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Trigger Mode позволяет Вам определять, как Семплирование начинается фактически. Когда Trigger Mode установлен на "level", семплирование начинается автоматически, как только входной сигнал превышает уровень указанный параметром Trigger Level. При установке "1", семплирование начинается автоматически, как только звуковой сигнал поступает на вход от CD-плеера. Когда Trigger Mode установлен на "manual", семплирование начинается нажатием кнопки [F5] Start.

7 Начните воспроизведение на CD-плеере и установите уровень аудио входа регулятором GAIN на задней панели, чтобы получить соответствующий уровень.

Установите регулятор GAIN так, чтобы уровень был достаточно высок для чистой записи, но не столь высок, чтобы вызывать искажение.



ПРИМЕЧАНИЕ Отметьте, что входной звук может быть обрезан или искажен, если индикатор достигает максимального уровня.

8 Остановите воспроизведение на CD-плеере.

9 Нажмите кнопку [F5], чтобы вызвать индикатор WAITING (состояние Trigger Standby).

10 Начните воспроизведение на CD-плеере.

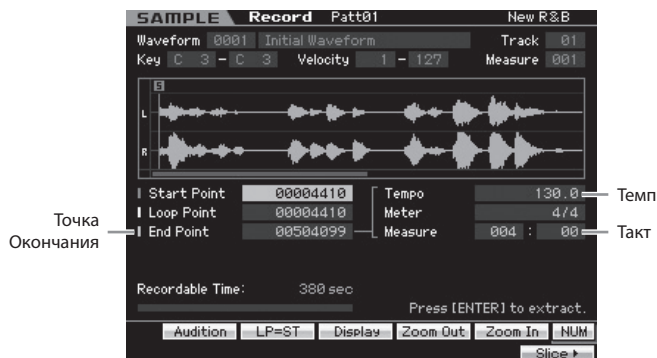
Так как параметр Trigger Level установлен на "1", семплирование начнется автоматически, как только звуковой сигнал от CD-плеера поступит на вход. В этом примере, сделайте запись одного такта паттерна ударных с CD.

11 Нажмите кнопку [F6], чтобы остановить семплирование, затем остановите CD-плеер.

Волна записанного аудио сигнала будет отображена на дисплее.

12 Нажмите кнопку [SF1], чтобы прослушать запись.**Редактирование Семплирования****Установка Точки Окончания (End Point) записанного Семпла**

Точка начала Семпла скорее всего будет в правильном месте - первая доля такта – так как Семплирование началось автоматически. Однако, точка окончания, возможно, окажется не в конце такта как необходимо, так как Семплирование было остановлено вручную. Соответственно, Вы, возможно, должны отредактировать Точку Окончания записанного семпла так, чтобы воспроизведение записанного семпла должным образом соответствовало синхронизации доли.

**1 Нажмите кнопку [SF2] несколько раз так, чтобы отобразилось LP=ST.****2 Переместите курсор в точку окончания - End Point – затем установите значение колесом ввода данных.**

Нажмите кнопку [SF1], чтобы услышать семпл. Установите точку окончания так, чтобы Семпл воспроизводился гладко и непрерывно без сбоев или проблем в синхронизации.

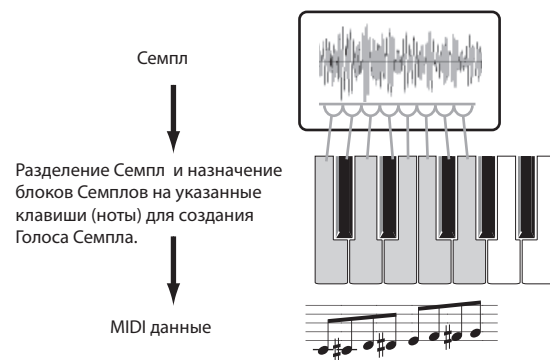
3 После установки точки окончания, нажмите кнопку [ENTER], чтобы удалить ненужные данные (находящиеся за точкой окончания).

После того, как дисплей даст запрос на подтверждение, нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию расширения - Extract.

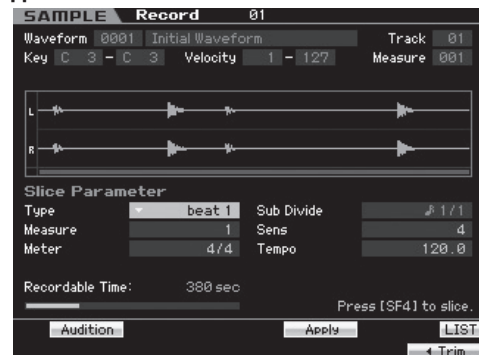
ПРИМЕЧАНИЕ Много доступных компакт-дисков семпла/лупа включают информацию касающуюся темпа, такта и длины определенных лупов. Если эта информация доступна, введите соответствующие значения в параметры выше.

Редактирование Семплирования**Slice – деление Семпла**

Далее используйте функцию Slice, чтобы совместить записанный семпл с темпом. Эта функция позволяет Вам автоматически делить записанный семпл на отдельные «блоки». Эти блоки затем назначаются на ноты и размещаются как MIDI данные. Это позволяет Вам управлять семплами как MIDI данными, и Вы легко можете изменить темп и даже сдвинуть ритм, не нарушая высоту тона и не изменяя качество звука.



ПРИМЕЧАНИЕ Перед выполнением операции Slice, Вы будете должны точно откорректировать длину семпла, устанавливая Точку Окончания.

1 Нажмите кнопку [F6], чтобы вызвать дисплей разделения семпла - Slice.**2 Установите с этого дисплея следующие параметры.**

Так как записанный семпл - паттерн ударных с одним тактом в размере 4/4, установите параметры ниже как показано.

2-1 Установите параметр Slice Type (тип разделения) на "beat1."

2-2 Установите параметр Measure (такт) на "1."

2-3 Установите параметр Sensitivity (чувствительность) на "4".

3 Нажмите кнопку [SF4], чтобы выполнить операцию Slice.

4 Нажмите клавиши, на которые назначены блоки разделенного семпла, чтобы (от C1 для MOTIF XS6, E0 для MOTIF XS7 и A-1 для MOTIF XS8), чтобы убедиться, действительно ли Семпл был разделен должным образом.

Внимательно прослушайте то, что получилось. Если Вы не удовлетворены, нажмите кнопку [SF4] Apply снова, чтобы прервать операцию Slice, и вернуть семпл к исходному состоянию, затем повторите операцию. Повторите шаги 2 - 4, используя другой тип разделения (Slice Type) и регулируя значение Чувствительности (Sensitivity), пока Вы не будете удовлетворены звуком.

5 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы зафиксировать полученный результат как данные Семпла.

6 Нажмите кнопку [PATTERN], чтобы вызвать дисплей Игры Паттерна, затем нажмите кнопку [►] (Игра), чтобы услышать разделенный Семпл.

Вы можете изменить темп разделенного паттерна ритма. Попробуйте изменить темп в режиме Игры Паттерна.



Соранение Паттерна и Сохранение Семпла

После операции Семплирования, сохраните созданный Паттерн во внутренней памяти, после чего сохраните Семпл на отдельном USB запоминающем устройстве. Для инструкций по сохранению Паттерна, см. стр. 218. Для инструкций по сохранению Семпла, см. стр. 279.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Данные семпла будут потеряны при выключении питания. Сохраните Семплы на запоминающем USB устройстве или на компьютере подключенном к той же самой сети, что и MOTIF XS, в режиме Файла после операции Семплирования.

🎵 ПРИМЕЧАНИЕ После создания нескольких Паттернов (Разделов), используйте функцию Последовательности Паттерна (стр. 213), чтобы соединить их вместе.

Подключение к компьютеру

MOTIF XS – совершенно автономный инструмент, но подключение его к компьютеру - через USB, или mLAN - обеспечивает еще большую многосторонность. Вы сможете передавать звуковые данные (только через mLAN) и данные MIDI (и через USB и через mLAN) между MOTIF XS и компьютером. В этом разделе Вы узнаете, как сделать необходимые подключения.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот раздел показывает, как подключить MOTIF XS непосредственно к компьютеру. Другие MIDI устройства могут быть подключены между MOTIF XS и компьютером. Более подробно на стр. 83. Как подключить MIDI устройство и компьютер, см. руководство пользователя конкретного MIDI устройства.

Использование разъема USB TO HOST

Здесь описано, как подключить MOTIF XS к компьютеру через USB кабель. Обратите внимание, что MIDI данные могут быть переданы через USB кабель.

ПРИМЕЧАНИЕ MOTIF XS не имеет собственной акустической системы, Вам понадобится внешняя звуковая система или стерео наушники, чтобы должным образом контролировать звучание. См. стр. 19.

1 Загрузите необходимый драйвер с нашего вебсайта:

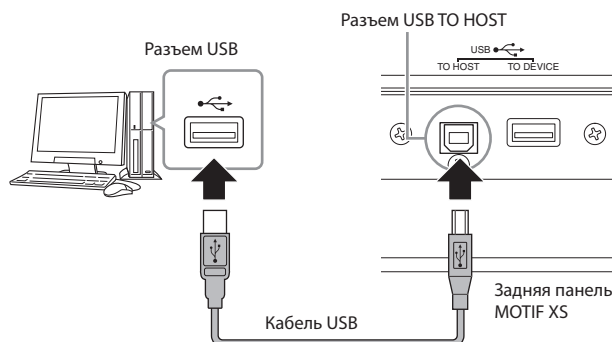
http://www.global.yamaha.com/download/usb_midi/

ПРИМЕЧАНИЕ Информация относительно OS совместимости также доступна на этом вебсайте.

ПРИМЕЧАНИЕ MIDI USB драйвер может быть обновлен без предварительного уведомления. Убедитесь, что проверили и загрузили его последнюю версию с вышеуказанного сайта.

2 Установите MIDI USB драйвер на компьютер.

Для инструкций по установке, воспользуйтесь интерактивным Руководством по Установке, включенным в загруженный пакет файлов. После соответствующей инсталляции, подключите USB кабель к разъему TO HOST USB MOTIF XS и подключите USB разъем компьютера как показано ниже.



3 Удостоверьтесь, что разъем TO HOST USB MOTIF XS задействован.

Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, затем нажмите кнопку [F5], а следом кнопку [SF2],

чтобы вызвать MIDI дисплей (стр. 267). Установите параметр MIDI In/Out на «USB».

4 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения установки.

Предосторожности при использовании разъема USB TO HOST

Подключая компьютер с разъемом TO HOST USB, во избежание потери данных, соблюдайте следующее. Если компьютер или инструмент завис, перезапустите компьютер или выключите питание инструмента.

⚠ ВНИМАНИЕ !

- Перед подключением компьютера к разъему TO HOST USB, выйдите из любого режима экономии питания компьютера.
- Перед включением питания инструмента, подключите компьютер к разъему TO HOST USB.
- Выполните следующее перед включением или выключением питания инструмента или включением, отключением кабеля USB к разъему TO HOST USB.
 - Выйдите из любых открытых программ (MOTIF XS Editor XS или какой-либо секвенсорной программы).
 - Удостоверьтесь, что данные не передаются от инструмента. (Данные передаются только при игре на клавиатуре или при воспроизведении песни).
- Когда USB устройство подключено к инструменту, Вы должны подождать в течение шести секунд или больше между этими операциями: (1), выключение инструмента и его выключение, или (2), когда поочередно подключаете или отключаете USB кабель.

MIDI каналы и MIDI порты

MIDI данные песни можно посылать независимо более, чем через шестнадцать отдельных каналов, и инструмент способен одновременно воспроизводить шестнадцать отдельных партий через эти каналы. При использовании стандартного MIDI кабеля Вы можете одновременно использовать шестнадцать каналов, в то время как подключение USB или mLAN позволяет обрабатывать гораздо больше каналов - благодаря использованию MIDI портов. Каждый MIDI порт может обработать шестнадцать каналов, и подключение USB или mLAN позволяет использовать до восьми портов, что соответствует 128 каналам (8 портов x 16 каналов) на Вашем компьютере. Подключение MOTIF XS к компьютеру с использованием USB кабеля или кабеля IEEE1394 (mLAN), распределяет MIDI порты следующим образом:

Порт 1

Блок генератора тона в MOTIF XS может распознать и использовать только этот порт. Используя MOTIF XS как генератор тона от внешнего MIDI инструмента или компьютера, Вы должны установить MIDI Порт на 1.

Порт 2

Этот порт используется, чтобы управлять программным обеспечением DAW на компьютере с MOTIF XS при использовании функции Дистанционного управления.

Порт 3

Этот порт используется как порт MIDI Thru. Данные MIDI, полученные по Порту 3 через разъемы TO HOST USB или mLAN, будут переданы на внешнее MIDI устройство через разъем MIDI OUT. Данные MIDI, полученные по Порту 3 через разъем MIDI IN, будут повторно переданы на внешнее устройство (компьютер и т.д.) через разъемы TO HOST USB или mLAN. Используя подключение USB или подключение mLAN между MOTIF XS и компьютером, удостоверьтесь в соответствии портов MIDI передачи и MIDI приема, так же как и канала MIDI передачи и MIDI приема.

Использование MIDI интерфейса

Используйте стандартные MIDI кабели для подключения MOTIF XS с компьютером, подключая терминалы MIDI OUT и MIDI IN на MOTIF XS к соответствующим терминалам на MIDI интерфейсе, типа Yamaha UX96.

Использование разъема mLAN

Этот раздел показывает Вам, как подключить MOTIF XS с компьютером через кабель IEEE 1394 (FireWire). Обратите внимание, что аудио данные так же как и MIDI данные могут быть переданы по кабелю IEEE 1394.

ПРИМЕЧАНИЕ MOTIF XS6/7 может быть подключен с mLAN совместимым устройством или компьютером, оборудованным разъемом IEEE 1394 только, если mLAN16E2 установлен на MOTIF XS6/7. Инструкции по установке mLAN16E2 на стр. 294.

ПРИМЕЧАНИЕ mLAN-оборудованный MOTIF XS может обеспечивать до 6 моно входов (3 стерео входа), 16 моно выходов (8 стерео выходов) аудио каналов и 3 входа, и 3 выхода MIDI каналов.

1 Загрузите надлежащий драйвер с нашего вебсайта:

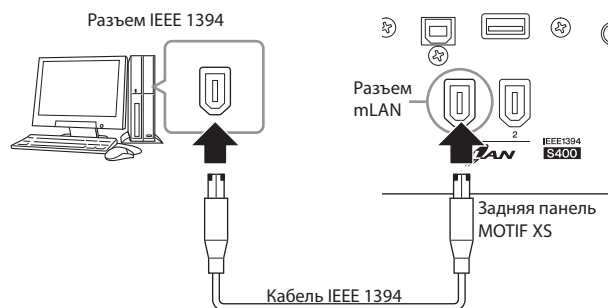
<http://www.yamahasynth.com/download/mlan16e2.html>

ПРИМЕЧАНИЕ Информация относительно OS совместимости также доступна на вышеупомянутом вебсайте.

ПРИМЕЧАНИЕ AI драйвер может быть обновлен без предварительного уведомления. Убедитесь, что проверили и загрузили его последнюю версию с вышеуказанного сайта.

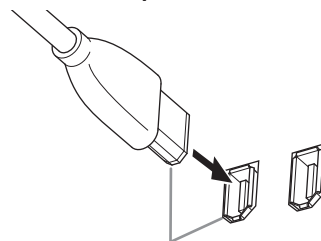
2 Установите загруженный с вебсайта драйвер на компьютер.

Для команд по установке, обратитесь к сетевому Руководству по установке, включенному в пакет загруженного файла. Подключая MOTIF XS с компьютером в процедуру инсталляции, подключите кабель IEEE 1394 с разъемом mLAN MOTIF XS и разъемом IEEE 1394 компьютера как показано ниже. В это время, питание на компьютере или MOTIF XS может быть включено.



⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ!

Убедитесь, что подключили кабельный штекер IEEE1394 (mLAN) к разъему mLAN с правильным направлением.



Штекер в разьеме с правильным направлением.

ПРИМЕЧАНИЕ Для оптимальных результатов, используйте кабель IEEE1394 короче, чем 4,5 метра.

3 Удостоверьтесь, что mLAN разъем MOTIF XS задействован для MIDI коммуникации.

Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, затем нажмите кнопку [F6], а следом кнопку [SF2], чтобы вызвать MIDI дисплей (стр. 267). Установите параметр MIDI In/Out на "mLAN".

4 Удостоверьтесь, что mLAN разъем MOTIF XS задействован для аудио связи.

При передаче аудио сигнала через разъем mLAN, установите параметр Выбор Выхода на MOTIF XS. При получении аудио сигнала через тот же разъем, установите параметр аудио вход mLAN на MOTIF XS. Подробности см. на стр.45.

5 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить эту установку.

Возможности работы соединения IEEE1394

Используйте кабель IEEE 1394 для того, чтобы подключить разъем IEEE 1394 на IEEE 1394-совместимом компьютере к mLAN разъему на mLAN-оборудованном MOTIF XS. Используйте программы mLAN Auto Connector или mLAN Graphic Patchbay на компьютере для патчирования аудио и MIDI сигналов и установки синхронизации - wordclock. Подключение MOTIF XS с компьютером через mLAN дает возможность Вам сделать следующее:

- Передавать данные нескольких аудио каналов между MOTIF XS и компьютером.
- Одновременно записывать на секвенсорную программу (а) ваше исполнение на MOTIF XS и (б) исполнение воспроизводимое с компьютерного программного обеспечения, которое использует MOTIF XS как MIDI генератор тона.
- Контролировать через MOTIF XS аудио выход из компьютера и аудио выход из MOTIF XS. Вы можете также создать mLAN систему, подключая несколько mLAN устройств, кроме компьютера. Используйте кабели IEEE 1394, чтобы подключить MOTIF XS8 или mLAN16E2-оборудованный MOTIF XS 6/7, mLAN-совместимый АУДИО/MIDI интерфейс и IEEE 1394-совместимый компьютер.

Используйте mLAN Graphic Patchbay на компьютере, для патчирования аудио и MIDI сигналов и установок синхронизации - wordclock.

Конфигурация mLAN системы с MOTIF XS дает возможность Вам сделать следующее:

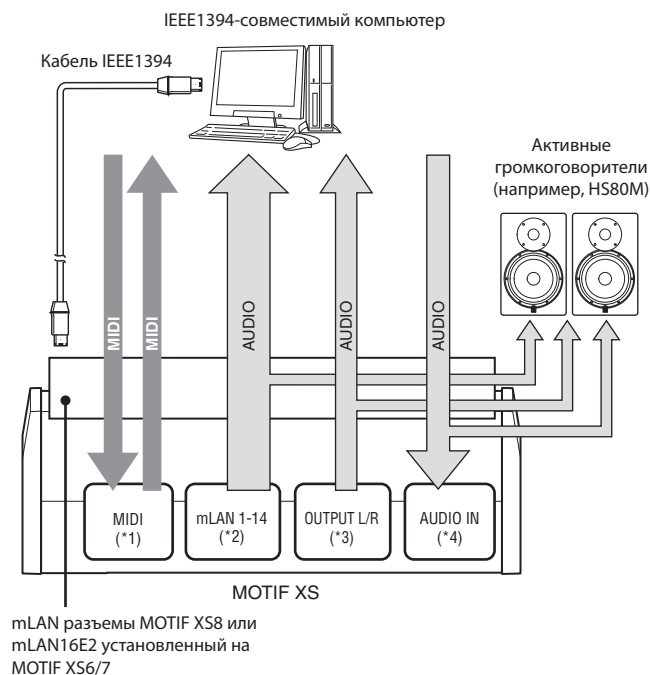
- Передавать аудио и MIDI данные между mLAN устройствами, подключая их через кабели IEEE 1394
- Устанавливать и изменять патчирование аудио и MIDI сигналов между mLAN устройствами в различных ситуациях, используя программу mLAN Graphic Patchbay, без переключения кабелей.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы выбираете Стандартный Голос в режиме Голоса на MOTIF XS, аудио сигналы подаются на выход только через OUTPUT L/R.

ПРИМЕЧАНИЕ Используйте Auto Connector или Graphic Patchbay, чтобы изменить количество аудио каналов, которые соотносятся с компьютером. Для уменьшения нагрузки на компьютер, не делайте mLAN подключения в Auto Connector или Graphic Patchbay, используя незадействованные каналы.

Сигнальный поток аудио и MIDI данных через кабель IEEE1394

На следующей иллюстрации mLAN-оборудованный MOTIF XS подключен с компьютером.



Прием/передача MIDI (*1)

Нет необходимости в установке порта на Motif XS, так как MIDI Порт автоматически устанавливается программой. Подробная информация о подходящем Вашему компьютеру порте см. стр. 43.

Передача Аудио сигнала

■ mLAN OUT 1-14 (*2)

Аудио сигналы выводятся через mLAN OUT 1-14 если параметр Выбор Выхода MOTIF XS установлен в любое из положений "m 1&2" – "m 13&14" и "m 1"-"m14" на одном из следующих дисплеев

[VOICE] (если выбран Голос Ударных) → [EDIT] – Выбор Клавиши → [F1] Oscillator (стр. 130)
 [VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output (стр. 266)
 [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (стр. 148)
 [PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Голос → [SF2] Output (стр. 153)
 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output (стр. 234)
 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → Выбор Партии → [F1] VOICE → [SF2] Output (стр. 235)

■ ВЫХОД L/R (*3)

Аудио сигнал выводится через OUTPUT L/R и каналы mLAN OUT L/R, если параметры выбор выхода установлен в "L & R"

Получение Аудио сигнала (*4)

mLAN Audio Input каналы "mLAN IN Main Out Monitor L/R" и "mLAN IN Assignable Out Monitor L/R" входа "доступны в добавление к "mLAN L/R IN." Эти каналы используются для контроля над звуком при использовании приложений DAW на компьютере. Аудио сигнал, полученный через mLAN IN Main Out Monitor L/R, будет выведен через разъемы OUTPUT L/R, в то время как сигнал, полученный через mLAN IN Assignable Out Monitor L/R, будет выведен через разъемы ASSIGNABLE OUTPUT L/R. Установки канала аудио выхода на компьютере определяет выбор используемого канала. Параметры, такие как громкость и выходной канал могут быть применены как часть mLAN аудио входа MOTIF XS. Дисплей установок этих параметров отличается в зависимости от режима:

[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → установки mLAN (стр. 266)
 [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → установки mLAN (стр. 148)
 [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F4] Audio In → [SF1] Output → установки mLAN (стр. 234)

Аудио Каналы mLAN на MOTIF XS и компьютере

При подключении MOTIF XS к компьютеру через кабель IEEE1394, установите аудио канал компьютера в соответствии со следующей таблицей.

Входной канал MOTIF XS	Выходной канал компьютера
mLAN IN Main Out Monitor L, R	1, 2
mLAN IN L, R	3, 4
mLAN IN Assignable Out Monitor L, R	5, 6
Выходной канал MOTIF XS	Входной канал компьютера
mLAN OUT L, R (L&R)*	1, 2
mLAN OUT 1 – 14 (m1 – m14)*	3 – 16

Создание Песни с использованием компьютера

Подключая MOTIF XS с вашим компьютером через USB или mLAN, Вы можете использовать DAW или секвенсорное программное обеспечение на компьютере, чтобы создавать ваши собственные песни. Этот раздел содержит краткий обзор о том, как использовать DAW или секвенсорное программное обеспечение на компьютере с MOTIF XS после подключения.

ПРИМЕЧАНИЕ Название DAW (рабочая цифровая аудио станция) относится к музыкальному программному обеспечению для записи, редактирования и микширования MIDI и аудио данных. Основные DAW приложения - Cubase, Logic, SONAR и Digital Performer. Хотя все они могут эффективно использоваться с MOTIF XS, мы рекомендуем использовать Cubase, создавая песни вместе с инструментом.

Воспроизведение песни с компьютера, с использованием MOTIF XS в качестве генератора тона

Инструкции ниже показывают, как использовать режим Песни или Паттерна MOTIF XS, чтобы применять MOTIF XS как MIDI генератор тона при воспроизведении MIDI данных DAW на секвенсоре или на компьютере.

Установка MOTIF XS

- 1 Нажмите кнопку [SONG] или [PATTERN] для входа в режим Песни или режим Паттерна.
- 2 Выберите Песню или Паттерн, который не содержит никаких данных.
- 3 Нажмите кнопку [MIXING] для входа в режим Микширования.
- 4 Установите Микширование для партий 1 - 16 как Вам необходимо.

См. страницу 229.

Установка DAW на компьютере

- 1 Установите MIDI выходной порт треков на Порт 1 USB или mLAN.

При подключении через USB установите "YAMAHA USB OUT 0-1" или "YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 1". При подключении через mLAN, установите "YAMAHA mLAN OUT 0-1" или "MOTIF XS."

- 2 Введите MIDI данные в каждый трек DAW/секвенсора на компьютере.

Установки генератора тона партии соответствующей MIDI треку устанавливаются в режиме Микширования на MOTIF XS.

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании MOTIF XS Editor, Вы можете создать свою установку Микширования MOTIF XS при помощи компьютера. Созданная установка Микширования может быть сохранена как файл для последующего вызова.

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании Studio Manager V2, Вы можете использовать MOTIF XS Editor плагин в пределах Cubase и сохранять отредактированную установку Микширования MOTIF XS как проектный файл Cubase.

Запись вашего исполнения на MOTIF XS на компьютер

Инструкции ниже показывают, как использовать MOTIF XS в качестве Мастера-клавиатуры. События нот, которые Вы играете на MOTIF XS передаются и записываются на трек DAW/секвенсорной программы на вашем компьютере, затем возвращаются назад на блок генератора тона MOTIF XS.

Установка MOTIF XS

- 1 Установите Внутреннее Управление на "off" - выключено.

Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, затем нажмите [F5], а затем кнопку [SF2], чтобы вызвать MIDI дисплей (стр. 267). Переместите курсор на Local Control (Внутреннее Управление) и установите этот параметр на "off". Когда MIDI Thru MIDI установлено на "on" в DAW/секвенсорном программном обеспечении на вашем компьютере, события нот, которые Вы играете на MOTIF XS, передаются на компьютер, а затем возвращаются назад на MOTIF XS, производя "двойной" звук, так как блок генератора тона получает MIDI данные и от клавиатуры и от компьютера. Чтобы предотвратить такую ситуацию, Вы должны отделить блок клавиатуры от блока генератора тона MOTIF XS. Для этого выключается Внутреннее Управление - Local Control (установка "off").

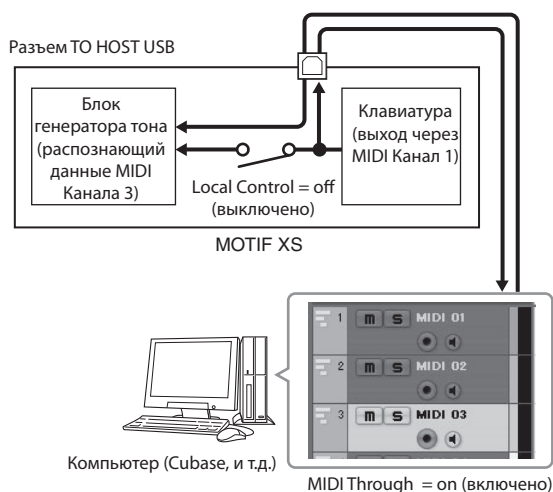
- 2 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить эту установку.

- 3 Нажмите кнопку [SONG] или [PATTERN] для входа в режим Песни или режим Паттерна, когда Вы хотите использовать MOTIF XS как мультитембральный генератор тона.

Установка DAW на компьютере

- 1 Установите MIDI Thru на DAW на "on".

При установке MIDI Thru на "on" MIDI данные, сгенерированные клавиатурой и переданные на компьютер, будут возвращены назад на MOTIF XS. Как показано в примере ниже, MIDI данные, переданные от MOTIF XS, и записанные на компьютер через MIDI канал 1 возвращаются назад с компьютера на MOTIF XS через MIDI канал 3 согласно установке записи трека. В результате генератор тона MOTIF XS будет звучать MIDI данными, сгенерированными при игре на клавиатуре как данные MIDI канала 3.



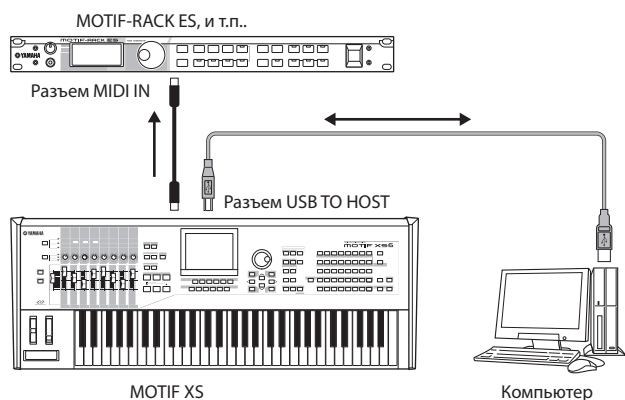
ПРИМЕЧАНИЕ К вышеприведенному объяснению можно обратиться в случае подключения MOTIF XS с компьютером через mLAN и через USB.

Использование еще одного генератора тона вместе с MOTIF XS

При использовании другого генератора тона (например, MOTIF-RACK ES) вместе с MOTIF XS, как проиллюстрировано ниже, Вы можете одновременно играть до 32 партий.

Подготовка MOTIF XS

- 1 Подключите разъем MIDI OUT к разъему MIDI IN внешнего генератора тона, например, MOTIF-RACK ES, как показано ниже.
- 2 Удостоверьтесь, что генератор тона MOTIF XS установлен в мультитембральный режим, то есть, или в режим Песни, или в режим Паттерна.



Подготовка DAW на компьютере

- 1 Установите MIDI выходной порт для треков (для воспроизведения через MOTIF XS) на Port 1 USB или mLAN

При подключении через USB установите "YAMAHA USB OUT 0-1" или "YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 1".
При подключении через mLAN, установите "YAMAHA mLAN OUT 0-1" или "MOTIF XS".

- 2 Установите MIDI выходной порт для треков (для воспроизведения через MOTIF-RACK ES) на Port 3 USB или mLAN

При подключении через USB установите "YAMAHA USB OUT 0-3" или "YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 3".

При подключении через mLAN, установите "YAMAHA mLAN OUT 0-3" или "MOTIF XS".

ПРИМЕЧАНИЕ Пожалуйста, имейте в виду, что порт MIDI Thru MOTIF XS (другими словами, порт, через который принимаемые MIDI данные передаются на другое внешнее устройство через разъем MIDI OUT) установлен на 3.

Использование MOTIF XS в качестве аудио интерфейса

При использовании разъемов INPUT A/D и mLAN, MOTIF XS может использоваться как аудио интерфейс для компьютера. Вы должны установить отдельно приобретаемый mLAN16E2, при использовании для этой цели MOTIF XS6/7.

Подготовка MOTIF XS

- 1 Установите параметры так, чтобы звуковой сигнал, поступающий через разъем A/D INPUT подавался на выход через mLAN на компьютере.

В режиме Голоса, нажмите кнопку [UTILITY], чтобы задействовать Сервисный (Utility) режим, нажмите кнопку [F4], а следом кнопку [SF1], чтобы вызвать выходной дисплей - Output (стр. 265).

На этом дисплее, переместите курсор на Output Select в A/D Input, затем выберите один из следующих параметров: "m1&2" - "m9&10", "m11&12" и "m13&14".

- 2 Установите параметры так, чтобы звуковой сигнал, поступающий с компьютера на вход MOTIF XS через mLAN, подавался на выход через разъемы OUTPUT L/R и ASSIGNABLE OUTPUT L/R

На выходном дисплее, вызванном в пункте 1, переместите курсор на Output Select в mLAN, затем выберите "L&R" или "asL&R".

ПРИМЕЧАНИЕ Данные установки применяются к выходным аудио сигналам mLAN портов 3 и 4 компьютера.

- 3 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения установок.

Подготовка DAW на компьютере

Выберите драйвер mLAN как драйвер для аудио входа и выхода.

ПРИМЕЧАНИЕ Подтверждение аудио портов намного проще, при использовании Cubase и инсталляции Extensions для Steinberg DAW.. См. подробности ниже

Интеграция между редакторами Yamaha и Cubase

Yamaha в сотрудничестве с Steinberg разработали полезную и удобную среду для того, чтобы эффективно использовать аппаратные средства Yamaha (включая MOTIF XS) вместе с программным обеспечением Steinberg. Этот раздел объясняет, как Вы можете использовать Cubase 4 и специальное совместное программное обеспечение Studio Connections Yamaha/Steinberg.

Для более подробной информации, содержащей последние обновления программного обеспечения, посетите следующий URL.

<http://www.yamahasynth.com/download/>

Что Вы можете сделать при использовании Cubase 4 вместе с MOTIF XS

ВАЖНО

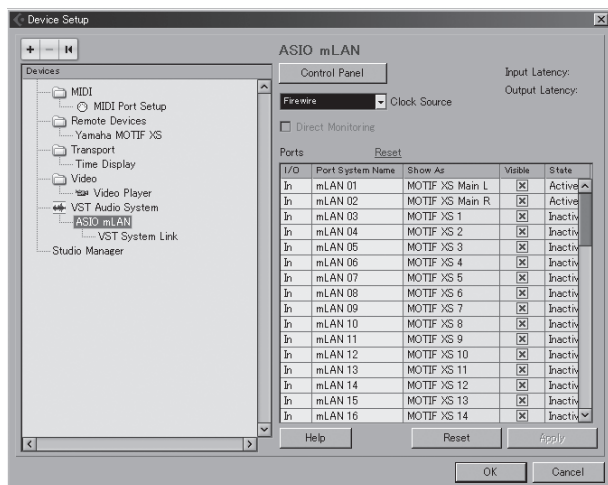
Чтобы использовать следующие функции и операции, Вы сначала должны установить программы mLAN Tools и Extension Module.

Автоматическая установка mLAN подключения

При использовании аппаратного синтезатора, типа MOTIF XS с программным обеспечением, должны быть сделаны разнообразные установки, типа аудио подключения, установка драйвера и установка порта. mLAN Connection Manager удобно и автоматически производит эти настройки, как только Вы подключаете MOTIF XS с компьютером через mLAN.

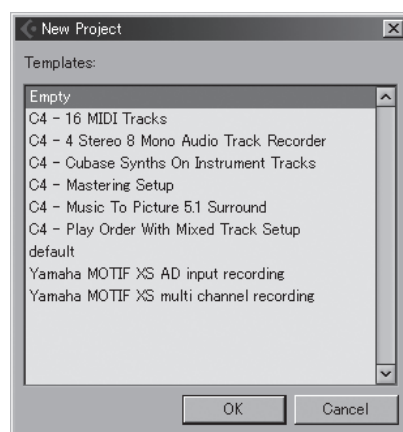
Указание Аудио/MIDI порта, включая название модели, при подключении через mLAN

Окно Device Setup в Cubase указывает Аудио Порт или MIDI Порт, включая название модели, типа "MOTIF XS Main L" и "MOTIF XS MIDI IN", что облегчает узнать или изменить текущее подключение. См. иллюстрацию ниже.



Использование Шаблона Проекта (Project Template) для многоканальной аудио записи через mLAN

Создавая новый проектный файл в пределах Cubase, Вы можете выбрать шаблон для многоканальной аудио записи с использованием MOTIF XS. Выбирая шаблон, Вы можете легко выполнить запись в Cubase, без необходимости делать усложненные или детализированные установки.



Для информации обратитесь на следующий URL.
<http://www.yamahasynth.com/>

Что такое Studio Connections?



STUDIO CONNECTIONS

Studio Connections - программно/аппаратное решение, которое позволяет Вам интегрировать MOTIF XS и MO в вашу компьютерную музыкальную систему. Если Вы используете секвенсорное программное обеспечение, которое является совместимым со Studio Connections (типа Cubase 4) и редактор

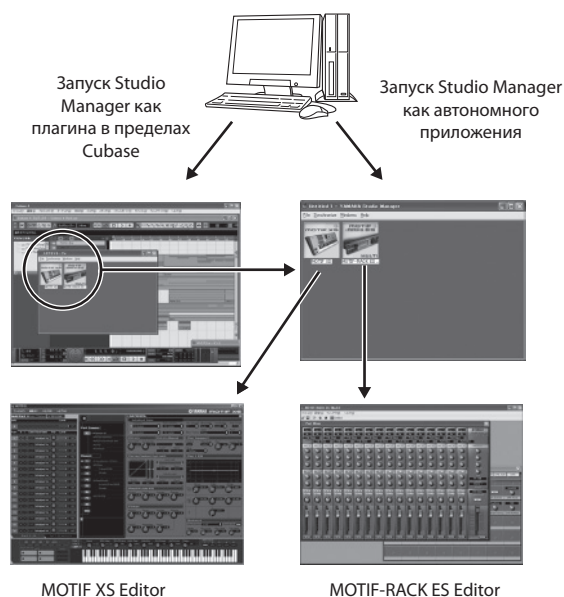
MOTIF XS Editor, Вы можете использовать MOTIF XS для программного секвенсора, так же, как если бы это был плагин программного синтезатора - без необходимости в любых сложных подключениях или процедурах установки. Кроме того, Вы можете сохранить все установки MOTIF XS вместе с файлом проекта (песней) секвенсора. Затем, при последующем открытии проекта, все Ваши установки MOTIF XS для песни выбираются сразу. Это устраняет повторную работу по обновлению всех аппаратных установок, когда Вы снова открываете файл песни.

Для подробностей о Studio Connections см. сайт: <http://www.studioconnections.org/>

Инструментальные средства, совместимые с Studio Connections

Studio Manager V2

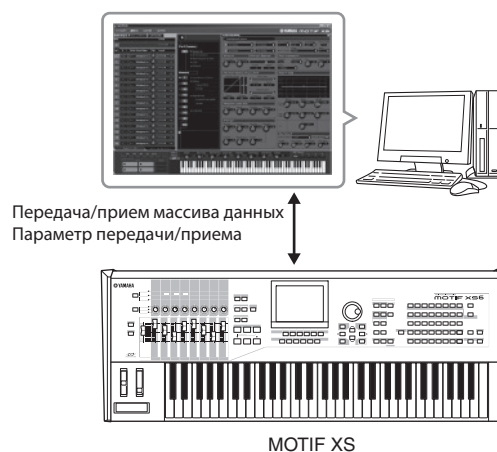
V2 Studio Manager - приложение, которое дает возможность Вам запустить несколько Редакторов для дистанционного управления аппаратными средствами Yamaha и сохранения установок. Вы можете также работать с Studio Manager как с автономной программой, или как с плагином в пределах DAW, таких как Cubase SX 3.0 или более поздними версиями. В любом случае основные функциональные возможности - те же самые.



MOTIF XS Editor

Что представляет MOTIF XS Editor?

Программа MOTIF XS Editor позволяет Вам редактировать установку Микширования и Голос Микширования в режиме Песни/Паттерна MOTIF XS с вашего компьютера. Данные, созданные на MOTIF XS Editor, передаются между компьютером и MOTIF XS через USB или mLAN в виде массива данных. Вы можете загрузить файлы, созданные на MOTIF XS Editor, в MOTIF XS в режиме Файла через LAN подключение или при использовании USB запоминающего устройства. Кроме того, данные, отредактированные на MOTIF XS, всегда синхронизируются с данными компьютера (MOTIF XS Editor) и наоборот. Это обеспечивает гладкий, бесшовный интерфейс, и делает очень простым создание и редактирование данных.



Использование MOTIF XS Editor

1. Использование в качестве автономного редактора. MOTIF Редактор XS - приложение - используемое Studio Manager V2. Для использования MOTIF XS Editor сначала запустите Studio Manager V2, а затем MOTIF XS Editor как плагин в рамках Studio Manager V2.
2. Использование с Cubase
Чтобы использовать MOTIF XS Editor с Cubase, Вы будете должны зарегистрировать Studio Manager V2 для Cubase. Установка Studio Manager V2 автоматически регистрирует ее для Cubase. После регистрации, MOTIF XS Editor запускается как Studio Manager V2.

ПРИМЕЧАНИЕ Для компьютеров Macintosh, MOTIF XS Editor XS может использоваться с Cubase 4 или поздними версиями.

Studio Manager V2 и MOTIF XS Editor может быть загружен со следующего URL:

<http://www.yamahasyth.com/download/>

Для инструкций по использованию Studio Manager V2 и MOTIF XS Editor, обратитесь к соответствующим руководствам формата PDF, которые включены с программным обеспечением.

Управление DAW на компьютере с MOTIF XS

MOTIF XS оснащен очень удобным режимом Дистанционного управления, который позволяет Вам управлять программным обеспечением DAW на вашем компьютере с панели управления MOTIF XS (когда инструмент подключен с компьютером через USB). Например, Вы можете начать/остановить воспроизведение программного обеспечения DAW на компьютере при использовании кнопок SEQ TRANSPORT и управлять позицией песни на DAW при использовании колеса ввода данных, кнопок [INC/YES] и [DEC/NO] вместо того, чтобы использовать мышь или клавиатуру компьютера.

Приложениями DAW - Cubase, Logic, SONAR и Digital Performer, можно управлять с помощью режима Дистанционного Управления (Remote Control) MOTIF XS.

Функция Дистанционного Управления

Дистанционное управление позволяет Вам управлять следующими операциями.

- Вы можете использовать слайдеры, регуляторы и кнопки MOTIF XS, чтобы управлять треками секвенсора и каналами микшера DAW на компьютере.



- Вы можете просматривать значения параметра на дисплее MOTIF XS так же, как и на компьютерном дисплее, так как значения управляемых параметров возвращаются назад на MOTIF XS с компьютера.



Программное обеспечение, которым можно управлять MOTIF XS

Windows
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Sonar 5 Version 5.2

Macintosh
Cubase 4, Cubase Studio 4, Cubase AI 4
Logic Pro 7 Version 7.2.1
Digital Performer 5.1

Установка для Дистанционного управления

Настройки на MOTIF XS

- 1 Подключите MOTIF XS с компьютером через USB или mLAN (стр. 43 и 44).
- 2 Нажмите кнопку [UTILITY], чтобы ввести Сервисный режим, затем нажмите кнопку [F6] и [SF1], чтобы вызвать дисплей Установки Дистанционного Управления (Remote Setting) (стр. 267).
- 3 Установите тип DAW.
- 4 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить эту установку.
- 5 Запустите программное обеспечение DAW на подключенном к MOTIF XS компьютере.

Настройки DAW компьютера

Этот раздел объясняет, как сделать установки после запуска каждого приложения.

ПРИМЕЧАНИЕ Если кабель, соединяющий MOTIF XS с компьютером, отсоединен, или MOTIF XS был случайно выключен, DAW не распознает MOTIF XS даже при соединении кабеля или его включении. В этом случае выйдите из программы DAW и перезапустите ее, удостоверившись в правильном подключении и установке MOTIF XS.

Cubase

- 1 В меню [Devices] выберите [Device Setup], для вызова окна «Device Setup».
- 2 Нажмите кнопку [+] и добавьте «Mackie Control» или «Yamaha MOTIF XS».
- 3 Выберите добавочное устройство «Mackie Control» или «Yamaha MOTIF XS».
- 4 Установите MIDI Input Port на «Yamaha MOTIF XS6 (7, 8) - 2», «YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 2», «mLAN MIDI IN (2)» или «MOTIF XS Remote», затем установите MIDI Output Port на «Yamaha MOTIF XS6 (7, 8) - 2», «YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 2», «mLAN MIDI IN (2)» или «MOTIF XS Remote».

ПРИМЕЧАНИЕ Функции кнопок на Mackie Control назначены на кнопки MOTIF XS, за исключением UserA и UserB (FootSw), которые не поддерживаются MOTIF XS.

ПРИМЕЧАНИЕ Подключая MOTIF XS с компьютером через IEEE1394, запуск Cubase (с установленным Модулем Расширения (Extension Module)) выполняет вышеупомянутые установки автоматически. Модуль Расширения может быть загружен со следующего URL: <http://www.yamahasyth.com/download/>

* Mackie Control – торговая марка Mackie Design, Inc.

SONAR

- 1 В меню [Options] выберите [MIDI Devices] для вызова окна «MIDI Devices».
- 2 Добавьте «YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 2» или «mLAN MIDI IN (2)» для Input Device (входное устройство), затем добавьте «YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 2» или «mLAN MIDI IN (2)» для Output Device (выходное устройство).
- 3 В меню [Options] выберите [Control Surfaces] для вызова окна Control Surface.
- 4 Нажмите кнопку [+], выберите «Mackie Control», а затем установите Input Port (Входной Порт) в «YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 2» или «mLAN MIDI IN (2)» и установите Output Port (Выходной Порт) на «YAMAHA MOTIF XS6 (7, 8) Port 2» или «mLAN MIDI IN (2)».

Digital Performer

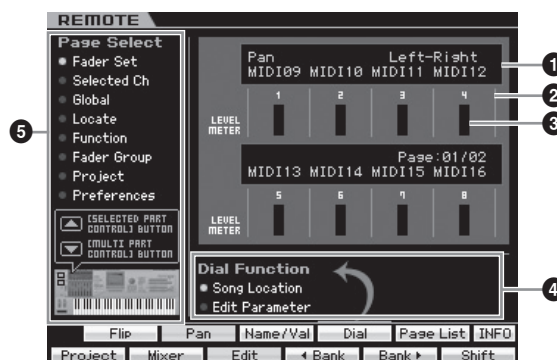
- 1 В установке Audio/MIDI компьютера Macintosh, подключите Port 2 интерфейса к Port 2 генератора тона. При наличии только одного Порта для генератора тона, добавьте новый Порт, затем подключите его к интерфейсу.
- 2 В меню [Setup] выберите [Control Surfaces] для вызова окна Control Surface.
- 3 Нажмите кнопку [+].
- 4 Выберите «Mackie Control» в разделе Driver.
- 5 В поле для установки «Unit» и «MIDI», выберите «Mackie Control» в разделе «Unit» и выберите «MOTIF XS New Port 2» в разделе «MIDI».

Logic

- 1 Установите программное обеспечение для управления «Logic» в Сервисном режиме, затем нажмите кнопку [REMOTE ON/OFF] так, чтобы ее индикатор загорелся для ввода режима Дистанционного управления.
- 2 Запустите Logic на компьютере. Logic автоматически распознает MOTIF XS как Logic Control, и выполняет необходимые установки.
- 3 Установите Input Port и Output Port на «MOTIF YAMAHA XS6 (7, 8) Port2».

Режим Дистанционного управления

Чтобы активизировать режим Дистанционного управления, нажмите кнопку REMOTE [ON/OFF] (индикатор будет мигать). Появится дисплей REMOTE (подобный изображенному ниже), и панельные контроллеры (типа кнопок, регуляторов, слайдеров и колеса ввода данных) будут активизированы для операций дистанционного управления (их обычные функции будут заблокированы). Нажмите эту кнопку снова для выхода из режима Дистанционного управления.



① Регулятор Функций/Значений

Указывает функцию, назначенную на регулятор и ее текущее значение. Когда аналогичная функция назначена на все восемь регуляторов, функция обозначена только в столбце регулятора 1. Функция регулятора может быть определена нажатием одной из кнопок [F1] - [F5] и [SF1] - [SF4] после выбора страницы в меню выбора страницы Page Select (⑤). Подробнее о функциях регуляторов для каждого программного обеспечения DAW, обратитесь к Списку Функций Дистанционного управления в Списке Данных 2 (документация в формате PDF), который может быть загружен из библиотеки Yamaha Manual Library. Посетите следующий URL, введите «MOTIF XS» в поле названия модели Model Name, затем нажмите «Search». В результате Вы можете найти «Список Данных 2» - «Data List 2» для MOTIF XS. URL Библиотеки Руководства Yamaha: <http://www.yamaha.co.jp/manual/>

② Номер канала

Указывает номер канала. Фон отобранного числа канала будет черным. Номер канала может быть изменен кнопками банка [F4] ◀ и [F5] ▶.

③ LEVEL METER

Указывает уровень громкости воспроизведения для каждого канала в режиме реального времени.

④ Функция колеса ввода данных

Указывает функцию, назначенную на колесо ввода данных. Круг отображается слева от активной функции. Вы можете изменить функцию колеса ввода данных, нажимая кнопку [SF4] только, когда "Dial" отображается в табуляции, соответствующей кнопке [SF4].

Если не выбран ни один канал, функция местоположения песни назначается на колесо ввода данных, несмотря на табуляцию кнопки [SF4]. Контроль над изменениями регулятора функции автоматического ввода данных позволяет Вам редактировать параметра канала данного регулятора.

Установки: Местоположение Песни, Редактирование Параметра

Местоположение Песни

Перемещает текущее местоположение воспроизведения песни.

Редактирование Параметра

Изменяет значение текущего параметра.

⑤ Выбор Страницы

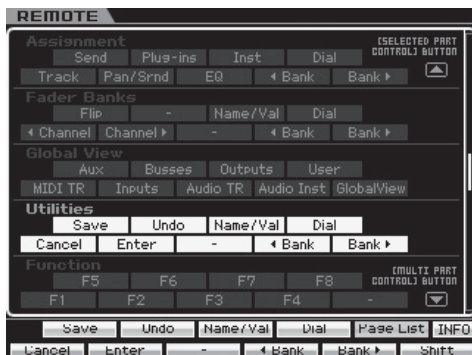
Определяет функции, назначенные на кнопки [F1] - [F5] и [SF1] - [SF5] выбором страницы. Круг отображается слева от выбранной страницы. Используйте кнопку [SELECTED PART CONTROL] и [MULTI PART CONTROL] для выбора страницы, чтобы изменить функции, назначенные на кнопки [F1] - [F5] и [SF1] - [SF5]. Структура страницы отличается в зависимости от программного обеспечения DAW на вашем компьютере. Подробности см. в Списке Функций Дистанционного Управления в Списке Данных 2 (документация в формате PDF), которая может быть загружена из сетевой библиотеки Yamaha Manual Library. Посетите следующий URL, введите "MOTIF XS" в поле названия модели Model Name, затем нажмите "Search". В результате, Вы можете найти "Data List 2" - "Список Данных 2" для MOTIF XS.

URL Библиотеки Руководства Yamaha:

<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

[SF5] Список Страницы

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Списка Страницы. Дисплей Списка Страницы указывает пять установок функций, назначенных вместе на кнопки [F1] - [F5] и [SF1] - [SF5]. Установка активной функции будет выделена. Также на этом дисплее, используйте кнопку [SELECTED PART CONTROL] and [MULTI PART CONTROL] для изменения установки функции.



[SF6] INFO (Информация)

Нажатие этой кнопки вызывает окно Информации о функции Дистанционного Управления (Remote Control). В окне информации, любая операция на панели (нажатие кнопки, поворот регулятора, перемещение слайдера) указывает следующие три типа информации о контроллере (кнопка, регулятор или слайдер). Чтобы закрыть это окно, нажмите кнопку [SF6] INFO еще раз.

Panel Button - Кнопка Панели

Отображает название контроллера на панели.

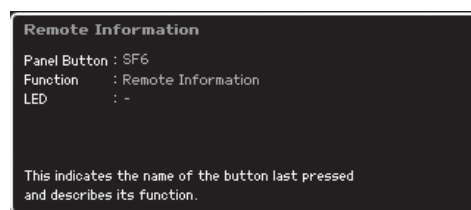
Function - Функция

Отображает функцию контроллера, которым Вы работаете.

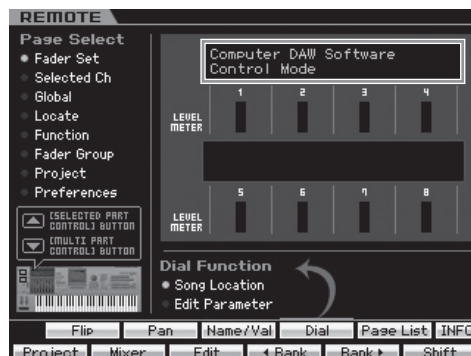
LED

Отображает функцию индикатора для контроллера, которым Вы работаете.

ПРИМЕЧАНИЕ Описание не будет отображено, если у индикатора контроллера, которым Вы работаете, нет функции, или у контроллера, который Вы используете, нет индикатора.



ПРИМЕЧАНИЕ Если соединение между DAW на компьютере и MOTIF XS не было выполнено, нажатие кнопки [ON REMOTE/OFF] вызовет дисплей отображающий "Computer DAW Software Control Mode" ("Компьютерный Режим управления DAW") как показано ниже. Если это случилось, перезапустите DAW. Если это не поможет, нажмите кнопку [ON REMOTE/OFF] еще раз, чтобы выйти из режима Дистанционного Управления, затем попробуйте установить Дистанционное Управления (стр. 51) еще раз.



Более подробную информацию о функциях Дистанционного Управления (Remote Control) см. документацию в формате PDF на сайте URL Библиотеки Руководства Yamaha:
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

Посетите указанный URL, введите "MOTIF XS" в поле названия модели Model Name, затем щелкните "Search". В результате, Вы можете найти "Data List 2" - "Список Данных 2" для MOTIF XS.

Основной раздел

Базовая структура

Структура Режимов

Чтобы сделать работу с MOTIF XS максимально удобной, все функции и операции были сгруппированы в “режимы”, многие из которых также имеют множество “подрежимов.”

XS MOTIF оснащен девятью главными режимами, которые разделены на несколько подрежимов. См. таблицу ниже.

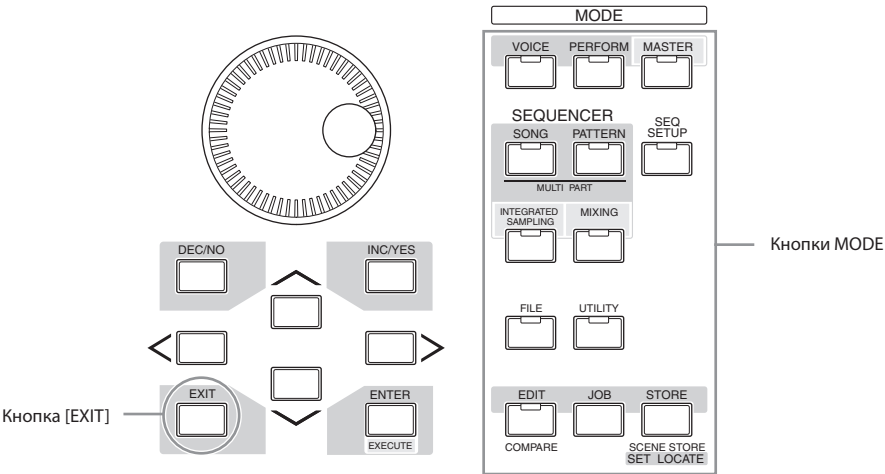
Таблица режимов

Режим	Подрежим	Функция	Способ вызова режима	Стр.
Режим Голоса	Режим Игры Голоса	Игра Голоса	[VOICE]	88
	Режим Редактирования Голоса	Редактирование/Создание Голоса	[VOICE] → [EDIT]	96
	Режим Работы с Голосом	Инициализация Голоса, и т.д.	[VOICE] → [JOB]	133
Режим Исполнения	Режим Игры Исполнения	Игра Исполнения	[PERFORM]	135
	Режим редактирования Исполнения	Редактирование/Создание Исполнения	[PERFORM] → [EDIT]	141
	Режим Работы с Исполнением	Инициализация Исполнения, и т.д.	[PERFORM] → [JOB]	159
	Режим Сохранения Исполнения	Сохранение Исполнения во внутренней памяти	[PERFORM] → [STORE]	142
Режим Песни	Режим Игры Песни	Игра Песни	[SONG]	178
	Режим Записи Песни	Запись Песни	[SONG] → [●]	186
	Режим Редактирования Песни	Редактирование MIDI событий Песни	[SONG] → [EDIT]	192
	Режим Работы с Песней	Конвертирование и преобразование данных Песни	[SONG] → [JOB]	195
	Режим Сохранения Песни	Сохранение Песни во внутренней памяти	[SONG] → [STORE]	186
Режим Паттерна	Режим Игры Паттерна	Игра Паттерна	[PATTERN]	208
	Режим Записи Паттерна	Запись Паттерна	[PATTERN] → [●]	218
	Режим Редактирования Паттерна	Редактирование MIDI событий Паттерна	[PATTERN] → [EDIT]	20
	Режим Работы с Паттерном	Конвертирование и преобразование данных Паттерна	[PATTERN] → [JOB]	222
	Режим сохранения Паттерна	Сохранение Паттерна во внутренней памяти	[PATTERN] → [STORE]	218
Режим Микширования	Режим Игры Микширования	Установка параметров мультитембрального генератора тона для воспроизведения Песни/Паттерна	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING]	231
	Режим Редактирования Микширования	Редактирование программы микширования	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT]	233
	Режим Работы с Микшированием	Инициализация Микширования	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [JOB]	236
	Режим сохранения Микширования	Сохранение Микширования во внутренней памяти	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [STORE]	233
	Режим Редактирования Микширования Голоса	Редактирование Микширования Голоса	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit	239
	Режим Работы с Микшированием Голоса	Инициализация Микширования Голоса, и т.д.	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]	240
	Режим Сохранения Микширования Голоса	Сохранение Микширования Голоса во внутренней памяти	[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]	240
Режим Семплирования	Режим Записи Семплирования	Запись аудио сигнала для создания Голоса/Исполнения	[VOICE]/[PERFORM] → [INTEGRATED SAMPLING]	161
	Режим Записи Семплирования	Запись аудио сигнала для создания Песни/Паттерна	[SONG]/[PATTERN] → [INTEGRATED SAMPLING]	242
	Режим Редактирования Семплирования	Редактирование Семплирования	[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]	167
	Режим Работы с Семплированием	Конвертация данных Семпла	[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]	171
Сервисный режим	Сервисный режим	Установка взаимосвязанных системных параметров	[UTILITY]	259
	Режим Сервисный Работы	Сброс Пользовательской Памяти к исходным значениям	[UTILITY] > [JOB]	269
Мастер-режим	Режим Игры Мастера	Игра Мастера	[MASTER]	251
	Режим Редактирования Мастера	Редактирование/Создание Мастера	[MASTER] > [EDIT]	253
	Режим Работы с Мастером	Инициализация Мастера, и т.д.	[MASTER] > [JOB]	257
	Режим Мастер-сохранения	Сохранение Мастера во внутренней памяти	[MASTER] > [STORE]	254
Режим Файла	Режим Файла	Управление Файлами и Папками (Директориями)	[FILE]	272

ПРИМЕЧАНИЕ В дополнение к вышеперечисленным режимам MOTIF XS оснащен и режимом Дистанционного Управления. В нем Вы можете управлять установленным на компьютере DAW с панели MOTIF XS, подключенного к компьютеру через порт USB. Подробнее см. стр.51

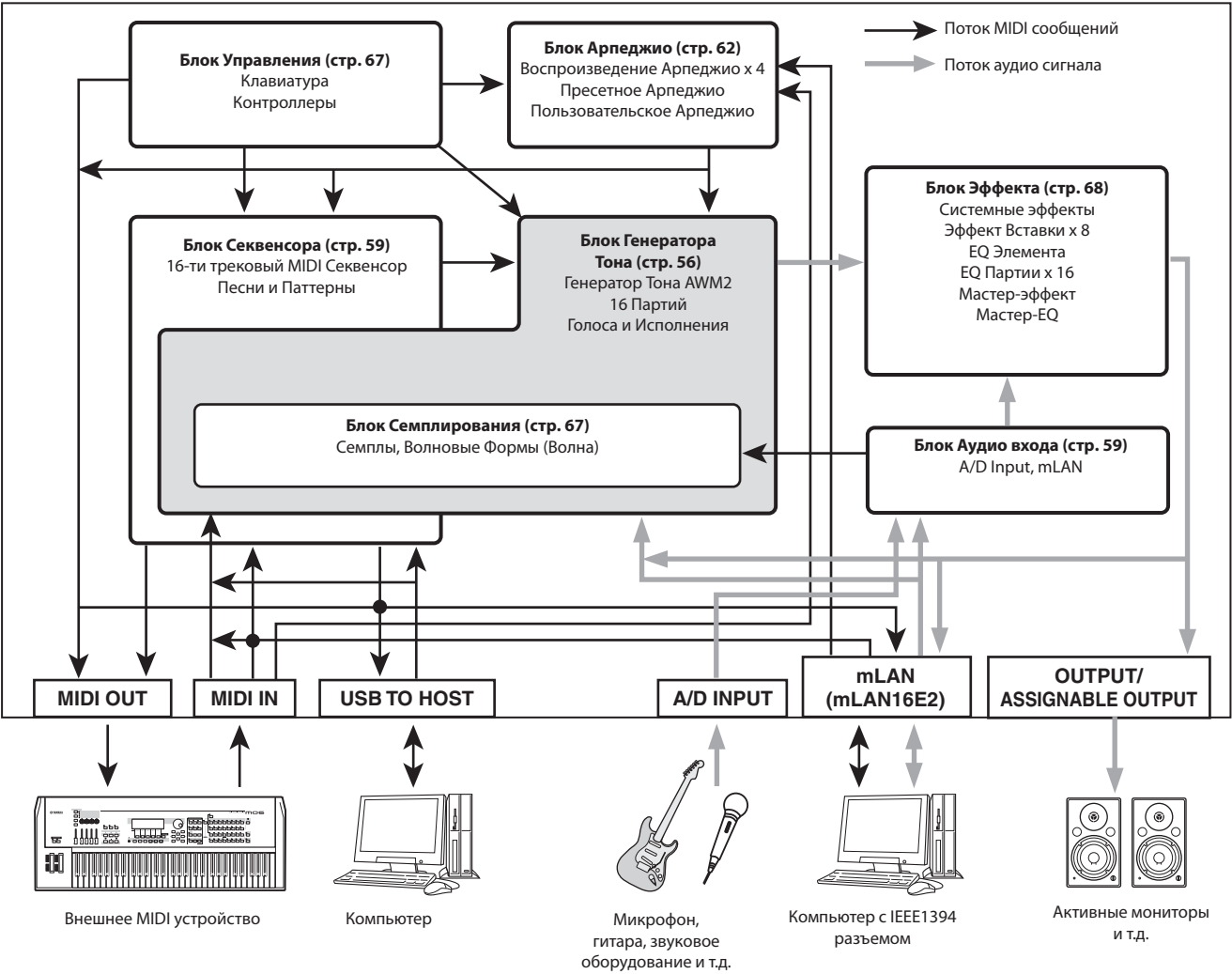
Выбор режимов

Режим и подрежимы выбираются соответствующими кнопками режима. Подробнее в предыдущей таблице. Для возврата из подрежима в исходный режим нажмите кнопку [EXIT].



Семь функциональных блоков

MOTIF XS состоит из 7 основных функциональных блоков: Генератор Тона, Семплирование, Аудио Вход, Секвенсор, Арпеджио, Управление и Эффект.



Блок Генератора Тона

Блок генератора тона – это та часть инструмента, которая производит звук в ответ на MIDI сообщения, получаемые от блока Секвенсора, блока Управления, блока Арпеджио и от внешнего MIDI инструмента через разъем MIDI IN или разъем USB. Структура блока генератора тона различна в зависимости от режима.

Блок Генератора Тона в режиме Голоса

Структура партии в режиме Голоса

В этом режиме, блок генератора тона получает MIDI данные по одному каналу. Это состояние называется “отдельный тембр” генератора тона. Голос играется на клавиатуре с использованием одной партии.

Имейте в виду, что данные песни на внешнем секвенсоре, состоящей из нескольких MIDI каналов не будут должным образом воспроизводиться в этом режиме. Если Вы используете внешний MIDI секвенсор или компьютер, для воспроизведения через инструмент, используйте режим Песни или режим Паттерна.

Голос

Программа, содержащая звуковые элементы для генерирования звука конкретного музыкального инструмента, называется “Голос” (“Voice”). Инструмент имеет два типа Голосов: Стандартные Голоса и Голоса Ударных Инструментов. Стандартные Голоса в основном передают звуки музыкальных инструментов, которые можно играть по всему диапазону клавиатуры. Голоса Ударных Инструментов – это звуки ударных инструментов/перкуссии, которые соответственно назначены на клавиши инструмента.

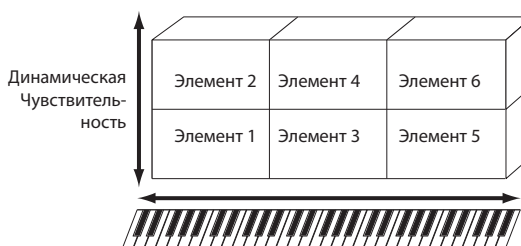
ПРИМЕЧАНИЕ Для инструкций по редактированию Стандартного Голоса, см. стр. 96. Для инструкций по редактированию Голоса Ударного Инструмента, см. стр. 127.

Стандартные Голоса и Голоса Ударных Инструментов

Стандартный Голос

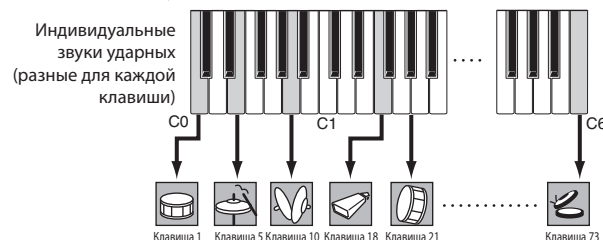
Это Голос, который обычно играется на клавиатуре, со стандартными высотами тона, звучащими для каждой клавиши. Стандартный Голос состоит из восьми Элементов. В зависимости от установок в режиме Редактирования Голоса, эти Элементы звучат одновременно или различные Элементы звучат согласно нотному диапазону, диапазону динамической чувствительности и установок ХА. Иллюстрация отображает пример Стандартного Голоса. Шесть Элементов распределены по нотному диапазону клавиатуры и по диапазону динамической чувствительности, и различные Элемента звучат в зависимости от ноты, которую Вы играете, и от силы нажатия. В распределении по нотам, Элементы 1 и 2 звучат в нижнем диапазоне клавиатуры, Элементы 3 и 4 в среднем диапазоне, а Элементы 5 и 6 в верхнем диапазоне. В распределении по динамической чувствительности (силе нажатия) Элементы 1, 3 и 5 звучат при мягкой игре на клавиатуре, в то время как Элементы 2, 4 и 6 звучат при сильном нажатии.

В практическом примере - Голос фортепьяно может быть составлен из шести различных семплов. Элементы 1, 3 и 5 были бы звуками фортепьяно при мягкой игре в соответствующем нотном диапазоне, в то время как Элементы 2, 4 и 6 будут звучать при сильной игре, звуками для каждого соответствующего нотного диапазона. Фактически, MOTIF XS еще более гибко, так как позволяет использовать до восьми независимых Элементов.



Голос Ударного Инструмента

Голос Ударного Инструмента – это, главным образом, звуки ударных/перкуссии, которые назначены на отдельные ноты на клавиатуре. Коллекция из назначенных волн ударных/перкуссии или Стандартных Голосов называется Комплект Ударных Инструментов.



Технология Expanded Articulation (XA)

Expanded Articulation (XA) – специально созданная система генерации тона MOTIF XS, которая обеспечивает большую гибкость и акустический реализм. Это позволит Вам более эффективно использовать методики исполнения типа легато и стаккато, и обеспечивают другие режимы для произвольного и альтернативного изменения звука во время игры.

Реалистическое исполнение легато

Обычные синтезаторы обновляют эффект легато, опираясь на кривую громкости предыдущей ноты относительно следующей в моно режиме. Однако, это приводит к неестественному звуку, отличному от фактического легато акустического инструмента. MOTIF XS более точно воспроизводит эффект легато, когда определенные Элементы звучат легато, а другие Элементы звучат как обычно (с установками параметра Control XA “normal” и “legato”).

Естественное звучание после отпускания ноты

Обычные синтезаторы не очень правильно воспроизводят звучание ноты акустического инструмента после того, как она отпускается. MOTIF XS воспроизводит звук отпускаемой клавиши при помощи установок параметра XA Control определенного Элемента для “выключения звука”.

Тонкие звуковые нюансы для каждой сыгранной ноты

Обычные синтезаторы пытаются воспроизвести тонкие звуковые нюансы, беспорядочно изменяя высоту тона и/или фильтра. Однако, это производит электронный эффект и отличается от реальных звуковых нюансов на акустическом инструменте. MOTIF XS более точно воспроизводит эти тонкие звуковые нюансы при помощи параметров XA Control “wave cycle” и “wave random”.

Переключение среди различных звуков, для предания естественного звучания акустическому инструменту

Акустические инструменты имеют свои уникальные характеристики и даже определенные, уникальные звуки, которые производятся только в определенных моментах при игре на инструменте. Они включают профессиональные нюансы при игре на флейте или на акустической гитаре. MOTIF XS воспроизводит их при переключении между звуками во время игры, используя кнопки ASSIGNABLE FUNCTION и установки параметра XA Control, “AF 1 on,” “AF 2 on” и “all AF off”.

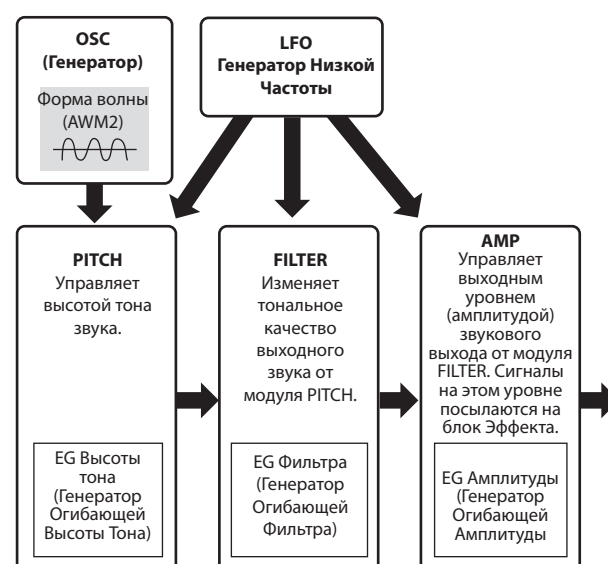
Новые звуки и новые стили игры

Вышеперечисленные функции могут быть применены эффективно не только к акустическим звукам, но также и к синтезированным и электронным Голосам. Функция XA открывает огромный потенциал для подлинного звучания и творческого создания новых звуков и стилей игры.

Для создания вышеописанных звуков, используя Expanded Articulation, обратитесь к стр. 113.

Элементы и Клавиши Ударных Инструментов

Элементы и Клавиши Ударных Инструментов - наименьшие “стандартные блоки” MOTIF XS, которые включают Голос; фактически, только один Элемент или одна Клавиша Ударных Инструментов может использоваться для создания Голоса. Эти маленькие звуковые модули могут быть построены, расширены и обработаны разнообразными традиционными параметрами синтезатора, типа Генератора, Фильтра Высоты тона, Амплитуды и LFO (показаны ниже).



Осциллятор (Генератор)

Этот модуль подает на выход волну, которая определяет основную высоту тона. Вы можете назначить волну (или базовый звуковой материал) на каждый Элемент Стандартного Голоса или на каждую Клавишу Ударных Инструментов. Для Стандартного Голоса, Вы можете установить нотный диапазон для Элемента (диапазон нот на клавиатуре, на которых будет звучать Элемент), а так же динамическую чувствительности ноты, в пределах которого будет звучать Элемент).

Связанные с осциллятором параметры могут быть установлены на дисплее Осциллятора (стр. 112 и 129).

Pitch (Высота тона)

Этот модуль управляет высотой тона звукового (волнового) выхода Осциллятора. Для Стандартного Голоса, Вы можете детонировать отдельные Элементы, применять Настройку Высоты Тона (Масштабирование Высоты тона) и так далее. Также, устанавливая PEG (Генератор Огибающей Высоты Тона), Вы можете управлять изменением высоты тона по времени. Связанные с высотой тона параметры могут быть установлены на дисплее Высоты тона (стр. 114) и на дисплее Огибающей Высоты Тона (Передают EG) EG (стр. 115) режима Редактирования Голоса. Обратите внимание, что связанные высотой тона параметры Голоса могут быть установлены на дисплее Осциллятора.

Фильтр

Этот модуль изменяет тон звукового вывода от Высоты тона, вырезая выход определенной части частоты звука. Кроме того, устанавливая FEG (Генератор Конверта Фильтра), Вы можете управлять изменением Среза Частоты Фильтра в течение долгого времени. Параметры, связанные с фильтром, могут быть установлены на дисплее Фильтра (стр. 117 и 131), дисплее Фильтра EG (стр. 119) и дисплее Масштаба Фильтра (стр. 121) в Режиме Редактирования Голоса.

Амплитуда

Этот модуль управляет выходным уровнем (амплитудой) звукового выхода Фильтра. Сигналы на этом уровне посылаются на блок Эффектов. Также, устанавливая AEG (Генератор Огибающей Амплитуды), Вы можете управлять изменением громкости. Связанные с амплитудой параметры могут быть установлены на дисплее Амплитуды (стр. 122 и 131), на дисплее EG амплитуды (стр. 123) и дисплее Шкалы Амплитуды (стр. 124) в Режиме Редактирования Голоса.

LFO (Генератор Низкой Частоты)

В соответствии с названием, LFO производит волну низкой частоты. Эти волны могут использоваться для варьирования высоты тона, фильтра или амплитуды каждого Элемента, или для создания эффектов, таких как вибрато, вау и тремоло. LFO может быть установлен независимо для каждого Элемента; а также может быть установлен глобально для всех Элементов. Параметры взаимосвязанные с LFO могут быть установлены на Общем дисплее LFO (Common LFO) (стр. 105) и на дисплее Элемента LFO (Element LFO) (стр. 125) режима Редактирования Голоса.

Структура Памяти Голоса

Стандартный Голос

Пресетные Банки 1 - 8	1024 Стандартных Голоса (128 Голосов для каждого Банка)
Банк GM	128 Голосов
Пользовательские Банки 1 - 3	384 Стандартных Голоса (128 Голосов для каждого Банка)

Голос Ударного Инструмента

Пресетный Банк Ударных Инструментов	32 Голоса
GM Банк Ударных Инструментов	1 Голос
Пользовательский Банк Ударных Инструментов	64 Голоса (Собранные по умолчанию из Пресетных Голосов)

Блок Генератора Тона в Режиме Исполнения

Структура Партии в режиме Исполнения

В этом режиме, блок генератора тона получает MIDI данные по одному каналу. Это называется "отдельный тембр" генератор тона. Этот режим позволяет Вам воспроизводить Исполнение (в котором объединены несколько Голосов (Партий)) на клавиатуре. Имейте в виду, что данные песни с внешнего секвенсора, состоящего из нескольких MIDI каналов, не будут воспроизводиться должным образом в этом режиме. Если Вы используете внешний MIDI секвенсор или компьютер, активизируйте режим Песни или режим Паттерна.

Исполнение

Программа, в которой несколько Голосов (Партий) объединяются наложением (layer) или в других конфигурациях, называется "Исполнение" - "Performance".

Каждое Исполнение может содержать до четырех различных Партий (Голосов). Каждое Исполнение может быть создано редактированием параметров, отдельных для каждой Партии и общих для всех Партий параметров.

Структура памяти Исполнения

Инструмент имеет три Пользовательских Банка. Каждый Банк содержит 128 Исполнений. Соответственно в Вашем распоряжении находятся 384 Исполнения, запрограммированные по умолчанию, и которые могут быть изменены в Режиме Исполнения.

Блок Генератора Тона в режиме Песни/режиме Паттерна

Структура партии блока генератора тона в режиме Песни/в режиме Паттерна

В этих режимах, несколько Партий обеспечиваются различными Голосами и различными мелодиями или фразами, которые можно воспроизводить для каждой Части. Поскольку эти режимы позволяют Вам установить MIDI канал для каждой партии блока генератора тона, Вы можете использовать внешний MIDI секвенсор так же как блок секвенсора инструмента, чтобы воспроизводить звуки. Секвенсорные данные каждого трека воспроизводят соответствующие Партии (которые имеют то же назначение MIDI канала) в блоке генератора тона.

Микширование

Программа, в которой несколько Голосов назначены на Партии для мультитембрального воспроизведения в режимах Песни и Паттерна, называется "Микширование". Каждое Микширование может содержать до 16 партий. Каждое Микширование может быть создано редактированием параметров, конкретных для каждой Партии, и параметров, общих для всех Партий в режиме Микширования (стр. 233).

Структура памяти Микширования

Программа Микширования обеспечивается для каждой Песни или Паттерна. Выбор Песни/Паттерна вызывает соответствующую программу Микширования.

Режим песни

64 установки Микширования (одно Микширование для каждой Песни)

Режим Паттерна

64 установки Микширования (одно Микширование для каждого Паттерна)

Максимальная Полифония

Максимальная полифония - это количество нот, которые одновременно может воспроизводить внутренний генератор тона инструмента. Максимальная полифония этого синтезатора – 128. Когда внутренний блок генератора тона получает ноты, превышающие максимальную полифонию, ранее играемые ноты будут отключены. Помните, что наиболее часто это может происходить с Голосами, не имеющими затухания. Кроме того, максимальная полифония относится и к количеству используемых элементов Голоса.

Когда используются стандартные Голоса, которые включают до восьми элементов, максимальное количество одновременных звучащих нот может быть меньше чем 128.

Блок Семплирования

Блок Семплирования позволяет Вам вводить ваши собственные записанные звуки - Ваш Голос, инструмент, ритмы, специальные звуковые эффекты и т.д. - в систему этого синтезатора, и играть этими звуками, точно так же как и любыми другими Голосами. Эти звуки - аудио данные зафиксированные через вход A/D Input и разъем mLAN (MOTIF XS8 или MOTIF XS 6/7 с установленным mLAN16E2) с разрешением 16бит/44.1 кГц.

Имейте в виду, что данные, созданные операцией Семплирования, отличаются в зависимости от режима, в котором Вы активизировали режим Семплирования: Голоса/Исполнения или Песни/Паттерна. См. стр. 161 и 242 соответственно.

Блок аудио входа

Этот блок обрабатывает аудио входной сигнал, поступающий на вход A/D Input и разъем mLAN (MOTIF XS8 и MOTIF XS 6/7 с установленным mLAN16E2). Различные параметры, типа громкости, панорамирования и эффекта, могут быть установлены для аудио сигнала, и звук поступает на выход с другими Голосами. Эффект Вставки и Системные Эффекты могут быть применены к сигналу аудио входу через разъем A/D INPUT.

Параметры, связанные с аудио входом, могут быть установлены на следующем дисплее.

Режим	Дисплей	Страница
Режим Голоса	[F4] дисплей Аудио Голоса (Voice Audio) в Сервисном режиме	265
Режим Исполнения	[F4] дисплей Audio In в режиме Редактирования Исполнения	147
Режим Песни/Паттерна	[F4] дисплей Audio In в режиме Редактирования Микширования	234

Уровень аудио сигнала от разъема A/D INPUT может быть установлен регулятором Gain (стр. 18) на задней панели.

Блок Секвенсора

Этот блок позволяет Вам создавать Песни и Паттерны, записывая и редактируя ваше исполнение как MIDI данные (от блока управления), затем воспроизводить записанное через блок генератора тона.

Блок секвенсора в режиме Песни

Что такое - Песня?

Песня (стр. 33) – это MIDI данные, созданные при записи на каждый трек Вашего исполнения на клавиатуре. Песня на этом синтезаторе - аналогична Песни на MIDI секвенсоре, и ее воспроизведение автоматически останавливается в конце записанных данных.

Структура трека Песни

Песня состоит из 16 отдельных треков, трека Сцены и трека Темпа.

Секвенсорные треки 1 - 16

Треки, служащие для записи вашего исполнения на клавиатуре, используя запись в Реальном Времени, (стр. 186) и редактирования записанных данных в режиме Редактирования Песни (стр. 192).

Трек Сцена

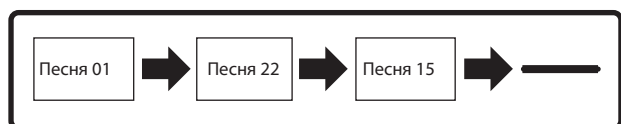
Этот трек позволяет Вам установить изменения Сцены, такие как состояние отключения звука и соло. Они могут быть установлены на Дисплее Игры Песни (стр. 178), и вызываются во время воспроизведения Песни. В течение воспроизведения Песни, установки отключения звука и соло трека изменяются автоматически согласно установкам, которые Вы записали на трек Сцены. Вы можете сделать запись этого трека, используя режим записи в реальном времени (стр. 186) и редактировать записанные данные в режиме Редактирования Песни (стр. 192).

Трек Темпа

Этот трек позволяет Вам установить изменения Темпа. В течение воспроизведения Песни, Темп изменяется автоматически согласно установкам, которые Вы записали на этот трек. Вы можете сделать запись этого трека, используя режим записи в реальном времени (стр. 186) и редактировать записанные данные в режиме Редактирования Песни (стр. 192).

Песенная Последовательность (Song Chain)

Эта функция позволяет назначать Песни для последовательного автоматического воспроизведения, см. стр. 185.



Блок Секвенсора в режиме Паттерна

Что такое - Паттерн?

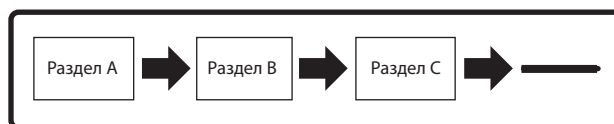
В MOTIF XS термин "Паттерн" относится к относительно короткой музыкальной или ритмичной фразе с количеством тактов от 1 до 256, который используется для циклического воспроизведения. Паттерн воспроизводится непрерывно до тех пор, пока Вы не нажмете кнопку [■] (Стоп).

Раздел

Паттерны - больше одной фразы - они включают 16 вариантов называемых "Разделы". Эти Разделы могут быть изменены во время воспроизведения и использоваться для различных партий Песни. Например, Вы можете использовать один Раздел для ритма, другой для хора, а третий для сбивки. Взаимосвязанные с Паттерном установки, типа темпа и Микширования не изменяются, даже при переключении Раздела, сохраняя целостность воспроизведения. См. стр. 208.

Последовательность Паттерна

Последовательность Паттерна (Pattern Chain) позволяет Вам составлять вместе несколько различных Разделов (в рамках одного Паттерна) для создания Песни. Вы можете автоматически изменять Разделы, предварительно создавая Последовательность Паттерна этим способом. Вы можете также использовать их при создании Песен, основанных на некотором Паттерне, начиная с созданной Последовательностью Паттерна, которая может быть преобразована в Песню на дисплее Редактирования Последовательности Паттерна (стр. 215). Одна Последовательность Паттерна может быть создана для каждого Паттерна.



Фраза

Это - базовые секвенсорные MIDI данные в треке, и наименьший модуль, используемый в создании Паттерна. "Фраза" - короткий музыкальный/ритмический пассаж для одного инструмента, например, Паттерн ритма для партии ритма, линия баса для партии баса, или аккомпанирующий аккорд для партии гитары. Этот синтезатор имеет объем памяти для 256 Ваших оригинальных Пользовательских Фраз.

ПРИМЕЧАНИЕ в MOTIF XS не существует Пресетных Фраз.

Структура Трека Паттерна

Паттерн состоит из 16 отдельных треков, трека Сцены и трека Темпа (так же, как в Песне). См. стр. 59.

Треки Паттерна и Фразы

Паттерн состоит из 16 треков, на каждый из которых может быть назначена Фраза. MIDI данные не могут записываться непосредственно на каждый трек в режиме Паттерна. Запись производится на свободную пользовательскую фразу. Созданная фраза автоматически назначается на записываемый трек.

Трек 1	Фраза 001	← Фраза 001	Данные MIDI
Трек 2	Фраза 002	← Фраза 002	Данные MIDI
:	:	← Фраза 003	:
Трек 16	Фраза 003	←	Данные MIDI

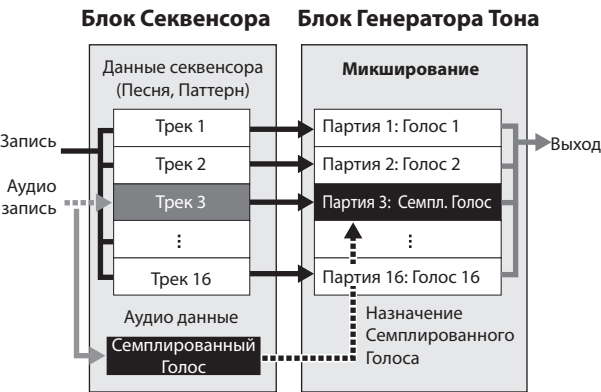
Блок Секвенсора в применении к Песне и Паттерну

MIDI треки и Аудио треки

В зависимости от метода записи, треки Песни/Паттерна (1 - 16) этого синтезатора делятся на две группы: MIDI треки и Аудио треки.

MIDI треки создаются при записи вашей игры на клавиатуре в режиме Записи Песни/Записи Паттерна. Секвенсорные MIDI данные записанные на MIDI трек и Стандартный Голос или Голос Ударного Инструмента назначаются на соответствующую треку партию Микширования.

Аудио треки создаются при записи звукового сигнала с внешнего оборудования или микрофона через гнездо A/D Input в режиме Записи Семплирования. Фактически, звуковые данные не записываются непосредственно на трек, а семплируются, посредством операции Семплирования. Записанный звуковой сигнал сохраняется как Семплированный Голос для Песни/Паттерна. Сохраненный Семплированный Голос будет автоматически назначен на Партию Микширования, соответствующую указанному треку, и MIDI данные будут вызывать Семплированный Голос для указанного трека. Во время воспроизведения, MIDI данные трека вызывают Семплированный Голос. В результате трек эффективно функционирует как Аудио трек.



Аудио данные, записанные как Семплированный Голос, должны быть назначены на Песню/Паттерн, а события вкл\выкл. ноты вызывают записанный аудио сигнал для Трека 3.

- MIDI Данные
- Аудио данные
- ... MIDI данные, для вызова Семплированного Голоса

Эффект Игры (Play FX),

Эффект Игры позволяет Вам изменять ритмичное “чувство” воспроизведения Паттерна, изменяя синхронизацию и динамику нот только при воспроизведении, оставляя без изменения исходные данные. Эта функция может быть установлена на дисплее Play FX в режиме Игры Песни и в режиме Игры Паттерна. См. стр. 183 и 211 соответственно. Если Вы нашли подходящую Вам установку, Вы можете преобразовать ее в фактические MIDI данные, используя функции Song Job (стр. 195) или Pattern Job (стр. 222).



Блок Секвенсора в применении к режиму Исполнения

Запись Исполнения

Вы можете сделать запись вашей игры на клавиатуре в Песню или в Паттерн в режиме Исполнения. Операции контроллеров/регуляторов и воспроизведение Арпеджио, так же как и ваша игра на клавиатуре в режиме Исполнения могут быть записаны в указанный трек как MIDI события. Данные воспроизведения Арпеджио для Партий 1 - 4 из Исполнения будут записаны на треки 1 - 4 Песни/Паттерна соответственно. Ваша игра на клавиатуре и операции контроллеров/регуляторов (обычно для Партий 1 - 4) будут отдельно записаны на треки 1 - 4.

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции по записи Исполнения на стр.140.

Блок Арпеджио

Этот блок позволяет Вам автоматически вызывать музыкальные и ритмичные фразы, используя текущий Голос, нажимая ноту или ноты на клавиатуре. Последовательность Арпеджио также изменяется в ответ на ноты или аккорды, которые Вы играете, что дает Вам широкое разнообразие возможностей для осуществления музыкальных фраз и идей - как в создании, так и в исполнении. Четыре типа Арпеджио могут быть воспроизведены одновременно в режиме Песни и в режиме Паттерна.

Категория Арпеджио

Типы Арпеджио разделены на 17 категорий (за исключением "NoAsg") как указано ниже.

Список Категорий

ApKb	Acoustic Piano & Keyboard
Organ	Organ
GtPl	Guitar / Plucked
GtMG	Guitar for "Mega Voice"
Bass	Bass
BaMG	Bass for "Mega Voice"
Strng	Strings
Brass	Brass
RdPp	Reed / Pipe
Lead	Synth Lead
PdMe	Synth Pad/Musical Effect
CPrc	Chromatic Percussion
DrPc	Drum / Percussion
Seq	Synth Seq
Chord	Chord Seq
Hybrd	Hybrid Seq
Cntr	Control
NoAsg	Без назначения

ПРИМЕЧАНИЕ Категории "GtMG" и "BaMG" содержат типы Арпеджио, подходящие для использования с Мега Голосом.

Мега Голоса и Мега Голоса Арпеджио

Стандартные Голоса используют изменение динамики, чтобы производить звуковые изменения Голоса согласно тому, как сильно Вы играете на клавиатуре. Это позволяет Голосу звучать естественно. Однако Мега Голоса имеют очень сложную структуру со многими различными уровнями, которая не является подходящей для игры вручную. Мега Голоса были разработаны для реалистического звучания игры Арпеджио. Вы должны всегда использовать Мега Голоса с Мега Голосом Арпеджио (включая категории "GtMG" и "BaMG"). См. Голос с параметром ARP на стр. 189.

Субкатегория Арпеджио

Категории Арпеджио разделены на субкатегории, как показано ниже. Поскольку субкатегории основаны на жанре музыки, просто найдите субкатегорию, соответствующую желаемому музыкальному стилю.

Список Субкатегорий

Rock	Rock	Z.Pad	Zone Velocity for Pad*
R&B	R&B	Filtr	Filter
Elect	Electronic	Exprs	Expression
Jazz	Jazz	Pan	Pan
World	World	Mod	Modulation
Genrl	General	Pbend	Pitch Bend
Comb	Combination	Asgn	Assign 1/2
Zone	Zone Velocity*	NoAsg	Без назначения

ПРИМЕЧАНИЕ Типы Арпеджио, принадлежащие Субкатегориям, отмечены звездочкой (*) и содержат некоторые динамические диапазоны, на каждый из которых назначена различная фраза. Когда тип этих категорий выбран в режиме Голоса, Вы можете установить Velocity Limit для каждого Элемента на тот же диапазон, как показано ниже.

Динамический диапазон для каждого типа Арпеджио
2Z *****: 1 - 90, 91 - 127
4Z *****: 1 - 70, 71 - 90, 91 - 110, 111 - 127
8Z *****: 1 - 16, 17 - 32, 33 - 48, 49 - 64, 65 - 80, 81 - 96, 97 - 108, 109 - 127
PadL *****: 1 - 1, 2 - 2, 3 - 127
PadH *****: 1 - 112, 113 - 120, 121 - 127

Название Типа Арпеджио

Типы Арпеджио названы согласно определенным правилам и сокращениям. Как только Вы освоите эти правила и сокращения, Вы свободно будете просматривать и выбирать желаемые Типы Арпеджио.

Тип Арпеджио с "_ES" в конце названия типа (пример: HipHop1_ES)

Эти типы Арпеджио используют аналогичную архитектуру трека Арпеджио, как и в MOTIF ES. Этот тип ES Арпеджио имеет следующие преимущества:

- Эти Арпеджио производят комплексные ноты и аккорды, даже при вызове одной нотой.
- Арпеджио следует за нотами, которые играют на клавиатуре, предоставляя больше гармонической свободы и возможности для "соло", при использовании данных Арпеджио. См. стр. 64.

Тип Арпеджио с “_XS” в конце названия типа (пример: Rock1_XS)

Эти Arpeggios используют недавно разработанную аккордовую технологию распознавания, чтобы определять, какие ноты должны быть воспроизведены Арпеджио. Этот тип XS Арпеджио имеет следующие преимущества:

- Арпеджио отвечают только за ту область на клавиатуре, где тип XS Арпеджио назначен. Другие области клавиатуры не производят аккордовое распознавание. Это позволяет играть на всей клавиатуре с Арпеджио производящими бас и аккомпанирующие партии.
- Арпеджио будет всегда играть гармонично правильные партии. Они особенно удобны для басовых и аккомпанирующих партий.

См. стр. 64

ПРИМЕЧАНИЕ Объединение этих двух видов типов Арпеджио (“*_ES” и “*_XS”) в исполнении при создании Песни и Паттерна предоставляет огромную согласованность и творческую свободу.

Тип Арпеджио со стандартным названием (пример: UpOct1)

В дополнение к вышеупомянутым типам, MOTIF XS поддерживает три типа воспроизведения: Арпеджио, созданные для использования Стандартных Голосов и воспроизводимые только при игре нотами и их октавами (стр. 64), Арпеджио, созданные для Голосов Ударных Инструментов (стр. 65), и Арпеджио, содержащие, главным образом, не нотные события (стр. 65).

Как использовать Список типов Арпеджио

Список типов Арпеджио в Списке Данных 2 (формат PDF) содержит следующие столбцы.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Main Category	Sub Category	ARP No.	ARP Name	Time Signature	Length	Original Tempo	Accent	Random SFX	Voice Type
ApKb	Rock	1	70sRockB	4 / 4	2	130			Acoustic Piano
ApKb	Rock	2	70sRockC	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	3	70sRockD	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	4	70sRockE	4 / 4	4	130			
ApKb	Rock	5	70sRockF	4 / 4	2	130			
ApKb	Rock	6	70sRockG	4 / 4	1	130			
ApKb	Rock	7	70sRockH	4 / 4	1	130			

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что этот список представлен только в ознакомительных целях. См. Список Данных 2

1 Категория

Указывает Категорию Арпеджио.

2 Субкатегория

Указывает Субкатегорию Арпеджио.

3 ARP No. (Номер Арпеджио)

Указывает номер Арпеджио

4 Названия ARP

Указывает Название Арпеджио.

5 Размер

Указывает музыкальный размер типа Арпеджио.

6 Длина

Указывает длину данных (количество тактов) типа Арпеджио. Когда параметр (см. прим 1) Loop установлен в положение “off”, Арпеджио воспроизводится один раз и останавливается.

7 Исходный темп

Указывает соответствующее значение темпа типа Арпеджио. Учтите, что этот темп не устанавливается автоматически при выборе типа Арпеджио.

8 Акцент

Круг указывает, что Арпеджио использует функцию Accent Phrase (стр. 64).

9 Произвольное SFX

Круг указывает, что Арпеджио использует функцию SFX (стр. 64).

10 Тип Голоса

Указывает тип Голоса, соответствующий для Типа Арпеджио. Когда параметр Voice With Arpeggio (см. прим. 2) установлен в положение “on” в режиме Записи Песни/Паттерна, Голос этого типа выбирается автоматически.

*1 Параметр Loop может быть установлен на дисплее Arpeggio Other в режимах Общего Редактирования Голоса (стр. 102), Редактирования Партии Исполнения (стр. 156) и Редактирования Партии Микширования (стр. 235).

*2 Голос с параметром Arpeggio может быть установлен на дисплее Арпеджио (стр. 189) дисплея Записи Песни/Паттерна.

Установки взаимосвязанные с Арпеджио

Есть несколько методов для вызова и остановки воспроизведения Арпеджио. Кроме того, Вы можете установить одновременный вызов звуков SFX и специальных фраз Accent Phrases с обычными секвенсорными данными. Этот раздел охватывает параметры, взаимосвязанные с Арпеджио, которые могут быть установлены в режимах Голоса, Исполнения и Микширования.

Включение и выключение воспроизведения Арпеджио

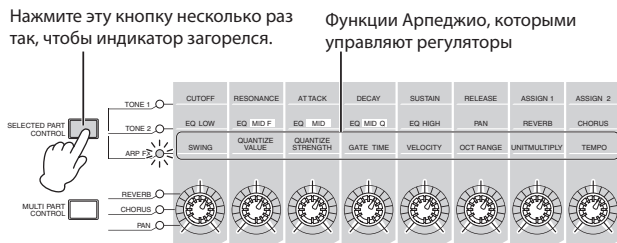
Следующие три установки доступны для включения/выключения воспроизведения Арпеджио.

Для воспроизведения Арпеджио только при нажатии ноты:	Установите параметр Hold в положение “off” и режим Trigger в положение “gate”.
Для продолжения воспроизведения, когда нота отпущена:	Установите параметр Hold в положение “on”.
Для поочередного вкл\выкл. воспроизведения Арпеджио всякий раз при нажатии ноты:	Установите режим Trigger в положение “toggle”. Параметр Hold может быть установлен как в положение “on”, так и в положение “off”.

ПРИМЕЧАНИЕ Для дисплеев, включающих параметры Hold и режим Trigger, см. “Дисплеи установки Арпеджио” ниже.

Использование регуляторов для воспроизведения Арпеджио

Когда индикатор ARP FX включен кнопкой [CONTROL PART SELECTED], Вы можете использовать регуляторы для управления воспроизведением Арпеджио. Попробуйте применить эту опцию и прислушайтесь к изменениям в звуке. См. стр. 90.



Фраза Акцента

Фразы Акцента - Accent Phrases - составлены из секвенсорных данных, включенных в некоторые типы Арпеджио, и звучат только, когда Вы играете с силой нажатия, выше (более сильной) чем та, что определена в параметре Accent Velocity Threshold. Если Вам трудно играть с силой, необходимой для вызова Фразы Акцента, установите параметр Accent Velocity Threshold на более низкое значение.

ПРИМЕЧАНИЕ Для дисплеев включающих параметр Accent Velocity Threshold, см "Дисплеи установки Арпеджио" ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ Для информации о типах Арпеджио, которые используют эту функцию, см. Список типов Арпеджио в Списке Данных 2 (формат PDF).

Произвольное SFX - Random SFX

Некоторые типы Арпеджио имеют функцию Random SFX, которая вызывает специальные звуки (типа скольжения по грифу гитары), когда нота отпущена. Следующие параметры применяются для Random SFX.

Для вкл\выкл. Random SFX:	Параметр Random SFX
Для установки громкости звука SFX:	Параметр Random Velocity Offset SFX
Для установки управления громкостью звука SFX силой нажатия:	Параметр SFX Key On Control

ПРИМЕЧАНИЕ Для дисплеев, которые включают параметры Random SFX, Random SFX Velocity Offset и Random SFX Key On Control см. "Дисплеи установки Арпеджио" ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ Для информации о типах Арпеджио, которые используют эту функцию, см. Список типов Арпеджио в Списке Данных 2 (формат PDF), который находится в сетевой библиотеке Yamaha Manual Library.

Дисплеи установки Арпеджио

Режим	Дисплей	Страница
Режим Голоса	Дисплей Arpeggio Main в режиме Общего Редактирования Голоса	101
	Дисплей Arpeggio Other в режиме Общего Редактирования Голоса	102
Режим Исполнения	Дисплей Arpeggio Main в режиме Редактирования Партии Исполнения	154
	Дисплей Arpeggio Other в режиме Редактирования Партии Исполнения	156
Режим Песни/ Режим Паттерна (для воспроизведения)	Дисплей Arpeggio Main в режиме Редактирования Партии Микширования	235
	Дисплей Arpeggio Other в режиме Редактирования Партии Микширования	235
Режим Записи Песни	Дисплей Arpeggio режима Записи Песни	189
Режим Записи Паттерна	Дисплей Arpeggio режима Записи Паттерна	

Типы воспроизведения Арпеджио

Воспроизведение Арпеджио имеет четыре основных описанных ниже типа воспроизведения.

Типы Арпеджио для Стандартных Голосов

Типы Арпеджио (принадлежащие различным категориям, исключая DrPC и Cntr), созданные для использования со Стандартными Голосами, имеют следующие три типа воспроизведения.

Воспроизведение только играемыми нотами

Арпеджио воспроизводится только играемыми нотами и их октавами.

Воспроизведение запрограммированной последовательности согласно играемым нотам

Эти типы Арпеджио имеют несколько последовательностей для определенного аккордового типа. Даже если Вы нажимаете только одну ноту, Арпеджио воспроизводится с запрограммированной последовательностью. Нажатие другой ноты вызывает транспозицию последовательности относительно нажатой ноты, которая используется как основной тон аккорда. Добавление последующих нот приводит к соответствующим изменениям. Арпеджио с таким типом воспроизведения содержит "_ES" в конце названия типа.

Воспроизведение запрограммированной последовательности согласно играемому аккорду

Эти типы Арпеджио, созданные для использования со Стандартными Голосами, воспроизводятся в соответствии с типом играемого на клавиатуре аккорда. Арпеджио с таким типом воспроизведения содержит "_XS" в конце названия типа.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр Key Mode установлен в положение "sort" или "sort+direct", та же последовательность воспроизводится независимо от того, в каком порядке Вы играете ноты. Когда параметр Key Mode установлен в положение "thru" или "thru+direct", воспроизводится последовательность в зависимости от порядка играемых нот.

ПРИМЕЧАНИЕ Так как эти типы запрограммированы для Стандартных Голосов, использование их с Голосами Ударных Инструментов, возможно, не даст музыкально-соответствующих результатов.

Типы Арпеджио для Голосов Ударных Инструментов (Категория: DrPc)

Эти типы Арпеджио запрограммированы для использования с Голосами Ударных Инструментов, что дает Вам прямой доступ к различным Паттернам ритма. Доступны три различных типа воспроизведения.

Воспроизведение Паттерна ударных инструментов

Нажатие любой ноты вызывает тот же Паттерн ритма.

Воспроизведение Паттерна ударных инструментов, плюс дополнительно играемые ноты (назначенные ударные инструменты)

Нажатие любой ноты вызывает тот же Паттерн ритма. Добавление нот производит дополнительные звуки (назначенные ударные инструменты) для Паттерна ударных инструментов.

Воспроизведение только играемых нот (назначенные ударные инструменты)

Игра ноты или нескольких нот вызывает Паттерн ритма, используя только играемые ноты (назначенные ударные инструменты). Имейте в виду, что, даже если Вы играете те же ноты, вызванный Паттерн ритма отличается в зависимости от порядка играемых нот. Это дает Вам возможность обращаться к различным Паттернам ритма, используя те же инструменты, просто меняя порядок играемых нот, когда параметр Key Mode установлен в положение "thru" или "thru+direct".

ПРИМЕЧАНИЕ Три вышеприведенных типа воспроизведения не различаются по названиям категорий или напечатанным названиям. Вы должны будете их сыграть, чтобы услышать различие.

ПРИМЕЧАНИЕ Так как эти типы запрограммированы для Стандартных Голосов, использование их с Голосами Ударных Инструментов, возможно, не даст музыкально-соответствующих результатов.

Типы Арпеджио, содержащие, главным образом, не нотные события (Категория: Cntr)

Эти типы Арпеджио запрограммированы, прежде всего, с данными Смены Режима Управления и Изменения Высоты Тона. Они используются для изменения тона или высоты тона звука, вместо того, чтобы играть определенные ноты. Фактически, некоторые типы не содержат никаких нотных данных вообще. Используйте тип этой категории, устанавливая параметр Key Mode в положение "direct," "thru+direct" или "sort+direct".

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Key Mode может быть установлен на дисплее Arpeggio Main в режимах Общего Редактирования Голоса (стр. 101), Редактирования Партии Исполнения (стр. 154) и Редактирования Партии Микширования (стр. 235).

Советы для воспроизведения Арпеджио

Воспроизведение Арпеджио в режиме Игры Голоса

Попробуйте воспроизвести Арпеджио, назначенное на пресетный Голос.

1 В режиме Игры Голоса, удостоверьтесь, что индикатор кнопки [ON ARPEGGIO/OFF] горит, затем сыграйте любую ноту, чтобы вызвать воспроизведение Арпеджио.

2 Играйте различные ноты и аккорды на клавиатуре и слушайте, как звучит Арпеджио.

Воспроизведение Арпеджио звучит по-разному, в зависимости от порядка играемых нот и типа выбранного Арпеджио. Кроме того, играйте ноты с различной силой нажатия, чтобы услышать работу функции Фразы Акцента - Accent Phrase.

3 Пробуйте различные типы Арпеджио, нажимая кнопки [SF1] - [SF5].

ПРИМЕЧАНИЕ Если 8-ая нота не отображена справа ARP1 - ARP5 (что означает, что Тип Арпеджио выключен на соответствующем дисплее), Тип Арпеджио (Arpeggio Type) не изменяется, даже если Вы нажимаете соответствующую кнопку [SF1] ARP1 - [SF5] ARPs.

4 После нажатия кнопки [CONTROL PART SELECTED] используйте регуляторы для управления воспроизведением Арпеджио (индикатор ARP FX должен гореть).

Теперь, когда Вы прослушали Типы Арпеджио, назначенные на пресетный Голос, продолжайте экспериментировать с другими типами Арпеджио.

5 Во время воспроизведения Арпеджио, нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Арпеджио, затем выберите тип Арпеджио.

Для получения оптимальных результатов, Вы должны выбрать Категорию и Субкатегорию, содержащую Типы Арпеджио, которые наиболее соответствуют выбранному Голосу. Как только Вы найдете соответствующий Тип Арпеджио, сохраните его в установках экрана и сохраните Голос (ниже).

6 Сохранение установок Арпеджио в виде Пользовательского Голоса.

Для более подробной информации о том как сохранить Голос, см. стр. 97.

Воспроизведение/запись Арпеджио в режиме Исполнения

Вызовите несколько Исполнений в Пользовательских Банках 1 - 3, и сыграйте некоторые Арпеджио, которые назначены по умолчанию на Исполнения. В режиме Исполнения, каждый из четырех типов Арпеджио назначен на каждую из четырех Партий. Это означает, что до четырех типов Арпеджио могут быть воспроизведены одновременно.

1 Удостоверьтесь, что индикатор кнопки [ON ARPEGGIO/OFF] горит, затем сыграйте любую ноту, чтобы вызвать воспроизведение Арпеджио.

Пункты 2 - 4 – аналогичны пунктам в разделе “Воспроизведении Арпеджио в режиме Голоса”. Как только Вы испытали Типы Арпеджио, назначенные на Исполнение, продолжайте и пробуйте другие доступные Типы Арпеджио.

5 Во время воспроизведения Арпеджио, нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Арпеджио, а затем выберите тип Арпеджио для каждой Партии.

Для лучших результатов, Вы должны выбрать Категорию и Субкатегорию, содержащую Типы Арпеджио, которые наиболее близко соответствуют Голосу для Партии. Как только Вы находите Тип Арпеджио, который соответствует, удерживайте его в дисплейных установках и сохраните Исполнение (ниже).

6 Сохраните установки Арпеджио как Пользовательское Исполнение.

Для инструкций по сохранению Исполнения, см. стр. 142. Вы можете сделать запись вашего исполнения на клавиатуре в Песню/Паттерн в режиме Записи Исполнения. Имейте в виду, что любое воспроизведение Арпеджио, которое Вы вызываете в режиме Исполнения, может быть записано в Песню или Паттерн. См. стр. 140.

ПРИМЕЧАНИЕ Данные воспроизведения Арпеджио записываются в трек Песни или Паттерна как секвенсорные MIDI данные. Учтите, что нажатие ноты, только вызывает воспроизведение Арпеджио. Данные Песни или Паттерна не будут вызывать воспроизведение Арпеджио.

Воспроизведение/запись Арпеджио в режиме Паттерна

Арпеджио также удобны для того, чтобы создавать Фразы, которые могут использоваться как основные стандартные блоки в создании Паттерна. Создайте Пользовательские Фразы, а затем назначьте их на желаемый трек на дисплее патчирования - Patch (стр. 212). Этот раздел показывает, как сделать запись воспроизведения Арпеджио в трек Паттерна.

1 Выберите тип Арпеджио на дисплее Арпеджио (стр. 219) в режиме Записи Паттерна.

Когда параметр Arpeggio With Voice Switch установлен в положение “on”, Голос, соответствующий этому типу Арпеджио выбирается автоматически.

2 Запишите воспроизведение выбранного Арпеджио в трек Паттерна.

Сделайте запись различных Арпеджио на другие треки, повторяя пункты 1 - 2. Вы можете дать название созданной Фразе на дисплее Патчирования Паттерна - Pattern Patch (стр. 212) для последующего вызова.

3 Создайте данные Паттерна, назначая созданные Фразы на Раздел на дисплее Патчирования Паттерна - Pattern Patch (стр. 212).

Например, создайте Раздел А для вступления, Раздел В для куплета, Раздел С для припева и Раздел D для окончания - и Вы получите базовые блоки для создания собственной Песни.

4 Создайте Паттерн, программируя порядок воспроизведения Разделов.

Последовательность Паттерна - Pattern Chain - позволяет Вам соединить несколько различных Паттернов вместе, чтобы полностью создать Песню. См. стр. 213.

5 Преобразуйте данные Последовательности Паттерна в данные Песни.

Для подробной информации см. стр. 215.

Создание собственных типов Арпеджио

Кроме того, используя пресетные Арпеджио, Вы можете также создать собственные данные Арпеджио. Процедура следующая.

1 Запишите MIDI данные в Песню или Паттерн.

Для создания Арпеджио могут использоваться до четырех треков. В трек Арпеджио могут быть записаны до 16 номеров нот. Операция Convert автоматически уменьшает количество нот сверх предела при записи в секвенсорные MIDI данные более 16 номеров нот. Поэтому, при создании Арпеджио делайте все возможное для записи только 16 различных нот.

2 Преобразование записанной последовательности MIDI данных в данные Арпеджио.

Используйте “Put Track to Arpeggio” в режиме Работы с Песней (стр. 206) или в режиме Работы с Паттерном (стр. 227). После установки взаимосвязанных параметров, нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить операцию. Созданные типы Арпеджио могут быть выбраны из Пользовательского банка на дисплее Арпеджио.

Блок контроллеров (блок управления)

Этот блок состоит из клавиатуры, колес Изменения Высоты (Pitch Bend) и Модуляции (Modulation), Регуляторов (Knob), Слайдеров (Slider) и так далее.

Сама клавиатура не генерирует звуки, но она при игре нот генерирует/передает MIDI сообщения включения и выключения ноты, силы нажатия на клавишу (динамическая чувствительность) и другую MIDI информацию на блок генератора тона синтезатора. Контроллеры также генерируют/передают MIDI сообщения.

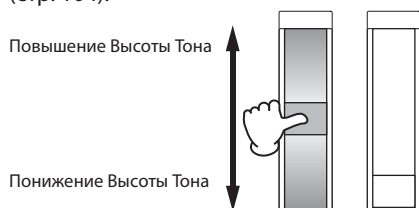
Блок генератора тона синтезатора производит звук согласно MIDI сообщениям, поступающим от клавиатуры и контроллеров.

Клавиатура

Клавиатура передает сообщения вкл\выкл. ноты на Блок Генератора Тона (для производства звука) и Блок Секвенсора (для записи). Клавиатура также используется для вызова воспроизведения Арпеджио. Вы можете изменить нотный диапазон клавиатуры в октавах при использовании кнопок OCTAVE [UP] и [DOWN], транспонировать ноты на дисплее Игры (стр. 259) Сервисного режима. Так же, на этом дисплее Вы можете установить фактическую динамическую чувствительность, согласно силе, с которой Вы играете ноты на клавиатуре.

Колесо Изменения Высоты Тона

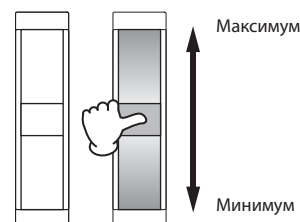
Используйте колесо Изменения Высоты Тона (Pitch Bend) для изменения высоты тона ноты вверх или вниз во время игры на клавиатуре. Это колесо самоцентрируется, и будет автоматически возвращаться к обычной высоте тона при его отпуске. Пробуйте работать колесом Изменения Высоты Тона при нажатии ноты на клавиатуры. Каждый пресетный Голос имеет свою собственную заданную по умолчанию установку Диапазона Изменения Высоты Тона (Pitch Bend Range). Эта установка может быть изменена для каждого Голоса на дисплее Play Mode в режиме Редактирования Голоса. На этом дисплее Вы также можете сделать функцию Изменения Высоты Тона (Pitch Bend) обратной - так, чтобы перемещение колеса вверх (вперед) понижало высоту тона, а перемещение вниз повышало высоту тона. Также на это колесо могут назначаться другие функции на дисплее Controller Set в режиме Редактирования Голоса (Voice Edit) (стр. 104).



Колесо Модуляции

Хотя колесо Модуляции традиционно используется для применения вибрато к звуку, многие из пресетных Голосов имеют другие функции и эффекты, назначенные на колесо. Чем больше Вы перемещаете это колесо, тем больший эффект применяется к звуку. Пробуйте колесо Модуляции с различными пресетными Голосами при игре на клавиатуре. Чтобы избежать случайного применения эффектов к текущему Голосу, удостоверьтесь, что Колесо

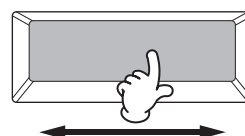
Модуляции установлено на минимум прежде, чем Вы начнете играть. Различные функции могут быть назначены на Колесо Модуляции на дисплее Controller Set в режиме Редактирования Голоса (Voice Edit) (стр. 104).



Ленточный Контроллер

Сенсорный Ленточный Контроллер (Ribbon Controller) управляется перемещением пальца по его поверхности. На каждый пресетный Голос назначены Различные функции. Попробуйте использовать Ленточный Контроллер при игре на клавиатуре пресетными Голосами. Различные функции могут быть назначены на Ленточный Контроллер на дисплее Controller Set в режиме Редактирования Голоса (Voice Edit) (стр. 104).

Вы можете также определить, возвращается ли значение Ленточного Контроллера (Ribbon Controller) в центральное положение или остается в точке, где Вы отпустили палец, на дисплее General Other в режиме Общего Редактирования Голоса.



Кнопки Назначаемых Функций

Согласно установкам XA Control на дисплее Oscillator (Генератор) (стр. 112) режима Редактирования Элемента Голоса, Вы можете вызвать определенный элемент текущего Голоса, нажимая каждую из этих кнопок во время игры на клавиатуре. Вы можете выбрать, как состояние вкл\выкл. этих кнопок переключается при использовании режимов Assignable Function 1 Mode и Assignable Function 2 Mode на общем дисплее General Other (стр. 100) в режиме Общего Редактирования Голоса. Кроме того, Вы можете назначить различные функции (кроме вызова определенных Элементов) на эти кнопки.

Регуляторы и Слайдеры

Восемь регуляторов позволяют Вам изменять различные аспекты звука Голоса в реальном времени – во время игры. Восемь слайдеров позволяют Вам регулировать громкость Элементов Голоса, Партий Исполнения и Партий Микширования.

Для получения дополнительной информации о том, как использовать регуляторы и слайдеры в соответствующих режимах см. стр. 90 (режим Голоса), стр. 136 (режим Исполнения) и стр. 180 (режим Песни/Паттерна).

Блок Эффекта

Этот блок применяет эффекты к выходу блока генератора тона и блоку звукового входа, обрабатывая и расширяя звук. Эффекты применяются на конечных стадиях редактирования, позволяя Вам по желанию изменять звук созданного Голоса.

Структура Эффектов

Системные Эффекты – Реверберация и Хорус

Системные Эффекты (System Effects) применяются к общему звучанию Голоса, Исполнения, Песни и Паттерна. С Системными эффектами, звук каждой Партии посылается на эффект, согласно Уровню Отправки (Send Level), который устанавливается для каждой Партии. Обработанный звук ("wet") возвращается назад в микшер, согласно Уровню Возврата (Return Level), и подается на выход, в микшировании с необработанным ("dry") звуком. Это позволяет Вам устанавливать оптимальный баланс звука эффекта и исходного звука Партии.

Эффекты Вставки

Эффекты вставки (Insertion) могут быть применены индивидуально к каждой партии. Эффекты вставки, главным образом, используются для непосредственной обработки конкретной партии. Глубина эффекта регулируется балансом обработанного/необработанного звука. Так как эффект Вставки может быть применен только к одной определенной партии, он должен использоваться для звуков, которые Вы хотите кардинально изменить, или для звуков, которые используют эффект, непредназначенный для других звуков. Вы можете также установить баланс таким образом, чтобы был слышен только звук эффекта, устанавливая 100 %.

Этот синтезатор имеет восемь установок эффектов Вставки (одна установка имеет модули А и В). Они могут быть применены ко всем партиям Исполнения и восьми партиям (максимум) Песни/Паттерна. Другой не менее важный Эффект Вставки – Вокодер (Vocoder) – может быть применен только к одной партии.

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Голоса, Эффект Вокодера - Vocoder Effect - может быть применен к каждому из Голосов. В режиме Микширования (Песня/Паттерн) и в режиме Исполнения, Эффект Вокодера может быть применен только к Партии 1. Эффект Вокодера не работает, даже если Вы назначаете Голос (к которому Вокодер применен в режиме Голоса) на другие партии (Партия 2 или выше).

Мастер-Эффект

Этот блок применяет эффекты к конечному выходному сигналу, поступающему на стерео выход, и создает общую картину звучания.

EQ Элемента

EQ Элемента применяется к каждому элементу Стандартного Голоса и каждой клавише Голоса Ударных Инструментов. Вы можете определить, какая форма эквалайзации будет использоваться из двух форм – пологовая или пиковая.

EQ Партии

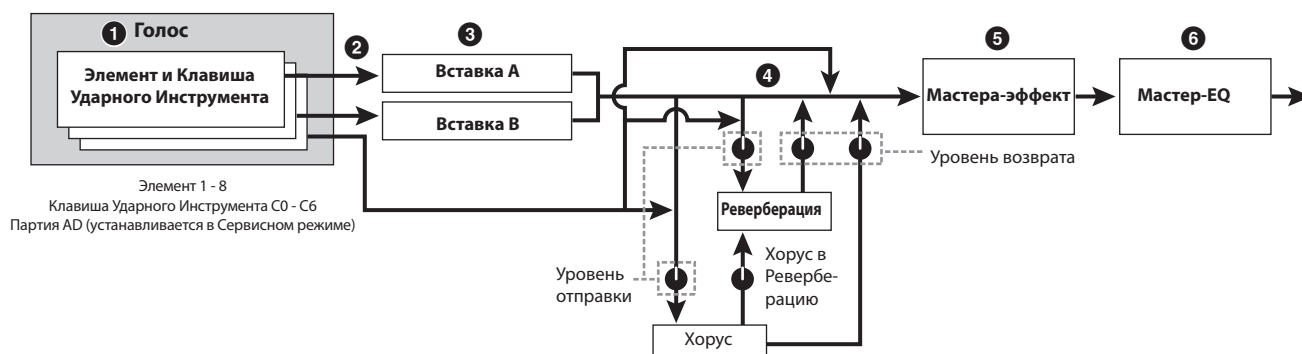
Этот 3-х полосный EQ применяется для обработки каждой партии Исполнения/Микширования Песни/Микширования Паттерна. Высокочастотная и низкочастотная полосы - пологового типа. Среднечастотная полоса - пикового типа.

Мастер-EQ

Мастер EQ применяется к конечному (после эффекта) общему звуку инструмента. В этом EQ все полосы могут быть установлены в пиковый (peaking) тип, или низкие и высокие полосы могут быть установлены в пологовый тип

Подключение эффекта в каждом режиме

В режиме Голоса



❶ Установите параметры EQ Элемента, применяемые к каждому Элементу (для Стандартного Голоса) и к каждой клавише (для Голоса Ударного Инструмента).

Параметры EQ Элемента могут быть установлены на дисплее EQ (стр. 126 и 132) в режиме Редактирования Голоса.

❷ Определите, какой Эффект Вставки, А или В, будет применен к каждому Элементу (или каждой клавише при выборе Голоса Ударного Инструмента).

Эффект Вставки может также быть обойден. Это может быть установлено на дисплее Подключения - Connect - (стр. 107) в режиме Общего Редактирования Голоса или на дисплее Генератора - Oscillator - (стр. 112) в режиме Редактирования Голоса Элемента (или Редактирования Клавиши).

Примечание: Эти два типа дисплея взаимосвязаны и имеют те же установки, только в различных форматах.

❸ Определите подключение Вставки A/B - Insertion A/B - из следующих четырех типов: parallel (параллельно), A ► B, B ► A и Vocoder (Вокодер).

Этот блок также выбирает Типы Эффекта Вставки А и В соответственно, и устанавливает взаимосвязанные параметры. Они могут быть установлены на дисплее Подключения (стр. 107) и на дисплее Вставки А/В (стр. 109) в режиме Общего Редактирования Голоса.

❹ Определите Уровень Отправки и Уровень Возврата в/из Реверберации/Хоруса и уровень сигнала, отправляемого от Хоруса к Реверберации.

Этот блок также выбирает Типы Эффекта Реверберации и Хоруса соответственно и устанавливает взаимосвязанные параметры. Они могут быть установлены на дисплее Подключения (стр. 107) и на дисплее Хоруса и Реверберации (стр. 109) в режиме Общего Редактирования Голоса.

❺ Выберите тип Мастер-эффекта и установите параметры Эффекта (Effect) на дисплее Мастер-эффекта (стр. 264) Сервисного режима.

❻ Установите параметры Мастер-EQ на дисплее Мастер-EQ (стр. 264) Сервисного режима.

В режиме Исполнения

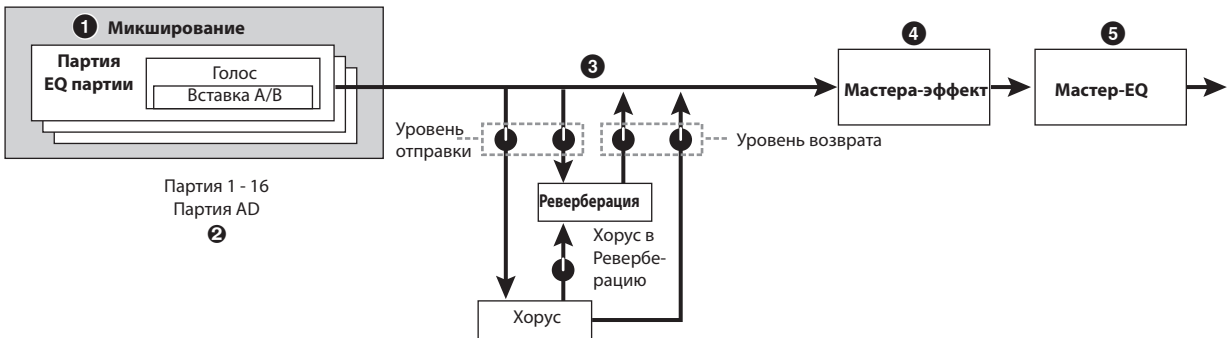


- ❶ Установите параметры EQ Партии (Part EQ) для каждой партии на дисплее EQ (стр. 144) в режиме Редактирования Партии Исполнения.
- ❷ Определите Уровень Отправки/уровень Возврата в/из Реверберации/Хоруса и уровень сигнала, посылаемый из Хоруса в Реверберацию. Этот блок также выбирает Типы Эффекта Реверберации и Хоруса и устанавливает взаимосвязанные параметры. Они могут быть установлены на дисплее Подключения (стр. 149) и на дисплее Реверберации/Хоруса (стр. 150) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

- ❸ Выберите тип Мастер-эффекта и установите параметры Эффекта на дисплее Мастер-эффекта (стр. 146) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

- ❹ Установите параметры Мастер-EQ на дисплее Мастер-EQ (стр. 146) в режиме Общего Редактирования Исполнения.
- ⚠️ **ПРИМЕЧАНИЕ** Установки Эффекта ❶ - ❹ в режиме Голоса, проиллюстрированные на стр. 69, также доступны в режиме Исполнения.

Режим Микширования



- ❶ Установите параметры EQ-Партии для каждой партии на дисплее EQ (стр. 236) в режиме Редактирования Партии Микширования.
- ❷ Выберите восемь Партий, к которым будет применен Эффект Вставки, из Партий 1 - 16 и Партии AD. Это может быть установлено на дисплее Переключения Эффекта Вставки (Insertion Effect Switch) (стр. 234) Редактирования Микширования.
- ❸ Определите Уровень Отправки/Возврата в/из Реверберации/Хоруса и уровень сигнала, посылаемого из Хоруса в Реверберацию. Этот блок также выбирает Типы Эффекта Реверберации и Хоруса соответственно, и устанавливает взаимосвязанные параметры. Они могут быть установлены на дисплее Подключения (Connect) (стр. 234) и дисплее Реверберации/Хоруса (стр. 235) в режиме Общего Редактирования Микширования.
- ❹ Выберите тип Мастер-эффекта и установите параметры Эффекта (Effect) на дисплее Мастер-эффекта (стр. 234) в режиме Общего Редактирования Микширования.
- ❺ Установите параметры Мастер-EQ на дисплее Мастер-EQ (Master EQ) (стр. 234) в режиме Общего Редактирования Микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ Установки Эффекта ❶ - ❹ в режиме Голоса, проиллюстрированные на стр. 69, доступны для восьми партий, для которых включен Эффект Вставки.

Категория Эффекта и Тип

Этот раздел объясняет категории Эффекта и их типы. Список типов Эффекта, описанных ниже для каждой категории, содержит столбцы: Rev (Реверберация), Cho (Хорус), Ins (Вставка) и Mas (Мастер-эффект). Пометки, обозначенные в этих столбцах, означают, что Тип Эффекта доступен для каждого блока. Эти типы Эффекта (с пометками в каждом списке), могут быть выбраны с панели управления.

Реверберация

Реверберация - это отражение звуковой энергии в различных помещениях или открытом пространстве после прекращения звучания исходного звука. Реверберация - косвенный, разбросанный звук, отраженный от стен и потолка, которые сопровождают прямой звук. Характеристики этого косвенного звука зависят от размера помещения или места и материалов, а также обстановки в помещении. Типы Эффекта Реверберации используют цифровую обработку сигналов, чтобы моделировать эти характеристики.

Тип Эффекта	Rev – Реверберация	Cho – Хорус	Ins – Вставка	Описание
REV-X HALL	✓	-	-	Реверберация, модулирующая акустику концертного зала, с использованием REV-X технологии.
R3 HALL	✓	-	-	Реверберация, модулирующая акустику концертного зала, с использованием алгоритма от Yamaha ProR3.

Тип Эффекта	Rev – Реверберация	Cho – Хорус	Ins – Вставка	Описание
SPX HALL	✓	✓	✓	Реверберация, модулирующая акустику концертного зала от Yamaha SPX1000.
REV-X ROOM	✓	-	-	Реверберация, модулирующая комнатную акустику с использованием технологии REV-X
R3 ROOM	✓	-	-	Реверберация, модулирующая комнатную акустику с использованием алгоритма Yamaha ProR3.
SPX ROOM	✓	✓	✓	Реверберация, модулирующая комнатную акустику от SPX1000.
R3 PLATE	✓	-	-	Реверберация, модулирующая металлическую пластину, с использованием алгоритма Yamaha ProR3.
SPX STAGE	✓	✓	✓	Реверберация, соответствующая соло инструмента от Yamaha SPX1000.
SPACE SIMULATOR	✓	-	-	Реверберация, которая позволяет Вам установить пространственный объем, определяя ширину, высоту и длину.

Задержка – Delay

Эффект (или устройство), который задерживает звуковой сигнал.

Тип Эффекта	Rev – Реверберация	Ins – Вставка	Mas – Мастер	Описание
CROSS DELAY	✓	✓	-	Обратная связь двух задерживаемых перекрестных звуков.
TEMPO CROSS DELAY	✓	✓	-	Перекрестная задержка, синхронизированная с темпом Песни/Паттерна/Арпеджио.
TEMPO DELAY MONO	✓	✓	-	Моно задержка, синхронизированная с темпом Песни/Паттерна/Арпеджио.
TEMPO DELAY STEREO	✓	✓	-	Сtereo задержка, синхронизированная с темпом Песни/Паттерна/Арпеджио.
CONTROL DELAY	-	✓	-	Задержка со временем задержки, управляемым в режиме реального времени.
DELAY LR	✓	✓	-	Производит два задерживаемых звука: L и R.
DELAY LCR	✓	✓	-	Производит три задерживаемых звука: L, R и C (центр)
DELAY LR (Stereo)	✓	✓	✓	Производит два задерживаемых звука в стерео: L и R.

Хорус – Chorus

В зависимости от конкретного типа Хоруса и параметров, может делать голос “большим”, как-будто несколько идентичных инструментов играют в унисоне, или придавать голосу большую теплоту и глубину.

Тип Эффекта	Cho – Хорус	Ins – Вставка	Описание
G CHORUS	✓	✓	Эффект Хоруса, который производит более богатую и более сложную модуляцию, чем обычный Хорус.
2 MODULATOR	✓	✓	Эффект Хоруса, состоящий из модуляции высоты тона и модуляции амплитуды.
SPX CHORUS	✓	✓	Эффект, который использует 3-х фазный LFO, чтобы добавить модуляцию и объем к звуку.
SYMPHONIC	✓	✓	Многоступенчатая версия модуляции SPX CHORUS.
ENSEMBLE DETUNE	✓	✓	Эффект Хоруса без модуляции, создаваемый с небольшим изменением высоты тона звука.

Флэнджер – Flanger

Этот эффект создает циркулирующее, металлическое звучание.

Тип Эффекта	Cho – Хорус	Ins – Вставка	Описание
VCM FLANGER	✓	✓	Флэнджер с технологией VCM, производящей старинный звук.
CLASSIC FLANGER	✓	✓	Обычный тип флэнджера.
TEMPO FLANGER	✓	✓	Флэнджер, синхронизированный с темпом.
DYNAMIC FLANGER	-	✓	Динамически управляемый флэнджер.

Фазер – Phaser

Циклически модулирует фазу, чтобы добавить модуляцию к звуку.

Тип Эффекта	Cho – Хорус	Ins – Вставка	Описание
VCM PHASER MONO	✓	✓	Моно фазер с технологией VCM, производящей старинный звук.
VCM PHASER STEREO	✓	✓	Сtereo фазер с технологией VCM, производящей старинный звук.
TEMPO PHASER	✓	✓	Синхронизированный с темпом фазер.
DYNAMIC PHASER	-	✓	Динамически управляемый сдвиг фазы,

Тремоло и Вращение - Tremolo & Rotary

Тремоло - эффект циклически модулируемый громкостью. Эффект вращения динамика моделирует характерный эффект вибрато вращающегося громкоговорителя.

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Описание
AUTO PAN	✓	Эффект, который циклически перемещает звук, слева направо и вперед назад.
TREMOLO	✓	Эффект, который циклически модулируется громкостью.
ROTARY SPEAKER	✓	Моделирование вращающегося динамика

Искажение – Distortion

Этот тип используется главным образом для гитары, добавляя искажение к звуку.

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Mas – Мастер	Описание
AMP SIMULATOR 1	✓	-	Моделирование гитарного комбика.
AMP SIMULATOR 2	✓	-	Моделирование гитарного комбика.
COMP DISTORTION	✓	-	Эффект с использованием компрессора - устойчивое искажение может быть произведено независимо от изменений во входном уровне.
COMP DISTORTION DELAY	✓	✓	Компрессор, Искажение и Задержка подключены последовательно.

Compressor — Компрессор

Компрессор – эффект ограничивающий и сжимающий динамику (громкость) звукового сигнала. Для сигналов, которые изменяются по широкому динамическому диапазону, типа вокала и гитарных партий, компрессор эффективно “сжимает” динамический диапазон до оптимального уровня, делая громкие звуки тише, а тихие - громче. Когда используется усиление общего уровня, создается более мощный, более качественный звук высокого уровня. Компрессия может использоваться, чтобы увеличить сустейн электрогитары, для сглаживания громкости вокала или более естественного размещения ударных инструментов в миксе.

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Mas - Мастер	Описание
VCM COMPRESSOR 376	✓	✓	Компрессор с технологией VCM.
CLASSIC COMPRESSOR	✓	-	Обычный тип компрессора.
MULTI BAND COMP	✓	✓	3-х полосный Компрессор.

Wah - Bay

Этот Эффект циклически модулирует яркость тона (частоту среза фильтра). Auto Wah - модулирует тон посредством LFO, Touch Wah - модулирует тон посредством громкости (динамической чувствительности) и Pedal Wah - модулирует тон посредством педали управления.

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Описание
VCM AUTO WAH	✓	Модуляция тона посредством LFO.
VCM TOUCH WAH	✓	Модулирует тон посредством громкости (сила нажатия на клавиатуру)
VCM PEDAL WAH	✓	Модулирует тон посредством педали. Для получения лучших результатов, назначьте параметр Pedal Control этого типа Эффекта на Foot Controller на дисплее Controller Set, затем используйте педаль, чтобы управлять этим эффектом в режиме реального времени.

Lo-Fi

Этот Эффект ухудшает звуковое качество входного сигнала используя методы, такие как, например, понижение частоты семплирования.

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Mas - Мастер	Описание
Lo-Fi	✓	✓	Ухудшает звуковое качество входного сигнала получения эффекта lo-fi
NOISY	✓	-	Добавляет шум к текущему звуку.
DIGITAL TURNTABLE	✓	-	Моделирует шум аналоговой записи.

Tech

Этот Эффект существенно изменяет исходные характеристики при использовании фильтра и модуляции.

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Mas - Мастер	Описание
RING MODULATOR	✓	✓	Эффект, который изменяет высоту тона, применяя амплитудную модуляцию частоте входа.
DYNAMIC RING MODULATOR	✓	-	Динамически управляемый Кольцевой Модулятор (Ring Modulator).
DYNAMIC FILTER	✓	✓	Динамически управляемый Фильтр.
AUTO SYNTH	✓	-	Обработывает входной сигнал в звук синтезаторного типа.

ИЗОЛЯТОР	✓	✓	Управляет уровнем указанной частотной полосы входного сигнала.
SLICE	✓	✓	Разделяет AEG звука Голоса.
TECH MODULATION	✓	-	Добавляет модуляцию, подобную кольцевой модуляции.

Vocoder - Вокодер

Эффект Вокодера не принадлежит какой-либо категории. Когда Вы хотите использовать этот эффект, установите параметр INSERTION CONNECT на дисплее Effect Connect (стр. 109) на “ins L.”

Тип Эффекта	Ins – Вставка	Описание
VOCODER	✓	Этот эффект использует характеристики звука поступающего через микрофон и применяет их к Голосу, которым Вы играете на клавиатуре. Это создает эффект голоса робота, который генерируется, когда Вы играете на клавиатуре, и одновременно поете или говорите в микрофон.

Misc

Эта категория включает различные типы эффектов.

Тип Эффекта	Cho – Хорус	Ins – Вставка	Описание
VCM EQ 501	-	✓	Параметрический 5-ти полосный EQ с технологией VCM.
PITCH CHANGE	-	✓	Изменяет высоту тона входного сигнала.
EARLY REFLECTION	✓	✓	Этот эффект изолирует только компоненты раннего отражения реверберации.
HARMONIC ENHANCER	-	✓	Добавляет гармоники к входному сигналу для его выделения.
TALKING MODULATOR	-	✓	Добавляет гласный звук к входному сигналу.
DAMPER RESONANCE	-	✓	Моделирует резонанс при нажатии педали демпфера фортепьяно.

VCM (Виртуальное Моделирование Схемы)

VCM - технология, которая моделирует элементы аналоговой схемы (типа резисторов и конденсаторов). Типы эффектов, использующие технологию VCM, производят характеристики присущие приборам аналогового типа.

VCM Compressor 376

Этот эффект подражает характеристикам аналоговых компрессоров, используемых как стандартные эффекты в студиях звукозаписи. Он уплотняет звук, и подходит для звуков ударных инструментов и баса.

VCM Equalizer 501 - Эквалайзер VCM 501

Этот эффект модулирует характеристики аналоговых эквалайзеров, используемых в 1970-ых годах, предоставляя теплый, высококачественный эффект флэнджера.

VCM Flanger - Флэнджер VCM

Эти эффекты модулируют характеристики аналогового флэнджера, используемого в 1970-ых годах, предоставляя теплый, высококачественный эффект флэнджера.

VCM Phaser Mono, VCM Phaser Stereo – Фазер VCM

Эти эффекты модулируют характеристики аналогового фазера, используемого в 1970-ых годах, предоставляя теплый, высококачественный эффект фазера.

VCM Auto Wah, VCM Touch Wah, VCM Pedal Wah

Эти эффекты модулируют характеристики аналогового вау-эффекта, используемого в 1970-ых годах, предоставляя теплый, высококачественный эффект вау-эффекта.

REV-X

Алгоритм реверберации REV-X, разработанный Yamaha. Обеспечивает звуковое качество реверберации высокой плотности. MOTIF XS имеет два типа эффектов REV-X - REV-X Hall и REV-X Room.

Параметры Эффекта

Каждый из Типов Эффекта имеет параметры, определяющие, как Эффект применяется к звуку. Разные звуки могут быть получены от одного типа эффекта, при установке этих параметров. Дополнительно о параметрах Эффекта см. ниже.

Пресетные установки для параметров Эффекта - Effect

Пресетные установки для параметров каждого типа эффекта представлены как шаблоны, и могут быть выбраны на дисплее Типа Эффекта - Effect Type. Для получения желаемого эффекта звука, попробуйте выбрать один из Пресетов соответствующий вашему предполагаемому звуку, затем измените параметры, как необходимо.

Пресетные установки, которые Вы можете выбрать здесь.



Параметры Эффектов

ПРИМЕЧАНИЕ Некоторые параметры, описанные ниже, могут появиться в различных типах эффекта под тем же названием, но фактически иметь различные функции в зависимости от специфического типа эффекта. Для этих параметров, даются два или три типа различных объяснений.

Название параметра	Описание
AEG Phase	Смещения фазы AEG.
AM Depth	Определяет глубину амплитудной модуляции.
AM Inverse R	Определяет фазу модуляции амплитуды для канала R (правого).
AM Speed	Определяет скорость модуляции амплитуды.
AM Wave	Выбирает волну, чтобы модулировать амплитуду.
AMP	Выбирает тип усилителя, который моделируется.
Analog Feel	Добавляют характеристики аналогового флэнджера к звуку.
Attack	Определяет время, которое протекает между нажатием клавиши и началом эффекта компрессора.
Attack Offset	Определяет время, которое протекает между нажатием клавиши и началом вау-эффекта - wah.
Attack Time	Определяет время атаки повторения огибающей.
Bit Assign	Определяет, как Word Length обрабатывает звук.
Bottom*1	Определяет минимальное значение вау-фильтра.
BPF1-10 Gain	Определяет выходное усиление BPF 1 - 10 эффекта Вокодера.
Click Density	Определяет частоту, на которой звучит метроном.
Click Level	Определяет уровень метронома.
Color*2	Определяет неподвижную модуляцию фазы.
Common Release	Это - параметр "Multi Band Comp". Он определяет время, которое протекает между отпусканием клавиши и окончанием эффекта.
Compress	Определяет минимальный входной уровень, на котором применяется эффект компрессора.
Control Type	Это - параметр "Control Delay - "Управление Задержкой". Когда установлено "Normal", эффект задержки всегда применяется к звуку. Когда установлено "Scratch", эффект задержки не применяется, если параметры Delay Time и Delay Time Offset установлены на "0".
Damper Control	Когда педаль демпфера FC3 подключена к гнезду SUSTAIN, параметр Damper Control, управляется FC3 по диапазону 0 - 127, учитывая демпфер-эффекты, которые доступны на акустическом рояле.
Decay	Управляет звуком затухания реверберации.
Delay Level C	Определяет уровень задержки центрального канала.
Delay Mix	Определяет уровень задержки смикшированного звука, когда применяется несколько эффектов.
Delay Offset	Определяет значение смещения модуляции задержки.
Delay Time	Определяет задержку звука в значении ноты или в абсолютном времени.
Delay Time C, L, R	Определяет время задержки для каждого канала: центрального, левого и правого.
Delay Time L>R	Определяет время между моментом, когда звук, поступающий на канал L, поступает на выход канала R.
Delay Time Ofst R	Определяет время задержки для канала R как смещение.
Delay Time R>L	Определяет время между моментом, когда звук, поступающий на канал R, поступает на выход канала L.
Delay transition rate	Определяет скорость (степень), с которой время задержки изменяется от текущего значения до указанного нового значения.
Density	Определяет плотность реверберации или отражений.
Depth	Когда выбран параметр "Space Simulator", он определяет глубину моделируемого пространства. Когда выбран параметр "VCM Flanger", он определяет амплитуду волны LFO, которая управляет циклическим изменением модуляции задержки.

Название параметра	Описание
Depth	Когда выбран тип фазера, этот параметр определяет амплитуду волны LFO, которая управляет циклическим изменением модуляции фазы.
Detune	Определяет количество высоты тона, которая будет детонирована.
Device	Выбирает устройство для изменения искажения звука.
Diffusion	Определяет распространение выбранного эффекта.
Direction	Определяет направление модуляции, которой управляет повторитель огибающей.
Divide Freq High	Определяет высокую частоту для разделения звука на три полосы.
Divide Freq Low	Определяет низкую частоту для разделения звука на три полосы.
Divide Min Level	Определяет минимальный уровень отрезков, открываемых посредством эффекта деления.
Divide Type	Определяет, как звук (волна) делится длительностью нот.
Drive	Когда одно из искажений - шум и разделение эффектов выбрано, этот параметр определяет степень искажения звука. Когда выбран один из эффектов misc, этот параметр определяет степень, до которой применен эффект расширения.
Drive Horn	Определяет глубину модуляции, генерируемой посредством вращения горна.
Drive Rotor	Определяет глубину модуляции, генерируемой посредством вращения ротора.
Dry Level	Определяет уровень сухого звука (к которому эффект не применяется).
Dry LPF Cutoff Frequency	Определяет частоту среза фильтра низкой частоты, применяемой к необработываемому звуку (сухому).
Dry Mix Level	Определяет уровень сухого звука (к которому эффект не применяется).
Dry Send to Noise	Определяет уровень сухого сигнала, (к которому эффект не применяется), посылаемого на шумовой эффект.
Dry/Wet Balance	Определяет баланс сухого звука и звука эффекта.
Dyna Level Offset	Определяет значение смещения, добавленное к выходу от повторителя огибающей.
Dyna Threshold Level	Определяет минимальный уровень, в котором начинается повторение огибающей.
Edge	Устанавливает кривую, которая определяет искажение звука.
Emphasis	Определяет изменение характеристики высокой частоты.
EQ Frequency	Определяет центральную частоту для каждой полосы EQ.
EQ Gain	Определяет уровень усиления центральной частоты EQ для каждой полосы.
EQ High Frequency	Определяет центральную частоту высокой полосы EQ, которая уменьшается/увеличивается.
EQ High Gain	Определяет усиление или уменьшение, применяемое к высокой частоте EQ.
EQ Low Frequency	Определяет центральную частоту низкой полосы EQ, которая уменьшается/увеличивается.
EQ Low Gain	Определяет усиление или уменьшение, применяемое к низкой частоте EQ.
EQ Mid Frequency	Определяет центральную частоту средней полосы EQ, которая уменьшается/увеличивается.
EQ Mid Gain	Определяет усиление или уменьшение, применяемое к средней частоте EQ.
EQ Mid Width	Определяет ширину средней полосы EQ.
EQ Width	Определяет ширину полосы EQ.
ER/Rev Balance	Определяет баланс между ранним отражением и звуком реверберации.
F/R Depth	Этот параметр "Auto Pan" - "Авто Панорамирование" (доступный, когда PAN Direction установлено на "L turn" и "R turn") определяет глубину F/R (фронт/тыл) панорамирования.
FB Hi Damp Ofst R	Определяет уровень затухания на высоких частотах для канала R (правый) как смещение.
FB Level Ofst R	Определяет уровень обратной связи для канала R (правый), как смещение.
Feedback	Определяет уровень звукового выхода сигнала от блока эффекта и его возврата к его собственному входу.
Feedback High Damp	Определяет, как затухают высокие частоты звука обратной связи.
Feedback Level	Когда выбран один из эффектов реверберации и ранних отражений, этот параметр определяет уровень обратной связи начальной задержки. Когда выбрана одна из задержек, Хорус, флэнджер, задержка искажения компрессии, и эффекты TEC, этот параметр определяет выходной уровень обратной связи от задержки и возврата на вход. Когда выбран "Temp Phaser" или "Dynamic Phaser", этот параметр определяет выходной уровень обратной связи от фазера и возврата на вход
Feedback Level 1, 2	Определяет уровень обратной связи звука задержки в каждой 1-ой и 2-ой серии.
Feedback Time	Определяет время задержки обратной связи.
Feedback Time 1, 2, L, R	Определяет время задержки обратной связи 1, 2, L и R.
Filter Type	Когда выбран параметр "Lo-Fi", он определяет тип тональный характеристики. Когда выбран параметр "Dynamic Filter" он определяет тип фильтра
Fine 1, 2	Определяет высоту тона точно для каждой 1-ой и 2-ой серии.

Название параметра	Описание
Formant Offset	Этот параметр Вокодера добавляет значение смещения к частоте среза BPF для входа Inst (вставка).
Formant Shift	Этот параметр Вокодера сдвигает частоту среза BPF для входа Inst.
Gate Switch	Когда установлено на "off", выход от HPF и Noise Generator передается через гейт. Когда установлено на "on", выход от HPF и Noise Generator проходит через гейт, только если аудио сигнал - входной для Inst.
Gate Time	Определяет время гейта разделенных отрезков.
Height	Определяет высоту моделируемого участка пространства.
Hi Resonance	Корректирует резонанс высоких частот.
High Attack	Определяет время с момента нажатия клавиши и до момента применения компрессора к высоким частотам.
High Gain	Определяет выходное усиление для высоких частот.
High Level	Определяет уровень высоких частот.
High Mute	Переключает заглушку для высоких частот.
High Ratio	Когда выбраны параметры "REV-X Hall" или "REV-X Room" они определяют соотношение высоких частот. Когда выбран параметр "Multi Band Comp", он определяет отношение компрессора к высоким частотам.
High Threshold	Определяет минимальный входной уровень, на котором эффект применяется к высоким частотам.
Horn Speed Fast	Определяет скорость горна, когда переключатель slow/fast (медленно/быстро) установлен на "fast".
Horn Speed SLOW	Определяет скорость горна, когда переключатель slow/fast (медленно/быстро) установлен на "slow".
HPF Cutoff Freq	Определяет, как частота среза для Фильтра Высоких Частот обрабатывает звук микрофона.
HPF Output Level	Определяет, как выход от фильтра высоких частот микшируется выходом Вокодера.
Initial Delay	Определяет время, которое протекает между направлением исходного звука и начальными отражениями.
Initial Delay 1, 2	Определяет время задержки до начального отражения для каждой из 1-ой и 2-ой серийми.
Initial Delay Lch, Rch	Определяет время, которое протекает между направлением исходного звука и начальными отражениями (эхо), которое следует за этим для каждого из каналов - R и L. Input Level Определяет входной уровень сигнала, к которому применен компрессор.
Input Mode	Выбирает моно или стерео конфигурацию для входного звука.
Input Select	Выбирает входной канал.
Inst Input Level	Определяет уровень инструментального звука, к которому применяется Вокодер.
L/R Depth	Определяет глубину эффекта панорамирования L/R.
L/R Diffusion	Определяет распространение звука.
Lag	Определяет отступающее время, дополнительно применяемое к звуку задержки, которое определяется длительностью ноты.
LFO Depth	Когда выбран один из параметров "SPX Chorus", "Symphonic", "Classic Flanger", и "Ring Modulator", он определяет глубину модуляции. Когда выбран параметр "Tempo Phase", этот параметр определяет частоту модуляции фазы.
LFO Phase difference	Определяет различие L/R фазы модулируемой волны.
LFO Phase Reset	Определяет сброс исходной фазы LFO.
LFO Speed	Этот параметр определяет частоту модуляции, когда выбран один из эффектов флэнжджера, Хоруса, тремоло, или кольцевого модулятора, когда выбран "Tempo Phaser". Этот параметр определяет скорость модуляции через тип ноты Когда выбран параметр "Auto Pan", он определяет частоту Авто Панорамирования Auto Pan.
LFO Wave	Когда выбран любой из флэнджер эффектов и "Ring Modulator", этот параметр выбирает волну для модуляции. Когда выбран параметр "Auto Pan", он определяет кривую панорамирования. Когда выбран параметр "VCM Авто Wah" он определяет синусоидой или квадратную волну.
Liveness	Определяет характеристику затухания Раннего Отражения - Early Reflection..
Low Attack	Определяет время с момента нажатия на клавишу и до момента применения компрессора к низким частотам.
Low Gain	Определяет выходное усиление для низких частот.
Low Level	Определяет выходной уровень для низких частот.
Low Mute	Определяет, включение или выключение низкой частотной полосы.
Low Ratio	Когда выбрано "REV-X Hall" или "REV-X Room", этот параметр определяет отношение низких частот. Когда выбрано "Multi Band Comp" этот параметр определяет степень компрессии низких частот.
Low Threshold	Определяет минимальный входной уровень, на котором эффект применяется к низким частотам.
LPF Resonance	Определяет резонанс фильтра низкой частоты для входного звука.
Manual	Когда выбрано "VCM Flanger", этот параметр определяет значение смещения модуляции задержки.

Название параметра	Описание
Manual	Когда выбрано "VCM Phaser mono" или "VCM Phaser stereo" отобран, этот параметр определяет значение смещения фазы модуляции.
Meter	Изменяет индикацию.
Mic Gate Threshold	Определяет пороговый уровень шумоподавителя для звука микрофона.
Mic Level	Определяет входной уровень звука микрофона.
Mic L-R Angle	Определяет L/R угол микрофона.
Mid Attack	Определяет время с момента нажатия ноты до момента срабатывания компрессора, применяемого для средних частот.
Mid Gain	Определяет выходное усиление для средних частот.
Mid Level	Определяет выходной уровень средних частот.
Mid Mute	Переключает заглушку средних частот.
Mid Ratio	Определяет степень компрессии для средних частот.
Mid Threshold	Определяет минимальный входной уровень, на котором эффект применяется для средних частот.
Mix	Определяет громкость звука эффекта.
Mix Level	Определяет уровень звука эффекта, добавляемого к чистому звуку.
Mod Depth	Определяет глубину модуляции.
Mod Depth Ofst R	Определяет глубину модуляции для канала R как смещение.
Mod Feedback	Определяет уровень обратной связи для модуляции.
Mod Gain	Определяет усиление модуляции.
Mod LPF Cutoff Frequency	Определяет частоту среза фильтра низкой частоты, применяемую к модулируемому звуку.
Mod LPF Resonance	Определяет резонанс фильтра низких частот для модулируемого звука.
Mod Mix Balance	Когда выбрано "Noisy", этот параметр определяет уровень микширования модулируемого элемента. Когда выбрано "Tech Modulation", этот параметр определяет громкость модулируемого звука.
Mod Speed	Определяет скорость модуляции.
Mod Wave Type	Выбирает тип волны для модуляции.
Mode	Определяет тип фазера, или более определенно, фактор формирования эффекта фазера.
Modulation Phase	Определяет различие L/R фазы модулируемой волны.
Move Speed	Определяет, как долго требуется, чтобы переместить звук от текущего состояния до звука, определяемого через параметр Vowel.
Noise Input Level	Определяет уровень входного шума.
Noise Level	Определяет уровень шума.
Noise LPF Cutoff Frequency	Определяет частоту среза фильтра низкой частоты применяемой к шуму.
Noise LPF Q	Определяет резонанс фильтра низкой частоты, применяемый к шуму.
Noise Mod Depth	Определяет глубину шумовой модуляции.
Noise Mod Speed	Определяет скорость шумовой модуляции.
Noise Tone	Определяет характеристики шума.
On/Off Switch	Включение или выключение изолятора.
OSC Frequency Coarse	Определяет частоту, на которой синусоидная волна модулирует амплитуду входной волны.
OSC Frequency Fine	Определяет точно частоту, на которой синусоидная волна модулирует амплитуду входной волны.
Output	Определяет уровень выходного сигнала от блока эффекта.
Output Gain	Определяет усиление выходного сигнала от блока эффекта.
Output Level	Определяет уровень выходного сигнала от блока эффекта.
Output Level 1, 2	Определяет уровень выходного сигнала соответственно от 1-ого блока и 2-ого блока.
Over Drive	Определяет степень и характер эффекта искажения.
Pan 1, 2	Определяет панорамирование для каждой 1-ой и 2-ой серии.
Pan AEG Min Level	Этот параметр эффекта Slice определяет минимальный уровень AEG применяемый к панорамированному звуку.
Pan AEG Type	Этот параметр эффекта Slice определяет тип AEG к панорамированному звуку.
Pan Depth	Определяет глубину эффекта панорамирования.
Pan Direction	Определяет направление, в котором перемещается позиция панорамирования стереозвука.
Pan Type	Определяет тип панорамирования.
Pedal Control	Когда выбрано "VCM PEDAL WAH", этот параметр определяет частоту среза вау-фильтра (wah). Для лучших результатов, назначьте этот параметр на Foot Controller (педаль) на дисплее Controller Set (Установка Контроллера) затем используйте педаль для управления этим параметром.
Pedal Response	Определяет, как звук отвечает на изменение демпфер управления.
Phase Shift Offset	Определяет значение смещения фазы модуляции.
Pitch 1, 2	Определяет высоту тона полутонами для каждой 1-ой и 2-ой серии.
PM Depth	Определяет глубину модуляции высоты тона.
Pre Mod HPF Cutoff Frequency	Определяет частоту среза фильтра высокой частоты перед модуляцией.
Pre-LPF Cutoff Frequency	Определяет частоту среза фильтра низкой частоты перед модуляцией.
Pre-LPF Resonance	Определяет резонанс фильтра низкой частоты для входного звука.

Название параметра	Описание
Presence	Этот параметр эффекта гитарного комбика управляет высокими частотами.
Ratio	Определяет отношение компрессора.
Release	Определяет время, которое протекает между отпусканием клавиши и окончанием эффекта компрессора.
Release Curve	Определяет кривую реализации повторителя огибающей.
Release Time	Определяет время реализации повторителя огибающей.
Resonance	Определяет резонанс фильтра.
Resonance Offset	Определяет резонанс как смещение.
Reverb Delay	Определяет время задержки от ранних отражений до реверберации.
Reverb Time	Определяет время реверберации.
Room Size	Определяет размер помещения, в котором звучит инструмент.
Rotor Speed Fast	Определяет скорость вращения, когда переключатель slow/fast (медленно/быстро) установлен на "fast" - "быстро".
Rotor Speed Slow	Определяет скорость вращения, когда переключатель slow/fast (медленно/быстро) установлен на "slow" - "медленно".
Rotor/Horn Balance	Определяет баланс между динамиком и ротором.
Sampling Freq. Control	Управляет частотой семплирования.
Sensitivity	Когда выбран один из эффектов "Dynamic Flanger", "Dynamic Phaser" и TCS, этот параметр, определяет чувствительность модуляции, применяемую к входному изменению. Когда выбран один из эффектов VCM Touch Wah, этот параметр определяет чувствительность изменения wah-фильтра, применяемую к входному изменению
SLow-Fast Time of H	Определяет, как долго требуется для скорости вращения динамика, чтобы измениться от текущей скорости (медленной или быстрой) к другой (быстрой или медленной), когда переключена скорость вращения.
SLow-Fast Time of R	Определяет, как долго требуется для скорости вращения ротора, чтобы измениться от текущей скорости (медленной или быстрой) к другой (быстрой или медленной), когда переключена скорость вращения.
Space Type	Выбирает тип моделируемого пространства.
Speaker Type	Выбирает тип моделирования громкоговорителя.
Speed	Когда выбрано "VCM Flanger", этот параметр определяет частоту волны LFO, которая управляет циклическим изменением задержки модуляции. Когда выбран любой из типов фазера, этот параметр определяет частоту волны LFO, которая управляет циклическим изменением фазы модуляции. Когда выбрано "VCM Auto Wah", этот параметр определяет скорость LFO
Speed Control	Переключает скорость вращения.
Spread	Определяет распространение звука.
Stage	Определяет шаг сдвига фазы.
Threshold	Определяет минимальный входной уровень, на котором применяется эффект.
Top*3	Определяет максимальное значение wah-фильтра.
Type	Когда выбрано "VCM Flanger", этот параметр определяет тип флэнжера. Когда выбран любой из эффектов wah (wah), этот параметр определяет тип Auto Wah. Когда выбрано "Early Reflection", этот параметр определяет тип звука отражения
Vocoder Attack	Определяет время атаки звука Вокодера (Vocoder).
Vocoder Release	Определяет время реализации звука Вокодера.
Vowel	Выбирает тип гласной.
Wall Vary	Определяет состояние стены моделируемого помещения. Более высокие установки производят больше диффузных отражений.
Width	Определяет ширину моделируемого участка памяти.
Word Length	Определяет степень звуковой грубости.

*1 Параметр Bottom доступен только тогда, когда его значение меньше чем у параметра Top.

*2 Параметр Color, может быть не эффективен в зависимости от значений параметров Mode и Stage.

*3 Параметр Top доступен только тогда, когда его значение больше чем тот у параметра Bottom.

MIDI

MIDI (Цифровой Интерфейс Музыкальных Инструментов) - стандарт, который позволяет электронным музыкальным инструментам связываться друг с другом, посылая и получая данные Ноты, сообщения Смены Режимы Управления, Изменения Программы и другие различные типы MIDI данных, или сообщений.

Этот синтезатор может управлять другими MIDI устройствами, передавая данные, относящиеся к нотам и различные типы данных контроллеров. Он может также управляться в соответствии с входящими MIDI сообщениями, которые автоматически определяют режим генератора тона, выбор MIDI канала, голоса и эффекты, значения изменения параметра, и, конечно же, воспроизводить голоса, указанные для различных Партий.

MIDI каналы

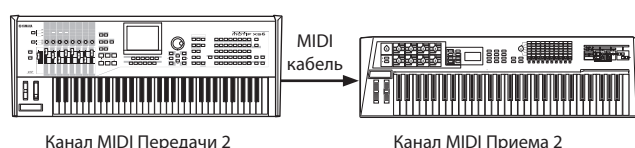
Данные MIDI исполнения назначаются на один из шестнадцати MIDI каналов. Используя эти каналы, 1 - 16, данные исполнения для шестнадцати различных инструментальных партий можно одновременно отправлять по одному MIDI кабелю.

MIDI каналы можно представить себе как каналы телевидения. Каждая телестанция передает свои передачи по определенному каналу. Ваш телевизор принимает одновременно много различных программ от нескольких телестанций, и Вы выбираете соответствующий канал, чтобы смотреть желаемую программу.



Подобным образом действует MIDI стандарт. Инструмент передачи отправляет MIDI данные по определенному MIDI каналу (Канал MIDI Передачи) через отдельный MIDI кабель на принимающий инструмент. Если MIDI канал принимающего инструмента, (Канал MIDI Приема), соответствует Каналу Передачи, принимающий инструмент будет звучать согласно данным, посылаемым передающим инструментом.

Для информации относительно того, как установить канал MIDI передачи и канал MIDI приема, см. стр. 267.



MIDI сообщения, Передающиеся/Распознающиеся этим синтезатором

Сообщения, передающиеся/принимаемые MOTIF XS показаны в Формате MIDI данных и в Карте MIDI Реализации в отдельном буклете Списка Данных. Блок генератора тона MOTIF XS (обозначенный в Списке Данных как "synth. part") и блок секвенсора (обозначенный как "seq. part") обрабатывает различные MIDI сообщения. Сообщения MIDI, которые может получить блок секвенсора, могут быть записаны на треки Песни/Паттерна. С другой стороны, MIDI сообщения, которые может получить генератор тона, могут влиять на звучание MOTIF XS.

MIDI события, обрабатываемые MOTIF XS

Этот раздел охватывает MIDI события в формате данных, в которых MIDI сообщения, генерируемые при игре на клавиатуре, записываются на трек Песни/Паттерна. Эти события могут быть отредактированы или вставлены на дисплеях режимов Редактирования Песни/Редактирования Паттерна.

Нота



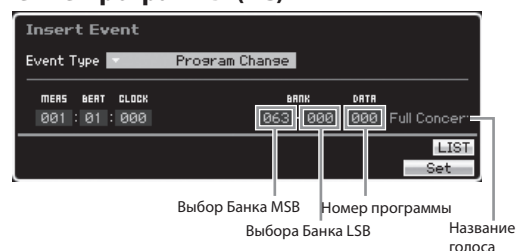
Это события, которые определяют ноты, которые Вы сыграли. Название ноты (C-2 - G8) определяет высоту тона. Время гейтирования определяет длительность звучания ноты. Динамическая Чувствительность (1 - 127) - силу нажатия на клавиатуру. Гистограмма справа - графическое отображение значения.

Изменение Высоты Тона



События изменения высоты тона генерируются колесом изменения высоты тона и определяют изменения в высоте тона. Значения (-8192 - +0000 - +8191) - числовое представление позиции колеса изменения высоты тона. Гистограмма справа - графическое представление значения.

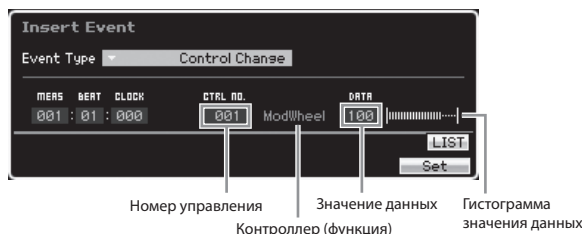
Изменение Программы (PC)



События изменения программы, которые выбирают Голоса. Параметры MSB и LSB Выбора Банка включают категории Смены Режимы Управления (Control Change), ниже, но MOTIF XS эти события использует,

чтобы выбирать Голоса, которые здесь сгруппированы и описаны. Выбор Банка MSB и LSB выбирает Банк Голоса. Номер программы выбирает Голос из категории и банка, определенный MSB и LSB. Список Голосов находится в отдельном буклете Списка Данных. Когда Вы определяете изменение программы как число в диапазоне 0 - 127, определите число, которое на единицу меньше чем число программы, перечисленное в Списке Голоса. Например, чтобы определить программу номер 128, Вы должны ввести номер изменения программы 127.

Смена Режимы Управления (CC)



События Смены режима управления управляют Голосом и параметрами эффектов. События Смены режима управления генерируются при использовании контроллера, такого, как колесо модуляции или педаль. Номер Управления (000 - 127) определяет контроллер (функция), типа громкости или панорамирования. Значение (000 - 127) определяет "позицию" контроллера, назначенного на номер управления. Гистограмма справа - графическое представление значения данных. Некоторые из более важных номеров управления и контроллеров приведены ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда отображено "---" в столбце Контроллера (Функции), номер Управления выбирается секвенсором, и не может быть выбран блоком генератора тона.

Колесо Модуляции (Номер Управления 001),
Данные MIDI генерируются колесом модуляции. Модуляция не применяется при значении "0", и производится максимальная модуляция, когда значение "127".

Время Портamento (Номер Управления 005),
Это MIDI сообщение управляет эффектом портamento. Портamento не производится при значении "0", а при значении "127" производится максимальное время портamento. Портamento производится, когда Портamento (Portamento) (Номер Управления 065) - ON.

Ввод данных MSB (Номер Управления 006),
Ввод данных LSB (Номер Управления 038),
Эти параметры определяют значение RPN MSB, LSB RPN (стр. 78), NRPN MSB, и события LSB NRPN. Значение Представлено двумя номерами данных смены режима управления - MSB и LSB.

Громкость - Volume (Номер Управления 007),
Устанавливает громкость для каждой отдельной Партии. При значении - "0" звук не производится, а при значении "127" производится максимальная громкость.

Панорамирование - Pan (Номер Управления 010),
Устанавливает позицию панорамирования для каждой отдельной Партии. Звук панорамируется полностью влево при значении "0", и полностью вправо при значении - "127". Отображаемые значения -64 - +63.

Экспрессия - Expression (Номер Управления 011),
Устанавливает экспрессию для каждой отдельной Партии. При значении "0" звук не производится, а при значении "127" производится максимальная громкость. Этот параметр производит изменение громкости во время воспроизведения.

Сустейн - Sustain (Hold 1) (Номер Управления 064),
Это MIDI сообщение включает или выключает педаль сустейна - ON/OFF. Ноты, играемые при нажатой педали, поддерживаются. Когда установлено значение в диапазоне "0" - "63", сустейн выключен. Когда значение "64" - "127", сустейн включен.

Портаменто - Portamento (Номер Управления 065),
Это MIDI сообщение включает или выключает портаменто. Когда значение - "0" - "63", портаменто выключено (OFF), когда - "64" - "127" портаменто включено (ON). Длина (степень) эффекта портаменто управляется Временем Портamento - Portamento Time (Номер Управления 005).

Педаль Сустенуто - Sostenuto Pedal (Номер Управления 066),
Это сообщение MIDI включает или выключает педаль сустенуто - ON/OFF. Когда значение в диапазоне "0" - "63" сустенуто выключено, и когда "64" - "127" - включено.

Содержание Гармоник (Control Change 071)
Регулирует резонанс фильтра, назначенного на Голос. Резонанс регулируется в диапазоне данных 0 - 127 как значение смещения с дисплейным диапазоном -64 - +63, который добавляется к данным Голоса.

Время Реализации (Смена Режимы Управления 072)
Регулирует время реализации AEG Голоса. Время реализации регулируется в диапазоне данных 0 - 127 как значение смещения с дисплейным диапазоном -64 - +63, который добавляется к данным Голоса.

Время Атаки - Attack Time (Смена Режимы Управления 073)
Регулирует время атаки AEG Голоса. Время Атаки регулируется в диапазоне данных 0 - 127 как значение смещения с дисплейным диапазоном -64 - +63, который добавляется к данным Голоса.

Яркость - Brightness (Смена Режимы Управления 074)
Устанавливает частоту среза фильтра, назначенного на Голос. Частота среза регулируется в диапазоне данных 0 - 127 как значение смещения с дисплейным диапазоном -64 - +63, который добавляется к данным Голоса.

Время Затухания (Смена Режимы Управления 075)
Регулирует время затухания AEG Голоса. Время затухания регулируется в диапазоне данных 0 - 127 как значение смещения с дисплейным диапазоном -64 - +63, который добавляется к данным Голоса.

Уровень Отправки Эффекта 1 - Effect Send Level 1 (Эффект Реверберации) (Номер Управления 091),
Определяет уровень отправки эффекта реверберации.

Уровень Отправки Эффекта 3 (Эффект Хоруса) (Номер Управления 093),
Определяет уровень отправки эффекта задержки/Хоруса.

Уровень Отправки Эффекта 4 (Эффект Варианта) (Номер Управления 094),
Определяет уровень отправки эффекта варианта (variation).

ПРИМЕЧАНИЕ Это MIDI событие не может быть обработано блоком генератора тона, хотя оно может быть записано на трек Песни/Паттерна.

Увеличение Данных (Номер Управления 096)
Уменьшение Данных (Номер Управления 097)
Эти MIDI сообщения увеличивают или уменьшают по единице значение чувствительности изменения высоты тона, установок точной или приблизительной настройки, сделанных с использованием RPN (стр. 78).

NRPN MSB (Незарегистрированный Номер Параметра MSB) (Номер Управления 099)
NRPN LSB (Незарегистрированный Номер Параметра LSB) (Номер Управления 098)

Базовая структура

Используются, прежде всего, как значения смещения для вибрато, фильтра, EG и других установок. Ввод Данных (Data Entry) используется для установки значения параметра после определения параметра, используя NRPN MSB и LSB. Как только NRPN определен, следующее сообщение ввода данных, полученное на том же самом канале обрабатывается как значение этого NRPN. Операционные ошибки предотвращаются передачей нулевого - Null сообщения RPN (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операции управления. Обратитесь к "NRPN" для информации о параметре (стр. 79).

ПРИМЕЧАНИЕ Это MIDI событие не может быть обработано блоком генератора тона, но может быть записано на трек Песни/Паттерна.

RPN MSB (Зарегистрированный Номер Параметра MSB) (Номер Управления 101)

LSB RPN (Зарегистрированный Номер Параметра LSB) (Номер Управления 100)

Используются, прежде всего, как значения смещения для чувствительности изменения высоты тона, настройки, и других установок партии. Ввод данных (стр. 77) используется, чтобы установить значение параметра после определения параметра, используя RPN MSB и LSB RPN. Как только RPN определен, следующее сообщение ввода данных, полученное на том же канале, обрабатывается как значение этого RPN. Операционные ошибки предотвращаются передачей нулевого - Null сообщения RPN (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операции управления. Обратитесь к "RPN" для информации о параметре.

Все Звуки Выключены (Номер Управления 120)

Выключает все звучащие ноты для всех Парий.

Сброс Всех Контроллеров (Номер Управления 121)

Сбрасывает все контроллеры к их исходным значениям. Сбрасываются следующие параметры: Pitch Bend, Channel Pressure, Polyphonic Key Pressure, Modulation, Expression, Hold 1, Portamento, Sostenuto, Soft Pedal, Portamento Control, RPN*, NRPN* (*The RPN, и NRPN определяются как не имеющие номера, и никакие внутренние данные не изменяются). Следующие данные не сбрасываются: Program Change, Bank Select MSB and LSB, Volume, Pan, Dry Send Level, Effect Send Level 1, 3, and 4, Pitch Sensitivity, Fine Tuning, Coarse Tuning.

Режим Омни Выключен (Номер Управления 124),

Выполняется та же операция, что и при приеме сообщения. Все Ноты Выключены - All Notes Off. Канал приема устанавливается в значение 1.

Режим Омни Включен (Номер Управления 125),

Выполняется та же операция, что и при приеме сообщения. Все Ноты Выключены - All Notes Off. В Omni On устанавливается лишь канал приема.

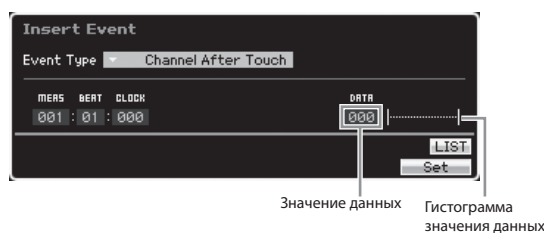
Моно - Моно (Номер Управления 126),

Выполняется та же операция, что и при приеме сообщения. Все Звуки Выключены - All Sound Off. Если параметр 3-его байта (параметр, который определяет номер моно) – в интервале 0 - 16, Партии, соответствующие этим каналам устанавливаются в моно.

Полифония - Poly (Номер Управления 127),

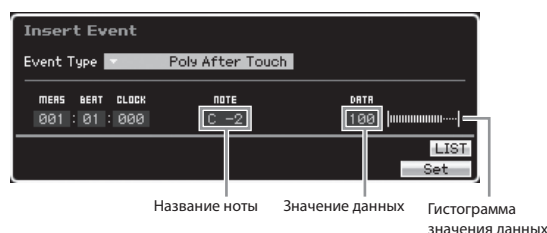
Выполняется та же операция, что и при приеме сообщения. Все Звуки Выключены - All Sound Off, и Партии соответствующие этим каналам устанавливаются в полифонию.

Канальное Послекасание -Channel Aftertouch (CAT)



Это событие генерируется силой давления на клавишу после того, как нота сыграна. Данные (000 - 127) представляют силу давления, которое применяется к клавише. Гистограмма справа - графическое представление значения.

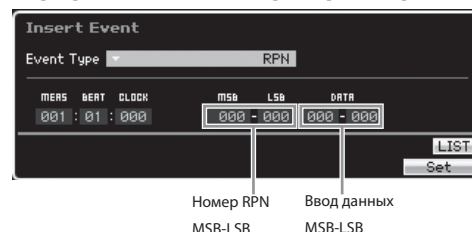
Полифоническое Послекасание (PAT)



Это событие генерируется силой давления на клавишу после того, как нота сыграна. В отличие от события Канального Послекасания, индивидуальные данные обеспечиваются для каждой клавиши. Обратите внимание, что Название Ноты - Note Name (C-2 - G8) определяет клавишу. Данные (000 - 127) представляют силу давления, которое применяется к клавише. Гистограмма справа - графическое представление значения.

ПРИМЕЧАНИЕ Полифоническое Послекасание не может быть обработано блоком генератора тона, хотя это событие может быть записано на трек Песни/Паттерна.

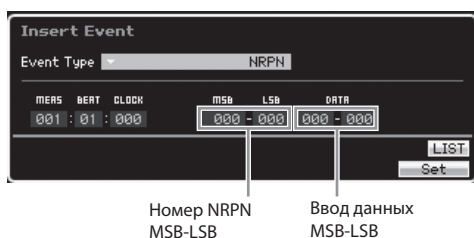
Зарегистрированный Номер Параметра (RPN)



Изменение значений параметра для каждой партии генератора тона. Обычно посылаются три типа данных смены режима управления: RPN MSB (101), RPN LSB (100), и Ввод Данных - Data Entry MSB (6). В MOTIF XS, Data Entry LSB (38) прибавляется и полученная группа событий смены режима управления обрабатывается вместе как одна группа. Как только RPN определен, следующее сообщение ввода данных, полученное на том же канале, обрабатывается как значение этого RPN. Операционные ошибки предотвращаются передачей нулевого - Null сообщения RPN (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операции управления. Блок генератора тона MOTIF XS позволяет управлять следующими 4-мя параметрами:

Номер RPN		Название Параметра	Ввод Данных (Диапазон)		Начальное Значение	Функция
MSB	LSB		MSB	LSB		
000	000	Чувствительность Изменения Высоты Тона - Pitch Bend Sensitivity	000 - 024	–	024	Определяет изменение высоты тона, производимого в ответ на данные изменения высоты тона в полутонах.
000	001	Точная Настройка - Fine Tune	-64 - +63	–	+00	Регулировка настройки в центах.
000	002	Приблизительная Настройка - Coarse Tune	-24 - +24	–	+00	Регулировка настройки в полутонах.
127	127	Null	–	–	–	Нулевые установки RPN и NRPN не изменяют никаких установок генератора тона, когда принимаются последующие сообщения Ввода Данных.

Незарегистрированный Номер Параметра (NRPN)



Номер NRPN
MSB-LSB

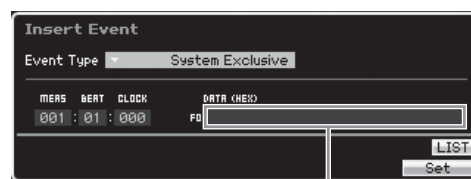
Ввод данных
MSB-LSB

Изменяют значения параметра для каждой Партии генератора тона. Между различными изготовителями нет никакой совместимости. Многочисленными параметрами, определенными для каждого генератора тона можно управлять, чтобы производить тональные изменения. Обычно посылаются три типа данных смены режима управления: NRPN MSB (99), NRPN LSB (98), и Ввод Данных MSB (6). В MOTIF XS, эта группа событий смены режима управления обрабатывается вместе, как одна группа. Как только NRPN определен, следующее сообщение ввода данных, полученное на том же самом канале обрабатывается как значение этого NRPN. Операционные ошибки предотвращаются передачей нулевого - Null сообщения RPN (7FH, 7FH) после использования этих сообщений для выполнения операции управления. Для частоты среза фильтра, резонанса и других независимых параметров смены режима управления могут

использоваться независимые параметры смены режима управления, а не NRPN.

ПРИМЕЧАНИЕ Это MIDI событие не обрабатывается блоком генератора тона, хотя оно может быть записано на трек Песни/Паттерна.

Системный Эксклюзив - System Exclusive



Данные

Изменяет внутренние установки генератора тона, типа Голоса и установок эффекта, управляет переключением дистанционного управления, переключением режима генератора тона и другими параметрами через MIDI. 2-ой байт это номер изготовителя (ID), и между различными изготовителями нет совместимости данных. Этот тип события используется, чтобы управлять функциями, определенными функциями MOTIF XS. Курсор может использоваться, чтобы просмотреть данные, если размер данных больше 17 байт.

Внутренняя память

На MOTIF XS, Вы можете создавать много различных видов данных, включая Голоса, Исполнения, Песни, и Паттерны. В данном разделе описано, как поддерживать различные типы данных и использовать устройства памяти для их сохранения.

Внутренняя память

Нижне – основные термины, относящиеся к памяти.

Флэш-ROM - Flash ROM

ROM (Постоянная Память) - память, предназначенная лишь для чтения данных, и данные не могут записываться в эту память. В отличие от обычной ROM, Флэш-ROM (флэш память) позволяет перезаписывать данные. Содержание Флэш-ROM сохраняется даже при выключении питания.

DRAM - ОПЕРАТИВНАЯ ПАМЯТЬ

RAM (Оперативная Память) - память, предназначенная как для записи, так и для чтения данных. В зависимости от условий хранения данных существуют два различных вида оперативной памяти: SRAM (Статическая Оперативная Память) и DRAM (Динамическая Оперативная Память). MOTIF XS оборудован только динамической оперативной памятью. Созданные данные, сохраненные в динамической оперативной памяти, теряются при выключении питания. Поэтому, перед выключением питания Вы всегда должны сохранять любые данные, находящиеся в динамической оперативной памяти, на запоминающем USB устройстве или на компьютере.

ПРИМЕЧАНИЕ Только Волновые данные, в отличие от данных, постоянно находящихся в динамической оперативной памяти, могут быть сохранены на внешнем запоминающем USB устройстве или на компьютере, соединенном с MOTIF XS.

DIMM

Чтобы использовать функцию Семплирования или загружать аудио данные (файлы Waveform/WAV/AIFF) на инструмент должны быть установлены модули DIMM. Как и с динамической оперативной памятью, описанной выше, созданные данные, сохраненные на DIMM, теряются при выключении питания. Поэтому перед выключением питания Вы должны всегда сохранять любые данные, находящиеся в DIMM, на запоминающем устройстве USB или на компьютере.

Буфер Редактирования и Пользовательская Память

Буфер редактирования – место в памяти для отредактированных данных таких типов как Голос, Исполнение, Мастер, Микширование Песни и Микширование Паттерна. Данные, отредактированные в этом местоположении, сохраняются в Пользовательской Памяти. Если Вы выберете другой Голос, Исполнение, Мастер, Песню или Паттерн, то все содержание буфера редактирования будет перезаписано новыми выбранными данными. Всегда сохраняйте любые важные данные перед выбором другого Голоса и т.д.

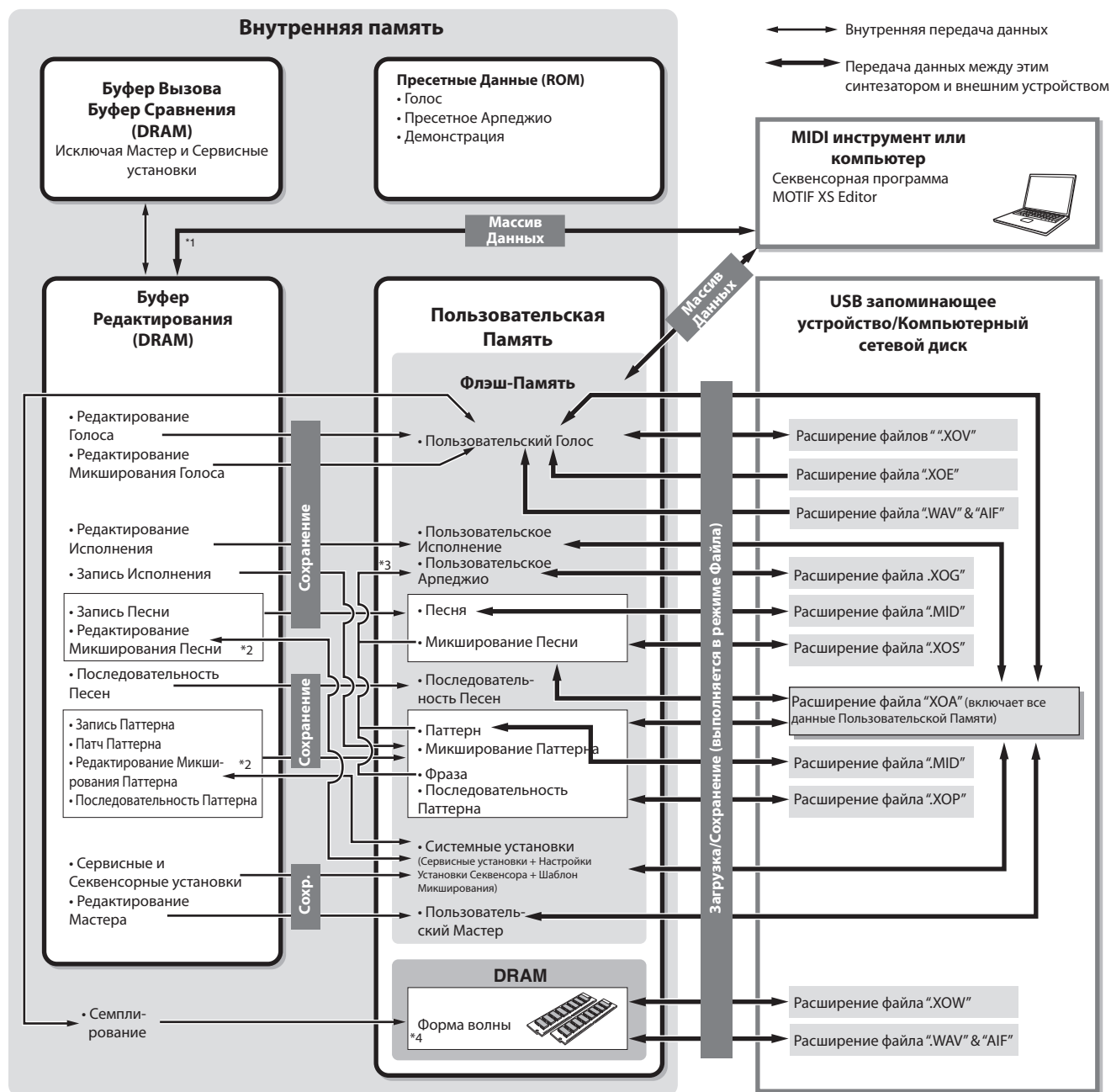
Буфер Редактирования и Буфер Вызова

Если Вы выбрали другой Голос/Исполнение/Песню/Паттерн, не сохраняя редактируемый, Вы можете его восстановить, так как содержание буфера редактирования сохраняется в резервной памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что буфер вызова не доступен в режиме Редактирования Мастера.

Структура Памяти

Эта диаграмма детализирует взаимосвязи между функциями МО, внутренней памятью и USB запоминающим устройством и компьютером.



*1 Только текущие редактируемые данные могут быть переданы как Массив Данных. Обратите внимание, что Голос Микширования не может быть передан как Массив Данных.

*2 Установки Микширования могут быть сохранены/вызваны как шаблон в режиме Работы с Микшированием Песни/Работы с Микшированием Паттерна.

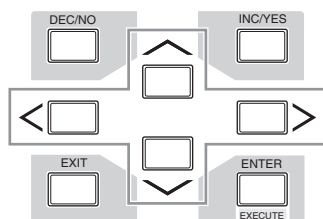
*3 Вы можете преобразовать секвенсорные MIDI данные, записанные в режиме Записи Песни/Записи Паттерна в данные Арпеджио. Это может быть выполнено следующими операциями: [SONG] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio or [PATTERN] → [JOB] → [F5] Track → 07: Put Track to Arpeggio

*4 Для создания Формы волны, используя семплирование или импортируя звуковой файл, установите дополнительные модули DIMM.

Основные Операции

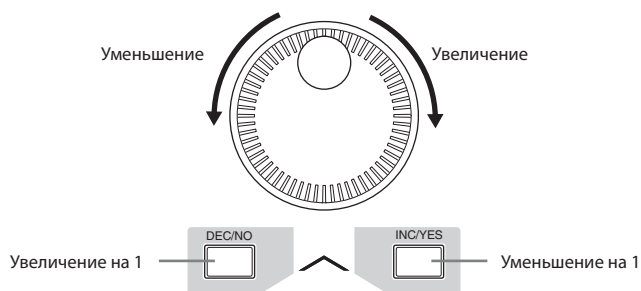
Перемещение курсора

Используйте эти четыре кнопки, чтобы передвигаться по дисплею, перемещая курсор к различным выбираемым пунктам и параметрам на экране. Выбранный пункт будет выделен (курсор в виде темного блока с инвертированными знаками). Вы можете изменить значение пункта (параметра), в котором расположен курсор, используя колесо ввода данных и кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].



Изменение (редактирование) значений параметра

Вращение колеса ввода данных вправо (по часовой стрелке) увеличивает значение, вращение влево (против часовой стрелки) - уменьшает значение. Для параметров с большим диапазоном значений, Вы можете увеличивать значения с шагом 10, одновременно, удерживая нажатой кнопку [INC/YES], нажимите кнопку [DEC/NO]. Чтобы уменьшать значения по 10, удерживая нажатой кнопку [DEC/NO], нажимите [INC/YES].



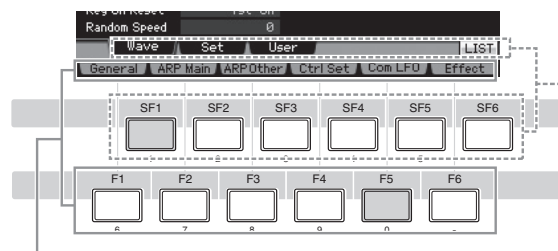
Функции и Субфункции

Каждый режим, описанный выше, содержит различные дисплеи, с различными функциями и параметрами. Для просмотра этих дисплеев и выбора желаемой функции, используйте кнопки [F1] - [F6] и кнопки [SF1] - [SF5]. При выборе режима, доступные дисплеи или меню появляются непосредственно над кнопками внизу дисплея (как показано ниже).

В зависимости от выбранного режима, могут быть доступны до шести функций и их можно вызвать кнопками [F1] - [F6]. Имейте в виду, что доступные функции отличаются в зависимости от выбранного режима.

В зависимости от выбранного режима, доступно до пяти функций (субфункций) и их можно вызвать кнопками [SF1] - [SF5]. Имейте в виду, что доступные функции отличаются в зависимости от выбранного режима. (Некоторые дисплеи могут не иметь субфункций для этих кнопок.)

Дисплей в примере ниже, вызывается нажатием кнопки [F5], и затем кнопки [SF1].

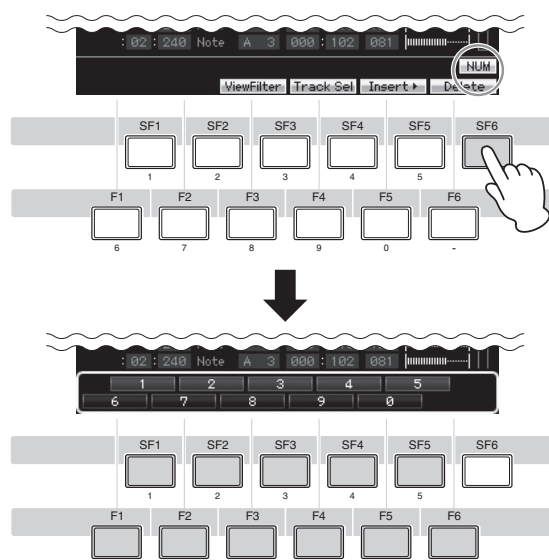


Эти функции могут быть выбраны соответствующими кнопками ([SF1] - [SF5]).

Эти функции могут быть выбраны соответствующими кнопками ([F1] - [F6]).

Прямой ввод номера

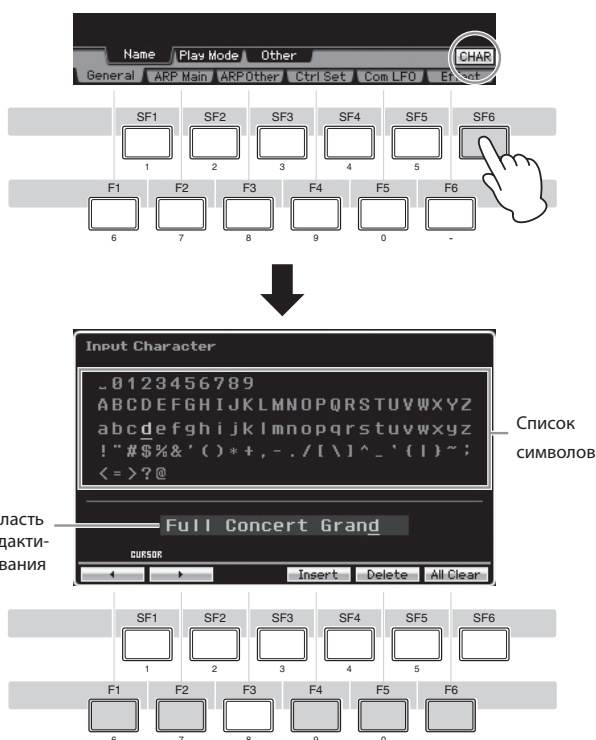
Для параметров, имеющих большие диапазоны значений (например, начальная и конечная точки семпла), Вы можете ввести значение, используя кнопки ниже дисплея в качестве цифровой клавиатуры. Когда курсор расположен на таком параметре, в нижнем правом углу дисплея появится значок [NUM]. Когда кнопка [SF6] NUM нажата в этом состоянии, каждая цифра (1 - 9, 0) назначается на кнопки [SF1] - [SF5] и [F1] - [F5] как показано ниже, и Вы можете ввести нужный номер непосредственно при использовании этих кнопок. В зависимости от выбранного параметра, может быть введено отрицательное значение. Когда такой параметр выбран, и Вы желаете ввести отрицательное значение, нажимите кнопку [F6] (на которую назначен "-"), и используйте кнопки [SF1] - [SF5] и [F1] - [F5]. После завершения ввода номера, нажимите кнопку [ENTER], для подтверждения ввода номера.



Вы можете использовать эти кнопки как цифровую клавиатуру.

Название (ввод символов)

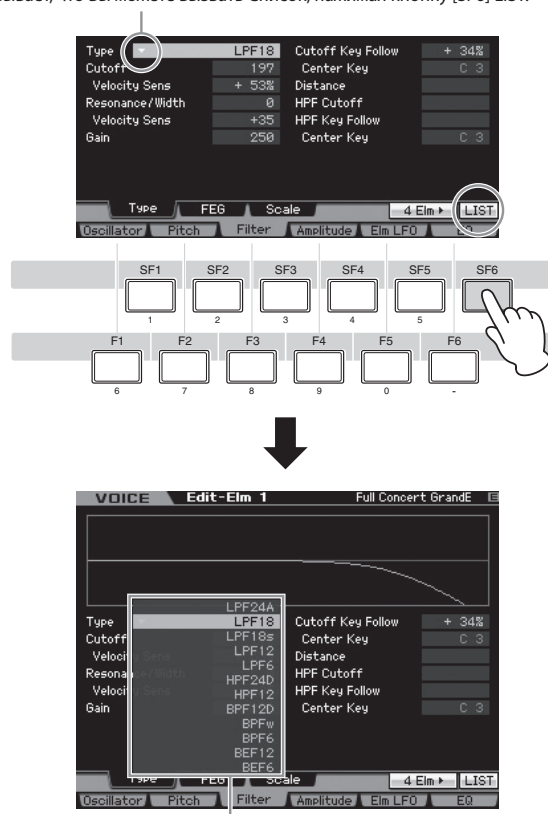
Вы можете свободно называть данные, которые Вы создали, типа Голосов, Исполнений, Песен, Паттернов и файлов, сохраненных на запоминающем устройстве USB. Когда курсор расположен на таком параметре, внизу справа на дисплее появится значок CHAR. При нажатии кнопки [SF6] Вы вызовете окно Input Character, как показано ниже. В области Редактирования, Вы можете переместить курсор, используя кнопки [F1] и [F2], для определения местоположения, в котором нужно ввести символ. В Списке Символов, чтобы определить символ перемещайте курсор, используя для ввода кнопки курсора, кнопки [INC/YES], кнопки [DEC/NO] и колесо ввода данных. После выбора символа, нажмите кнопку [F4], для ввода выбранного символа в местоположение, определенное в области Редактирования. Для удаления символа в местоположении курсора, нажмите кнопку [F5] Delete. Для удаления всех символов, нажмите кнопку [F6] All Clear. После завершения ввода символов, нажмите кнопку [ENTER], для подтверждения ввода текущего редактируемого названия.



Вызов списка

В зависимости от параметра, Вы можете вызвать всплывающий Список, нажав кнопку [SF6] LIST, из которого Вы можете выбрать желаемый параметр или элемент. Когда курсор расположен на таком параметре (обозначенный с инвертированной треугольной стрелкой), значок LIST появляется внизу справа на дисплее. В этом положении, нажмите кнопку [SF6] для вызова Списка. Для выбора желаемого элемента или установки, используйте кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных. После выбора, нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения выбора и закрытия Списка.

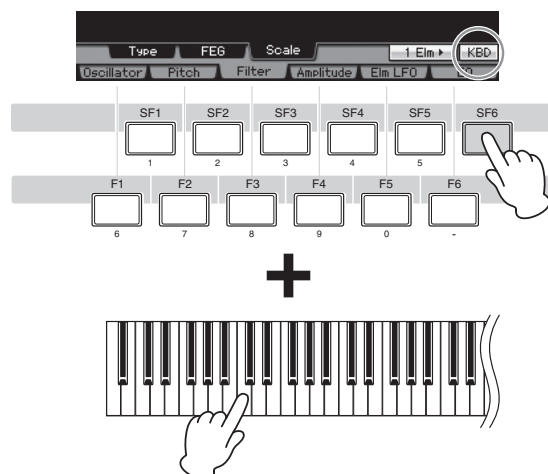
Указывает, что Вы можете вызвать Список, нажимая кнопку [SF6] LIST.



Список появляется. Вы можете выбрать из этого Списка.

Установки Ноты (Клавиши) и Динамической Чувствительности

Несколько параметров позволяют Вам устанавливать клавишный диапазон или диапазон динамической чувствительности для функции - например, в установке разделения клавиатуры определять некоторые значения ноты. Вы можете использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных, для установки этих параметров, или непосредственно ввести значения с клавиатуры, нажимая соответствующие клавиши (как показано ниже). Когда курсор расположен на таком параметре, значок KBD появляется внизу справа на дисплее. Вы можете установить ноту или динамическую чувствительность с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажимая желаемую клавишу.



Подключения

ПРИМЕЧАНИЕ Для внешних подключений, так как показано ниже, чтобы Вы могли слышать звук, Вам необходима акустическая система или наушники. См. стр. 19.

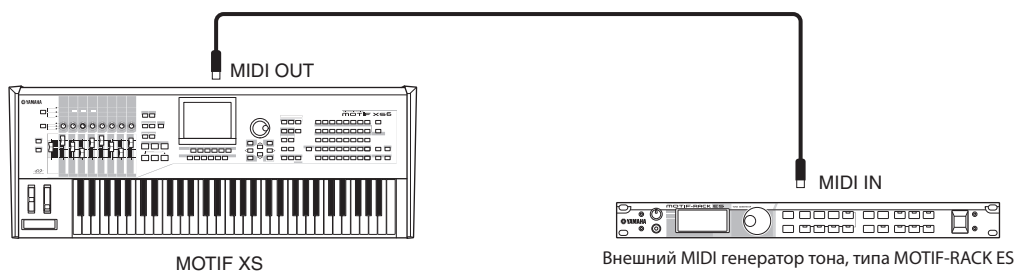
Подключение внешних MIDI инструментов

При помощи стандартного MIDI кабеля (приобретается отдельно), Вы можете подключить внешний MIDI инструмент, и управлять им, используя MOTIF XS. Аналогичным образом, Вы можете использовать внешний MIDI инструмент (например, клавиатуру или секвенсор) для управления звуками MOTIF XS. Ниже приведено несколько различных примеров MIDI подключений. Используйте одно, наиболее подходящее Вашей музыкальной системе.

ПРИМЕЧАНИЕ Для передачи и приема MIDI данных может использоваться любой из этих интерфейсов: MIDI разъемы, разъем mLAN (только для MOTIF XS8 и MOTIF XS6/7 с установленным mLAN16E2) или разъем USB. Однако они не могут использоваться одновременно. Выберите, какой разъем будет использоваться для передачи MIDI данных на дисплее MIDI (стр. 267) в Сервисном (Utility) режиме.

Управление внешним генератором тона или синтезатором с MOTIF XS

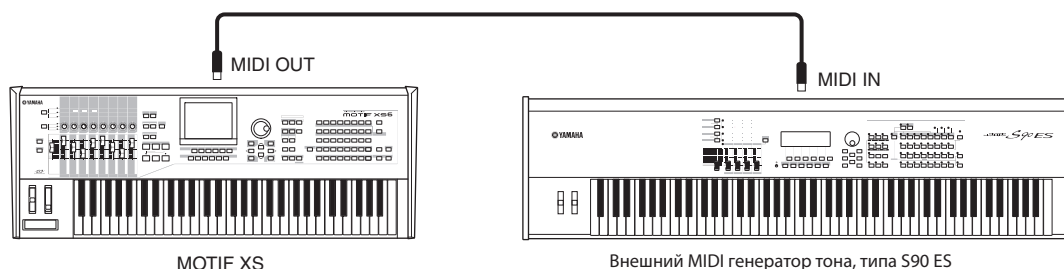
Это подключение позволяет Вам использовать звуки внешнего MIDI генератора тона (синтезатор, модуль генератора тона и т.д.) при игре на MOTIF XS или при воспроизведении Песни/Паттерна с MOTIF XS. Используйте это подключение, когда Вы хотите получить одновременное звучание других инструментов и MOTIF XS.



Удостоверьтесь в соответствии канала MIDI передачи MOTIF XS с каналом MIDI приема внешнего MIDI генератора тона. Канал MIDI передачи в режиме Голоса и режиме Исполнения может быть установлен на MIDI дисплее (стр. 267) Сервисного режима. Каналы передачи каждого трека могут быть установлены на дисплее трека Песни (Song Track) (стр. 184) в режиме Игры Песни. Каналы передачи каждого трека могут быть установлены на дисплее трека Паттерна (Pattern Play) (стр. 211) в режиме Игры Паттерна.

Управление при помощи внешней MIDI клавиатуры

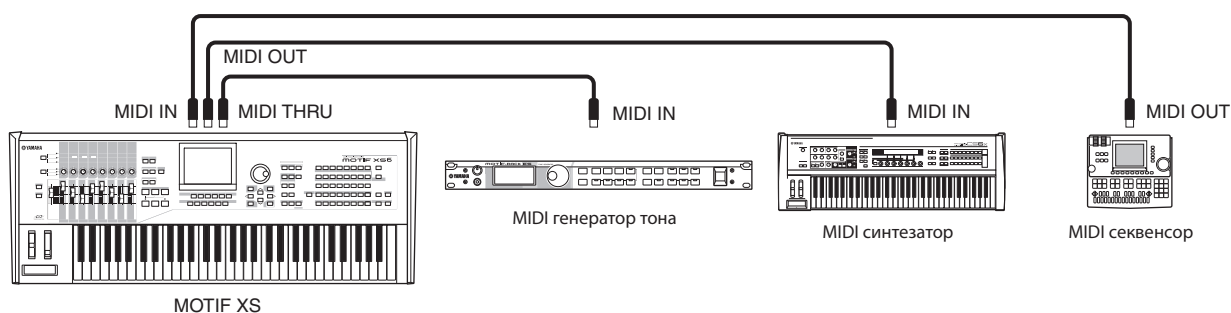
Используйте внешнюю клавиатуру или синтезатор (типа S90 ES) для выбора и игры Голоса MOTIF XS.



Убедитесь в соответствии канала MIDI передачи внешнего MIDI инструмента с каналом MIDI приема MOTIF XS. Более подробно об установке канала MIDI передачи внешнего MIDI инструмента в Руководстве Пользователя MIDI инструмента. Канал MIDI приема в режиме Голоса и режиме Исполнения может быть установлен на MIDI дисплее (стр. 267) Сервисного режима. Каналы MIDI приема в режиме Песни и в режиме Паттерна могут быть установлены на дисплее Голоса (Voice) (стр. 235) в режиме Редактирования Партии Микширования.

Управление другим MIDI устройством через THRU MIDI

Данные воспроизведения внешнего MIDI секвенсора используются для игры со звуками другого MIDI инструмента (подключенного к разъему THRU MIDI) вместе с MOTIF XS. Разъем THRU MIDI переадресовывает любые полученные MIDI данные (через MIDI IN) на подключенный инструмент.



В этом случае, удостоверьтесь, что MOTIF XS установлен в режим Песни или режим Паттерна. Если инструмент будет установлен в режим Голоса или в режим Исполнения, в котором не распознаются многоканальные MIDI сообщения, то данные внешнего секвенсора (содержащий многоканальные данные) не будут воспроизводиться должным образом на MOTIF XS. Кроме того, Вам, вероятно, придется сделать определенные установки MIDI синхронизации (см. ниже). Также, удостоверьтесь, что установили MIDI генератор тона (подключенный к разъему THRU MIDI) в мультитембральный режим. Кроме того, Вам необходимо на MIDI дисплее (стр. 267) в Сервисном режиме, установить MOTIF XS, так, чтобы он отвечал на сигналы внешней синхронизации.

Подключение с MTR (Многотрековый Рекордер (записывающее устройство))

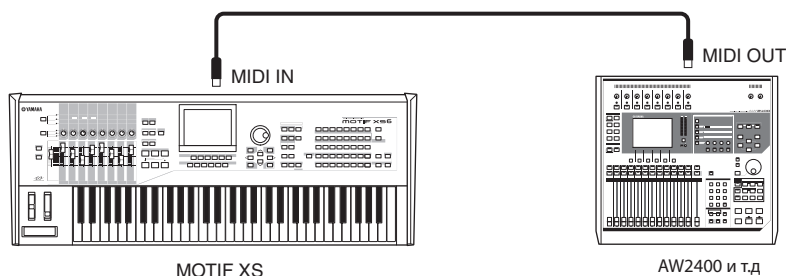
Так как этот синтезатор может получать MTC (MIDI Тайм-Код) и может передавать MMC (Машинное Управление по MIDI), Вы можете производить музыку, синхронизируя инструмент с MTC- или MMC-совместимым многотрековым записывающим устройством. Вы можете использовать два типа управления MTR (проиллюстрировано ниже), устанавливая MIDI Синхронизацию (MIDI Sync) на MTC на MIDI дисплее (стр. 267) Сервисного режима.

ПРИМЕЧАНИЕ MTC и MMC доступны только в режиме Песни.

Синхронизация MOTIF XS по MTC сигналу от внешнего MTR

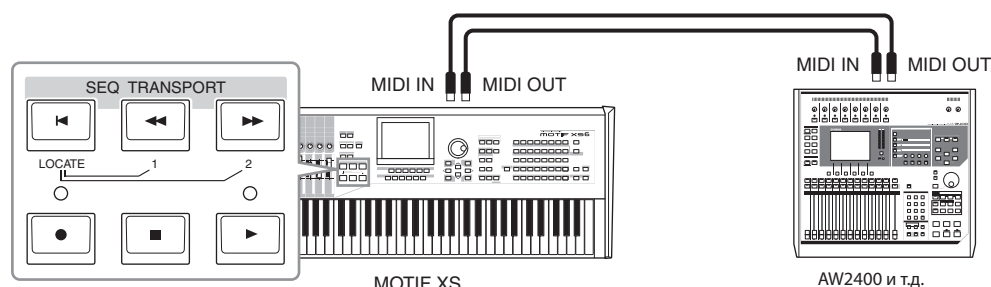
После получения сигнала MTC, переданного от MTR, при старте воспроизведения MTR, Песня, выбранная MOTIF XS, начнет играть в соответствии с установкой смещения времени старта (MTC Start Offset) на MIDI дисплее (стр. 267) Сервисного режима.

ПРИМЕЧАНИЕ MTC (MIDI тайм-код) позволяет одновременно синхронизировать несколько аудио устройств через стандартные MIDI кабели, включая данные, соответствующие часам, минутам, секундам и кадрам. MOTIF XS не передает MTC. Инструмент, типа Yamaha AW2400, который может передать MTC, необходим как мастер MTC.



Управление MTR при использовании MMC, передаваемого с MOTIF XS

Вы можете управлять началом/остановкой и быстрой перемоткой вперед и назад MMC-совместимого MTR, используя кнопки SEQ TRANSPORT на лицевой панели этого синтезатора, отправляя MMC сообщения через MIDI.



ПРИМЕЧАНИЕ MMC (Машинное Управление MIDI) позволяет дистанционно управлять многотрековыми магнитофонами, MIDI секвенсорами и т.д. MMC-совместимое многотрековое записывающее устройство, например, автоматически отвечает на операции начала, остановки, быстрой перемотки вперед или назад, выполненные на управляющем секвенсоре, сохраняя таким образом синхронизацию воспроизведения секвенсора и многодорожечного записывающего устройства.

Использование USB запоминающих устройств

Вы можете подключить запоминающее USB устройство, типа флэш-памяти или жесткого диска, к разъему USB TO DEVICE на задней панели и сохранить/загрузить файлы (включая данные, созданные на MOTIF XS) на устройство и с устройства. Используя запоминающие USB устройства, следуйте ниже приведенным правилам.



Совместимые USB устройства

Подключайте только USB запоминающее устройство (типа жесткого диска, CD-ROM, флэш-диска и другие дисководы) к разъему USB TO DEVICE. Другие устройства, типа компьютерной клавиатуры или мыши, не могут использоваться. Могут использоваться устройства с питанием от инструмента или с автономным питанием (от батареи или от внешнего электропитания). MOTIF XS не обязательно поддерживает все доступные запоминающие USB устройства. Yamaha не может гарантировать должную работу приобретенных Вами USB запоминающих устройств. Перед покупкой запоминающих USB устройств, пожалуйста, проконсультируйтесь с вашим дилером или дистрибьютором Yamaha (см. список в конце Руководства Пользователя) или посетите следующий вебсайт: <http://www.yamahasyth.com/>

ПРИМЕЧАНИЕ Диски CD-R/W могут использоваться, для загрузки данных на инструмент, но не могут использоваться для их сохранения. Однако, Вы можете передать данные на компьютер и сохранить их на CD, используя дисковод CD-R/W на компьютере.

Форматирование USB носителей данных

При подключении неотформатированного USB запоминающего устройства в разъем USB TO DEVICE или, если вставлен неотформатированный носитель в USB устройство, подключенное к разъему USB TO DEVICE, надпись "Unknown device (usb ***)" появится в списке устройств в окне Форматирования [F3] в режиме File. Выполните операцию Форматирования (Format) на дисплее Форматирования (стр. 278).

ПРИМЕЧАНИЕ Знак (***) в этом примере обозначает последовательность серийного номера подключенного устройства, необходимого для форматирования. Если устройство состоит из нескольких разделов, номер раздела будет указан справа от серийного номера.

Предосторожности, при использовании разъема USB TO DEVICE

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

- Никогда не включайте/не выключайте питание устройства USB и никогда не подсоединяйте/не отсоединяйте USB кабель, при подключении запоминающего USB устройства автономного типа. Это может привести к "зависанию" синтезатора.
- В то время, когда инструмент обращается к данным (типа Сохранения, Загрузки и Удаления в режиме Файла), не отключайте USB кабель, не удаляйте носители из устройства, и не отключайте питание на каком-либо устройстве. Это может повредить данные на одном или на обоих устройствах.

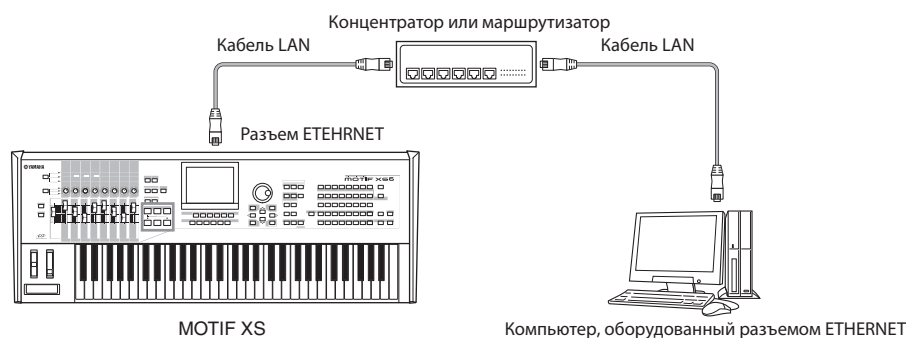
Защита ваших данных (защита от записи)

Чтобы по неосторожности не стереть важные данные, используйте защиту от записи, которым оснащено каждое запоминающее устройство или носитель.

Сетевое подключение

Подключение LAN

MOTIF XS может быть подключен к LAN сети посредством кабеля ETHERNET. Когда MOTIF XS подключен к LAN сети, режим Файла позволяет Вам сохранять файл, созданный на MOTIF XS, на диск подключенного к этой сети компьютера. Подключите MOTIF XS с маршрутизатором или концентратором, используя кабель LAN. Подключите компьютер с маршрутизатором или концентратором, используя кабель LAN или беспроводное подключение.



ПРИМЕЧАНИЕ Удостоверьтесь, что используете соответствующий кабель LAN.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Ваш компьютер не оборудован разъемом ETHERNET, установите отдельно приобретаемый адаптер LAN в слот PCI или в слот PC Card Вашего компьютера.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы имеете широкополосный маршрутизатор для подключения Вашего компьютера к Интернету, используйте незадействованный разъем ETHERNET на маршрутизаторе, чтобы подключить MOTIF XS. Имейте в виду, что это не позволит Вам подключить MOTIF XS к Интернету, а только к другим компьютерам и сетевым дискам.

Сетевые установки

После завершения подключения LAN, Вы должны активизировать взаимосвязанные с сетью параметры. При первом подключении MOTIF XS к сети, можно загружать и сохранять файлы между MOTIF XS и компьютером, который подключен к той же сети. Вызовите дисплей Network (стр. 260) в Сервисном режиме.

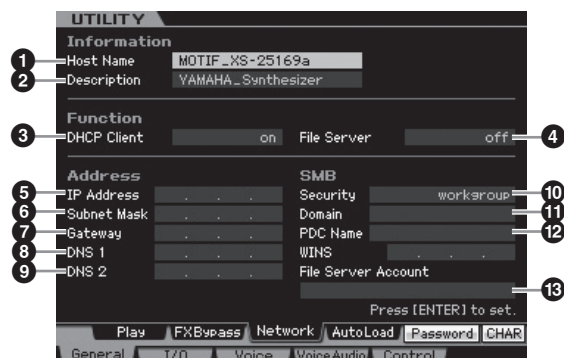
Установки для обращения к компьютеру с MOTIF XS

Следуйте нижеприведенным инструкциям, чтобы настроить MOTIF XS для обращения к компьютеру через сеть LAN.

1 Вызовите дисплей Network (стр. 260) Сервисного режима.

Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, затем нажмите кнопку [F1] и [SF3], чтобы вызвать сетевой дисплей Network.

2 Установите связанные с сетью параметры.



Здесь описаны необходимые минимальные установки (параметры ③ и ⑩). О других параметрах, см. стр. 260.

③ Клиент DHCP - DHCP Client

Установите этот параметр в положение "on" – включено, при наличии сети, использующей устройство с функцией сервера DHCP, например широкополосный маршрутизатор.

Когда эта установка включена, нет необходимости устанавливать параметры ⑤ - ⑨. Установите этот параметр в положение "off" – выключено, если Ваша сеть не использует устройство с функцией сервера DHCP.

⑩ Безопасность

Установите этот параметр в положение "workgroup" – "рабочая группа", если Ваш сетевой администратор не определил иначе. Параметры ① и ② здесь не нужны. Параметры ⑤ - ⑨ необходимо установить, если Ваша сеть не использует устройство с функцией сервера DHCP. См. стр. 260. Относительно установки этих параметров проконсультируйтесь с Вашим сетевым администратором или провайдером. Для информации относительно других параметров, обратитесь к дисплею Network (стр. 260) в Сервисном режиме.

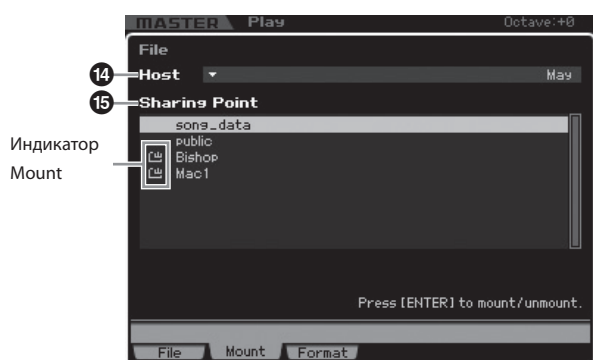
3 Нажмите кнопку [ENTER] для применения установок MOTIF XS.

4 Назначьте общую сетевую папку на Вашем компьютере.

Назначьте общую сетевую папку на Вашем компьютере для доступа MOTIF XS к ней. Более подробно в руководстве пользователя Вашего компьютера.

5 Убедитесь, что MOTIF XS и компьютер должным образом связан с сетью.

Нажмите кнопку [FILE], чтобы войти в режим Файла, затем нажмите кнопку [F2] для вызова дисплея Mount (стр. 277). Если MOTIF XS и компьютер подключены должным образом, название компьютера будет отображено в строке HOST. Если название компьютера не отображается, нажмите кнопку [SF5] Char, затем введите название компьютера непосредственно в строку Host ⑭. Если MOTIF XS и компьютер подключены должным образом, введенное Вами название будет распознано.

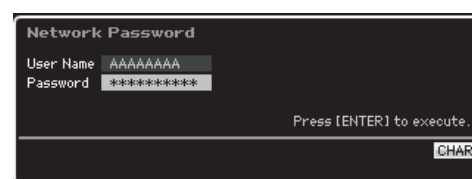


ПРИМЕЧАНИЕ Подтвердите компьютерное название в операционной системе вашего компьютера. См. руководство пользователя Вашего компьютера.

6 В режиме Файла MOTIF XS, обратитесь к компьютеру через сеть так, чтобы на дисплее появилась общая папка.

Вызовите дисплей установки (Mount) режима Файла. При установке HOST (①) к названию компьютера, содержащему желаемую общую папку, на дисплее появится сообщение "Press [ENTER] to access" ("Нажмите [ENTER] для обращения"). Затем, нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы дисплей запросил ввод пароля, как проиллюстрировано ниже.

Введите имя учетной записи пользователя Вашего компьютера в поле User Name (Имя Пользователя), введите пароль Вашего компьютера в поле Password, затем нажмите кнопку [ENTER] для установки доступа между MOTIF XS и компьютером. Общие папки выбранного компьютера перечислены в поле Sharing Point (②).



ПРИМЕЧАНИЕ После установки доступа между MOTIF XS и компьютером, общие папки автоматически перечисляются на дисплее при выборе компьютера в поле Host. Но при выключении питания, необходимо повторить операции установки доступа (ввод Учетной записи пользователя и Пароля) после включения питания следующий раз.

ПРИМЕЧАНИЕ О подтверждении Учетной записи пользователя и Пароля Вашего компьютера, см. руководство пользователя Вашего компьютера.

ПРИМЕЧАНИЕ Если пароль не был установлен на Вашем компьютере, Вы не должны вводить пароль. Доступ может быть установлен, даже если Вы не вводите никакого пароля.

7 Подключите необходимые папки.

В поле (②) Sharing Point, Вы можете установить общую папку, перемещая курсор к нужной папке и нажимая кнопку [ENTER]. Индикатор установки появляется слева от названия подключенной папки.

Следуя вышеперечисленным инструкциям, Вы можете обратиться к компьютеру с MOTIF XS через сеть LAN. См. стр. 86.

Общий доступ к MOTIF XS с компьютера

Следуя вышеперечисленным инструкциям, настройте доступ к MOTIF XS (фактически запоминающему USB устройству, подключенному к MOTIF XS) с компьютера через сеть LAN. Вызовите дисплей (стр. 260) в Сервисном режиме.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что к внутренней Флэш-памяти MOTIF XS нельзя обратиться с компьютера через сеть LAN. Однако, такой доступ возможен к данным, сохраненным на USB запоминающем устройстве, подключенном к MOTIF XS. Если Вы хотите использовать файлы между MOTIF XS и компьютером, сохраните данные, находящиеся во внутренней Флэш-памяти, на внешнем запоминающем USB устройстве.

1 Вызовите сетевой дисплей Network (стр. 260), затем установите Учетную Запись Файлового Сервера - File Server Account (⑥).

2 Установите пароль.

Нажмите кнопку Password [SF5] для вызова окна пароля. Для команд по установке, см. стр. 262.

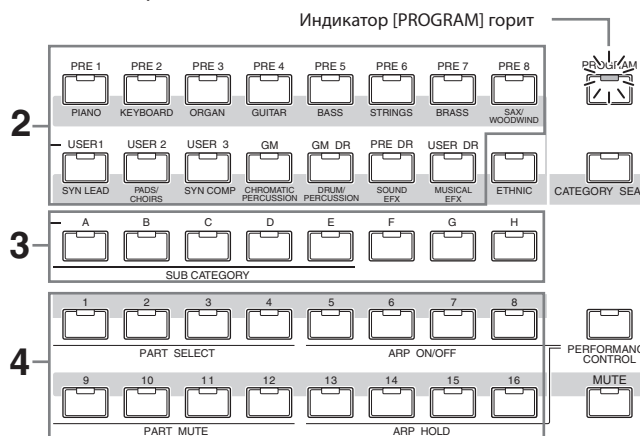
3 Установите параметр File Server (④) в положение "on".

Игра на клавиатуре в Режиме Игры Голоса

Режим Голоса используется для выбора, игры и редактирования желаемого Голоса. Режим Игры Голоса – главный портал, посредством которого Вы вводите режим Голоса, и именно здесь Вы выбираете и играете выбранным Голосом. Некоторые из установок Голоса также могут быть отредактированы в этом режиме. Для вызова дисплея Игры Голоса и активации режима Голоса, просто нажмите кнопку [VOICE].

Выбор Голоса

Этот синтезатор содержит по 128 Голосов в каждом из 15 Банков: Пресетные (Preset) 1 – 8, Пользовательские (User) 1 - 3, GM, Пресетные Ударные Инструменты (Preset Drum), Пользовательские Ударные Инструменты (User Drum) и Ударные Инструменты GM (GM Drum). Банк состоит из восьми Групп (A - H), каждая из которых содержит 16 Голосов. Для выбора нужного Голоса, выберите Банк, Группу, а затем номер.



1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Игры Голоса.

Индикатор [PROGRAM] будет гореть, указывая, что Вы можете выбрать желаемый Голос, определяя Банк/Группу/Номер.

2 Выберите Банк Голоса.

Нажмите одну из перечисленных ниже кнопок Банка (Bank) для выбора Банка. Выбор Банка вызывает окно Выбор Голоса - Voice Select.

Кнопки	Банки
Кнопки [PRE 1] - [PRE 8]	Пресетные Банки 1 - 8
Кнопки [USER 1] - [USER 3]	Пользовательские Банки 1 - 3
Кнопка [GM]	Банк GM
Кнопка [GM DR]	Ударные GM
Кнопка [PRE DR]	Банк Пресетных Ударных Инструментов
Кнопка [USER DR]	Банк Пользовательских Ударных Инструментов

3 Выберите Группу.

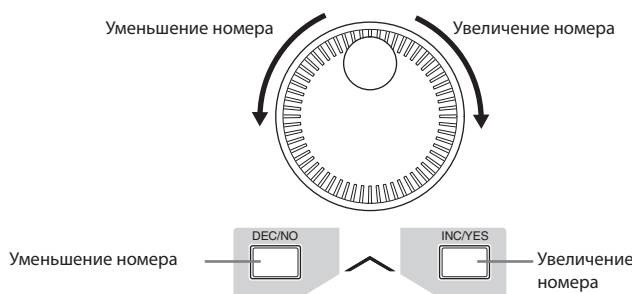
Нажмите одну из кнопок [A] - [H] для выбора Группы. Если Вы выбрали Банк Ударных Инструментов в предыдущем пункте, нажмите одну из кнопок [A] - [D] для выбора Группы.

Список названий 16 Голосов в выбранной Группе появится на дисплее. Обратите внимание, что Банк Ударных GM содержит только один Голос, указывая, что Вы не можете выбрать Группу.

4 Выберите Голос.

Нажмите одну из кнопок [1] - [16] для выбора Голоса. Таким образом (пп. 2 - 4), Вы можете вызвать любой желаемый Голос.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда выбранный Голос находится в пределах того же Банка или Группы, нет необходимости выбрать еще раз Банк или Группу. Вы можете использовать кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных для выбора номера Голоса. Эта операция позволяет Вам вызывать Голоса в последующих или предыдущих Группках и Банках.



Выбор Голоса с использованием функции Поиска Категории

XS MOTIF оснащен функцией Поиска Категории - Category Search, которая предоставляет быстрый доступ к необходимому звуку, независимо от его местоположения в Банке. См. стр. 24.

Группирование наиболее часто используемых Голосов в одну категорию

Поиск Категории также имеет удобную функцию Общей Категории (Favorite Category), которая позволяет Вам объединить в одну категорию наиболее используемые и предпочитаемые Голоса для их быстрого вызова.

Регистрация наиболее используемых Голосов в Общей Категории

1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Игры Голоса.

2 Вызовите окно Поиска Категории - Category Search.

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

3 Выберите Голос.

Найдите желаемый Голос, следуя инструкциям на стр. 24.

4 Зарегистрируйте Голос в Общей Категории.

Нажмите кнопку [F5], чтобы зарегистрировать Голос, и включите переключатель Favorite Switch. В поле слева от названия Голоса появится флажок, указывая, что Голос был включен в Общую Категорию. (Повторное нажатие кнопки [F5] выключает флажок, удаляя выбранный Голос из Общей Категории). Чтобы очистить все ранее зарегистрированные Голоса из Общей Категории, нажмите кнопку [F6].

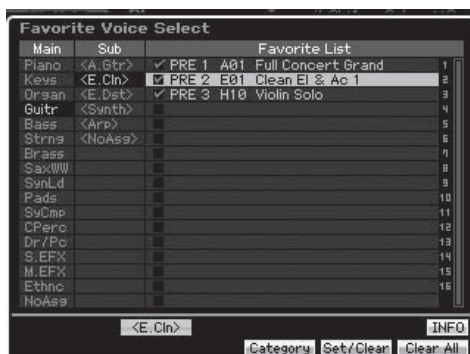
Переключатель Favorite Switch



Выбор Голоса из Общей Категории

1 Вызовите окно Favorite Select.

В окне Поиска Категории - Category Search, нажмите кнопку [F4] для вызова окна Favorite Select. Окно Favorite Select отображает все Голоса, зарегистрированные в Общей Категории.



2 Выберите Голос.

Выберите желаемый Голос, используя кнопки [INC/YES] и [DEC/NO] или колесо ввода данных для перемещения курсора вверх или вниз в Списке Голосов - Voice List.

ПРИМЕЧАНИЕ Порядок Голосов в Общей Категории не может быть изменен. Если Вы хотите создать свою очередность Голосов для быстрого вызова во время исполнения, сохраните Голоса в одном из Пользовательских банков.

Применение Регуляторов и Слайдеров

Одной из наиболее мощных характеристик MOTIF XS является возможность его управления в реальном времени с применением Регуляторов и Слайдеров. Эти контроллеры позволяют Вам регулировать всевозможные параметры текущего Голоса, типа глубины эффекта, изменять характеристики атаки/реализации, тембральную окраску и другие параметры. Эти контроллеры могут использоваться для изменения звука во время игры или быстрого редактирования Голоса. Три функции, поочередно выбираемые кнопкой [CONTROL PART SELECTED], могут быть назначены на каждый регулятор. Каждый раз при нажатии кнопки, индикатор загорается в порядке убывания, TONE1 i TONE2 i ARP FX. См. стр. 26 в Руководстве к Началу Работы.

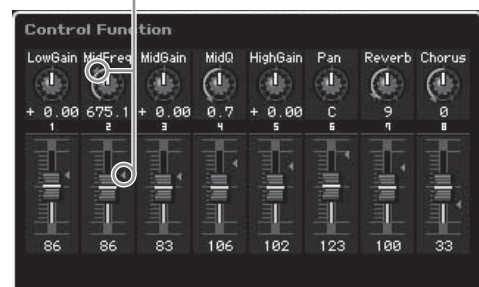
ПРИМЕЧАНИЕ Если индикатор [E] (Редактирование) появляется вверху справа на дисплее, текущий Голос может быть сохранен (стр. 97) как новый Пользовательский Голос.

ПРИМЕЧАНИЕ Удержание нажатой кнопки [CONTROL PART SELECTED] в течение нескольких секунд чередует горящий индикатор и TONE 1.

ПРИМЕЧАНИЕ Красная точка на графическом символе Регулятора или Слайдера указывает текущее значение, в которое установлены Регулятор или Слайдер. Перемещение Регулятора или Слайдера не влияет на звук до достижения этой точки. После прохождения Регулятором или Слайдером данной точки, она исчезает, и перемещение Регулятора или Слайдера будет влиять на звук.

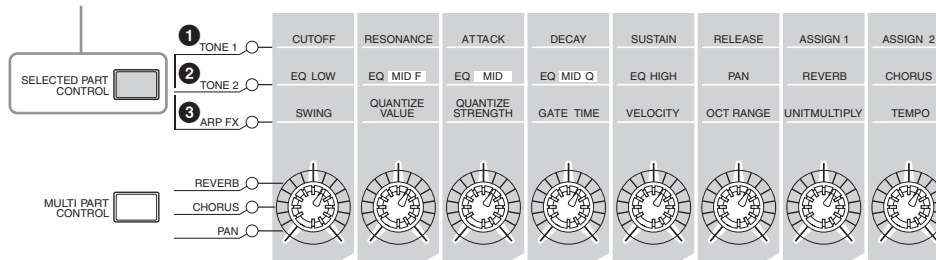
ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете подтвердить функции, назначенные на эти восемь регуляторов на дисплее Игры Голоса, который вызывается кнопкой [F1]. Когда отображен другой дисплей, а не дисплей Голоса, Вы можете подтвердить функции регулятора, нажимая кнопку [CONTROL PART SELECTED], которая вызывает окно Функции Управления - Control Function.

Красная точка (текущее значение)



Функции Регулятора

Кнопка [SELECTED PART CONTROL]



❶ Когда включен индикатор TONE 1:		Перемещение Регуляторов 1 и 2 изменяет параметры Фильтра на дисплее EG/EQ. Перемещение Регуляторов 3 - 6 изменяет параметры Амплитудной EG.
Регулятор 1	CUTOFF	Повышает или понижает Частоту Среза Фильтра (стр. 94) для регулировки яркости тона.
Регулятор 2	RESONANCE	Повышает или понижает Резонанс (стр. 94), чтобы увеличить уровень сигнала в области частоты среза. Подчеркивая обертоны в этой области, можно получить характерный "остроконечный" тон, что делает звук более ярким и более твердым.
Регулятор 3	ATTACK	Увеличивает или уменьшает Время Атаки EG (стр. 94) текущего Голоса. Чем меньше значение, тем быстрее атака.
Регулятор 4	DECAY	Увеличивает или уменьшает Время Затухания EG (стр. 94) текущего Голоса, чтобы определить, как быстро громкость падает от максимального уровня атаки до уровня сустейна. Чем меньше значение, тем быстрее затухание.
Регулятор 5	SUSTAIN	Увеличивает или уменьшает Уровень Сустейна EG (стр. 94), на котором держится громкость, в то время как клавиша удерживается, после начальной атаки и затухания. Поверните регулятор против часовой стрелки, чтобы более резко срезать звук после затухания.
Регулятор 6	RELEASE	Увеличивает или уменьшает Время Реализации EG (стр. 94) звука, то есть определяет, как быстро падает громкость от уровня сустейна до нуля. Чем ниже значение, тем быстрее реализация.
Регулятор 7	ASSIGN 1	Различные функции могут быть назначены на эти Регуляторы. Вы можете просмотреть функции, назначаемые на эти Регуляторы на дисплее Игры Голоса (стр. 91). Дисплей Установки Контроллера (Controller Set) (стр. 104) в режиме Общего Редактирования Голоса позволяет Вам назначать функции на эти Регуляторы.
Регулятор 8	ASSIGN 2	
❷ Когда включен индикатор TONE 2:		Перемещение Регуляторов 1 - 5 изменяет параметры EQ на дисплее EG/EQ (стр. 94). Перемещение Регуляторов 6 - 8 изменяет параметры на дисплее Режим Игры Голоса (стр. 91). Дисплей Подключения Эффекта (стр. 107) режима Общего Редактирования Голоса.
Регулятор 1	EQ LOW	Увеличивает или уменьшает низкочастотное усиление EQ (стр. 95) для изменения звука.
Регулятор 2	EQ MID F (Средняя Частота EQ)	Увеличивает или уменьшает Среднюю Частоту EQ (стр. 95), вокруг которой устанавливается полоса регулятором 3 (EQ MID).
Регулятор 3	MID EQ (Усиление Средней Частоты EQ)	Увеличивает или уменьшает среднечастотное усиление для изменения текущего Голоса.
Регулятор 4	EQ MID Q (Q Среднечастотного EQ)	Увеличивает или уменьшает Q среднечастотного EQ (стр. 95), то есть, изменяет ширину полосы, по которой Вы можете регулировать усиление Регулятором 3. Вращение Регулятора 4 по часовой стрелке увеличивает значение Q, что уменьшает ширину полосы. Вращение Регулятора 4 против часовой стрелки уменьшает значение Q, что расширяет ширину полосы.
Регулятор 5	HIGH EQ (Усиление Высокой Частоты)	Увеличивает или уменьшает высокочастотное усиление (стр. 95) для изменения текущего Голоса.
Регулятор 6	PAN	Регулирует позицию стерео панорамирования текущего Голоса (стр. 99).
Регулятор 7	REVERB	Регулирует Уровень Отправки Реверберации (стр. 108).
Регулятор 8	CHORUS	Регулирует Уровень Отправки Хоруса (стр. 108).
❸ Когда включен индикатор ARP FX:		Перемещение Регуляторов изменяет взаимосвязанные с Арпеджио параметры в режиме Общего Редактирования Голоса. Эта операция доступна, когда включена функция Арпеджио (Arpeggio).
Регулятор 1	SWING	Регулирует свингование воспроизведения Арпеджио (стр. 103). Вращение Регулятора по часовой стрелке увеличивает свингование, а вращение против часовой стрелки уменьшает свингование.
Регулятор 2	QUANTIZE VALUE	Устанавливает Значение Квантизации (стр. 102) или разрешение (длительность) ноты, с которой соотносятся ноты Арпеджио. Вращение по часовой стрелке увеличивает значение, а вращение против часовой стрелки уменьшает значение.
Регулятор 3	QUANTIZE STRENGTH	Регулирует Силу Квантования (стр. 103), с которой события нот Арпеджио перемещаются к самой близкой доле квантования. Вращение Регулятора по часовой стрелке перемещает события ноты к доле квантования.
Регулятор 4	TIME GATE	Регулирует Степень Времени Гейта (стр. 103) нот Арпеджио. Вращение этого регулятора по часовой стрелке удлиняет время гейтирования, и дает воспроизведение легато, а вращение против часовой стрелки сокращает время гейтирования.
Регулятор 5	VELOCITY	Устанавливает Степень Динамической Чувствительности (Скорость) (стр. 103) нот Арпеджио.
Регулятор 6	OCT RANGE (Октавный Диапазон)	Устанавливает Октавный Диапазон (стр. 103) для воспроизведения Арпеджио.
Регулятор 7	UNITMULTIPLY	Регулирует параметр Unit Multiply (стр. 102) воспроизведения Арпеджио, то есть расширяет/сокращает основанное на темпе время воспроизведения Арпеджио.
Регулятор 8	TEMPO	Регулирует темп воспроизведения Арпеджио.

ПРИМЕЧАНИЕ Регулятор добавляет значение параметра к уже имеющемуся значению текущего Голоса. Соответственно, если параметр уже установлен в максимальное или минимальное значение, его значение не будет изменено, даже если Вы будете вращать Регулятор.

Функции Слайдеров

Восемь Слайдеров позволяют Вам регулировать громкость восьми Элементов (стр. 56), которые составляют текущий Стандартный Голос.

Каждый из Слайдеров 1 - 8 соответствует каждому из Элементов 1 - 8. Вы можете проверить, какие Элементы используются для текущего Голоса на Информационном дисплее (стр. 93) перед применением Слайдеров. Учтите, что при выборе Голоса Ударного Инструмента, один Слайдер может одновременно влиять на громкость всех звуков/клавиш.

Индикатор [E]

При изменении значения параметра в режиме Игры Голоса или в режиме Редактирования вверху справа на дисплее появится индикатор [E] (Редактирование). Он подтверждает изменение текущего несохраненного Голоса. Чтобы сохранить текущее состояние редактирования, следуйте инструкциям на стр. 97.

Индикатор Редактирования (Edit)



Установка клавиатурного канала MIDI передачи

Вы можете установить канал MIDI передачи, по которому отправляются MIDI данные исполнения на клавиатуре или MIDI данные операций с контроллерами к внешнему секвенсору, генератору тона или другому устройству.

- 1 Нажмите кнопку [TRACK] так, чтобы загорелся ее индикатор.
- 2 Нажмите любую из числовых кнопок [1] - [16], чтобы определить канал MIDI передачи.
- 3 После установки, нажмите кнопку [PROGRAM], чтобы возвратиться к исходному состоянию.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр аналогичен Каналу Клавиатурной Передачи (Keyboard Transmit Channel) (стр. 268) на MIDI дисплее Сервисного режима. Созданные здесь установки автоматически изменят установку и этого параметра.

Октавная Установка Клавиатуры

Иногда, при игре Голосом, Вам может понадобиться играть в более низком или более высоком звуковом диапазоне. Например, Вы желаете сдвинуть высоту тона ниже для получения дополнительных басовых нот, или выше для получения более высоких нот партий мелодии или соло. Кнопки OCTAVE [UP] и OCTAVE [DOWN] позволяют Вам выполнить это быстро и легко. Каждый раз, когда Вы нажимаете кнопку OCTAVE [UP] на панели, общая высота тона Голоса повышается на одну октаву. Аналогичным образом, каждое нажатие кнопки OCTAVE [DOWN] понижает высоту тона на одну октаву. Диапазон - от -3 до +3, где 0 является стандартной высотой тона. Когда Вы сдвигаете установку октавы вверх, горит индикатор кнопки OCTAVE [UP], и когда Вы сдвигаете установку октавы вниз, горит индикатор кнопки OCTAVE [DOWN].

Текущая октавная установка отображается вверху справа на дисплее. Вы можете немедленно восстановить стандартную высоту тона (0), одновременно нажимая кнопку OCTAVE [UP] и кнопку OCTAVE [DOWN] (оба индикатора будут выключены).

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр аналогичен Октаве (Octave) (стр. 260) на дисплее Игры Сервисного режима. Созданные здесь установки автоматически изменят установку и этого параметра.

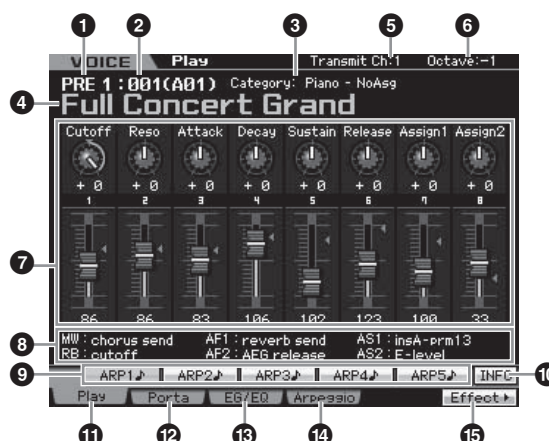
ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы хотите сдвинуть ноты на клавиатуре вверх или вниз по полутонам, отредактируйте параметр Транспозиции - Transpose (стр. 260) на дисплее Игры в Сервисном (Utility) режиме.

Использование функции Арпеджио

Функция Арпеджио позволяет Вам вызвать Паттерны ритма, рифы и фразы, используя текущий Голос, просто играя ноты на клавиатуре. См. стр. 24.

Дисплей Игры Голоса

Дисплей Игры Голоса – это первый дисплей, который вызывается нажатием кнопки [VOICE] и вводом режима Голоса.



1 Банк Голоса

Указывает Банк текущего Голоса.

Банк Голоса - память, которая включает данные Стандартных Голосов и Голосов Ударных Инструментов. Всего есть 15 Банков Голоса.

PRE1 - 8 (Пресетные Банки 1 - 8)

Каждый из этих Банков включает 128 различных пресетных Голосов.

USR1 - 3 (Пользовательские Банки 1 - 3)

Эти Банки могут использоваться для сохранения Голоса, которые Вы создаете и редактируете. 128 различных Голосов запрограммированы в каждом из этих Банков.

GM

Этот Банк содержит 128 различных Голосов, которые соответствуют порядку определенному стандартом General MIDI (GM).

GMDR (Банк Ударных Инструментов GM)

Этот Банк содержит один Голос, который соответствует комплекту ударных инструментов формата General MIDI (GM).

PDR (Пресетный Банк Ударных Инструментов)

Этот Банк включает 64 различных пресетных Голосов Ударных Инструментов.

UDR (Пользовательский Банк Ударных Инструментов)

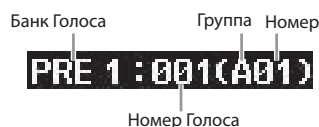
Этот Банк используется для сохранения Голосов Ударных Инструментов, которые Вы создаете и редактируете.

Голоса GM

GM (общий MIDI) - международный стандарт для организации Голосов и MIDI функций синтезаторов и генераторов тона. Он был создан, прежде всего, для того, чтобы гарантировать одинаковое звучание любых данных песни, созданных на определенном GM устройстве, на любом другом GM устройстве независимо от изготовителя или модели. Банк Голосов GM на этом синтезаторе предназначен для соответствующего воспроизведения данных песни GM. Однако, учтите, что звук, возможно, будет несколько не таким, как на исходном генераторе тона.

2 Номер Голоса (Группа/Номер)

Каждый Голос в пределах Банка назначен на Номер Голоса 001 - 128.



Номера Голосов 001 - 128 преобразованы в формат (показанный в круглых скобках) взаимосвязанный с Банками A - H и Номерами 1 - 16 (для каждого Банка). Этот формат взаимосвязан с кнопками Групп [A] - [H] и числовыми кнопками [1] - [16]. Номера Голосов и соответствующая Группа/Номера приведены ниже.

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

3 Категории (Основная Категория 1/Основная Категория 2)

Указывает Основную Категорию выбранного Голоса.

"Category" - "Категория" - ключевое слово, которое указывает инструментальные характеристики или тип звука. Пресетный Голос зарегистрирован в двух Основных Категориях. Установки Категории могут быть отредактированы на Общем (General) дисплее (стр. 98) Общего Редактирования Голоса.

4 Название Голоса

Указывает название текущего Голоса.

5 Transmit CH (Канал MIDI Передачи)

Указывает MIDI канал, по которому передаются MIDI данные исполнения на клавиатуре или операций с контроллерами на внешний секвенсор, генератор тона или другое устройство. Для информации о том, как установить значение, см. стр. 91.

6 Octave - Октава

Указывает октавную установку клавиатуры, которая производится кнопками OCTAVE. Этот параметр определяет, насколько выше или ниже высота тона каждой клавиши по сравнению со стандартной высотой тона.

7 Функция управления

Указывает состояние Регуляторов и Слайдеров на панели. Эта функция аналогична таковой в окне Control Function (стр. 89).

8 Назначаемые установки

Указывает функции, назначенные на соответствующие Регуляторы, кнопки ASSIGNABLE FUNCTION и другие контроллеры.

Функциональное назначение может быть установлено на дисплее Назначения Управления - Control Assign, (стр. 147) в режиме Общего Редактирования Исполнения и на дисплее Установки Контроллера - Controller Set (стр. 104) в режиме Общего Редактирования Голоса.

MW (Колесо Модуляции)

Указывает функцию, назначенную на Колесо Модуляции.

RB (Ленточный Контроллер)

Указывает функцию, назначенную на Ленточный Контроллер.

AF1, AF2 (Назначаемая Функция 1, 2)

Указывает функции, назначенные на две кнопки ASSIGNABLE FUNCTION.

AS1, AS2 (Назначение 1, 2),

Указывает функции, назначенные на соответствующие Регуляторы (напечатано "ASSIGN 1" и "ASSIGN 2"), когда горит индикатор TONE1.

9 [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 (Арпеджио 1 - 5)

Типы Арпеджио, назначенные на кнопки со значком 8-ой ноты на табуляции дисплея. Вы можете их вызвать в любое время, нажимая эти кнопки во время Вашего исполнения на клавиатуре. Назначение типов Арпеджио на кнопки может быть сделано на дисплее Арпеджио (стр. 95).

10 [SF6] INFO (Информация)

Нажатие этой кнопки вызывает информационную страницу текущего Голоса. См "Информация Голоса" ниже.

① [F1] Play (Игра Голоса)

Нажатие этой кнопки возвращает текущий дисплей к дисплею Игры Голоса.

② [F2] Porta (Портаменто)

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Портаменто (стр. 93).

③ [F3] EG/EQ (Генератор Огибающей/Эквалайзер)

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей, который содержит основные установки EG, Фильтра и EQ (стр. 94).

④ [F4] Arpeggio (Арпеджио)

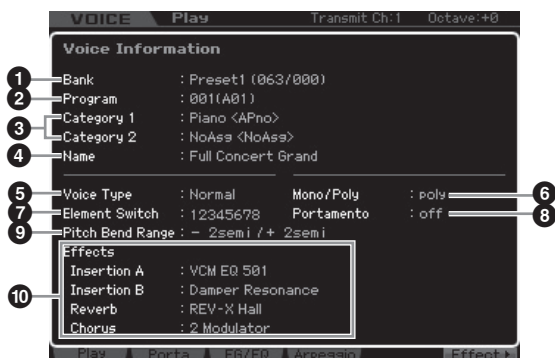
Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Арпеджио (стр. 95).

⑤ [F6] Effect (Эффект)

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Подключения Эффекта (стр. 107) в режиме Общего Редактирования Голоса.

Информация Голоса - Voice Information - [SF6] INFO

Этот дисплей отображает информацию, относящуюся к текущему Голосу. Установки не могут быть изменены на этом дисплее.

**① Bank - Банк**

Указывает Банк выбранной программы Голоса. Значения в круглых скобках указывают Выбор Банка MSB и LSB, который может использоваться для выбора текущего Голоса через MIDI.

② Program - Программ (Номер Голоса)

На каждый Голос в Банке назначен номер 001 - 128. Значения в круглых скобках указывают Группу и Номер.

**③ Category - Основная Категория 1
Основная Категория 2**

Указывает Основную Категорию 1/Основную Категорию 2 текущего Голоса.

④ Name - Название

Указывает название текущего Голоса.

⑤ Voice Type - Тип Голоса

Указывает, является ли текущий тип Голоса Стандартным Голосом или Голосом Ударного Инструмента.

⑥ Mono/Poly - Моно/Поли

Указывает, является ли текущий Голос Монофоническим – Mono (одновременно звучит только одна нота) или полифоническим – Poly (одновременно может звучать несколько нот).

⑦ Element Switch - Выключатель Элемента

Указывает состояние (активное/неактивное) восьми Элементов, составляющих текущий Голос. Активные элементы обозначены соответствующими номерами. Звездочка "*" указывает, что звук соответствующего Элемента отключен, хотя параметр Element Switch включен. Дефис "-" указывает, что соответствующий параметр Element Switch выключен.

⑧ Portamento - Портаменто

Указывает состояние Выключателя Портаменто - вкл\выкл (стр. 93) текущего Голоса.

⑨ Pitch Bend Range - Диапазон Изменения Высоты Тона

Указывает установку Диапазона Изменения Высоты Тона (стр. 99) для текущего Голоса.

⑩ Effects - Эффекты

Указывает установки Эффекта (для Вставки A - Insertion A, Вставки B - Insertion B, Реверберации - Reverb и Хоруса - Chorus) текущего Голоса.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры ⑥, ⑦ и ⑧ не доступны, когда выбран Голос Ударного Инструмента.

Установки Портаменто - [F2] Porta

На этом дисплее Вы можете выбирать монофоническое или полифоническое воспроизведение и установить параметры Portamento. Портаменто используется для создания гладкого перехода по высоте тона от одной ноты, сыгранной на клавиатуре, к следующей. Установленные здесь значения применяются к параметрам, имеющим те же названия на дисплее Режиме Игры (стр. 91) и в режиме Общего Редактирования Голоса.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот дисплей не доступен, когда выбран Голос Ударного Инструмента (Drum Voice).

**① Switch - Выключатель Портаменто****② Time - Время Портаменто****③ Mode - Режим Портаменто****④ Mono/Poly - Режим Моно/Поли**

Эти параметры аналогичны таковым на дисплее Режиме Игры (стр. 98) в режиме Общего Редактирования Голоса.

Применение Портamento к Голосу

Следуя нижеперечисленным инструкциям для применения Портamento к текущему Голосу, которым Вы играете на клавиатуре.

1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Игры Голоса.

Выберите Голос, к которому будет применено Портamento. Портamento эффективно для Голоса, который поддерживается или продолжает звучать, в то время, когда клавиша удерживается нажатой.

2 Нажмите кнопку [F2] для вызова дисплея Портamento - Portamento.

3 Установите Переключатель Портamento (Portamento Switch) в положение «on» - включено.

4 Установите Время Портamento - Portamento Time.

Для лучших результатов установите этот параметр на относительно высокое значение.

5 Сыграйте поочередно две различных клавиши, чтобы убедиться в работе Портamento.

Нажмите определенную ноту, а затем ноту на октаву выше или ниже для того, чтобы убедиться в том, что Портamento применяется.

Изменение тональной окраски - [F3] EG/EQ

Вы можете изменить тональную окраску или тембр звука, редактируя установки EG/EQ для всех Элементов, составляющих Голос. Установки EG, сделанные здесь будут применены, как смещение, к тем же параметрам на дисплее Амплитудной EG - Amplitude EG (стр. 123) и на дисплее EG Фильтра - Filter EG (стр. 119) для всех Элементов. Другими словами, значение редактирования будет добавлено или вычтено из текущего значения. Соответственно, если параметр уже имеет максимальное или минимальное значение, его значение не будет изменено, даже если Вы установите значение параметра выше или ниже на этом дисплее.

Обратите внимание, что установки EQ сделанные здесь применяются непосредственно к Голосу.



1 AEG (Амплитудная огибающая - EG)

Используя AEG, Вы можете управлять переходом громкости с момента начала звучания и до момента остановки звучания.

Attack - Атака (Время Атаки)

Определяет скорость атаки от момента, когда клавиша сыграна, и до достижения максимального уровня EG.

Decay - Затухание (Время Затухания)

Определяет, как быстро громкость падает от максимального уровня атаки до уровня поддержки (сустейна).

Sustain - Сустейн (Уровень Сустейна - Уровень Поддержки),

Определяет уровень, на котором держится громкость, в то время, когда нота удерживается после начальной атаки и затухания. Чем меньше значение, тем острее звук.

Release - Конечное Затухание (Время Конечного Затухания)

Определяет, как быстро падает громкость от уровня сустейна до нуля, после того, как нота была отпущена.

Установки: -64 - +0 - +63

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе Голоса Ударных Инструментов, Уровень Сустейна и Время Конечного Затухания не доступны. "----" появляется в каждом из соответствующих столбцов, и эти параметры не могут быть отредактированы.

2 FEG (EG Фильтра)

Используя FEG (оггибающую фильтра), Вы можете управлять переходом в тональной окраске звука (Частотой Среза - Cutoff Frequency) с момента начала звучания и до полной звуковой остановки. Фактический переход тональной окраски отличается в зависимости от типа Фильтра (стр. 117) Элемента Голоса.

Attack - Атака (Время Атаки)

Определяет скорость изменения фильтра с момента, когда клавиша сыграна, и до достижения максимального уровня Частоты Среза - Cutoff Frequency.

Decay - Затухание (Время Затухания)

Определяет, как быстро Частота Среза падает от максимального уровня атаки до уровня поддержки (сустейна).

Release - Конечное Затухание (Время Конечного Затухания)

Определяет, как быстро падает Частота Среза от уровня сустейна до нуля, после того, как нота была отпущена.

Depth - Глубина

Определяет диапазон, по которому изменяются частота среза EG Фильтра. Установка 0 не приведет ни к какому изменению в частоте среза. Чем дальше от 0 значение, тем больше диапазон частоты среза. Для отрицательных значений, частота среза обратная.

Установки: -64 - +0 - +63

3 Filter - Фильтр

Этот модуль изменяет тональную окраску звука, вырезая на выходе определенный частотный отрезок звука.

Фактически, тональная окраска отличается в зависимости от типа Фильтра (стр. 117) Элемента Голоса. Фильтр Низкой Частоты вырезает сигналы выше Частоты Среза, в то время как Фильтр Высокой Частоты вырезает сигналы ниже Частоты Среза.

Cutoff - Частота Среза

Определяет Частоту Среза для Фильтра, когда выбран Фильтр Низкой Частоты, например, большее значение, дает более яркое затухание.

Reso - Резонанс

Определяет акцент Частоты Среза. Более высокие значения приводят к более явному эффекту.

Установки: -64 - +0 - +63

4 EQ

Это параметрический EQ - эквалайзер, имеющий три полосы (Высокочастотную - High, Среднечастотную - Mid и Низкочастотную - Low). Вы можете уменьшить или увеличить уровень каждой частотной полосы (High, Mid, Low) для изменения звука Голоса. Для среднечастотной полосы, Вы можете также установить Q (ширину полосы).

Frequency - Частота

Определяет частоту для каждой частотной полосы.

Установите значение на частоту, относительно которой Вы хотите уменьшать или увеличивать.

Установки:

Low: 50.1Гц – 2.00кГц

Mid: 139.7Гц – 10.1кГц

High: 503.8Гц – 14.0кГц

Gain - Усиление

Определяет уровень усиления для Частоты (установка выше), количество уменьшения или усиления выбранной частотной полосы.

Чем выше значение, тем больше усиление. Чем ниже значение, тем меньше Усиление.

Установки: -12.00 дБ - +0.00 дБ - +12.00 дБ

Q - Ширина Полосы (пропускная способность)

Определяет Q для среднечастотной полосы. Чем выше значение, тем меньше ширина полосы. Чем ниже значение, тем шире полоса.

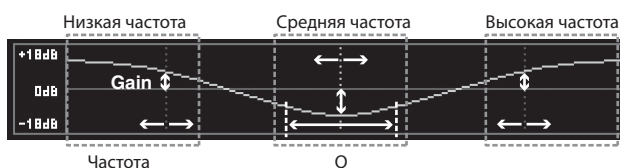
Установки: 0.7 - 10.3

ПРИМЕЧАНИЕ

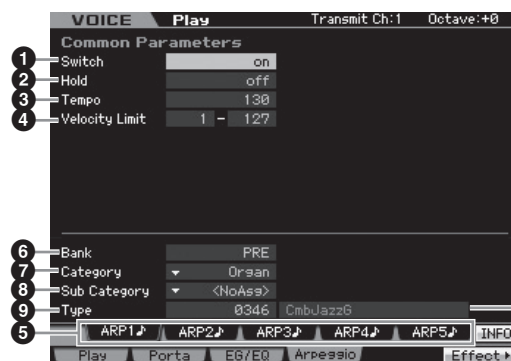
Установка Q доступна только для среднечастотной полосы, EQ которой Пикового типа. Пиковый тип позволяет Вам уменьшать/увеличивать определенную частоту и позволяет Вам управлять пропускной способностью (шириной полосы). С другой стороны, EQ высокочастотной и низкочастотной полосы - Пологового типа, и позволяет Вам ослаблять/усиливать сигнал на частотах выше или нижеуказанной установки Частоты - Frequency.

5 График EQ

Отображает установки EQ в виде графика. Вертикальная ось указывает усиление (увеличение), а горизонтальная ось отображает частоту.

**Установки Арпеджио - [F4] Arpeggio**

Этот дисплей определяет основные установки Арпеджио. Имейте в виду, что параметры Банка - Bank (6) - Типа - Type (9) имеют пять установок, которые могут быть отредактированы на каждом из дисплеев [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5. Значения, установленные здесь, применяются к параметрам, имеющим те же названия на дисплее Основного Арпеджио (стр. 101) в режиме Общего Редактирования Голоса.



Название Типа Арпеджио

1 Switch - Выключатель**2 Hold - Удержание****3 Tempo - Темп****4 Velocity Limit – Предел Динамической Чувствительности****5 Кнопки [SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 (Арпеджио 1 – 5)****6 Bank - Банк****7 Category - Категория****8 Sub Category - Субкатегория****9 Type - тип**

Эти параметры аналогичны таковым на дисплее Основного Арпеджио (стр. 101) в режиме Общего Редактирования Голоса.

Редактирование Стандартного Голоса

“Редактирование” - “Editing” – относится к процессу создания Голоса, посредством изменения параметров, которые составляют Голос. Это может быть выполнено в режиме Редактирования Голоса (Voice Edit) и субрежиме, который составляет режим Голоса. Для входа в режим Редактирования Голоса, нажмите кнопку [VOICE] для вызова режима Голоса, после чего нажмите кнопку [EDIT].

Общее Редактирование и Редактирование Элемента

Стандартный Голос содержит музыкальные звуки инструментального типа, которые можно играть по всему диапазону клавиатуры, и может состоять из восьми Элементов. Есть два типа дисплеев Редактирования Стандартного Голоса: Общего Редактирования – для редактирования установок, общих для всех Элементов, и Редактирования Элемента – для редактирования непосредственно каждого отдельного Элемента.

Редактирование Стандартного Голоса

Общее Редактирование

Позволяет Вам редактировать параметры, являющиеся общими для всех Элементов выбранного Голоса.

Редактирование Элемента 1-8

Позволяет Вам редактировать параметры отдельных Элементов, которые составляют Голос.

Редактирование Стандартного Голоса

1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Игры Голоса.

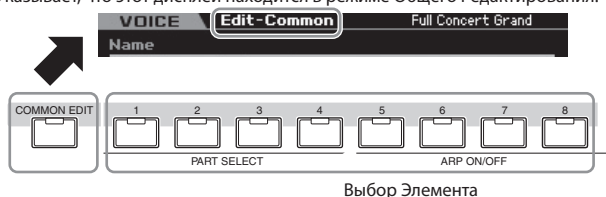
Выберите Стандартный Голос для редактирования.

2 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Голоса

3 Вызовите дисплей Редактирования, Общего Редактирования (Common Edit) или дисплей Редактирования Элемента (Element Edit).

Для вызова дисплея Общего Редактирования, нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для вызова дисплея Редактирования Элемента, нажмите одну из числовых кнопок [1] - [8], чтобы выбрать Элемент для редактирования.

Указывает, что этот дисплей находится в режиме Общего Редактирования.

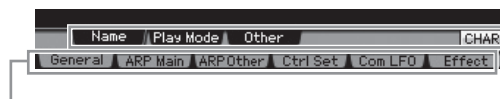


Указывает, что этот дисплей находится в режиме Редактирования Элемента.



4 Вызов нужного дисплея.

Чтобы найти желаемый дисплей, обратитесь к пунктам меню в табуляции, соответствующие кнопкам [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5] внизу дисплея.



Табуляция меню, соответствующая кнопкам [F1] - [F6]

Табуляция меню, соответствующая кнопкам [SF1] - [SF5]

ПРИМЕЧАНИЕ Нажимая кнопку [SF6], Вы можете использовать различные функции, типа Информационного дисплея, ввода Символов (стр. 82), функции числовой кнопки (стр. 81) и Списка дисплея/выбора (стр. 82). Функция, которая вызывается кнопкой [SF6], отличается в зависимости от выбранного параметра расположения курсора.

5 Переместите курсор к необходимому параметру.

6 Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных.

7 Повторите пп. 3 - 6 при необходимости.

8 Введите название отредактированного Голоса.

Используйте дисплей Названия (стр. 98) в режиме Общего Редактирования Голоса.

9 Сохраните отредактированный Голос.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения - Store (стр. 97), затем сохраните отредактированный Голос.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отредактированный Голос будет потерян при выборе другого Голоса или отключении питания. Убедитесь, что сохранили данные Голоса во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другого Голоса или перед выключением питания.

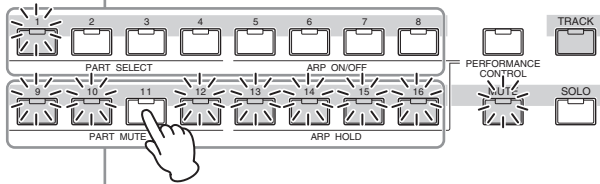
ПРИМЕЧАНИЕ При необходимости, сохраните отредактированные и находящиеся в памяти инструмента Голоса на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, или на подключенном к сети компьютере, к которой также подключен MOTIF XS. Имейте в виду, что отредактированные данные Голоса, сохраненные во внутренней Пользовательской памяти (Флеш-ROM) поддерживаются после выключения питания, поэтому нет необходимости сохранять данные на внешнем устройстве; однако, мы все же рекомендуем, чтобы Вы сохраняли или архивировали все важные данные на внешнем устройстве. См. стр. 278.

Функции редактирования Голоса

Включение/выключение Элемента

В Режиме Редактирования Голоса Вы можете выбрать Элемент, используя числовые кнопки [1] - [8]. Данные кнопки обозначают редактируемый Элемент. Для включения/выключения Элемента, включите кнопку [MUTE] и используйте числовые кнопки [9] - [16].

Используйте числовые кнопки [1] - [8] для выбора Элемента

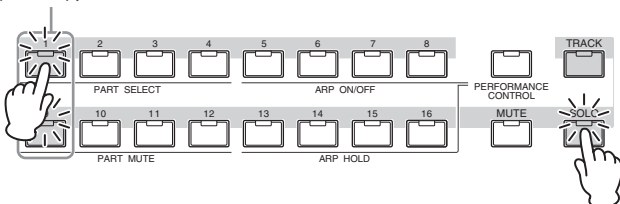


Нажатие кнопок [9] - [16] включает и выключает каждый Элемент.

Соло редактируемого Элемента

Если Вы хотите включить только редактируемый Элемент, включите кнопку [SOLO], а затем нажмите числовые кнопки [1] - [8] или [9] - [16]. Например, если Вы хотите включить для редактирования только Элемент 1, нажмите кнопку [1] или [9] так, чтобы индикатор кнопки [1] загорелся, а индикатор кнопки [9] замигал.

Используйте числовые кнопки [1] - [8] / [9] - [16] для включения редактируемого Элемента.



Индикатор [E]

Индикатор [E] (Редактирование) появляется в режиме Редактирования Голоса, также как и в режиме Игры Голоса. См. стр. 97.

Функция Сравнения

Функция Сравнения (Compare) позволяет Вам переключать между редактируемым Голосом и его исходным, неотредактированным состоянием, что дает возможность Вам услышать, как Ваше редактирование повлияло на звук.

1 Нажмите кнопку [EDIT] для вызова режима Сравнения.

В режиме Редактирования Голоса (индикатор [EDIT] горит), нажмите кнопку [EDIT] так, чтобы ее индикатор мигал. Индикатор [E] вверху справа на экране изменится на индикатор [C], и установки Голоса до редактирования будут временно восстановлены для сравнения.

Когда индикатор [E] отображается в режиме Игры Голоса, нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Голоса, а затем нажмите кнопку [EDIT] еще раз для вызова режима Сравнения.

Индикатор сравнения (звук до редактирования)

VOICE	Edit-Elm 1	Full Concert Grand			
	Elm 1	Elm 2	Elm 3	Elm 4	
Hold Time	0	0	0	0	
Attack Time	51	49	50	92	

2 Нажмите кнопку [EDIT] еще раз для возвращения к предыдущему состоянию.

Когда индикатор [C] отображен вверху справа на дисплее, нажмите кнопку [EDIT] (индикатор горит непрерывно, и индикатор [C] изменится на индикатор [E]). При необходимости сравните отредактированный звук с неотредактированным, повторяя пп.1 и 2.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда режим Сравнения активен, Вы не можете редактировать Голос.

Сохранение созданного Голоса

1 Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения Голоса - Voice Store.



2 Установите адресат сохранения Голоса.

Выберите адресат Банка Пользователя (USER 1 - 3 для Стандартного Голоса, USER DR для Голоса Ударных Инструментов) и номер Голоса для сохранения, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Вы можете также использовать кнопки [USER 1] - [USER 3], [USER DR], кнопки групп [A] - [H], и числовые кнопки [1] - [16], чтобы определить адресат сохранения.

3 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей отобразит запрос на подтверждение выполнения операции).

Для отмены операции Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO].

4 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения.

После того, как Голос будет сохранен, на дисплее появится сообщение "Completed" - "Выполнено" и операция возвратится на дисплей Игры Голоса. В этом положении будет выбран последний сохраненный Голос, как показано на дисплее, что позволит Вам немедленно начать играть отредактированным Голосом.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда Вы выполняете операцию Сохранения (Store), установки в памяти адресата будут перезаписаны новыми данными. Важные данные должны всегда копироваться на отдельное запоминающее USB устройство. Для детальных инструкций по сохранению, см. стр. 278.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что адресат сохранения - "Store" - внутренняя память (Флэш-ROM), тогда как адресат "Save" - внешняя память, типа запоминающего USB устройства.

Параметры Общего Редактирования

[VOICE] → **выбор Стандартного Голоса** → [EDIT] → [COMMON EDIT]

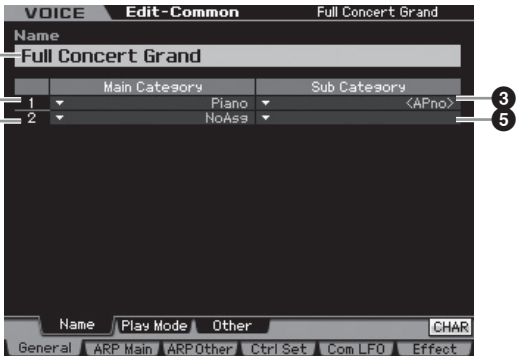
Общее Редактирование - Common Edit - позволяет Вам редактировать параметры, общие ко всем Элементом выбранного Стандартного Голоса.

Символ (*)

Для пользователей, которые плохо знакомы с редактированием Голоса и могут быть смущены большим количеством параметров, самые основные и легкие для понимания параметры отмечены символом (*). Если Вы только знакомитесь с редактированием Голоса, начните с этих параметров.

Общие установки для выбранного Голоса - [F1] General

Название отредактированного Голоса - [SF1] Name



1 Название*

Введите желаемое название для Голоса. Название Голоса может содержать до 20 символов. Вы можете вызвать список символов, нажимая кнопку [SF6] CHAR, затем выбрать желаемый из списка. См. стр. 82.

2 Main Category 1* - Основная Категория 1*

3 Sub Category 1* - Субкатегория 1*

4 Main Category 2* - Основная Категория 2*

5 Sub Category 2* - Субкатегория 2*

Определяет две Основные Категории и их Субкатегории, которым соответственно принадлежит Голос. "Category" - Категория" может использоваться как ключевое слово, представляющее характеристику Голоса. Соответствующая установка делает простым нахождение желаемого Голоса из всего разнообразия Голосов. Существует 16 Основных Категорий, которые указывают типы инструментов. Также существует до пяти Субкатегорий для каждой Основной Категории, в которых типы инструментов более детализированы.

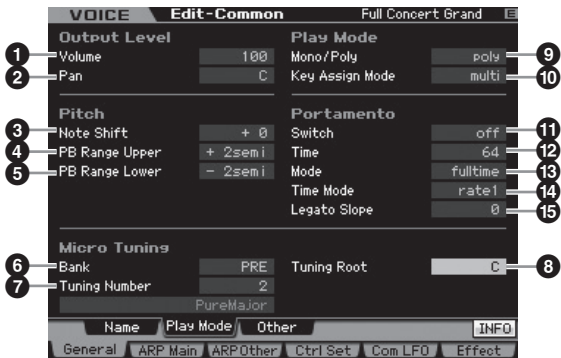
Установки: См. следующий список.

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

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, затем выбрать необходимое из списка. См. стр.82.

Установки Режимы Игры, типа Микро Настройки и Моно/поли – [SF2] Play Mode

На этом дисплее Вы можете сделать различные установки, типа Моно или Поли, Высоты тона, Портamento и Микро Настройки.



1 Volume* - Громкость*

Определяет выходной уровень Голоса. Установите этот параметр для регулировки баланса между текущим Голосом и другими Голосами. Установки: 0 - 127

② Pan* - Панорамирование*

Определяет позицию стерео панорамирования Голоса. Вы можете также корректировать этот параметр, используя регулятор PAN на панели управления.

Установки: L63 (полностью влево) – C (центр) – R63 (полностью вправо)

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что параметр Панорамирования Голоса (Voice Pan) может иметь небольшой или вообще не иметь слышимого эффекта, если Панорамирование для одного элемента устанавливается в левую позицию, а Панорамирование для другого элемента устанавливается в правую.

③ Note Shift* - Смещение Ноты*

Определяет установку транспозиции по полутонам, на которую смещается высота тона вверх или вниз.

Установки: -24 полутонов - +0 полутонов - 24

④ PB Range Upper* - Верхний Диапазон Изменения Высоты Тона*

⑤ PB Range Lower* - Нижний Диапазон Изменения Высоты Тона *

Определяет максимальный диапазон Изменения Высоты Тона по полутонам.

Установка параметра Upper (вверх) +12 приводит к максимальному повышению высоты тона на одну октаву, когда колесо Изменения Высоты Тона перемещено вверх. С другой стороны, установка Lower (вниз) -12 приводит к максимальному понижению высоты тона на одну октаву (12 полутонов), когда колесо Изменения Высоты тона перемещено вниз.

Установки: -48 полутонов – +0 полутонов – +24

⑥ Bank - Банк (Банк Микро Настройки)

Определяет Банк Микро Настройки.

Установки: PRE, USR

PRE (Пресетный Банк).

Содержит 13 пресетных типов Микро Настройки.

USR (Пользовательский Банк)

Содержит Ваши персональные типы Микро Настройки, созданные на дисплее Микро Настройки - Micro Tuning (стр. 265) Сервисного режима.

⑦ Tuning Number – Номер Настройки

Определяет номер Микро Настройки. Пресетный Банк обеспечивает 13 типов, включая общий темперированный строй.

Установки:

Пресетный Банк: 1 - 13 (См. список Микро Настроек ниже)

Пользовательский Банк: 1 - 8

⑧ Tuning Root - Настройка Основного Тона

Устанавливает основную ноту, когда выбран “чистый мажор” - “pure major”.

Установки: C – B

Что такое Микро Настройка?

Эта функция позволяет Вам изменять звукоряд клавиатуры от стандартной (темперированной) настройки (равный характер) к одному из специальных звукорядов. Вы можете определить тип звукоряда для каждого голоса простым выбором номера настройки. Вы можете также использовать собственные типы Микро Настроек, которые Вы создали на дисплее Микро Настройки (стр. 265) Сервисного режима.

Список Микро Настроек

Номер Микро Настройка	Тип	Основной Тон Микро Настройки	Комментарии
1	Equal	—	Темперированный звукоряд, используемый более 200 лет в Европейской музыке, и применяемый в большинстве электронных клавиатур. Каждые полшага это ровно 1/12 октавы, и музыку можно играть в любой тональности с одинаковой непринужденностью. Однако, ни один из интервалов не является совершенно чистым.
2	PureMajor – Чистый Мажор	C - B	Этот звукоряд создан так, чтобы большинство интервалов (особенно большая терция и чистая кварта) в мажорном звукоряде были совершенно чистыми. Это означает, что другие интервалы будут соответственно вне мелодии. Вы должны определить тональность (C - B) в которой Вы будете играть.
3	PureMinor – Чистый Минор	C - B	То же что и Чистый Мажор, но созданный для минорного звукоряда.
4	Werckmeister	C - B	Андреас Веркмайстер, современник Баха, спроектировал этот звукоряд так, чтобы на клавишных инструментах можно было играть в любой тональности.
5	Kirnberger	C - B	Джоханн Филипп Кирнбергер, композитор 18-ого столетия, создал этот звукоряд для игры в любой тональности
6	Vallot&Yng	C - B	Франкескатонайо Воллотти и Томас Юнг (середина 1700-ых) изобрели этот Пифагорейский звукоряд, в котором первые шесть квинт понижены одинаково.
7	1/4 Shift - Сдвиг 1/4	—	Это стандартный темперированный звукоряд, смещенный вверх на 50 центов.
8	1/4 tone - 1/4 тона	—	Двадцать четыре одинаково разделенных нот в октаве.
9	1/8 tone - 1/8 тона	—	Сорок восемь одинаково разделенных нот в октаве.
10	Indian - Индийский	—	Звукоряд, обычно используемый в индийской музыке (только белые клавиши).
11	Arabic 1 - Арабский	C - B	Звукоряд, обычно используемый в арабской музыке
12	Arabic 2		
13	Arabic 3		

⑨ Mono/Poly* - Моно/Поли*

Выбирает монофонический или полифонический режим.

Установки: mono, poly

mono - монофония

Когда установлено в “mono”, выбранный Голос воспроизводится в монофоническом режиме (одновременно может звучать только одна нота).

Для многих инструментальных звуков (типа баса и лидирующего синтезатора), этот режим допускает более естественное и гладкое звучание легато, чем в режиме “poly”.

poly - полифония

Когда установлено в “poly”, выбранный Голос воспроизводится в полифоническом режиме (несколько нот может звучать одновременно или воспроизводится аккорд).

⑩ Key Assign Mode - Режим Назначения Клавиши

Когда этот параметр установлен в положение “single”, предотвращается двойное воспроизведение одной и той же ноты. Это полезно, когда два и более событий одной и той же ноты получены почти одновременно, или без соответствующего сообщения выключения ноты. Чтобы допустить воспроизведение каждого события одной и той же ноты, установите этот параметр в “multi”.

Установки: single, multi

single

Когда этот параметр установлен, и двойное воспроизведение одной и той же ноты передано на внутренний генератор тона, первая нота будет остановлена, а вторая будет звучать.

multi

Когда этот параметр установлен, и двойное воспроизведение одной и той же ноты передано на внутренний генератор тона, все ноты прозвучат одновременно.

⑪ Switch* - Выключатель Портamento*

Определяет, применяется или нет Портamento к текущему Голосу.

Установки: on - включено, off - выключено

⑫ Portamento Time* - Время Портamento*

Определяет время перехода высоты тона, когда применяется Портamento. Эффект параметра отличается в зависимости от установки Режимы Времени Портamento (⑭). Более высокие значения приводят к более длительному времени изменения высоты тона.

Установки: 0 - 127

⑬ Portamento Mode - Режим Портamento

Определяет, как Портamento применяется к вашему исполнению на клавиатуре.

Установки: fingered, fulltime

fingered

Портamento применяется только при игре легато (то есть играете следующую ноту, перед тем как отпустить предыдущую).

fulltime

Портamento применяется ко всем нотам.

⑭ Portamento Time Mode - Режим Времени Портamento

Определяет, как высота тона изменяется во времени.

Установки: rate1, time1, rate2, time2

rate1

Высота тона изменяется в указанной степени.

time1

Высота тона изменяется в указанное время.

rate2

Высота тона изменяется в указанной степени в пределах октавы.

time2

Высота тона изменяется в указанное время в пределах октавы.

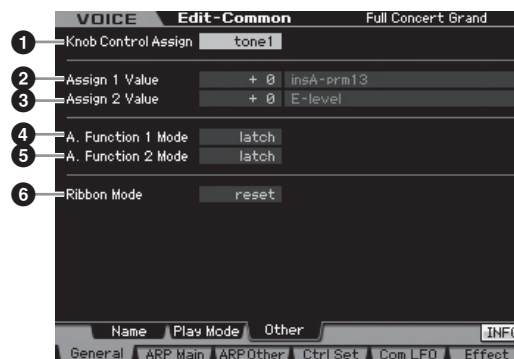
⑮ Legato Slope - Наклон Легато Портamento

Когда параметр Mono/Poly установлен в положение “mono”, игра легато может производить неестественную атаку в зависимости от формы волны назначенный на выбранный Голос. Для решения этой проблемы используйте этот параметр, чтобы корректировать атаку Голоса. Обычно, он должен устанавливаться на низкое значение для форм волны с коротким временем атаки, и высокое значение для форм волны с длительным временем атаки.

Установки: 0 - 7

Другие установки - [SF3] Other

На этом дисплее, Вы можете установить функции управления для Регуляторов, и диапазон вверх\вниз для колеса Изменения Высоты Тона.



① Knob Control Assign – Назначение Регулятора Управления

Определяет, какой из индикаторов TONE 1, TONE 2 и ARP FX включается при выборе Голоса. Эта установка может быть сохранена для каждого Голоса.

Установки: tone1, tone2, ARP FX

② Assign 1 Value - Значение Назначения 1

③ Assign 2 Value - Значение Назначения 2

Указывает уровень Регуляторов обозначенных как “ASSIGN 1” и “ASSIGN 2” в то время, как выбран Голос с включенным индикатором TONE 1. Функции, назначенные на Регуляторы, обозначены справа от значений.

Установки: -64 - +0 - +63

ПРИМЕЧАНИЕ Функции, назначенные на Регуляторы ASSIGN 1/2, могут быть установлены на дисплее Установки Контроллера (стр. 104).

④ A. Function 1 Mode – Назначаемый Режим Функции 1

⑤ A. Function 2 Mode – Назначаемый Режим Функции 2

Определяет, как функционируют кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2].

Когда установлено “latch”, нажатие кнопки поочередно включает и выключает лампочку. Когда установлено “momentary”, нажатие и удержание кнопки включает лампочку, а отпускание кнопки выключает лампочку.

Установки: momentary, latch

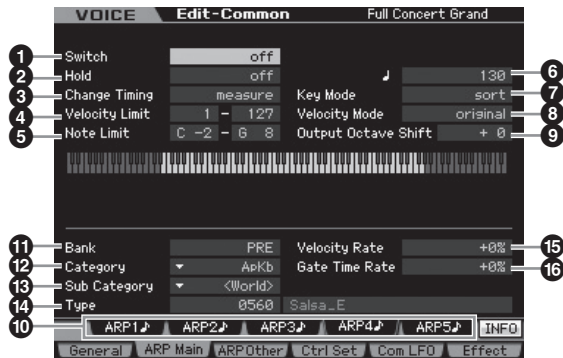
⑥ Ribbon Mode - Режим Ленточного Контроллера

Определяет, как отвечает Ленточный Контроллер - Ribbon Controller – при его отпускании. Когда параметр установлен в положение «reset», при отпускании пальца Ленточный Контроллер автоматически возвращается в центральное значение. Когда параметр установлен в положение «hold», при отпускании пальца с Ленточного Контроллера, поддерживается значение в последней точке контакта.

Установки: hold, reset

Установки Арпеджио - [F2] ARP Main (Основное Арпеджио)

Этот дисплей определяет основные установки Арпеджио. Учтите, что параметры Банка - Bank (10) через Сместивание Степени Времени Гейта - Gate Time Rate Offset (16) имеют пять установок, которые могут быть отредактированы на каждом из дисплеев [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5. Более подробно об Арпеджио на стр. 62.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок KBD появляется на табуляции, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете ввести номер ноты или скорость (динамическую чувствительность), нажимая соответствующую ноту на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD. См. стр. 82.

1 Switch - Выключатель

Включает/выключает Арпеджио. При вызове Голоса, для которого включен Общий Выключатель - Common Switch, кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] на панели будет включена автоматически.

Установки: on - включено, off - выключено

2 Hold* - Удержание

Когда этот параметр установлен в положение "on", Арпеджио автоматически повторяется циклически, даже если Вы отпускаете клавишу.

Установки: sync-off (см. ниже), off, on

sync-off

Когда этот параметр установлен в положение "sync-off", воспроизведение Арпеджио продолжается тихо, даже когда Вы отпускаете клавиши. Нажатие любой клавиши начинает воспроизведение Арпеджио снова, и Арпеджио будет звучать циклически от точки, где было продолжено воспроизведение.

3 Change Timing* - Изменение Синхронизации*

Определяет фактическую синхронизацию, с которой переключается тип Арпеджио, когда Вы выбираете другой тип во время воспроизведения Арпеджио. Когда этот параметр установлен в "realtime", тип Арпеджио переключается немедленно. Когда он установлен в положение "measure", тип Арпеджио переключается от начала следующего такта.

Установки: realtime, measure

4 Velocity Limit - Предел Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет самую низкую и самую высокую скорость, с которой может вызваться воспроизведение Арпеджио. Это позволяет Вам установить скоростной диапазон (динамическую чувствительность) или диапазон силы нажатия ноты, при которой вызывается воспроизведение Арпеджио. Вы также можете создать отдельные диапазоны (нижний и высокий) запуска воспроизведения Арпеджио, со скоростным "отверстием" в середине, определив

максимальное значение.

Например, установка параметра Velocity Limit 93 - 34 позволяет Вам запускать Арпеджио из двух отдельных скоростных диапазонов: при мягкой (1 - 34) и сильной (93 - 127) игре. Ноты, которые играют в средних скоростях между 35 и 92, не воспроизводят Арпеджио.

Установки: 001 - 127

5 Note Limit - Предел Ноты

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне Арпеджио. Ноты, которые проигрываются в этом диапазоне, вызывают Арпеджио. Например, установка параметра Note Limit "C5 - C4" позволяет Вам вызывать Арпеджио, играя ноты в двух диапазонах C-2 - C4 и C5 - G8; ноты, сыгранные между C4 и C5, влияя на Арпеджио.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что звук не производится, когда параметр Key Mode установлен в положение "sort" или "thru", и ноты сыграны вне диапазона установки параметра Note Limit.

6 Tempo* - Темп

Определяет Темп Арпеджио. Этот параметр может быть изменен непосредственно Регулятором.

Установки: 5 - 300

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы используете этот инструмент с внешним секвенсором, MIDI компьютером или другим MIDI устройством, и Вы хотите синхронизировать его с этим устройством, установите параметр MIDI синхронизации - MIDI sync (9) на MIDI дисплее (стр. 268) Сервисного режима на "MIDI". В этом случае, параметр Темпо здесь указывает "MIDI" и не может быть изменен.

7 Key Mode - Режим Клавиши

Определяет, как воспроизводится Арпеджио при игре на клавиатуре.

Установки: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Когда Вы играете определенные ноты (например, ноты аккорда), проигрывается та же последовательность нот (секвенция), независимо от того, в каком порядке Вы играете ноты.

thru

Когда Вы играете определенные ноты (например, ноты аккорда), проигрывается разная последовательность нот в зависимости от порядка, в котором Вы играете ноты.

Direct

События нот секвенции Арпеджио не играют; звучат только ноты, которые Вы играете на клавиатуре. При воспроизведении Арпеджио, события, типа Панорамирования и Яркости применяются к звуку Вашего исполнения на клавиатуре. Используйте эту установку, когда типы Арпеджио включают данные, не относящиеся к нотам, или когда выбран тип Категории "Ctrl".

sort+direct

Арпеджио воспроизводится согласно установке "sort",

thru+direct

Арпеджио воспроизводится согласно установке "thru", и вместе с ним также звучит нажатая нота.

ПРИМЕЧАНИЕ Некоторые типы Арпеджио, принадлежащие Категории "Ctrl", возможно, не имеют событий относящихся к нотам (стр. 65). Когда выбран такой тип Арпеджио, и параметр Key Mode установлен в положение "sort" или "thru", звук не производится, даже если Вы нажимаете ноту на клавиатуре.

⑨ Velocity Mode – Режим Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет динамическую чувствительность нот Арпеджио.

Установки: original, thru

original

Арпеджио воспроизводится с пресетной динамической чувствительностью, включенной в данные секвенции Арпеджио.

thru

Арпеджио воспроизводится согласно силе Вашей игры. Например, если Вы играете ноты сильнее, громкость воспроизведения Арпеджио будет большей.

⑩ Output Octave Shift - Сдвиг Октавы

Определяет максимальный диапазон Арпеджио в октавах.

Установки: -10 - +10

⑪ Кнопки [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 - Арпеджио 1 - 5

Эти шесть параметров Банка - Bank (⑩) через Смещение Степени Времени Гейта - Gate Time Rate Offset (⑩) в нижней половине дисплея, могут быть отредактированы на каждом из дисплеев [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5. Вы можете установить параметры в нижней половине дисплея для каждой из пяти установок Арпеджио, нажимая одну из кнопок [SF1] - [SF5]. Значок 8-ой ноты, отображаемый в меню табуляции указывает, что любой Тип Арпеджио (кроме "off") выбран на дисплее, соответствующем кнопке Субфункции -Sub Function.

Установки: Кнопки [SF1] - [SF5]

⑫ Bank* - Банк*

Определяет Банк Арпеджио, содержащий желаемый тип Арпеджио. Выберите "PRE", если Вы желаете выбрать пресетный Тип Арпеджио. Выберите "USER", если Вы желаете выбрать созданный и сохраненный Вами Тип Арпеджио.

Установки: PRE, USR

ПРИМЕЧАНИЕ О том, как создать свой тип Арпеджио, см. стр. 66.

⑬ Category* - Категория*

⑭ Sub Category* - Субкатегория

Вы можете выбрать Категорию и ее Субкатегорию, содержащие необходимый Тип Арпеджио. Этот параметр доступен, когда параметр Bank установлен в положение "PRE".

Установки: Обратитесь к Списку Категорий Арпеджио на стр. 62.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать необходимое из списка. См. стр. 82.

⑮ Type* - Тип*

Определяет номер Типа Арпеджио в указанной Категории. Название выбранного Типа Арпеджио отображается справа от указанного номера на дисплее. См. Список Типов Арпеджио в Списке Данных 2. на стр. 6.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее об использовании Списка типов Арпеджио, см. стр. 63.

⑯ Velocity Rate - Степень Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет значение смещения, с которым ноты Арпеджио будут сдвинуты от их исходной динамической чувствительности. Если результирующее значение динамической чувствительности меньше чем ноль, оно будет установлено на 1, а если значение больше чем 128, оно будет установлено на 127.

Этот параметр может быть непосредственно изменен Регулятором.

Установки: -100 % - +0 % - +100 %

⑰ Gate Time Rate - Степень Времени Гейта

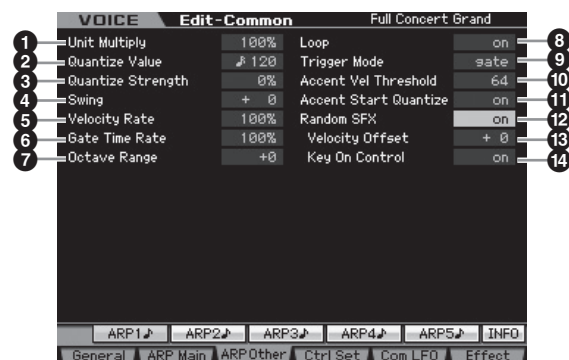
Определяет Время Гейта (длину) нот Арпеджио.

Время Гейта не может быть уменьшено вне его стандартного минимума 1; любые значения вне этого диапазона будут автоматически ограничены минимумом. Этот параметр может быть изменен непосредственно через Регулятор.

Установки: -100 % - +0 % - +100 %

Установки Арпеджио - [F2] ARP Other - Другие Арпеджио

Изменяя синхронизацию и скорость нот, Вы можете изменить ритмичное "чувство" воспроизведения Арпеджио.



① Unit Multiply - Модуль Умножения

Корректирует основанное на темпе время воспроизведения Арпеджио. При использовании этого параметра, Вы можете создать из исходного различные типы Арпеджио. Например, если Вы установите значение 200 %, то время воспроизведения будет удвоено (темп разделен на два). С другой стороны, если Вы установите значение 50 %, то время воспроизведения будет разделено на два, и темп удвоится.

Нормальное время воспроизведения - 100 %. Этот параметр может быть изменен непосредственно через Регулятор.

Установки: 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

② Quantize Value* - Значение Квантизации*

Определяет долю, на которую будут ориентированы ноты в Песне, или определяет, к каким долям в Песне будет применено свингование.

Этот параметр может быть изменен непосредственно через Регулятор.

Установки: 60 (32-ая нота), 80 (триоль 16-ой ноты), 120 (16-ая нота), 160 (триоль 8-ой ноты), 240 (8-ая нота), 320 (триоль четвертной ноты), 480 (четвертная нота)

③ Quantize Strength - Сила Квантизации

Устанавливает "силу", с которой события нот перемещаются к ближайшей доле квантизации. Установка 100 % производит точную установку синхронизации через параметр Quantize Value (2). Установка 0 % не приводит ни к какому квантованию. Установка 50 % приводит к установке событий нот посередине между 0 % и 100 %.

Этот параметр может быть изменен непосредственно через Регулятор.

④ Swing* - Свинг*

Задерживает ноты четных долей (слабых долей), чтобы произвести ощущение свинга. Установки выше 1 задерживают ноты Арпеджио, тогда как установки ниже 1 продвигают их. Установка 0 производит точную установку синхронизации через параметр Quantize Value, и не дает никакого эффекта. Разумное использование этой установки позволяет Вам создавать ритмы свинга и триоли, типа shuffle и bounce (перестановки и срыва).

Этот параметр может быть изменен непосредственно через Регулятор.

⑤ Velocity Rate – Степень Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет, насколько скорость воспроизведения Арпеджио смещается от исходного значения. Например, установка 100 % означает, что используются исходные скорости.

Установки ниже 100 % уменьшают скорость нот Арпеджио, а установки выше 100 % увеличат скорость (динамическую чувствительность). Если скоростное результирующее значение будет меньше чем ноль, оно будет установлено на 1, а если результирующая скорость будет больше чем 128, значение будет установлено на 127.

Установки: 0 - 200 %

⑥ Gate Time Rate - Степень Времени Гейта

Определяет насколько Время Гейта (длина) нот Арпеджио смещается от исходного значения.

Установка 100 % означает, что применяется исходное время гейтирования. Установки ниже 100 % уменьшают время гейтирования нот Арпеджио, а установки выше 100 % удлиняют его.

Время Гейта не может быть уменьшено вне его стандартного минимума 1; любые значения вне этого диапазона будут автоматически ограничены минимумом.

Установки: 0 - 200 %

⑦ Octave Range - Октавный Диапазон

Определяет максимальный диапазон Арпеджио в октавах. Положительные установки значения увеличивают вверх октавный диапазон воспроизведения Арпеджио, тогда как отрицательные установки значения увеличивают его вниз. Этот параметр может быть изменен с помощью Регулятора.

Установки: -3 - +0 - +3

⑧ Loop – Луп (Цикл)

Когда этот параметр установлен в положение "on", когда ноты нажаты, Арпеджио воспроизводится циклически. Когда этот параметр установлен в положение "off", Арпеджио проигрывается только один раз, даже при нажатых нотах.

Установки: off, on

⑨ Trigger Mode – Режим Запуска

Когда этот параметр установлен в положение "gate", нажатие ноты запускает воспроизведение Арпеджио, а ее отпускание останавливает воспроизведение. Когда этот параметр установлен в положение "toggle", нажатие ноты начинает/останавливает воспроизведение Арпеджио, а отпускание ноты не затрагивает воспроизведение Арпеджио. Обычно, этот параметр устанавливается в положение "gate".

Установки: gate, toggle

ПРИМЕЧАНИЕ Установка "toggle" параметра Trigger Mode доминирует над установкой "on" параметра Hold на дисплее Основного Арпеджио (стр. 101). Другими словами, даже когда параметр Hold установлен в положение "on", нажатие ноты начинает/останавливает воспроизведение Арпеджио, когда параметр Trigger Mode установлен в положение "toggle".

⑩ Accent Vel Threshold - Акцент Скоростного Порога

Некоторые типы Арпеджио включают специальные данные, названные "Фраза Акцента" - "Accent Phrase", которые будут воспроизведены только тогда, когда принимается значение выше определенного. Этот параметр определяет минимальную скорость (динамическую чувствительность), которая вызывает Фразу Акцента.

Установки: off, 1 - 127

⑪ Accent Start Quantize – Квантизация Начала Акцента

Определяет синхронизацию начала Фразы Акцента, когда принимается Скорость, определенная в предыдущем параметре Accent Vel Threshold. Когда параметр установлен в положение «off», Фраза Акцента начинается, как только принимается значение Скорости. Когда параметр установлен в положение «on», Фраза Акцента начинается на доле, определенной для каждого типа Арпеджио после получения Скорости (Динамической Чувствительности).

Установки: off, on

⑫ Random SFX – Произвольное SFX

Некоторые типы Арпеджио имеют функцию Random SFX, которая вызывает специальный звук, типа шума скольжения по ладам гитары, когда нота отпущена. Этот параметр определяет, активен или нет Random SFX.

Установки: off, on

⑬ Velocity Offset - Смещение Скорости (Динамической Чувствительности) Random SFX

Определяет значение смещения, с которым ноты Random SFX будут сдвинуты от их исходной динамической чувствительности. Если результирующее значение - меньше чем ноль, значение будет установлено на 1, а если результирующее значение будет больше чем 128, то оно будет установлено на 127.

Установки: -64 - +0 - +63

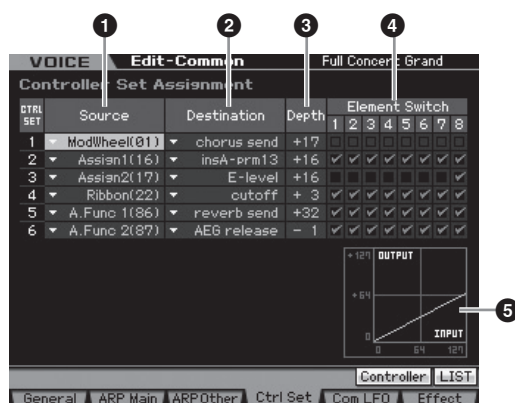
⑭ Key On Control - Управление Включения Клавиши Random SFX

Когда этот параметр установлен в положение "on", звук Random SFX воспроизводится с запрограммированной скоростью (динамической чувствительностью). Когда этот параметр установлен в положение "off" звук Random SFX воспроизводится с динамической чувствительностью, генерируемой силой нажатия на клавишу.

Установки: off, on

Установки контроллера - [F4] Ctrl

Контроллеры, типа регуляторов на лицевой панели инструмента, могут использоваться для изменения и регулировки разнообразных параметров каждого Голоса в режиме реального времени или одновременно. Например, клавиатурное послекасание может использоваться, чтобы управлять вибрато, а Колесо Модуляции может использоваться для управления яркостью тона. Функциональные установки для всех контроллеров носят название "Установка Контроллера" - "Controller Set," и до шести таких Установок может быть создано для каждого Голоса. Контроллер также называется Источник - Source, а функция, которой контроллер управляет, называется Адресат - Destination. На этом дисплее, Вы можете определить Установки Контроллера.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню таблицы, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, затем выбрать желаемый элемент из списка. См. стр. 82.

1 Source* - Источник*

Определяет, какой панельный контроллер будет назначен и будет использоваться для выбранной Установки. Вы можете также назначить несколько функций на контроллер. Вы можете установить этот параметр, управляя желаемым контроллером, удерживая нажатой кнопку Контроллера [SF5] - Controller.

Установки:

PitchBend

Указывает внутреннее колесо Изменения Высоты Тона.

ModWheel

Указывает внутреннее колесо Модуляции.

AfterTch (Послекасание)

Указывает генерируемое событие, когда на клавишу оказывается давление после того, как нота была сыграна.

FootCtrl1 (Педальный Контроллер 1)

FootCtrl2 (Педальный Контроллер 2)

Указывает Педальный Контроллер, подключенный к разъемам FOOT CONTROLLER 1 и 2 на задней панели.

FootSw (Педальный Переключатель)

Указывает Педальный Переключатель подключенный к разъему FOOT SWITCH ASSIGNABLE на задней панели.

Ribbon

Указывает внутренний Ленточный Контроллер.

Breath

Указывает внешний контроллер, который посылает число смены режима управления, назначенный на Breath

Controller (Духовой Контроллер) в Сервисном режиме (стр. 264) для MOTIF XS через MIDI.

Assign1

Assign2

Указывает, что Регуляторы обозначенные "ASSIGN 1" и "ASSIGN 2" с включенным индикатором TONE 1.

A. Func 1

A. Func 2

Указывает кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2].

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете определить степень, для которой колесо Изгиба Высоты тона затрагивает параметр Destination (ниже), устанавливая Диапазон Изгиба Высоты тона (●) и Диапазон Изгиба Высоты тона (●) в дисплее Режимы Игры (страница 98).

2 Destination* - Адресат*

Определяет параметр, которым управляет Исходный контроллер. Вы можете выбрать параметр для каждого контроллера из 67 параметров, типа громкости, высоты тона и глубины LFO.

Установки: См. Список Управления в отдельном буклете Списка Данных.

Примечание: Что касается "Insertion Effect A Parameter 1 - 16", "Insertion Effect B Parameter 1 - 16" и "Insertion Effect L Parameter 1 - 32", описанных в Списке Управления, название параметра выбранного типа Эффекта отображается на дисплее. Если одно из этих названий отображено - никакая функция не назначена на этот параметр.

Примеры Установки Адресата

Для управления громкостью:	Громкость
Для применения вибрато к Голосу:	Общая глубина LFO 1 - 3 (C-LFO dpth1 - 3) *1
Для изменения высоты тона	Высота тона Элемента (грубая настройка) *2
Для управления яркостью Голоса:	Частота Фильтра Элемента (частота среза) *2
Для изменения скорости вращения динамика:	Вставка A/B Параметра 1 (insA-prm1/insB-prm1) *3
Для применения Вау-педали к Голосу:	Вставка A/B Параметра 1 (insA-prm1/insB-prm1) *4

Касательно *1 - *4 - необходимы следующие установки в дополнение к вышеприведенным установкам.

*1 [F4] Com LFO → [SF1] Wave → Play Mode = loop

[F4] Com LFO → [SF2] Set → Control Dest = P mod

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

*3 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Rotary Speaker

[F6] Effect → Element Out = insA/insB

*4 [F6] Effect → Insertion A/B Type = Wah effect

[F6] Effect → Element Out = insA/insB

3 Depth* - Глубина*

Определяет степень, с которой Исходный контроллер влияет на параметр Адресата - Destination. Для отрицательных значений, операция контроллера полностью противоположна; максимальные установки производят минимальные изменения параметра.

Установки: -64 - +0 - +63

4 Element Switch*- Выключатель Элемента*

Определяет, действительно ли выбранный контроллер влияет на каждый отдельный элемент. Этот параметр заблокирован, когда параметр Destination- Адресат (2) описанный выше установлен к параметру, не относящийся к Элементам Голоса.

⑤ График (только обзор)

Горизонтальная ось указывает значение, генерируемое через Источник – Source – выбранной Установки, а вертикальная ось указывает степень, с которой оказывается влияние на параметр Адресата – Destination.

Модуляция Голоса - [F5] Com LFO (Общий LFO)

Определяет, как производятся эффекты вибрато, тремоло и вау при использовании LFO (Генератора Низкой Частоты). На следующих дисплеях, Вы можете установить основные параметры LFO, общие для всех элементов Голоса.

Установки Волны LFO (Wave LFO) - [SF1] Wave (Общая Волна LFO)

Этот дисплей содержит разнообразные параметры LFO, которые включают тип волны LFO, скорость и эффекты, типа задержки LFO или фейдирования.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать желаемый элемент из списка. См. стр. 82.

① Wave* - Волна*

Выбирает Волну и определяет вибрацию формы волны LFO. Иллюстрация выбранной волны отображается на дисплее.

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

user – пользовательская установка

Вы можете создать свою собственную волну LFO при выборе этой установки. Волна LFO может быть создана на Общем Пользовательском дисплее LFO (стр. 105).

② Play Mode - Режим Игры

Определяет, как работает LFO непрерывно (циклически) – loop, или только единожды – one shot.

Установки: loop, one shot

③ Speed* - Скорость*

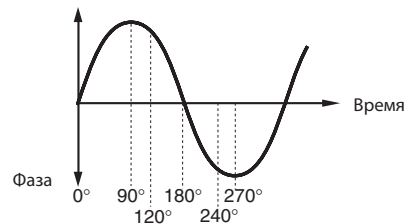
Определяет скорость Волны LFO. Чем выше значение, тем быстрее скорость.

Установки: 0 - 63

④ Phase - Фаза

Определяет начальную точку фазы для Волны LFO, когда она сброшена.

Установки: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



⑤ Tempo Sync – Синхронизация Темпа

Определяет, синхронизирована ли скорость LFO к темпу Арпеджио или секвенсора (Песня или Паттерн).

Установки: off (не синхронизировано), on (синхронизировано)

ПРИМЕЧАНИЕ Когда этот параметр установлен в положение "on", и параметр синхронизации MIDI на дисплее MIDI Сервисного режима (стр. 268) установлен в положение "MIDI", скорость LFO синхронизируется по внешней синхронизации.

⑥ Tempo Speed – Скорость Темпа

Этот параметр доступен только, когда параметр Tempo Sync установлен в положение "on". Это позволяет Вам детально установить значения нот, которые определяют, как LFO синхронизируется с Арпеджио или секвенсором.

Установки: 16th, 8th/3 (триоли восьмой ноты), 16th. (шестнадцатая нота с точкой), 8th. (восьмая нота с точкой), 4th (четвертная нота), 2nd/3 (триоли половинной ноты), 4th. (четвертная нота с точкой), 2nd (половинная нота), whole/3 (триоли половинной ноты), 2nd. (половинная нота с точкой), 4thx4 (квартоли четвертной ноты; четыре четвертных нот в доле), 4thx5 (квинтоли четвертной ноты; пять четвертных нот в доле), 4thx6 (секстоли четвертной ноты; шесть четвертных нот в доле), 4thx7 (септоли четвертной ноты; семь четвертных нот в доле), 4thx8 (октоли четвертной ноты; восемь четвертных нот в доле), 4thx16 (шестнадцатая четвертных нот в доле), 4thx32 (32 четвертных ноты в доле), 4thx64 (64 четвертных нот в доле)

ПРИМЕЧАНИЕ Установка типа ноты синхронизируется с темпом воспроизведения Арпеджио/Песни/Паттерна.

⑦ Key On Reset – Сброс Включенной Клавиши

Определяет, сбрасывается ли LFO каждый раз при нажатии ноты. Доступны следующие три установки.

Установки: off, each-on, 1st-on

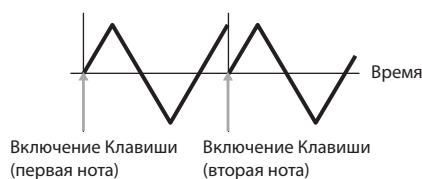
off

LFO циклически свободно повторяется без клавишной синхронизации. Нажатие клавиши запускает волну LFO в любой фазе, в которой находится LFO в данной точке.



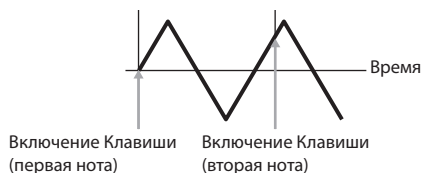
each-on

LFO сбрасывается с каждой сыгранной нотой, и запускает форму волны в фазе, определенной параметром Фазы - Phase (выше).



1st-on

LFO сбрасывается с каждой сыгранной нотой, и запускает форму волны в фазе, определенной параметром Фазы - Phase (выше). Если Вы играете вторую ноту, в то время когда первая удерживается, LFO продолжает циклически повторяться согласно той же фазе, которая была вызвана первой нотой. Другими словами, LFO сбрасывается только, если первая нота отпущена ранее, чем сыграна вторая.



Ⓜ Random Speed – Произвольная Скорость

Произвольно определяет степень, на которую изменяется скорость LFO. Установка "0" дает исходную скорость. Более высокие значения приводят к большей степени изменения скорости. Этот параметр не может быть установлен, когда параметр Синхронизации Темпа (5) установлен в положение «оп».

Установки: 0 - 127

Ⓜ Delay* - Задержка*

Определяет время задержки между моментом нажатия ноты на клавиатуре и моментом начала работы LFO. Более высокое значение приводит к более длительному времени задержки.

Установки: 0 - 127

Ⓜ Fade In Time – Время Фейдирования

Определяет время появления эффекта LFO по истечении времени Задержки. Более высокое значение приводит к более медленному фейдированию. При установке "0", эффект LFO не будет фейдироваться, а достигает максимального уровня сразу по истечении времени Задержки.

Установки: 0 - 127

ПРИМЕЧАНИЕ Начальная фаза определяется параметром Phase (4), хотя на иллюстрации начальная фаза отображена как 0.

Ⓜ Hold - Время Удержания

Определяет отрезок времени, в течение которого LFO удерживается на максимальном уровне. Более высокое значение приводит к более длительному Времени Удержания. Установка 127 дает отсутствие фейдирования.

Установки: 0 - 126, hold

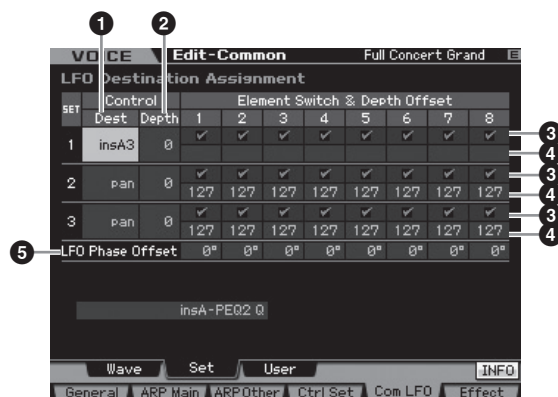
Ⓜ Fade Out Time - Время Фейдирования

Определяет время спада для эффекта LFO по истечении времени Задержки. Более высокое значение приводит к более медленному фейдированию.

Установки: 0 - 127

Установки Эффекта LFO - [SF2] Set (Общие Установки LFO)

На этом дисплее Вы можете выбрать параметр адресата для LFO (аспект звука которым будет управлять LFO), Элементы, на которые будет влиять LFO и Глубину LFO. Могут быть назначены три Адресата, и Вы можете выбрать из нескольких параметров в Адресате.



① Control Dest* – Адресат Управления*

Определяет параметры, которые будут управляться Волной LFO.

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

insA1 – insA16, insB1 – insB16, insL1 – insL32 (параметры Эффекта)

Каждый параметр выбранного типа Эффекта модулируется циклически. Когда один из этих параметров выбран, соответствующее параметру название выбранного типа Эффекта будет отображено в нижней части дисплея.

A mod (Глубина Амплитудной Модуляции)

Эффект тремоло производится циклической модуляцией громкости.

P mod (Глубина Модуляции Высоты Тона)

Эффект вибрато производится циклической модуляцией высоты тона.

F mod (Глубина Модуляции Фильтра)

Эффект wah (wah) производится циклической модуляцией тональной яркости.

reso (Резонанс)

Специальный эффект wah (wah) производится циклической модуляцией резонанса.

pan (Панорамирование)

Эффект производится циклической модуляцией позиции стерео панорамирования.

LFOspd (Скорость LFO Элемента)

Когда выбрана эта установка, скорость Общего LFO циклически модулирует скорость LFO Элемента.

② Control Depth* - Глубина Управления*

Определяет Глубину Волны LFO.

Установки: 0 - 127

③ Element Switch 1 – 8* - Выключатель Элемента 1 - 8*

Определяет, на какой Элемент влияет LFO.

Установки: В ☒ (активный), А ☐ (неактивный)

④ Depth Offset 1 – 8 - Глубина Смещения 1 - 8

Определяет значение смещения параметра Control Depth (выше) для соответствующих Элементов. Если результирующее значение Control Depth будет меньше чем

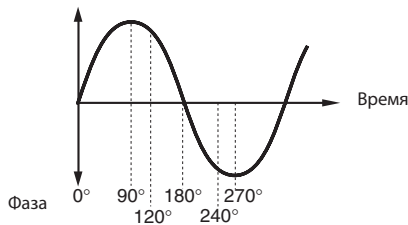
нуль, оно будет установлено на 0, а если результирующее значение Control Depth будет больше чем 127, то оно будет установлено на 127.

Установки: 0 – 127

⑤ LFO Phase Offset - Смещение Фазы LFO

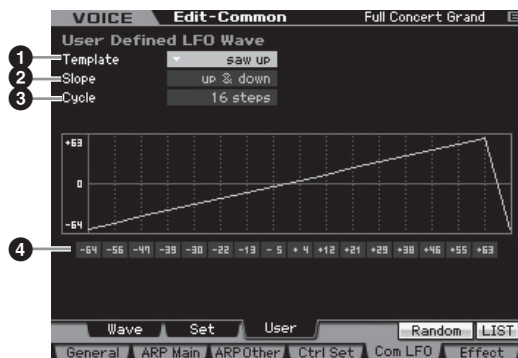
Определяет значение смещения параметра Фазы - Phase - на дисплее [SF1] Wave для соответствующих Элементов.

Установки: 0°, 90°, 120°, 180°, 240°, 270°



Создание собственного LFO - [SF3] User (Общий Пользовательский LFO)

На этом дисплее Вы можете создать свою собственную оригинальную волну LFO. Вы можете создать волну LFO, состоящую из шестнадцати шагов. Созданная волна LFO становится доступной, когда параметр Wave на дисплее Common LFO Wave установлен в положение "user".



① Template - Шаблон

Вы можете выбрать предварительно запрограммированный шаблон для волны LFO.

Установки: all -64, all 0, all +63, saw up, saw down, even step, odd step

all -64

Значения всех шагов установлены в положение -64.

all 0

Значения всех шагов установлены в положение 0.

all +63

Значения всех шагов установлены в положение +63.

saw up

Создает пилообразную восходящую (зубцы вверх) форму волны.

saw down

Создает пилообразную нисходящую (зубцы вниз) форму волны.

even step

Значения всех нечетных шагов устанавливаются в положение +63, а значения всех четных шагов в положение -64.

odd step

Значения всех четных шагов устанавливаются в положение +63, а значения всех нечетных шагов в положение -64.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать из списка необходимое. См. стр. 82.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете использовать кнопку [SF5] Random, чтобы произвольно вызвать волну. Каждый раз, когда Вы нажимаете кнопку [SF5] Random, различная форма волны LFO произвольно появляется на дисплее.

② Slope - Наклон

Определяет наклон или характеристики пилообразного сигнала волны LFO.

Установки: off, up, down, up&down

off

Не создает никакого наклона.

up

Создает восходящий наклон.

down

Создает нисходящий наклон.

up&down

Создает восходящий, а затем нисходящий наклон.

③ Cycle - Цикл

Определяет количество шагов для создания волны.

Установки: 2, 3, 4, 6, 8, 12, 16

④ Level 1 – 16 - Уровень 1 - 16

Определяет уровень для каждого шага.

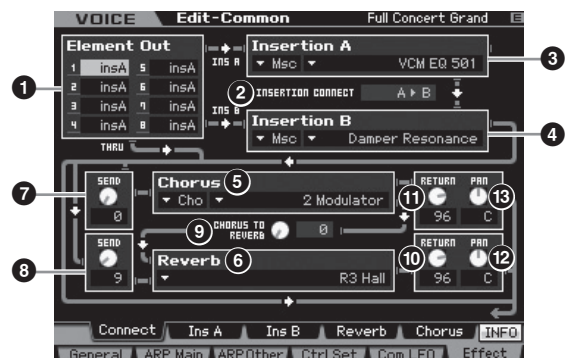
Установки: -64 - +63

Установки Эффекта - [F6] Effect

Определяет подключение Эффекта и значения других параметров для выбранного Голоса. Более подробно о структуре в режиме Голоса, см. на стр. 69.

Установки Подключения Эффекта - [SF1] Connect

Этот дисплей дает Вам общий обзор маршрутизации эффекта и всестороннее управление эффектами.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

① Element Out 1 – 8* - Выход Элемента 1 - 8*

Определяет, какой Эффект Вставки - Insertion Effect - (A или B) используется для обработки каждого отдельного Элемента. Установка "thru" позволяет Вам обходить Эффекты Вставки для указанного элемента.

Когда параметр INSERTION CONNECT (②) установлен в положение "ins L," сигнал от каждого Элемента подается на Insertion L независимо от сделанной здесь установки.

Установки: thru (обход эффекта), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

② INSERTION CONNECT - Подключение Вставки

На этом дисплее Вы можете установить маршрутизацию эффекта для Эффектов Вставки A и B. Изменения установки отображаются на диаграмме на дисплее, давая Вам ясное изображение направления сигнала. См. стр. 69.

Установки: parallel, ins A ► B, ins B ► A, ins L

parallel

Сигналы, обработанные Эффектом Вставки A и B, отправляются на Мастер-Эффект, Мастер-EQ, Реверберацию и Хорус.

ins A ► B

Сигналы, обработанные Эффектом Вставки A, отправляются на Эффект Вставки B, а сигналы, обработанные Эффектом Вставки B, отправляются на Мастер-Эффект, Мастер-EQ, Реверберацию и Хорус.

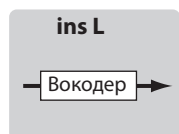
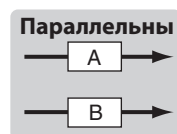
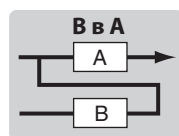
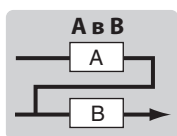
ins B ► A

Сигналы, обработанные Эффектом Вставки B, отправляются на Эффект Вставки A, а сигналы, обработанные Эффектом Вставки A, отправляются на Мастер-Эффект, Мастер-EQ, Реверберацию и Хорус.

ins L

Эффекты Вставки A и B объединяются, а затем используются как Вокодер.

Сигналы, обработанные блоком Вокодера, отправляются на Мастер-Эффект, Мастер-EQ, Реверберацию и Хорус.



ПРИМЕЧАНИЕ Когда выбрана установка "ins L", она отображается в меню табуляции кнопки [SF2], а меню табуляции кнопки [SF3] исчезает.

ПРИМЕЧАНИЕ Об использовании Вокодера см. стр. 109.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда выбрана установка "ins L", звуковой сигнал будет подаваться на выход этого инструмента в монофоническом режиме.

③ Insertion A - Вставка A (Категория/Тип Вставки A)*

④ Insertion B - Вставка B (Категория/Тип Вставки B)*

Определяет тип Эффекта для Вставки A и B. В столбце Категории (Category), Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта.

В столбце Типа (Type), Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, перечисленных в выбранной Категории.

Установки: Информация о категориях Эффекта и типах дана на стр. 70.

⑤ Chorus - Хорус (Категория/Тип Хоруса)*

Выбирает тип Эффекта Хоруса после выбора категории.

В столбце Категории (Category) Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта.

В столбце Типа (Type), Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, перечисленных в выбранной Категории.

Установки: Информация о категориях Эффекта и типах дана на стр. 70.

⑥ Reverb - Реверберация (Тип Реверберации)*

Определяет тип Эффекта Реверберации. Нет необходимости выбирать Категорию, потому что для Реверберации доступна только одна категория.

Установки: Информация о типах Эффекта дана на стр. 70.

⑦ Chorus Send* - Уровень Отправки Хоруса*

Устанавливает уровень отправки Хоруса. Чем выше значение, тем глубже Хорус.

Установки: 0 - 127

⑧ Reverb Send* - Уровень Отправки Реверберации*

Устанавливает уровень отправки реверберации. Чем выше значение, тем глубже реверберация.

Установки: 0 - 127

⑨ CHORUS TO REVERB – Хорус в Реверберацию

Определяет уровень отправки сигнала от Эффекта Хоруса на Эффект Реверберации. Чем выше значение, тем глубже Реверберация, которая применена к сигналу, обработанному Эффектом Хоруса.

Установки: 0 - 127

⑩ Reverb Return – Возврат Реверберации

Определяет уровень Возврата Эффекта Реверберации.

Установки: 0 - 127

⑪ Chorus Return - Возврат Хоруса

Определяет уровень Возврата Эффекта Хоруса.

Установки: 0 - 127

⑫ Reverb Pan - Панорамирование Реверберации

Определяет позицию панорамирования звука, обработанного эффектом Реверберации.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

⑬ Chorus Pan - Панорамирование Хоруса

Определяет позицию панорамирования звука эффекта Хоруса.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

Установки Параметров Эффекта - [SF2] Ins A, [SF3] Ins B, [SF4] Reverb, [SF5] Chorus

На этих дисплеях, Вы можете установить взаимосвязанные с эффектом параметры, когда параметр INSERTION CONNECT (2) установлен в положение "parallel", ins A ► B" или "ins B ► A".



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

1 Category - Категория

2 Type - Тип

В столбце Категории - Category, Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта.

В столбце Типа - Type, Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, перечисленных в выбранной Категории.

Установки: Информация о категориях Эффекта и типах на стр. 70.

ПРИМЕЧАНИЕ Категории (1) не отображаются на дисплее Реверберации.

3 Preset - Пресет

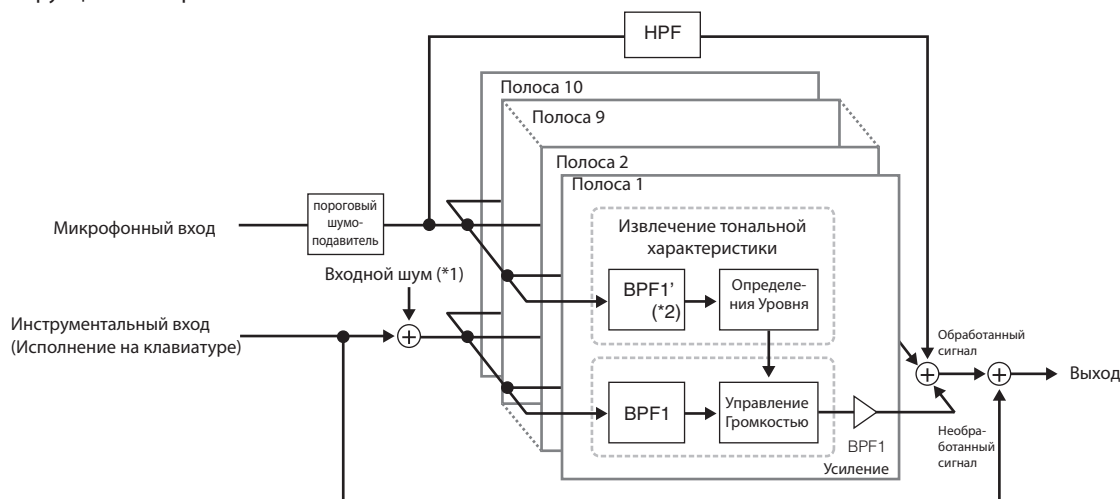
Вы можете установить различные параметры для изменения звука выбранным типом Эффекта. Этот параметр позволяет Вам вызвать предварительно запрограммированные установки этих параметров эффекта.

4 Параметры Эффекта

Количество параметров и доступных значений отличается в зависимости от выбранного типа эффекта. О параметрах Эффекта см. стр. 73. Обратитесь к отдельному буклету Списка Данных для получения информации о параметрах для каждого типа Эффекта.

Установки Параметра Эффекта - [SF2] Ins L (Большая Вставка)

На этом дисплее, Вы можете установить взаимосвязанные с вокодером параметры. Этот дисплей, который вызывается кнопкой [SF2], доступен только, когда параметр INSERTION CONNECT (2) установлен в положение "ins L" на дисплее Подключения (стр. 107). Вокодер обладает особым эффектом "голоса робота", который извлекает характеристику микрофонного звучания и добавляет его к звуку Вашего исполнения на клавиатуре. Чтобы создать этот эффект Вокодера, Вы должны одновременно играть на клавиатуре, петь или говорить в микрофон. Чтобы использовать эффект Вокодера, подключите микрофон к разъему A/D INPUT на задней панели, а затем следуйте инструкциям на стр. 111.



*1 Используется шум, генерируемый в модуле Вокодера.

*2 Частота среза BPF1', возможно, будет не такой же, как у BPF1. Это зависит от установок Formant Shift и Formant Offset.



1 Type - Тип

Определяет, применяется или нет Вокодер к текущему Голосу. При установке "Thru" Вокодер не применяется к Голосу.

Установки: Thru, Vocoder

2 Vocoder Attack - Атака Вокодера

Определяет время атаки звука Вокодера. Чем выше значение, тем медленнее атака.

Установки: 1мс – 200мс

3 Vocoder Release – Конечное Затухание Вокодера

Определяет время конечного затухания звука Вокодера. Чем выше значение, тем медленнее затухание.

Установки: 10мс – 3000мс

4 Mic Gate Threshold - Порог Гейта Микрофона

Определяет пороговый уровень шумоподавителя для звука микрофона. Если шум вмешивается в эффект Вокодера, установите этот параметр на относительно высокое значение для предотвращения появления неожиданных звуков.

Установки: -72дБ – 30дБ

5 Gate Switch - Выключатель Гейта

Определяет, будет или нет звук микрофона подаваться от HPF при отпускании ноты. Обычно этот параметр устанавливается в положение "on".

Установки: off, on

off: звук микрофона подается всегда. (Вы можете всегда слышать звук микрофона.)

on: звук микрофона подается только при нажатии ноты.

6 HPF Freq - Частота Фильтра Высокой Частоты

Определяет частоту среза HPF для входного звука микрофона. Установка этого параметра на низкое значение приводит к минимальной обработке входного звука, другими словами, звук останется близким к исходному. Установка на более высокие значения подчеркивает высокую частоту, что делает звук гармоничным и шипящим, делая слова легче для понимания.

Установки: thru, 500Гц – 16.0КГц

7 Выходной Уровень HPF

Определяет выходной уровень звука микрофона от HPF (Фильтра Высокой Частоты).

Установки: 0 - 127

8 Formant Shift - Сдвиг Форманты

Определяет количество (в BPF), на которое сдвигается значение частоты среза BPF (для входа Inst Input).

Этот параметр может использоваться для корректировки высоты тона звука Вокодера.

Установки: -2, -1, +0, +1, +2

9 Formant Offset - Смещение Форманты

Точно регулирует частоту среза всех BPF (для входа Inst Input). Этот параметр может использоваться, чтобы точно корректировать высоту тона звука Вокодера.

Установки: -63 - +0 - +63

10 Mic Level - Уровень Микрофона

Определяет входной уровень звука микрофона для Вокодера.

Установки: 0 - 127

11 Inst Input Level - Уровень Инструментального Входа

Определяет входной уровень звука клавиатуры для Вокодера.

Установки: 0 - 127

12 Noise Input Level - Уровень Входного Шума

Определяет уровень входного шума для Вокодера. Может использоваться, чтобы подчеркнуть и сделать разборчивыми речевые характеристики.

Установки: 0 - 127

13 Output Level - Выходной Уровень

Определяет выходной уровень Вокодера.

Установки: 0 - 127

14 Dry/Wet Balance - Баланс Необработанного и Обработанного Сигналов

Определяет баланс между звуком, к которому эффект не применен, и звуком, к которому эффект применен. Чем выше установка W, тем глубже эффект.

Установки: D63> W - D=W - D <W63

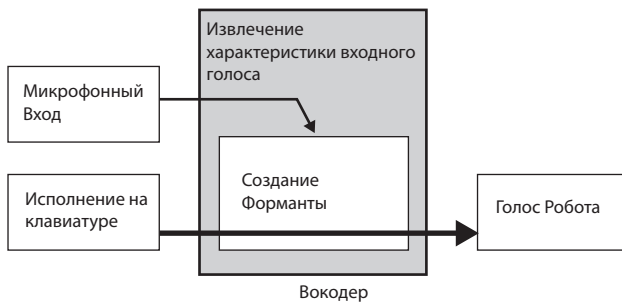
15 BPF1 – 10 Gain – Усиление Полосового Фильтра 1 - 10

Определяет выходное усиление каждого BPF 1 - 10 для входа Inst Input (звук клавиатуры). BPF1 соответствует самой низкой Форманте, а BPF 10 соответствует самой высокой Форманте.

Установки: -18дБ - +18дБ

Структура вокодера

Человеческий голос состоит из звуков, генерируемых голосовыми связками, и фильтруемых горлом, носом и ртом. Эти резонансные секторы имеют определенные частотные характеристики, и они эффективно функционируют как фильтр, создавая много формант (гармоническое содержание). Эффект Вокодера извлекает характеристики фильтра голоса из входа микрофона и обновляет вокальные форманты при помощи нескольких полосовых фильтров. Роботоподобный голос создается при передаче звуков музыкальных инструментов через фильтры.



Использование эффекта Вокодера

После подключения микрофона к разъему INPUT A/D на задней панели, следуйте нижеприведенным инструкциям, чтобы использовать Эффект вокодера.

1 Установите параметры, связанные с вокодером.

В режиме Игры Голоса, нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим, нажмите кнопку [F4], затем нажмите кнопку [SF1] для вызова дисплея Выхода - Output (стр. 265). Установите параметр Output Select - Выбор Выхода (4) в положение "ins L".

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вокодер используется в режиме Исполнения, установите параметр Output Select в положение "ins L" на дисплее Выхода (стр. 266) режима Редактирования Исполнения. Когда Вокодер используется в режиме Песни/Паттерна, установите параметр Output Select в положение "ins L" на дисплее Аудио Входа - Audio In (стр. 234) режима Редактирования Микширования.

2 Установите Входное Усиление (Input Gain) разъема INPUT A/D для микрофона.

В Сервисном режиме, нажмите кнопку [F2] для вызова дисплея Входа/Выхода - Input/Output (стр. 263), затем установите параметр Mic/Line в положение "mic".

3 В режиме Игры Голоса выберите желаемый Голос, к которому будет применен Вокодер.

4 Выберите Вокодер как подключение Эффекта Вставки.

В режиме Игры Голоса нажмите кнопку [EDIT], затем кнопку [COMMON EDIT] для входа в режим Общего Редактирования Голоса. Нажмите кнопку [SF1] для вызова дисплея Подключения (стр. 107), установите параметр INSERTION CONNECT в положение "ins L", затем установите параметр Insertion L в положение "Vocoder".

ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр INSERTION CONNECT (2) установлен в положение "ins L", звуковой сигнал подается на выход в монофоническом режиме.

5 Если необходимо, установите взаимосвязанные, с вокодером параметры.

Говорите или пойте в микрофон, нажимая ноты, чтобы генерировать роботоподобный звук Вокодера. Нажмите кнопку [SF2] для вызова дисплея Insertion L, затем установите параметры, слушая звук Вокодера.

6 Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения - Store (стр. 97) и сохраните отредактированный Голос.

Параметры Редактирования Элемента

[VOICE] → Выбор Стандартного Голоса → [EDIT] → [1] - [8]

Если Вы хотите редактировать звуки, составляющие Голос и основные определяющие звук параметры, типа Генератора, Высоты Тона, Фильтра, Амплитуды и EG (Генератор Огибающей), вызовите дисплей Редактирования Элемента - Element Edit.

Символ (*)

Для пользователей мало знакомых с редактированием Голоса, которые могут быть озадачены большим количеством параметров, самые основные и легкие для понимания параметры в этом разделе отмечены звездочками. Если Вы только начинаете редактировать Голос, используйте вначале эти параметры.

Дисплей Элемента/дисплей Четырех Элементов

В режиме Редактирования Элемента, Вы можете использовать два типа дисплея.

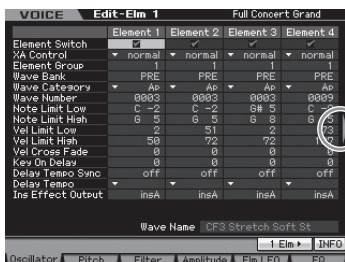
Один тип дисплея позволит Вам редактировать параметры выбранного Элемента, а другой тип дисплея позволит Вам видеть параметры четырех Элементов. Вы можете переключаться между этими двумя типами, нажимая кнопку [SF5].

Когда отображен дисплей для четырех Элементов, Вы можете переключать между дисплеями Элементов 1 - 4 и 5 - 8, используя левую и правую кнопки курсора.

Дисплей, отображающий установки текущего Элемента



Дисплей, отображающий установки четырех Элементов



Этот значок указывает, что Вы можете вызвать дисплей для еще четырех Элементов.

Установка Формы Волны и нотного диапазона Элемента - [F1] Oscillator



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, затем выбрать из списка желаемый элемент. См. стр. 82.

① Element Switch* - Переключатель Элемента*

Определяет, включен или выключен выбранный Элемент. Когда этот параметр установлен в положение «off» редактируемый Элемент не будет звучать.

Установки: off (включено), on (выключено)

② XA Control - Управление XA

Управление XA - специальная характеристика MOTIF XS, которая обеспечивает большую гибкость и реализм исполнения (см. следующую страницу). Этот параметр определяет, как работает характеристика XA Элемента. Попробуйте установить этот параметр, обращаясь к четырем типам Режимы XA, описанного ниже. Вы можете добиться желаемого звука в зависимости от Вашей артикуляции исполнения, назначая ту же Группу Элемента на Элементы аналогичного режима XA.

Установки: normal, legato, key off sound, wave cycle, wave random, all AF off, AF 1 on, AF 2 on

normal

Когда выбрана эта установка, Элемент будет обычно звучать каждый раз при нажатии ноты.

legato

Когда выбрана эта установка и Моно режим, будет играть альтернативный Элемент (отличный от используемого, если режим XA установлен в положение "normal") при игре на клавиатуре методом легато (следующая нота играется до того как отпускается предыдущая).

key off sound

Когда выбрана эта установка, Элемент будет звучать каждый раз при отпуске ноты.

wave cycle

Когда выбрана эта установка для нескольких Элементов, каждый Элемент звучит поочередно, согласно его числовому порядку каждый раз при игре ноты (Другими словами, играя первую ноту, звучит Элемент 1, вторую - Элемент 2 и так далее.)

wave random

Когда выбрана эта установка для нескольких Элементов, каждый Элемент звучит в произвольном выборе, каждый раз при нажатии ноты.

all AF off

Когда выбрана эта установка, Элемент будет звучать при выключенных кнопках ASSIGNABLE FUNCTION.

AF 1 on

Когда выбрана эта установка, Элемент будет звучать при включенной кнопке ASSIGNABLE FUNCTION [1].

AF 2 on

Когда выбрана эта установка, Элемент будет звучать при включенной кнопке ASSIGNABLE FUNCTION [2].

Expanded Articulation (XA) - Расширенная Разборчивость

Расширенная Разборчивость (XA) - недавно спроектированная, сложная система генерации тона, которая позволяет Вам более эффективно применять реалистические звуковые и естественные методики исполнения, типа легато и стаккато, часто используемые на акустических инструментах, но до сих пор недоступные или трудно реализуемые на электронных клавиатурах. Это система также обеспечивает другие характерные режимы для произвольных и упорядоченных звуковых изменений во время игры.

Реалистическое исполнение легато

Определите Элемент или Элементы, которые будут звучать при игре легато.

→ Установите параметр управления XA для желаемых Элементов в положение "legato".

Подлинный звук конечного затухания ноты

Определите Элемент или Элементы, которые будут звучать после того, как нота будет отпущена. Например, это может использоваться, для создания характерного звука клавишина, когда нота отпущена.

→ Установите параметр управления XA для желаемых Элементов в положение "key off sound".

Различные звуки для каждой сыгранной ноты

Определите различные Элементы, которые будут звучать в произвольном порядке.

→ Установить параметр управления XA для желаемых Элементов в положение "wave cycle" или "wave random".

Переключение среди различных звуков для создания естественного исполнения на акустическом инструменте

Определите, какие Элементы будут звучать в соответствии с состоянием включения и выключения (on/off) кнопок ASSIGNABLE FUNCTION. Например, это может использоваться для Голоса акустической гитары.

→ Установите параметр управления XA для желательных Элементов на "all AF off", "AF 1 on", или "AF 2 on".

Новые звуки и новые стили игры

Универсальные функции, описанные выше, могут быть эффективно применены не только к акустическим звукам, но и к синтезаторным и электронным Голосам. Характеристика XA открывает огромный потенциал для воспроизведения естественных звуков и возможности для творческого создания новых стилей игры.

Ⓢ Element Group - Группа Элемента

Определяет группу режима XA для вызова Элементов той же группы по порядку или произвольно.

Назначьте тот же номер группы на Элементы, имеющие тот же тип режима XA.

Установка не доступна, когда параметры режима XA всех Элементов установлены в положение "normal".

Установки: 1 - 8

Ⓢ Wave Bank (Waveform Bank)* - Волновой Банк (Банк Волновой Формы)*

Определяет Волновой Банк, назначенный на Элемент: Пресетный или Пользовательский. Пользовательские Формы волны могут быть созданы, основываясь на семплах, записанных в режиме Семплирования.

Установки: PRE (пресетная волна),USR (пользовательская волна)

Примечание: О форме волны, см. объяснение режима Семплирования на стр. 161.

Ⓢ Wave Category* - Категория Волны*

Ⓢ Wave Number* - Номер Волны*

Определяет Форму волны, назначенную на Элемент, выбором Категории и Номера Волны. Полный список Волн, имеющихся в Пресетном Банке, приведен в Списке Волновых Форм в отдельном буклете Списка Данных.

Ⓢ Key On Delay – Задержка Включения Клавиши

Определяет время (задержку) между моментом, когда Вы нажимаете ноту на клавиатуре, и фактическим началом звучания. Чем выше значение, тем дольше время задержки.

Установки: 0 - 127

Ⓢ Delay Tempo Sync - Синхронизаций Темпа Задержки

Определяет, синхронизируется ли параметр Key On Delay (7) к темпу Арпеджио или секвенсора (Песня или Паттерн).

Установки: off (не синхронизируется), on (синхронизируется)

Ⓢ Delay Tempo - Темп Задержки

Определяет синхронизацию параметра Key On Delay, когда параметр Delay Tempo Sync установлен в положение «on».

Установки: 16th, 8th/3 (триоли восьмой ноты), 16th. (шестнадцатая нота с точкой), 8th (восьмая нота), 4th/3 (триоли четвертной ноты), 8th. (восьмая нота с точкой), 4th (четвертная нота), 2nd/3 (триоли половинной ноты), 4th. (четвертная нота с точкой), 2nd (половинная нота), whole/3 (триоли половинной ноты), 2nd. (половинная нота с точкой), 4thx4 (квартоли четвертной ноты; четыре четвертных ноты в доле), 4thx5 (квинтоли четвертной ноты; пять четвертных нот в доле), 4thx6 (секстоли четвертной ноты; шесть четвертных нот в доле), 4thx7 (септоли четвертной ноты; семь четвертных нот в доле), 4thx8 (октоли четвертной ноты; восемь четвертных нот в доле).

⑩ Vel Cross Fade – Скорость Перекрестного Фейдирования

Этот параметр определяет, как звук Элемента постепенно уменьшается в громкости пропорционально изменению скорости (динамики игры) вне установки параметра Velocity Limit (11). Установка 0 не производит никакого звука вне Velocity Limit - Скоростного Ограничения.

Чем выше значение, тем более длительное постепенное уменьшение уровня. Практическое приложение этого параметра создает естественное звучание динамики перекрестного фейдирования, с которым различные Элементы (Формы Волны) постепенно изменяются в зависимости от силы Вашей игры на клавиатуре.

Установки: 0 - 127

⑪ Velocity Limit – Скоростное (Динамическое) Ограничение

Определяет минимальные и максимальные значения скоростного диапазона, в пределах которого отвечает каждый Элемент.

Каждый Элемент будет звучать только для нот, которые играют в пределах его указанного скоростного диапазона. Например, это позволяет Вам получить один звук Элемента, когда Вы играете относительно мягко и получаете другой звук, когда Вы играете сильно. Если Вы определяете сначала максимальное значение, а потом минимальное, например "93 - 34", тогда скоростной диапазон будет "1 - 34" и "93 - 127".

Установки: 1 - 127

⑫ Note Limit - Нотное Ограничение

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне клавиатуры для каждого Элемента. Выбранный Элемент будет звучать только, когда Вы играете ноты в пределах этого диапазона. Если Вы вначале определяете верхнюю ноту, а затем нижнюю, например "C5 - C4" – нотный диапазон будет "C-2 - C4" и "C5 - G8."

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить ноту непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] INFO, и нажимая соответствующую клавишу. См. стр. 82.

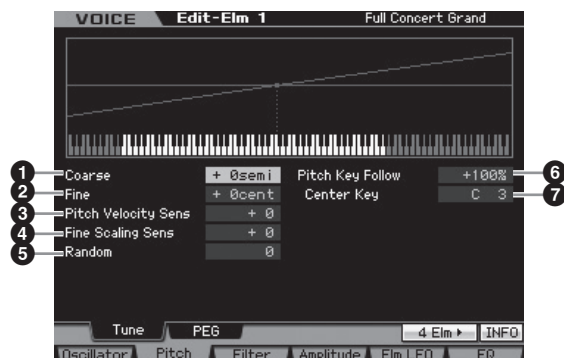
⑬ Ins Effect Output - Выход Эффекта Вставки

Определяет, какой Эффект Вставки (A или B) используется для обработки каждого элемента. Установка "thru" позволяет Вам обходить Эффекты Вставки для определенной клавиши. Этот параметр аналогичен Выходу Элемента 1 - 8 (Element Out) на дисплее Подключения (стр. 107) Общего Редактирования Голоса. Установка, сделанная здесь, автоматически изменяет установку также и этого параметра. Когда INSERTION CONNECT (②) установлен в положение "Ins L," сигнал от каждого Элемента подается на Вставку (Insertion) L независимо от установки, которая была произведена.

Установки: thru (through), ins A (Insertion A), ins B (Insertion B)

Установки Высоты Тона - [F2] Pitch

Настройка и Установки Высоты Тона - [SF1] Tune



① Coarse - Приблизительная Настройка

Определяет высоту тона каждого Элемента по полутонам.

Установки: -48 полутонов – +0 полутона – +48 полутонов

② Fine - Точная Настройка

Определяет высоту тона каждого Элемента в сотых частях.

Установки: -64 сотых – +0 сотых – +63 сотых

③ Pitch Velocity Sens - Скоростная Чувствительность Высоты Тона

Определяет, как высота тона Элемента отвечает на скорость (силу нажатия на клавишу). Положительные установки повышают высоту тона, исходя из силы Вашей игры на клавиатуре, а отрицательные установки понижают высоту тона. Установка 0 не изменяет высоту тона.

Параметры настройки: -64 - +0 - +63

④ Fine Scaling Sens – Чувствительность Точной Настройки

Определяет степень, с которой ноты (определяемые их позицией или октавным диапазоном) влияют на высоту тона точной настройки (установленную выше) выбранного Элемента, исходя из того, что C3 основная высота тона. Положительная установка более низких нот изменяет высоту тона вниз, а более высоких нот изменяет вверх. Отрицательные значения производят противоположный эффект.

Установки: -64 - +0 - +63

⑤ Random - Произвольно

Этот параметр позволяет Вам произвольно изменять высоту тона Элемента для каждой ноты, которую Вы играете. Чем выше значение, тем больше изменение высоты тона. Значение "0" не изменяет высоту тона.

Установки: 0 - 127

6 Pitch Key Follow – Высота Тона Следующей Клавиши

Определяет чувствительность эффекта Key Follow (интервал высоты тона смежных нот), принимая высоту тона Центральной Клавиши (7) как стандартную. При +100 % (обычная установка), смежные ноты изменяют высоту тона на один полутон (100 сотых частей) обособленно. При 0 %, все ноты изменяют высоту тона на значения Центральной Клавиши. Для отрицательных значений, установки полностью противоположны.

Установки: -200 % - +0 % - +200 %

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр полезен для создания дополнительных настроек или для использования со звуками, не расположенными полутонами, типа звуков ударных инструментов в Стандартном Голосе.

7 Center Key – Центральная Клавиша

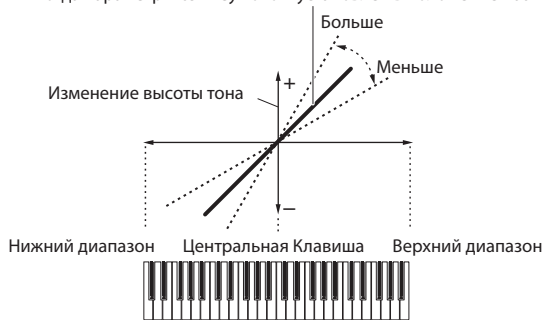
Определяет центральную ноту или высоту тона для параметра Pitch Key Follow (6). Установки номера ноты такие же, как стандартная высота тона, независимо от установки Pitch Key Follow.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить ноту непосредственно на Клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажимая желаемую клавишу. См. "Основные Операцию" на стр. 82.

Высота Тона Следующей Клавиши и Центральная Клавиша

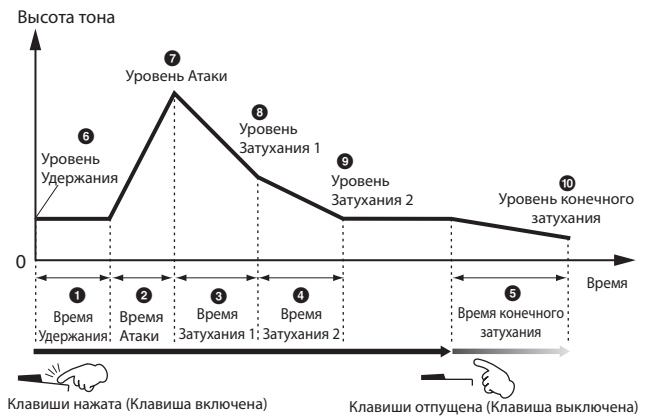
Когда параметр Pitch Key Follow установлен в положение 100



Установки EG (огигающей) Высоты Тона - [SF2] PEG

На этом дисплее Вы можете установить параметры EG Высоты Тона - PEG.

Используя PEG, Вы можете управлять переходом по высоте тона с момента начала звучания и до его полной остановки.



Time - Время

Параметры Времени (Time) позволяют Вам установить время между смежными точками параметров уровня ниже. Более высокое значение приводит к более длительному времени до достижения следующего уровня.

Установки: 0 - 127

1 Hold Time – Время Удержания

Определяет время между моментом нажатия ноты на клавиатуре и моментом, когда огигающая начнет повышение.

2 Attack Time – Время Атаки

Определяет скорость атаки от начальной высоты тона (Уровень Удержания) до стандартной высоты тона Голоса по истечении времени удержания - hold time.

3 Decay 1 Time – Время Затухания 1

Определяет, как быстро огигающая ниспадает от стандартной высоты тона (Уровень Атаки) Голоса до Высоты Тона, определенной как Уровень Затухания 1.

4 Decay 2 Time – Время Затухания 2

Определяет, как быстро огигающая ниспадает от высоты тона, определенной как Уровень Затухания 1 до Высоты Тона, определенной как Уровень Затухания 2.

5 Release Time – Время Конечного Затухания

Определяет, как быстро огигающая ниспадает от высоты тона, определенной как Уровень Затухания 2 до Высоты Тона, определенной как Уровень конечного затухания, когда нота отпущена.

Level - Уровень

Параметры Уровня - Level - позволяют Вам установить количество отклонения высоты тона, основанного на стандартной высоте тона, определенной при Произвольной Настройке и Точной Настройке на дисплее Настройки (стр. 114) в каждой точке огигающей.

Установки: -128 - +0 - +127

6 Hold Level – Уровень Удержания

Определяет начальную высоту тона в момент нажатия ноты.

7 Attack Level - Уровень Атаки

Определяет обычную высоту тона нажатой ноты.

8 Decay 1 Level – Уровень Затухания 1

Определяет уровень, достигаемый высотой тона звука от Уровня Атаки по истечении Времени Затухания 1.

9 Decay 2 Level - Уровень Затухания 2

Определяет высоту тона уровня сустейна, который будет поддерживаться, в то время когда нота нажата.

10 Release Level – Уровень Конечного Затухания

Определяет конечную высоту тона после того, как нота будет отпущена.

11 EG Depth – Глубина Огибающей

Определяет диапазон, по которому изменяется огибающая тона. Установка 0 не изменяет высоту тона. Чем дальше значение от 0, тем больше диапазон высоты тона.

Для отрицательных значений высота тона изменяется противоположно.

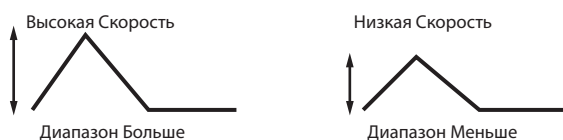
Установки: -64 - +0 - +63

12 EG Depth Vel Sens - Чувствительность Скорости Глубины EG

Определяет, как диапазон высоты тона Элемента отвечает на скорость (силу нажатия). При положительных значениях параметра, высокие скорости расширяют диапазон высоты тона, а низкие скорости его уменьшают, как показано ниже. Когда значение параметра отрицательно, высокие скорости уменьшают диапазон высоты тона, а низкие скорости его расширяют.

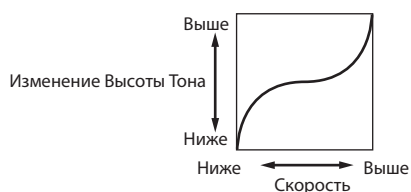
Когда параметр установлен на 0, огибающая высоты тона не изменяется.

Установки: -64 - +0 - +63



13 EG Depth Vel Curve – Кривая Скорости Глубины EG

Пять кривых определяют, как диапазон высоты тона будет генерироваться согласно скорости (силе), с которой Вы играете ноты на клавиатуре. Горизонтальная ось графика - скорость, а вертикальная ось – диапазон высоты тона.



Установки: Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens – Скоростная Чувствительность Времени EG

Определяет, как время модуляции PEG (скорость) отвечает на скорость или силу, с которой нажата клавиша (нота). При положительном значении, более высокая сила нажатия приводит к более высокой скорости PEG, в то время как слабая сила нажатия приводит к низкой скорости, как показано ниже (то есть к тихому звучанию). Когда установлено отрицательное значение, результат обратный. Когда установка = 0, PEG не изменяется независимо от силы нажатия на клавишу.

Установки: -64 - +0 - +63



15 EG Time Segment - Отрезок Времени EG

Определяет часть EG Высоты Тона, на которую влияет параметр EG Time Velocity Sensitivity (14).

Установки: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time и Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time, Decay1 Time и Hold Time.

atk+rls (attack+release)

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time, Release Time и Hold Time.

decay

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Decay 1/2 Time.

all

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на все параметры Pitch EG Time

16 EG Time Key Follow - Следующая Клавиша Времени EG

Определяет степень, с которой нота (определяемая ее позицией или октавным диапазоном) влияет на время EG высоты тона выбранного Элемента. При положительном значении параметра, высокие ноты дают более быстрый переход EG высоты тона, в то время как низкие ноты дают более медленный переход. Когда параметр имеет отрицательное значение, результат перехода в высоте тона обратный. Когда установка равна 0, скорость перехода EG высоты тона не изменяется, независимо от нажатой ноты.

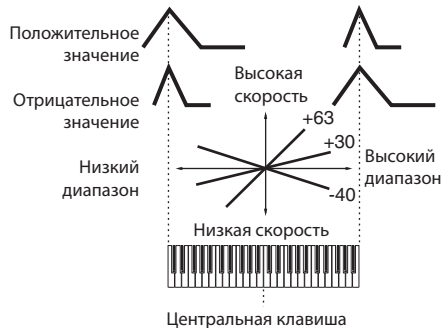
Установки: -64 - +0 - +63

17 Center Key – Центральная Клавиша

Определяет центральную ноту или высоту тона для параметра EG Time Key Follow (16). При игре ноты Center Key, PEG ведет себя согласно установкам.

Установки: C-2 - G8

EG Time Key Follow и Center Key



ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить ноту с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажимая нужную клавишу. См. "Основные Операции" на стр. 82.

Регулирование яркости тона при помощи Фильтра - [F3] Filter

Выбор Типа Фильтра - [SF1] Type

На этом дисплее Вы можете выбрать Тип Фильтра для текущего Элемента. Тональные характеристики Голоса и Функции фильтра отличаются, в зависимости от типа выбранного здесь Фильтра.



1 Type* - Тип*

Определяет Тип Фильтра для текущего Элемента.

Установки: LPF24D, LPF24A, LPF18, LPF18s, LPF12, LPF6, HPF24D, HPF12, BPF12D, BPFw, BPF6, BEF12, BEF6, Dual LPF, Dual HPF, Dual BPF, Dual BEF, LPF12+BPF6, thru

Типы Фильтров

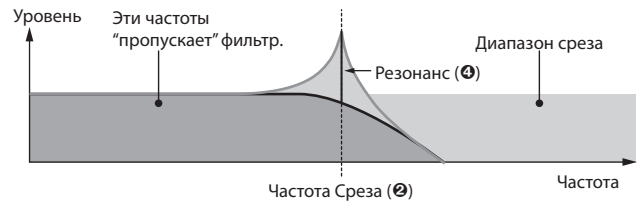
LPF - (Фильтр Низкой Частоты)

Это - тип Фильтра, который пропускает сигналы ниже Частоты Среза - Cutoff Frequency. Звук становится ярче при подъеме частоты среза фильтра. С другой стороны, звук становится глуше, когда частота среза фильтра понижается. Вы можете произвести характерный "остроконечный" звук, поднимая Резонанс, чтобы увеличить уровень сигнала в области Частоты Среза.

Этот тип фильтра является самым популярным и полезным для получения классических синтезаторных звуков.

LPF24D

Динамический, 24 дБ/октава фильтр низкой частоты с характеристикой цифрового звука. По сравнению с типом LPF24A (описано ниже), этот фильтр может производить более явный эффект резонанса.



LPF24A

Цифровой динамический фильтр низкой частоты с характеристиками, подобными 4-х полюсному фильтру аналогового синтезатора.

LPF18

3-х полюсной, 18 дБ/октава фильтр низкой частоты.

LPF18s

3-х полюсной, 18 дБ/октава фильтр низкой частоты. Этот фильтр имеет более гладкий наклон среза, чем у фильтра LPF18.

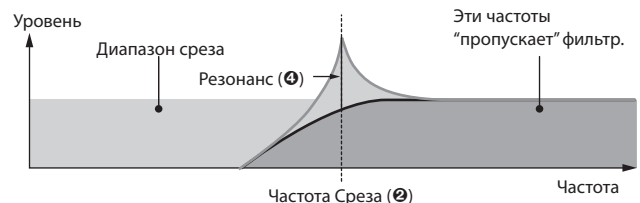
HPF - (Фильтр Высокой Частоты)

Это - тип Фильтра, который пропускает сигналы только выше Частоты Среза - Cutoff Frequency.

Вы можете использовать Резонанс для придания звуку характерности.

HPF24D

Динамический, 24 дБ/октава фильтр высокой частоты с характеристикой цифрового звука. Этот фильтр может производить явный эффект резонанса.



HPF12

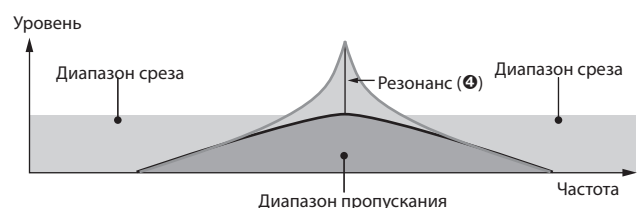
12 дБ/октава динамический фильтр высокой частоты.

BPF - (Фильтр Пропускаемой Полосы)

Этот тип Фильтра - комбинация LPF и HPF. Когда выбирается этот Тип Фильтра, Вы можете установить Частоту Среза, относительно которой пропускается звуковой сигнал.

BPF12D

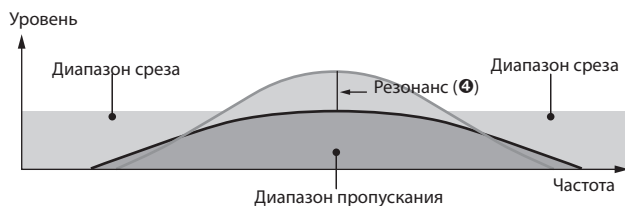
Комбинация -12 дБ/октава -12 HPF и LPF с характеристикой цифрового звука.



Редактирование Стандартного Голоса

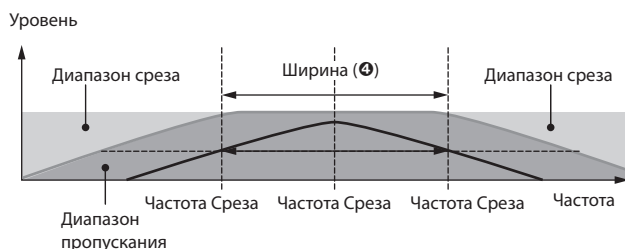
BPF6

Комбинация -6 дБ/октава HPF и LPF.



BPFw

12 дБ/октава BPF, который комбинирует фильтры HPF и LPF для более широких установок пропускной способности.

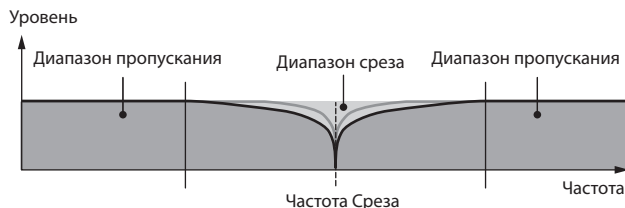


BEF - (Фильтр Устраняемой Полосы)

Когда выбран этот Тип Фильтра, Вы можете установить Частоту Среза, относительно которой звуковой сигнал отключен или устранен. Фильтр Устраняемой Полосы производит противоположный эффект на звук по сравнению с Полосовым Фильтром (Фильтр Пропускаемой Полосы).

BEF12

BEF6

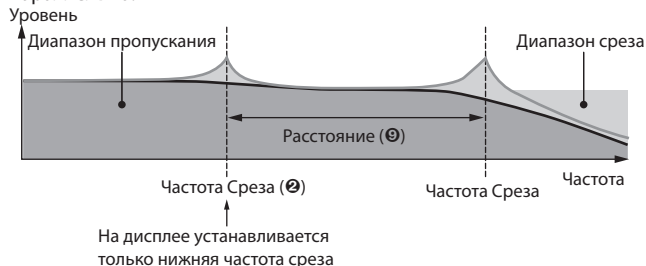


Фильтр Двойного Типа

Этот тип - комбинация двух одинаковых типов фильтра. Вы можете редактировать расстояние между двумя Частотами Среза.

Dual LPF

Два 12 дБ/октава фильтра низкой частоты подключенных параллельно.



Dual HPF

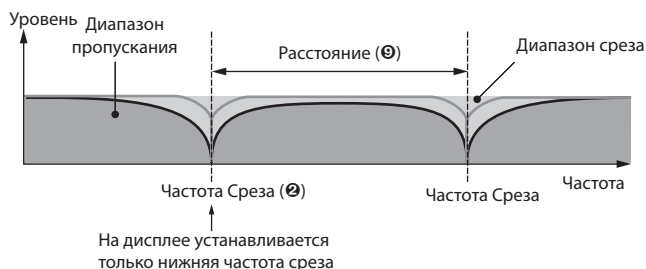
Два -12 дБ/октава фильтра высокой частоты подключенных параллельно.

Dual BPF

Два -6 дБ/октава фильтра пропускаемой полосы подключенных параллельно.

Dual BEF

Два -6 дБ/октава фильтра устраняемой полосы подключенных параллельно.



Фильтр Комбинированного Типа

Этот тип - комбинация двух различных типов фильтра. Вы можете редактировать расстояние между двумя Частотами Среза.

LPF12+HPF12

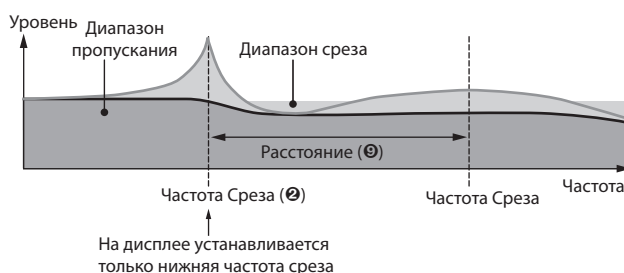
Комбинация -12 дБ/октава фильтра низкой частоты и фильтра высокой частоты. Когда выбран этот Тип Фильтра, могут быть установлены параметры HPF Cutoff (Ⓢ) и HPF Key Follow (Ⓢ). На дисплее отображается только график LPF.

LPF6+HPF6

Комбинация -6 дБ/октава фильтра низкой частоты и фильтра высокой частоты. Когда выбран этот Тип Фильтра, могут быть установлены параметры HPF Cutoff (Ⓢ) и HPF Key Follow (Ⓢ). На дисплее отображается только график LPF.

LPF12+BPF6

Комбинация фильтра низкой частоты и полосового фильтра. Вы можете редактировать расстояние между двумя Частотами Среза.



Ⓢ Cutoff* - Частота Среза*

Определяет Частоту Среза для Фильтра или центральную частоту, к которой применяется Фильтр. Тональные характеристики Голоса и функция Частоты Среза отличаются, в зависимости от выбранного типа фильтра. Установка этого параметра, подтверждается графиком Фильтра, который отображается на дисплее.

Установки: 0 - 255

Ⓢ Cutoff Velocity Sens - Чувствительность Частоты Среза

Определяет, как Частота Среза (Ⓢ) отвечает на скорость или силу, с которой Вы играете ноты. Для положительных установок, чем сильнее Вы играете на клавиатуре, тем выше становится частота среза. Установка 0 не изменяет Частоту Среза независимо от того, как Вы играете. Отрицательные установки повышают Частоту Среза при более мягкой игре на клавиатуре.

Установки: -200 % - 0 % - +200 %

④ Resonance*/ Width - Резонанс*/Ширина

Функция этого параметра изменяется согласно выбранному Типу Фильтра. Если выбранный фильтр - LPF, HPF, BPF (кроме BPFw) или BEF, этот параметр используется для установки Резонанса (Resonance). Для BPFw этот параметр используется для регулировки ширины частотной полосы. Параметр Resonance используется для установки количества Резонанса (гармонический акцент), применяемого к сигналу на частоте среза. Он может использоваться в комбинации с параметром частоты среза для дальнейшего изменения характера звучания. Параметр Width используется для регулировки ширины частотной полосы сигнала, которую передает фильтр BPFw. Когда Тип Фильтра установлен в положение "LPF6" или "thru", этот параметр недоступен.

Установки: 0 - 127

⑤ Resonance Velocity Sens - Чувствительность Скорости Резонанса

Определяет степень ответа резонанса на скорость или силу, с которой Вы играете ноты. При положительных значениях, чем выше скорость, тем больше резонанс. Установка 0 не изменяет значение Резонанса. При отрицательных значениях, чем ниже скорость, тем больше резонанс.

Установки: -64 - +0 - +63

⑥ Gain - Усиление

Определяет отправляемое к фильтру усиление. Чем ниже значение, тем ниже Усиление. Тональные характеристики, генерируемые фильтром, отличаются в зависимости от установленного здесь значения.

Установки: 0 - 255

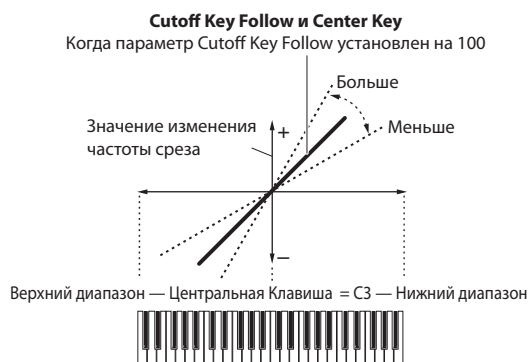
⑦ Cutoff Key Follow - Частота Среза Следующей Клавиши

Определяет степень, с которой ноты (определяемые их позицией или октавным диапазоном) влияют на Частоту Среза (установленную выше) выбранного Элемента, принимая C3 за основную высоту тона. Положительная установка понижает Частоту Среза для нот нижнего диапазона, и повышает ее для нот верхнего диапазона. Отрицательная установка дает противоположный эффект.

Установки: -200 % - 0 % - +200 %

⑧ Center Key - Центральная Клавиша (только индикация)

Указывает, что центральная нота для параметра Cutoff Key Follow (⑦) - C3. Имейте в виду, что это лишь дисплейная индикация – ее значение не может быть изменено.



⑨ Distance - Расстояние

Определяет расстояние между двумя частотами среза, для Фильтров Двойного типа (которые характеризуются двумя идентичными фильтрами, подключенными параллельно) и типа LPF12 + тип BPF6. Когда выбран какой-либо другой тип фильтра, этот параметр недоступен.

Установки: -128 - +0 - +127

⑩ HPF Cutoff - Частота Среза Фильтра Высокой Частоты

Определяет центральную частоту для параметра HPF Key Follow. Когда выбран тип фильтра "LPF12" или "LPF6", этот параметр доступен.

Установки: 0 - 255

⑪ HPF Key Follow - (Фильтр Высокой Частоты Следующей Клавиши),

Определяет степень, к которой ноты (определяемые их позицией или октавным диапазоном) влияют на параметр Частоты Среза HPF. Положительная установка понижает частоту Среза для нот нижнего диапазона и поднимет ее для нот верхнего диапазона. Отрицательная установка дает противоположный эффект. Когда выбран тип фильтра "LPF12" или "LPF6" отобран, этот параметр доступен.

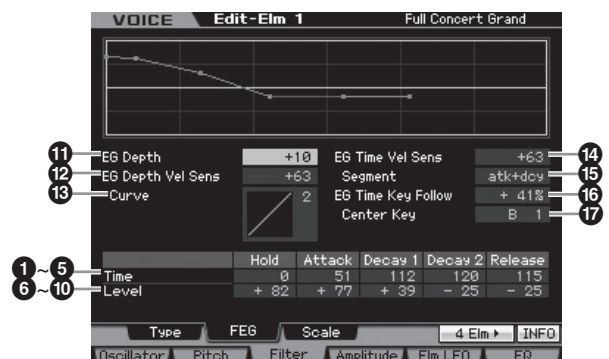
Установки: -200 % - 0 % - +200 %

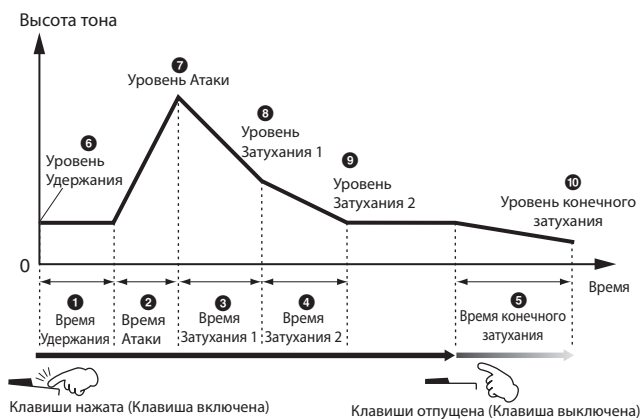
⑫ Center Key - Центральная Клавиша

Указывает, что центральная нота для параметра High Pass Filter Key Follow (⑪) выше - C3. Имейте в виду, что это только дисплейное значение и не может быть изменено.

Установки Огибающей EG Фильтра - [SF2] FEG

На этом дисплее Вы можете установить параметры EG Фильтра. Используя FEG, Вы можете управлять изменением тона от момента начала звучания и до момента прекращения звучания.





Time - Время

Параметры Времени (Time) позволяют Вам установить время между смежными точками параметров уровня ниже. Более высокое значение приводит к более длительному времени до достижения следующего уровня.

Установки: 0 - 127

① Hold Time - Время Удержания

Определяет время между моментом, когда Вы нажимаете ноту на клавиатуре и моментом, когда огибающая начинает повышаться.

② Attack Time – Время Атаки

Определяет скорость атаки от начальной частоты среза (Уровень Удержания) до максимального уровня Голоса по истечении времени удержания - hold time.

③ Decay 1 Time – Время Затухания 1

Определяет, как быстро огибающая распадается от максимальной частоты среза (Уровень Атаки) до частоты среза, определенной как Уровень Затухания 1 - Decay 1 Level.

④ Decay 2 Time – Время Затухания 2

Определяет, как быстро огибающая распадается от частоты среза, определенной параметром Decay 1 Level, до частоты среза, определенной параметром Decay 2 Level - Уровень Затухания 2.

⑤ Release Time - Время Конечного Затухания

Определяет, как быстро огибающая распадается от частоты среза, определенной параметром Уровень Затухания 2, до частоты среза, определенной параметром Release Level – Уровень Конечного Затухания, когда нота отпущена.

Level - Уровень

Параметры Level позволяют Вам установить количество изменения фильтра в каждой точке, основываясь на частоте среза, определенный на дисплее Типа Фильтра (стр. 117).

Установки: -128 - +0 - +127

⑥ Hold Level – Уровень Удержания

Определяет начальную частоту среза в момент нажатия ноты.

⑦ Attack Level – Уровень Атаки

Определяет максимальную частоту среза, которой достигает огибающая после нажатия ноты.

⑧ Decay 1 Level - Уровень Затухания 1

Определяет уровень, которого достигает частота среза от Уровня Атаки по истечении Времени Затухания 1.

⑨ Decay 2 Level - Уровень Затухания 2

Определяет частоту среза, которая будет поддерживаться, в то время когда нота удерживается.

⑩ Release Level – Уровень Конечного Затухания

Определяет конечную частоту среза, которая достигается после отпущения клавиши.

⑪ EG Depth – Глубина Частоты Среза

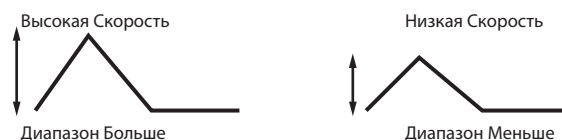
Определяет диапазон, по которому изменяется огибающая частоты среза. Установка 0 не изменяет частоту. Чем выше от 0 значение, тем больше диапазон частоты среза. Для отрицательных значений, изменение частоты среза противоположно.

Установки: -64 - +0 - +63

⑫ EG Depth Vel Sens - Чувствительность Скорости Глубины EG

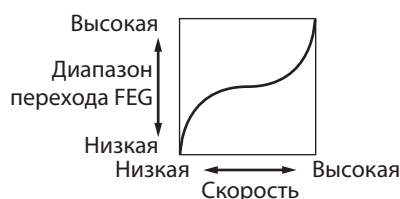
Определяет, как диапазон частоты среза отвечает на скорость (силу нажатия). При положительном значении высокие скорости расширяют диапазон огибающей фильтра - Filter EG, а низкие скорости его уменьшают, как показано ниже. Когда этот параметр установлен на отрицательное значение, высокие скорости уменьшают диапазон Filter EG, а низкие скорости его расширяют. Когда параметр установлен на 0, диапазон EG не изменяется.

Установки: -64 - +0 - +63



⑬ EG Depth Vel Sens Curve - Кривая Чувствительности Скорости Глубины EG

Пять кривых определяют, как диапазон перехода FEG изменяется согласно скорости (силе), с которой Вы играете ноты на клавиатуре. Выбранная кривая отображается на дисплее в виде графика. Горизонтальная ось графика - скорость, и вертикальная ось - диапазон Частоты Среза. Например, иллюстрация ниже показывает, что средний диапазон скоростей (приблизительно 64) не изменяет диапазон перехода FEG, а диапазон выше/ниже изменяет.



Установки: Curve 0 – 4

14 EG Time Velocity Sens – Скоростная Чувствительность Времени EG

Определяет, как время модуляции PEG (скорость) отвечает на скорость или силу, с которой нажата клавиша (нота). Когда установка с позитивным значением, более высокая сила нажатия приводит к более высокой скорости перехода FEG, в то время как слабая сила нажатия приводит к медленной скорости. Когда установлено отрицательное значение, результат обратный. Когда установка = 0, скорость перехода высоты тона не зависит от силы нажатия на клавишу.

Установки: -64 - +0 - +63

Сильная игра (Высокая скорость)



Мягкая игра (Низкая скорость)



15 EG Time Segment - Отрезок Времени EG

Определяет часть EG Фильтра, на которую влияет параметр EG Time Velocity Sensitivity (14).

Установки: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time и Hold Time.

atk+dcy (attack+decay)

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time, Decay1 Time и Hold Time.

atk+rls (attack+release)

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time, Release Time и Hold Time.

decay

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Decay 1/2 Time.

all

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на все параметры Filter EG Time

16 EG Time Key Follow - Время EG Следующей Клавиши

Определяет степень, с которой нота (определяемая ее позицией или октавным диапазоном) влияет на время EG Фильтра выбранного Элемента. Когда этот параметр имеет положительное значение, высокие ноты дают более быстрый переход EG Фильтра, в то время как низкие ноты дают более медленный переход. Когда этот параметр имеет отрицательное значение, результат перехода EG Фильтра обратный. При установке 0, скорость перехода EG Фильтра не изменяется, независимо от нажатой ноты.

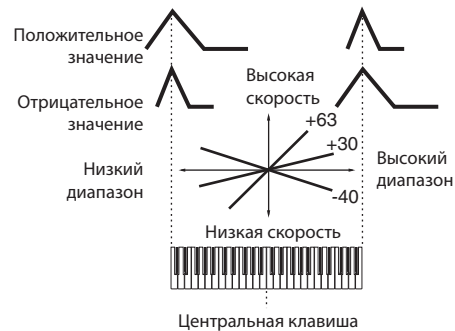
Установки: -64 - +0 - +63

17 Center Key –Центральная Клавиша

Определяет центральную ноту или высоту тона для параметра EG Time Key Follow (16). При игре ноты Center Key, FEG ведет себя согласно фактическим установкам.

Установки: C-2 - G8

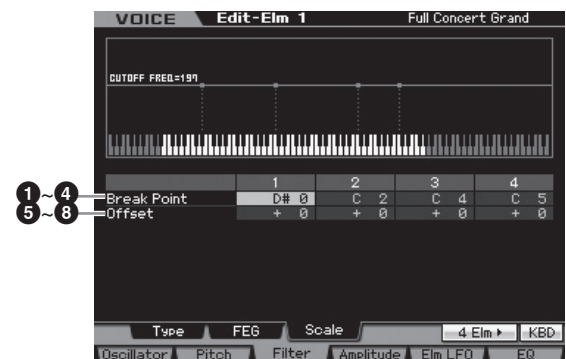
EG Time Key Follow и Center Key



ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить ноту непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6], и нажимая нужную клавишу. См. "Основные Операции" на стр. 82.

Установки Звукоряда Фильтра - [SF3] Scale

Звукоряд Фильтра управляет частотой среза фильтра согласно позициям нот на клавиатуре. Вы можете разделить всю клавиатуру четырьмя точками прерывания, и назначить на них различные значения смещения Частоты Среза.



1 - 4 Break Point 1 - 4 - Точки Прерывания 1 - 4

Определяет четыре Точки Прерывания установкой соответственного номера ноты.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить Точку Прерывания непосредственно на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] INFO, и нажимая необходимую клавишу. См. "Основные Операции" на стр. 82.

ПРИМЕЧАНИЕ Точки Прерывания автоматически размещаются на клавиатуре в порядке возрастания.

5 - 8 Offset 1 - 4 - Смещение 1 - 4

Определяет значение смещения для Частоты Среза в каждой Точке Прерывания.

Установки: -128 - +0 - +127

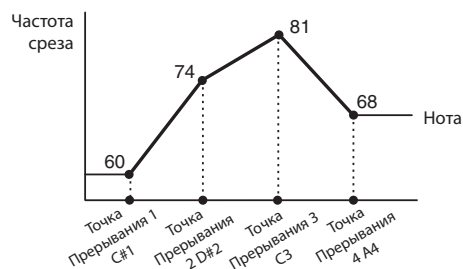
ПРИМЕЧАНИЕ Независимо от размера этих Смещений, они не могут превысить минимальное и максимальное значение Среза (значения 0 и 127 соответственно).

ПРИМЕЧАНИЕ Любая нота, сыгранная ниже ноты Точки Прерывания 1 приводит к установке Уровня Точки Прерывания 1. Аналогичным образом, любая нота, сыгранная выше Точки Прерывания 4 приводит к установке Уровня Точки Прерывания 4.

Пример установки Звукоряда Фильтра

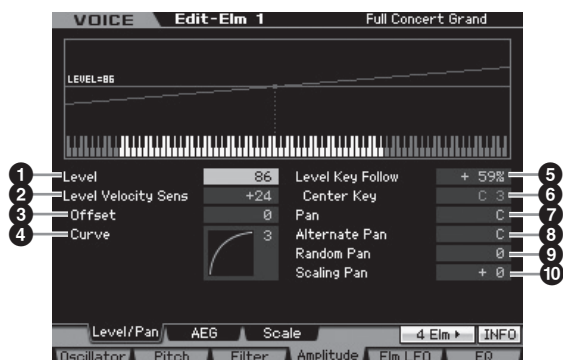
Лучший способ понять работу Звукоряда Фильтра на примере. Для установок, показанных в таблице примера ниже, значение базовой Частоты Среза - 64, и различные значения Смещения - Offset в выбранных установках Точки Прерывания изменяют это базовое значение. Определенные изменения в частоте Среза, показаны в таблице ниже. Частота Среза изменяется линейно между последовательными Точками Прерывания (Break Points).

	1	2	3	4
Точка Прерывания	C#1	D#2	C3	A4
Смещение	-4	+10	+17	+4



Установки Выходного Уровня - [F4] Amplitude

Установки Уровня и Панорамирования - [SF1] Level/Pan



1 Level* - Уровень*

Определяет выходной уровень Элемента.

Установки: 0 - 127

2 Level Velocity Sens* - Чувствительность Скорости Уровня*

Определяет, как выходной уровень Элемента отвечает на скорость. Положительные установки повышают уровень, когда Вы сильнее играете на клавиатуре. Установка 0 не изменяет выходной уровень. Отрицательные установки повышают выходной уровень при более мягкой игре на клавиатуре.

Установки: -64 - +0 - +63

3 Level Velocity Sens Offset - Смещение Чувствительности Скорости Уровня

Повышает или понижает уровень, определенный параметром Level Velocity Sensitivity (2). Установка 64 обозначает исходное значение, определенное параметром Level Velocity Sensitivity (2). Установки выше 64 поднимают уровень, определенный параметром Level Velocity Sensitivity (2). Установки ниже 64 уменьшают уровень.

Установки: 0 - 127

4 Level Velocity Sens Curve* - Кривая Чувствительности Скорости Уровня*

Пять кривых определяют, как фактическая скорость генерируется в соответствии со скоростью (силой), с которой Вы играете ноты на клавиатуре. Выбранная кривая отображается в виде графика на дисплее.



Установки: Curve 0 - 4

5 Level Key Follow - Уровень Следующей Клавиши

Определяет степень, с которой ноты (определяемые их позицией или октавным диапазоном) влияют на уровень амплитуды (установленный выше) выбранного Элемента, принимая C3 за основную высоту тона. Положительная установка понижает выходной уровень для нот нижнего диапазона и повышает выходной уровень для нот верхнего диапазона. Отрицательные установки дают противоположный эффект.

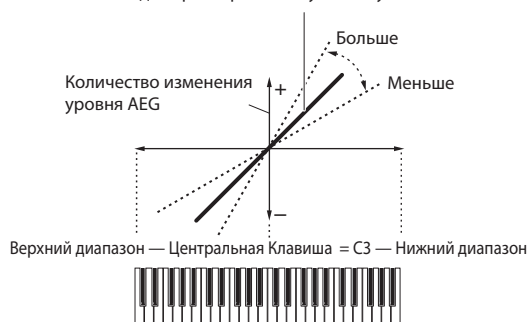
Установки: -200 % - +0 % - +200 %

6 Center Key - Центральная Клавиша (только индикация)

Указывает, что центральная нота для параметра Level Key Follow (5) - C3. Имейте в виду, что это значение только отображается; оно не может быть изменено.

Level Key Follow и Center Key

Когда параметр Level Key Follow установлен на 100



7 Pan* - Панорамирование

Регулирует позицию стерео панорамирования звука.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

③ Alternate Pan – Поочередное Панорамирование

Определяет поочередное панорамирование звука влево и вправо для каждой нажатой ноты, принимая установку позиции панорамирования как центральную. Более высокие значения увеличивают ширину диапазона Панорамирования.

Установки: L64 - C - R63

⑨ Random Pan – Произвольное Панорамирование

Определяет количество, с которым звук выбранного Элемента произвольно панорамируется влево и вправо для каждой нажатой ноты. Установка параметра Pan (см. выше) используется как позиция Центра Панорамирования - Center Pan.

Установки: 0 - 127

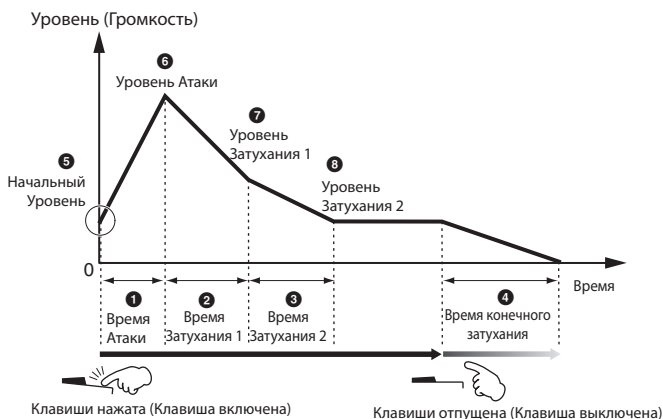
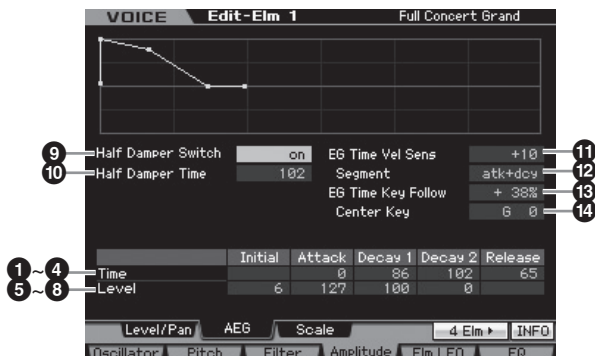
⑩ Scaling Pan - Панорамирование Звукоряда

Определяет степень, с которой ноты (определяемые их позицией или октавным диапазоном) влияют на левую и правую позицию Панорамирования (установленную выше), выбранного Элемента. Нота C3 - основная установка Панорамирования - используется как базовая позиция Панорамирования. Положительная установка перемещает позицию панорамирования влево для нот нижнего диапазона и вправо для нот верхнего диапазона. Отрицательная установка будет производить противоположный эффект.

Установки: -64 - +0 - +63

Установки Амплитудной EG - [SF2] AEG

На этом дисплее Вы можете установить параметры EG Амплитуды. Используя AEG, Вы можете управлять переходом в громкости с момента начала звучания и до момента его полного прекращения.



Time* - Время

Параметры Времени - Time - позволяют Вам установить время между смежными точками параметров уровня. Более высокое значение приводит к более долгому времени достижения следующего уровня.

Установки: 0 - 127

① Attack Time – Время Атаки

Определяет, как быстро звук достигает своего максимального уровня после нажатия клавиши.

② Decay 1 Time – Время Затухания 1

Определяет, как быстро огибающая падает от Уровня Атаки до Уровня Затухания 1.

③ Decay 2 Time – Время Затухания 2

Определяет, как быстро огибающая падает от Уровня Затухания 1 до Уровня Затухания 2 (уровень сустейна).

④ Release Time – Время конечного затухания

Определяет, как быстро звук полностью затухает после отпускания клавиши.

Level - Уровень

Параметры Level позволяют Вам устанавливать количество перехода в каждой точки, базируясь на уровне, определенном на дисплее Level/Pa (Уровень/Панорамирование) (стр. 122).

Установки: 0 - 127

⑤ Initial Level – Начальный Уровень

Определяет начальный уровень на момент нажатия ноты.

⑥ Attack Level – Уровень Атаки

Определяет максимальный уровень, которого достигает огибающая после нажатия ноты.

⑦ Decay 1 Level – Уровень Затухания 1

Определяет уровень, которого достигает огибающая от Уровня Атаки по истечении Времени Затухания 1.

⑧ Decay 2 Level - Уровень Затухания 1

Определяет уровень, который будет поддерживаться, в то время когда нота нажата.

⑨ Half Damper Switch – Переключатель Демпфера

Когда параметр Half Damper Switch установлен в положение «on», Вы можете производить эффект “half-pedal” так же, как на реальном акустическом фортепьяно, используя отдельно приобретаемую педаль FC3, подключенную к разъему FOOT SWITCH SUSTAIN на задней панели.

Установки: on, off

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вы желаете обновить эффект half-damper, используя педаль FC3, установите параметр Sustain Pedal на “FC3 (half on)” на Дисплее Игры (стр. 259) Сервисного режима. Отметьте, что эта установка необязательна, когда управление демпфером отправляется сообщениями Смены Режимы Управления на инструмент с внешнего MIDI устройства.

⑩ Half Damper Time – Время Демпера

Определяет скорость полного затухания после того, как клавиши отпущены, но удерживается нажатой педаль FC3 с включенным параметром Half Damper Switch (Ⓢ). После отпущения клавиши, Вы можете управлять временем затухания звука посредством позиции педали, с максимальным значением затухания параметра Half Damper Time AEG и минимальным значением затухания параметра Release Time AEG.

Когда Вы отпускаете педаль, время затухания, после того, как клавиша отпущена, эквивалентно Времени Реализации AEG - Release Time.

Вы можете создать подобный фортепьяно эффект, устанавливая параметр Release Time на маленькое значение и устанавливая параметр Half Damper Time на большое значение.

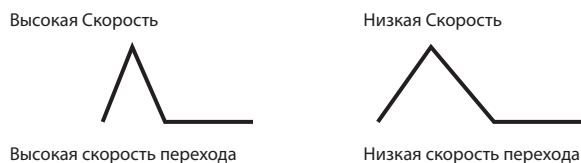
Установка здесь доступна только, когда параметр Half Damper Switch (Ⓢ) установлен в положение «on», и Вы используете педаль FC3, подключенную к задней панели.

Установки: 0 - 127

⑪ EG Time Velocity Sens - Чувствительность Скорости Времени EG

Определяет, как время перехода AEG (скорость) отвечает на скорость или силу, с которой Вы нажимаете ноту. При положительном значении, высокие скорости приводят к высокой скорости перехода AEG, в то время как низкие скорости приводят к медленной, как показано ниже. Когда установлено отрицательное значение, высокие скорости приводят к низкой скорости перехода AEG, в то время как низкие скорости приводят к высокой скорости. Когда значение 0, скорость перехода амплитуды не изменится независимо от того, как Вы играете на клавиатуре.

Установки: -64 - +0 - +63



⑫ EG Time Segment - Отрезок Времени EG

Определяет часть Амплитудной EG, на которую влияет параметр EG Time Velocity Sensitivity (Ⓢ).

Установки: attack, atk+dcy, decay, atk+rls, all

attack

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time.

atk+dcy (attack+decay)

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time и Decay Time.

decay

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Decay Time.

atk+rls (attack+release)

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на Attack Time и Release Time.

all

Параметр EG Time Velocity Sensitivity влияет на все параметры Amplitude EG Time

⑬ EG Time Key Follow - Время EG Следующей Клавиши

Определяет степень, с которой нота (определяемая ее позицией или октавным диапазоном) влияет на время Амплитудной EG выбранного Элемента. При положительном значении, верхние ноты дают более быстрый переход Амплитудной EG, в то время как нижние

ноты дают более медленный переход. Когда этот параметр имеет отрицательное значение, верхние ноты дают более медленный переход Амплитудной EG, в то время как нижние ноты дают более быстрый переход Амплитудной EG. Когда установка 0, скорость перехода Амплитудной EG не изменяется, независимо от нажатой ноты.

Установки: -64 - +0 - +63

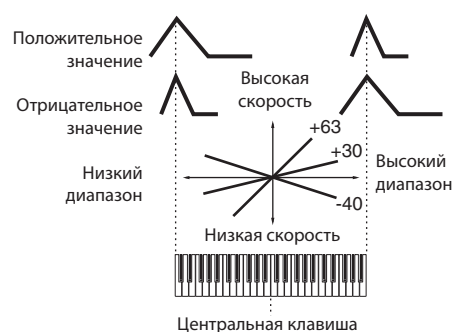
⑭ Center Key –Центральная Клавиша

Определяет центральную ноту или высоту тона для параметра EG Time Key Follow (13). Когда играет нота Center Key, AEG ведет себя согласно фактическим установкам.

Установки: C-2 - G8

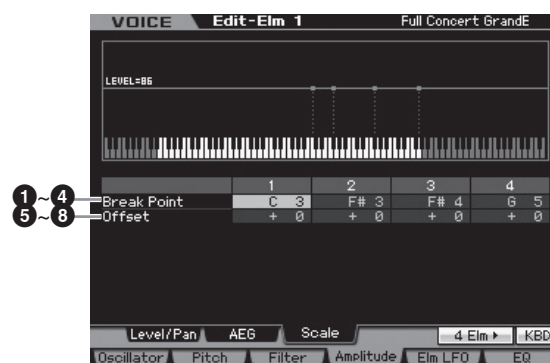
ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также установить ноту непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажимая нужную клавишу. См. "Основные Операции" на стр. 82.

EG Time Key Follow и Center Key



Установки Амплитудного Звукоряда - [SF3] Scale

Амплитудный Звукоряд управляет выходным уровнем амплитуды согласно позициям нот на клавиатуре. Вы можете разделить всю клавиатуру четырьмя точками прерывания, и назначить на них различные значения амплитуды.



① - ④ Точки Прерывания 1 - 4

Определяет четыре Точки Прерывания установкой соответственного номера ноты.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также установить Точку Прерывания непосредственно на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажимая необходимую клавишу. См. "Основные Операции" на стр. 82.

ПРИМЕЧАНИЕ Точки Прерывания автоматически размещаются на клавиатуре в порядке возрастания.

⑤ – ⑧ Смещение 1 - 4

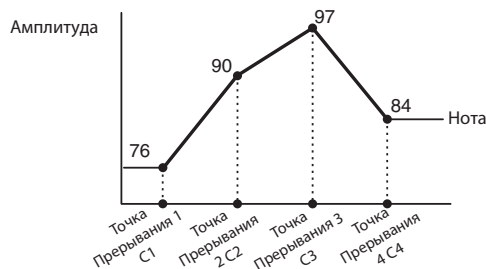
Определяет значение смещения для уровня в каждой Точке Прерывания.

Установки: -128 – +0 – +127

Пример Установки Амплитудного Звукоряда

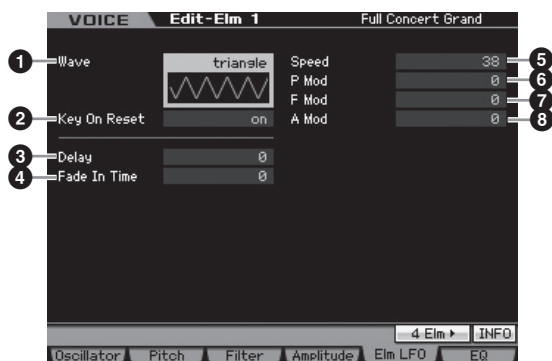
Лучший способ понять Амплитудный Звукоряд – рассмотреть пример. Для установок показанных ниже, основное значение Амплитуды (громкость) для выбранного Элемента - 80, и различные значения Смещения (Offset) в выбранной Точке Прерывания изменяют установки соответственно основному значению. Определенные изменения в Амплитуде показаны на графике ниже. Амплитуда изменяется линейным способом между последовательными Точками Прерывания как показано.

	1	2	3	4
Точка Прерывания	C1	C2	C3	C4
Смещение	-4	+10	+17	+4



Модуляция Голоса - [F5] Elm LFO (Элемент LFO)

Этот дисплей дает Вам всестороннее управление LFO для каждого индивидуального Элемента. LFO может использоваться для создания вибрато, вау, тремоло и других специальных эффектов, применяя его к параметрам высоты тона, фильтра и амплитуды.



① Wave - Волна

Выбирает Волну и определяет, как форма волны LFO модулирует звук.

Установки: saw, triangle, square

② Key On Reset – Сброс Включения Клавиши

Определяет, сбрасывается или нет LFO каждый раз, когда нота сыграна.

Установки: off, on

off

LFO циклически повторяется без клавишной синхронизации. Нажатие клавиши начинает волну LFO в фазе, в которой находится LFO в данной точке.

on

LFO сбрасывается после каждой сыгранной ноты, и запускает волну в фазе, определенной параметром Phase (выше).

③ Delay - Задержка

Определяет время задержки между моментом, когда Вы нажимаете ноту на клавиатуре и моментом начала действия LFO. Чем выше значение, тем дольше время задержки.

Установки: 0 - 127

④ Fade In Time - Фейдирование

Определяет время для эффекта LFO, который постепенно появляется по истечении времени Задержки. Чем выше значение, тем медленнее фейдирование. При установке "0", эффект LFO не фейдируется, а достигает максимального уровня сразу по истечении времени Задержки.

Установки: 0 - 127

⑤ Speed - Скорость

Определяет скорость Волны LFO. Чем выше значение, тем выше скорость LFO.

Установки: 0 - 63

⑥ P Mod - Глубина Модуляции Высоты тона

Определяет количество (глубину), с которым волна LFO изменяет (модулирует) высоту тона звука. Чем выше установка, тем больше глубина управления.

Установки: 0 - 127

⑦ F Mod - Глубина Модуляции Фильтра

Определяет количество (глубину), с которым волна LFO изменяет (модулирует) Частоту Среза Фильтра. Чем выше установка, тем больше глубина управления.

Установки: 0 - 127

⑧ A Mod - Глубина Амплитудной Модуляции

Определяет количество (глубину), с которым волна LFO изменяет (модулирует) амплитуду или громкость звука. Чем выше установка, тем больше глубина управления.

Установки: 0 - 127

Установки Эквалайзера (EQ) — [F6] EQ

На этом дисплее, Вы можете установить параметры EQ для каждого Элемента.

1 Тип - Тип

Определяет Тип EQ. Количество параметров и доступных значений отличается в зависимости от выбранного типа Эквалайзера - EQ.

Установки:

2 Band, PEQ

См. ниже.

Boost 6, Boost 12, Boost 18

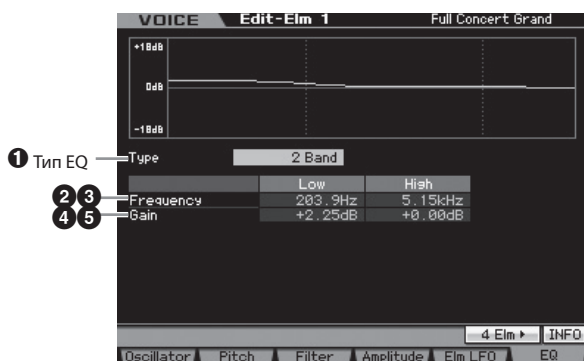
Усиливает всю полосу выбранного Элемента на +6дБ, +12дБ и +18дБ соответственно.

thru

Если Вы выбираете эту установку, сигнал обходит эквалайзеры и не обрабатывается.

Когда Тип EQ установлен на "2 Band"

Это - эквалайзер "пологового" ("shelving") типа, который отдельно комбинирует высокие и низкие частотные полосы.



② Low Frequency - Низкая Частота

Определяет стандартную частоту низкой полосы EQ.

Установки: 50.1 Гц - 2.00 кГц

③ High Frequency - Высокая частота

Определяет стандартную частоту высокой полосы EQ.

Установки: 503.8 Гц - 10.1 кГц

④ Low Gain – Низкочастотное Усиление

Определяет количество, на которое будут увеличены/уменьшены сигналы ниже Низкой Частоты (②).

Установки: -12.00 дБ - +0.00 дБ - +12.00 дБ

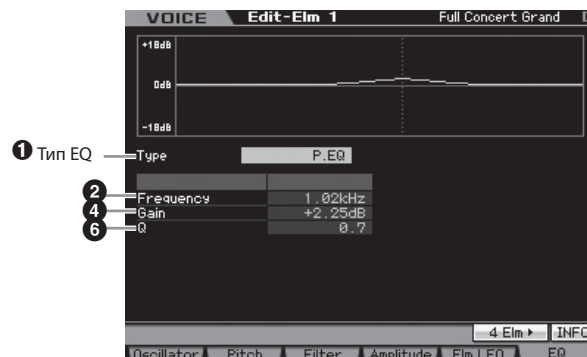
⑤ High Gain – Высокочастотное Усиление

Определяет количество, на которое будут увеличены/уменьшены сигналы выше Высокой Частоты (③).

Установки: -12.00 дБ - +0.00 дБ - +12.00 дБ

Когда Тип EQ установлен на "PEQ"

Параметрический EQ (Parametric EQ) для единичной полосы используется, чтобы уменьшить или увеличить уровни сигнала (gain) относительно Частоты. Этот тип характеризуется 32-мя различными установками "Q", которые определяют ширину частотной полосы эквалайзера.



② Low Frequency - Низкая Частота

Определяет центральную частоту.

Установки: 139.7 Гц - 12.9 кГц

④ Low Gain – Низкочастотное Усиление

Определяет количество увеличения/уменьшения сигналов ниже параметра Низкой Частоты (2).

Установки: -12.00 дБ - +0.00 дБ - +12.00 дБ

⑥ Q – Пропускная Способность

Определяет Q (пропускную способность) для полосы. Чем ниже установка, тем больше пропускная способность. Чем выше установка, тем меньше пропускная способность.

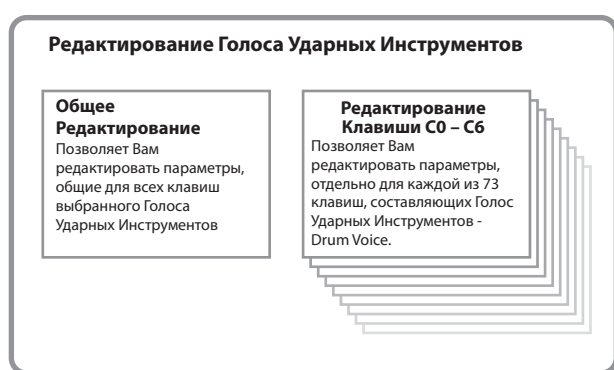
Установки: 0.7 - 10.3

Редактирование Голоса Ударных Инструментов

“Редактирование” – это процесс создания Голоса, посредством изменения параметров, которые составляют Голос. Оно может делаться в субрежиме Редактирования Голоса, который находится в режиме Голоса. В этом разделе, мы покажем Вам, как редактировать Голос Ударных Инструментов - Drum Voice. Чтобы ввести Режим Редактирования Голоса Ударных Инструментов, нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Голоса, затем выберите Голос Ударного Инструмента, после чего нажмите кнопку [EDIT].

Общее Редактирование и Редактирование Клавиши

Каждый Голос Ударных Инструментов может состоять из 73 Клавиш Ударных, назначенных на ноты клавиатуры (C0 - C6). Существует два типа дисплеев Редактирования Голоса Ударных Инструментов: Общего Редактирования (Common Edit) - для редактирования установок общих для всех клавиш, и Редактирования Клавиши (Key Edit) – для отдельного редактирования каждой клавиши.



Редактирование Голосов Ударных Инструментов

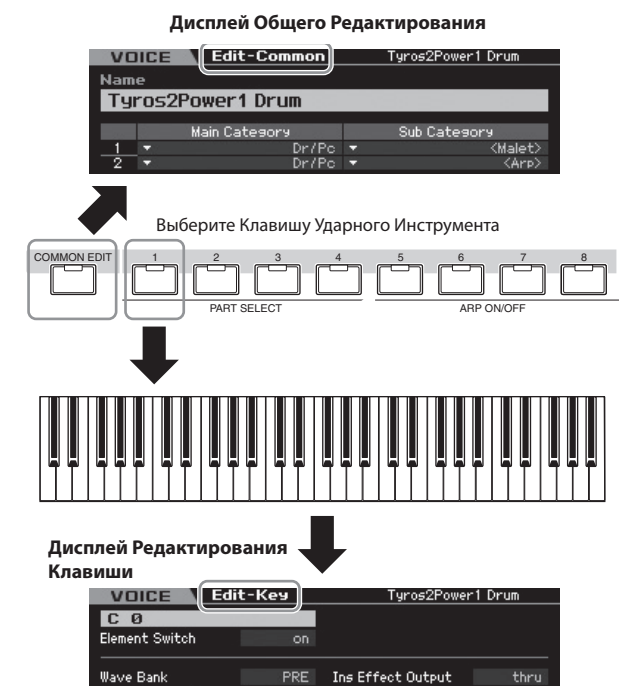
1 Нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Игры Голоса.

Выберите Голос Ударного Инструмента для редактирования.

2 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Голоса.

3 Вызовите дисплей Редактирования, Общего Редактирования или Редактирования Клавиши.

Для вызова дисплея Общего Редактирования, нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для вызова дисплея Редактирования Клавиши, нажмите числовую кнопку [1]. В режиме Редактирования Клавиши, нажмите Клавишу, на которую назначен звук ударного инструмента, который Вы хотите редактировать.



4 Вызовите необходимый дисплей.

Чтобы найти нужный дисплей, обратитесь к пунктам в меню табуляции, которые соответствуют кнопкам [F1] - [F6] и кнопкам [SF1] - [SF5]. Каждое меню табуляции кнопок [F1] - [F6] содержит субменю, соответствующее кнопкам [SF1] - [SF5] внизу дисплея.

ПРИМЕЧАНИЕ Нажимая кнопку [SF6], Вы можете использовать различные функции, типа Информационного дисплея, ввода Символов (стр. 82), функции числовых кнопок (стр. 81) и дисплея списка/выбора (стр. 82). Функция, вызываемая кнопкой [SF6], отличается в зависимости от выбранного параметра, в котором расположен курсор.

5 Переместите курсор в желаемый параметр.

6 Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], кнопки [DEC/NO] и колесо ввода данных.

7 При необходимости повторите пункты 3 – 6.

8 Введите название отредактированного Голоса.

Используйте дисплей Названия (стр. 98) в режиме Общего Редактирования Голоса.

9 Сохраните отредактированный Голос.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна сохранения - Store (стр. 97), после чего сохраните отредактированный Голос.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отредактированный Голос будет утерян при выборе другого Голоса или выключении питания. Удостоверьтесь, что сохранили данные Голоса во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Голоса или перед выключением питания.

ПРИМЕЧАНИЕ При желании, сохраните отредактированные и сохраненные во внутренней памяти Голоса на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE,

или на подключенном к сети и MOTIF XS компьютере. Имейте в виду, что отредактированные данные Голоса, сохраняются во внутренней Пользовательской памяти (Флэш-ROM) и поддерживаются при выключенном питании. Поэтому нет необходимости сохранять данные на внешнем устройстве; однако, мы все же рекомендуем, сохранять или архивировать все важные данные на внешнем устройстве. См. стр. 278.

ПРИМЕЧАНИЕ Другие удобные функции также доступны в режиме Редактирования Голоса Ударных Инструментов. См. стр. 97.

Параметры Общего Редактирования

[VOICE] → выбор Голоса Ударного Инструмента → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Общее Редактирование - Common Edit - позволяет Вам редактировать параметры, общие для всех Клавиш Голоса Ударных Инструментов, выбранных для данного Голоса Ударных Инструментов.

Общие Установки для выбранного Голоса - [F1] General

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры Общего Редактирования (Common Edit) Голоса Ударных Инструментов аналогичны таковым для Стандартного Голоса. Однако, некоторые параметры, имеющие то же название, что и в Стандартном Голосе, недоступны для Голоса Ударных Инструментов.

Название отредактированного Голоса - [SF1] Name Название

Аналогично названию в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 98.

Установки Режимы Игры, типа Микро Настройки и Моно/Поли - [SF2] Play Mode

Установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 98.

Другие Установки - [SF3] Other

Установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 100.

Установки Арпеджио - [F2] ARP Main (Основное Арпеджио)

Установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 101.

Установки Арпеджио — [F3] ARP Other (Другое Арпеджио)

Изменяя синхронизацию и скорость нот, Вы можете изменить ритмическое “чувство” воспроизведения Арпеджио.

Установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 102.

Установки Контроллера — [F4] Ctrl Set

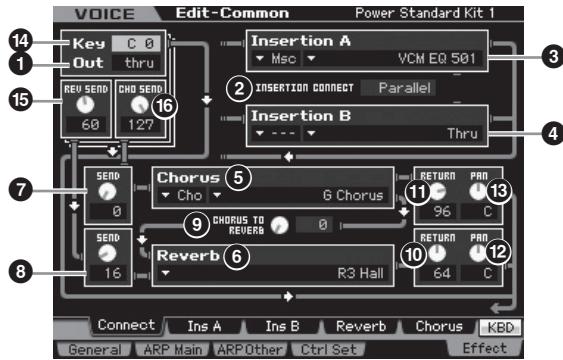
Установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 104.

Пожалуйста, учтите, что параметр Element Switch недоступен для Общего Редактирования Голоса Ударных Инструментов.

Установки Эффекта - [F6] Effect

Установки Подключения Эффекта - [SF1] Connect

Этот дисплей позволяет Вам всесторонне управлять эффектами. Функции на этом дисплее аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 107. Различие в том, что параметр Выхода Эффекта Вставки (Insertion Effect Out) установлен не для каждого Элемента, а для каждой Клавиши Ударного Инструмента. В дополнение к этому, доступны еще три параметра (14 - 16).



1 Out - Выход Эффекта Вставки

Определяет, какой Эффект Вставки (A или B) используется для обработки каждой отдельной Клавиши Ударных Инструментов. Параметры могут быть установлены для каждой Клавиши. Когда параметр INSERTION CONNECT (2) установлен в положение "ins L," сигнал от каждой Клавиши Ударных Инструментов подается на Вставку L (Insertion L) независимо от сделанной здесь установки.

Установки: thru (through), Ins A (Insertion A), Ins B (Insertion B)

Параметры 2 - 13 аналогичны таковым на дисплее Подключения (стр. 107) в режиме Редактирования Стандартного Голоса.

14 Key - Клавиша

Определяет Клавишу Ударного Инструмента для редактирования. Параметры Insertion Effect Out (1), Key Reverb Send (15) и Key Chorus Send (16), могут быть установлены для каждой Клавиши Ударного Инструмента.

Установки: C0 - C6

15 REV SEND – Уровень Отправки Реверберации Клавиши

Определяет уровень звука Клавиши Ударного Инструмента, отправляемого на эффект Реверберации. Установка здесь доступна только, когда параметр Выхода Эффекта Вставки (1) установлен в положение "thru".

Установки: 0 - 127

ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр Выхода Эффекта Вставки (1) установлен в положение Ins A или Ins B, Вы можете определить уровень Клавиши Звука Ударных (Выход из эффекта Вставки A или B), который отправляется на Эффект Реверберации, устанавливая значение Отправки Вставки Реверберации, обозначенный в этом случае.

16 CHO SEND Уровень Отправки Хоруса Клавиши

Определяет уровень звука Клавиши Ударного Инструмента, отправляемого на эффект Хоруса. Установка здесь доступна только, когда параметр Выхода Эффекта Вставки (1) установлен в положение "thru".

Установки: 0 - 127

ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр Выхода Эффекта Вставки (1) установлен в положение Ins A или Ins B, Вы можете определить уровень Клавиши Звука Ударных (Выход из эффекта Вставки A или B), который отправляется на Эффект Хоруса, устанавливая значение Отправки Вставки Хоруса, обозначенный в этом случае.

Установки Параметров Эффекта - [SF2] Ins - [SF5] Chorus

Установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 109.

Параметры Редактирования Клавиши

[VOICE] → выбор Голоса Ударного Инструмента → [EDIT] → выбор Клавиши

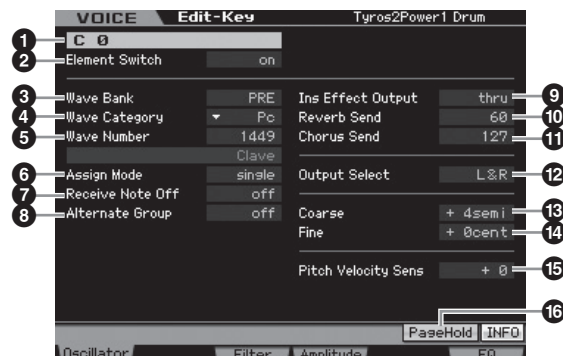
Если Вы хотите редактировать составляющие Голоса звуки и основные определяющие звук параметры, типа Генератора, Высоты Тона, Фильтра, Амплитуды и EG (Генератора Огибающей), вызовите дисплей Редактирования Клавиши.

Символ (*)

Для пользователей, которые плохо знакомы с редактированием Голоса, и могут быть озадачены большим количеством параметров, самые основные и легкие для понимания параметры отмечены символом (*). Если Вы только знакомитесь с редактированием Голоса, начните с этих параметров.

Установка волны и нотного диапазона Клавиши - [F1] Oscillator

Этот дисплей позволяет Вам установить Форму Волны (Waveform) и нотный диапазон выбранной Клавиши.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажимая кнопку LIST [SF6], а затем выберите желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

1 Key* - Клавиша*

Определяет Клавишу Ударного Инструмента, которая будет отредактирована. Вы можете выбрать желаемый инструмент нажатием ноты.

Установки: C0 - C6

2 Element Switch* - Переключатель Элемента*

Определяет, используется ли выбранная Клавиша. Когда этот параметр установлен в положение «off» редактируемая Клавиша не будет звучать.

Установки: off (не активна), on (активна)

Редактирование Голоса Ударных Инструментов

Ⓐ Wave Bank - Волновой Банк*

Определяет Волновой Банк, назначенный на Клавишу Ударного Инструмента, Пресетный (Preset) или Пользовательский (User). Пользовательские Волны могут быть созданы, основываясь на семплах, записанных в режиме Семплирования.

Установки: PRE (пресетная волна),USR (пользовательская волна)

ПРИМЕЧАНИЕ О Волнах см. Режим Семплирования на стр. 161.

Ⓒ Wave Category* - Волновая Категория*

Ⓐ Wave Number* - Номер Волны*

Определяет Волну, назначенную на Клавишу Ударного Инструмента посредством выбора Волновой Категории и Номера Волны. Полный список Волн Пресетного Банка см. в отдельном буклете Списка Данных.

Ⓐ Assign Mode* - Режим Назначения*

Когда этот параметр установлен в положение “single”, предотвращается двойное воспроизведение одной и той же ноты. Это полезно, когда более двух событий одной ноты получены почти одновременно, или без соответствующего сообщения выключения ноты. Чтобы допустить воспроизведение каждого события одной и той же ноты, установите этот параметр в положение “multi”. Необходимо установить этот параметр в положение “multi” - специально для звуков тамбурина и тарелки, звучание которых Вы хотели бы слышать до их полного затухания, проигрывая их последовательно несколько раз. Пожалуйста, учтите, что установка “multi” использует общую полифонию, и может отключать звуки.

Установки: single, multi

single

Когда этот параметр установлен в положение “single”, и двойное воспроизведение одной и той же ноты передано на внутренний генератор тона, первая нота будет остановлена в момент начала звучания следующей.

multi

Когда этот параметр установлен в положение “multi”, и двойное воспроизведение одной и той же ноты передано на внутренний генератор тона, все ноты будут звучать одновременно.

Ⓓ Receive Note Off – Прием Сообщения Выключения Ноты

Определяет, отвечает или нет выбранная Клавиша Ударных Инструментов на MIDI сообщения о Выключении Ноты - Note Off . Этот параметр должен быть установлен в положение «on», когда выбранная Клавиша Ударного Инструмента издает длительный, незатухающий звук, чтобы Вы могли остановить звук, отпуская ноту.

Установки: off, on

Ⓔ Alternate Group* - Альтернативная Группа

Определяет Альтернативную Группу, на которую назначена клавиша. На реальной ударной установке некоторые звуки нельзя физически сыграть одновременно, например, открытый и закрытый хет. Вы можете исключить одновременное звучание ударных инструментов, назначая их на одну и ту же Альтернативную Группу (Alternate Group). Могут быть определены до 127 Альтернативных Групп. Вы также можете выбрать установку “off”, если Вы хотите одновременно воспроизвести звуки.

Установки: off, 1 – 127

Ⓕ Ins Effect Output - Выход Эффекта Вставки

Определяет, какой Эффект Вставки (А или В) используется для обработки отдельной Клавиши Ударного Инструмента. Этот параметр аналогичен Выходу Эффекта Вставки на дисплее Подключения (стр. 107) Общего Редактирования Голоса. Создание установки здесь автоматически изменяет установку также и этого параметра. Когда параметр INSERTION CONNECT (Ⓖ) установлен в положение “ins L” на дисплее Подключения, Вставка L (Insertion L) используется для обработки отдельной Клавиши Ударных Инструментов, даже при выборе установок “ins A” или “ins B”.

Установки: thru (сквозная), ins A (Эффект Вставки А), ins B (Эффект Вставки В)

Ⓖ Reverb Send* - Уровень Отправки Реверберации*

Определяет уровень звука Клавиши Ударного Инструмента (обходящий сигнал), отправляемого на эффект Реверберации. Этот параметр доступен только, когда Выход Эффекта Вставки (выше) установлен в положение “thru”. Сделанная здесь установка будет применена к тем же параметрам на дисплее Подключения (стр. 107) Общего Редактирования Голоса.

Ⓖ Chorus Send* - Уровень Отправки Хоруса*

Определяет уровень звука Клавиши Ударного Инструмента (обходящий сигнал), отправляемого на эффект Хоруса. Этот параметр доступен только, когда Выход Эффекта Вставки (выше) установлен в положение “thru”. Сделанная здесь установка будет применена к тем же параметрам на дисплее Подключения (стр. 107) Общего Редактирования Голоса.

Установки: 0 - 127

Ⓖ Output Select - Выбор Выхода

Определяет выход (выходы) для сигнала отдельной клавиши Ударного Инструмента. Вы можете назначить каждую Клавишу Ударных Инструментов на определенный выходной разъем на задней панели инструмента. Этот параметр полезен, когда Вы хотите применить внешний процессор эффектов к определенному ударному инструменту. Установка доступна только, когда параметр Выхода Эффекта Вставки - Insertion Effect Output (Ⓖ) установлен в положение “thru”.

Установки: См. таблицу ниже.

LCD	Выходные разъемы	Сtereo/Моно
L&R	OUTPUT L and R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 and 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 and 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 and 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 and 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 and 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 and 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 and 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono

ПРИМЕЧАНИЕ Установки mLAN (m1 - m14) доступны только для MOTIF XS8. Установки mLAN доступны для MOTIF XS6/7 только, когда установлен mLAN16E2.

⑬ Coarse* – Приблизительная Настройка Высоты Тона*

Определяет высоту тона каждой Клавиши Ударного Инструмента в полутонах.

Установки: -48 полутонов – +0 полутонов – +48 полутонов

⑭ Fine* - Точная Настройка Высоты Тона*

Определяет высоту тона каждой Клавиши Ударного Инструмента в сотых долях.

Установки: -64 сотых – +0 сотых – +63 сотых

⑮ Pitch Velocity Sens – Скоростная Чувствительность Высоты Тона

Определяет, как высота тона Клавиши Ударного Инструмента отвечает на скорость. Положительные установки повышают высоту тона при более сильной игре на клавиатуре. Установка 0 не изменяют высоту тона. Отрицательные установки повышают высоту тона при более мягкой игре.

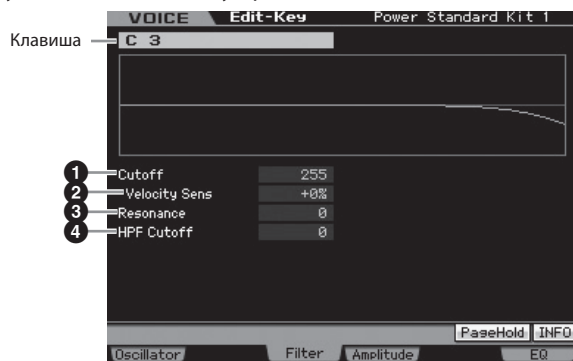
Установки: -64 – +0 – +63

⑯ [SF5] PageHold

Обычно, в режиме Редактирования Голоса Ударных, нажатие ноты на клавиатуре чередует автоматически редактируемые клавиши (инструмент). Когда кнопка [SF5] PageHold включена, автоматически редактируемые клавиши (инструмент) будут удерживаться, даже при нажатии другой ноты на клавиатуре. Это позволяет Вам редактировать определенные клавиши во время настройки уровня баланса между редактируемыми и другими клавишами.

Регулировка яркости с использованием Фильтра - [F3] Filter

Каждая Клавиша Ударного Инструмента имеет собственный независимый фильтр низкой частоты и фильтр высокой частоты. Вы можете корректировать тональные характеристики каждого звука ударного инструмента, устанавливая Частоту Среза и Резонанс.



① Cutoff* - Частота Среза*

Повышает или понижает частоту среза фильтра низкой частоты, чтобы корректировать яркость тона. Звук может быть ярче при поднятии частоты среза и глуше при ее понижении.

Установки: 0 - 255

② Cutoff Velocity Sens - Скоростная Чувствительность Частоты Среза*

Определяет, как Частота Среза отвечает на скорость, или силу, с которой Вы играете ноты. Положительные установки повышают Частоту Среза при более сильной игре на клавиатуре. Установка 0 не изменяет Частоту Среза. Отрицательные установки повышают Частоту Среза при более мягкой игре на клавиатуре.

Установки: -200 % - +0 % - +200 %

③ Resonance* - Резонанс*

Определяет акцент, дающийся Частоте Среза, для дальнейшего изменения характера звука. Более высокие значения приводят к более явному эффекту.

Установки: 0 - 127

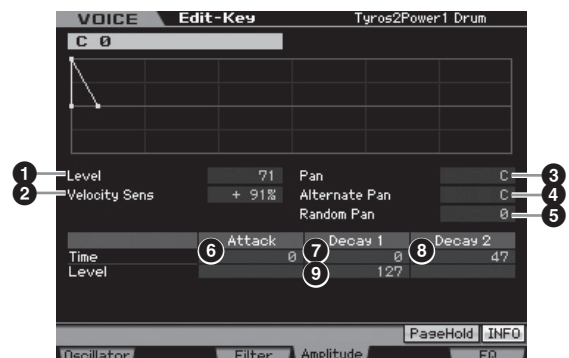
④ HPF Cutoff* - Частота Среза Фильтра Высокой Частоты*

Определяет Частоту Среза Фильтра Высокой Частоты.

Установки: 0 - 255

Установки Амплитуды - [F4] Amplitude

На следующих дисплеях Вы можете установить различные параметры для выбранной Клавиши Ударного Инструмента, типа Громкости, Панорамирования и EG Амплитуды.



① Level* - Уровень*

Определяет выходной уровень Клавиши Ударного Инструмента.

Установки: 0 - 127

② Velocity Sens* - Скоростная Чувствительность*

Определяет, как выходной уровень Клавиши Ударного Инструмента отвечает на скорость. Положительные установки повышают выходной уровень при более сильной игре на клавиатуре. Установка 0 не изменяет выходной уровень. Отрицательные установки повышают выходной уровень при более мягкой игре на клавиатуре.

Установки: -64 - +0 - +63

③ Pan* - Панорамирование*

Устанавливает позицию панорамирования стереозвука.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

④ Alternate Pan – Поочередное Панорамирование

Определяет, как звук панорамируется поочередно влево и вправо для каждой нажатой ноты, принимая установку позиции панорамирования как центральную. Более высокие значения увеличивают ширину диапазона Панорамирования.

Установки: L64 - C - R63

⑤ Random Pan – Произвольное Панорамирование

Определяет, как звук выбранной Клавиши Ударного Инструмента произвольно панорамируется влево и вправо для каждой нажатой ноты, принимая установку позиции панорамирования как центральную.

Установки: 0 - 127

Amplitude EG - EG Амплитуды

Используя AEG, Вы можете управлять переходом в громкости с момента начала звучания и до полной остановки звука.



Time* - Время

Параметры Времени (Time) позволяют Вам установить время между смежными пунктами параметров уровня. Более высокое значение приводит к более длительному времени достижения следующего уровня.

Установки: 0 - 127 (0 - 126, hold для Времени Затухания 2)

⑥ Attack Time – Время Атаки

Определяет необходимое время для звука, чтобы достигнуть полной громкости (Уровня Атаки), когда нота нажата.

⑦ Decay 1 Time – Время Затухания 1

Определяет необходимое время для звука, чтобы снизиться от Уровня Атаки до Уровня Затухания 1 после нажатия ноты.

⑧ Decay 2 Time - Время Затухания 2

Определяет скорость затухания звука от Уровня Затухания 1 до полной остановки, после того как нота была отпущена.

Level* - Уровень*

Параметр Уровня позволяет Вам установить уровень AEG.

Установки: 0 - 127

⑨ Decay 1 Level – Уровень Затухания 1

Определяет уровень AEG, достигаемый от Уровня Атаки по истечении Времени Затухания 1.

Установки Эквалайзера (EQ) - [F6] EQ

На этом дисплее, Вы можете установить параметры EQ для каждой Клавиши Ударного Инструмента. Эти установки аналогичны таковым в Общем Редактировании Стандартного Голоса. См. стр. 126.

Работа с Голосом – Удобные Функции

Режим Работы с Голосом - Voice Job – предлагает некоторую удобную организацию данных и инструментальные средства инициализации, для использования при создании Голосов и для их архивации.

Работа с Голосом – Основные Операции

- 1 В режиме Голоса, нажмите кнопку [JOB] для входа в режим Voice Job - Работа с Голосом.**
- 2 Нажмите одну из кнопок [F1] - [F4] для вызова необходимого дисплея.**
- 3 Переместите курсор в желаемый параметр, затем установите значение.**
Установите параметры, для которых будет выполняться Работа.
- 4 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей даст запрос на подтверждение).**
Для отмены Работы, нажмите кнопку [DEC/NO].
- 5 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения Работы.**
После того, как операция будет выполнена, на дисплее появится сообщение "Completed" - "Выполнено", и операция возвратится к исходному дисплею.
- 6 Нажмите кнопку [VOICE] для возврата к режиму Игры Голоса.**

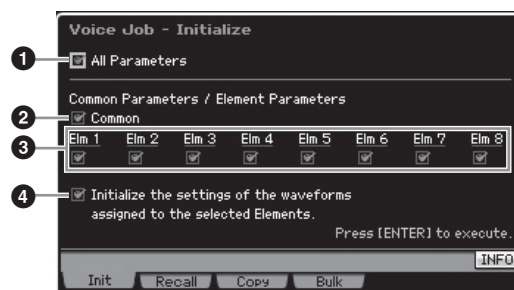
⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отредактированный Голос будет утерян при выборе другого Голоса или выключения питания. Удостоверьтесь, что сохранили данные Голоса во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Голоса или перед выключением питания.

Инициализация Голоса - [F1] Init

Эта функция позволяет Вам сбросить (инициализировать) все параметры Голоса (Voice) к их значениям по умолчанию. Вы можете также выборочно инициализировать определенные параметры, типа Общих (Common) установок, установок для каждой Клавиши Элемента/ Ударного Инструмента, и так далее. Эта функция очень полезна при создании нового Голоса. Параметры, доступные для инициализации изменяются в зависимости от типа выбранного Голоса (Стандартный/Ударных Инструментов).

При выборе Стандартного Голоса:



① All Parameters - Все Параметры

Если Вы установили флажок в этом поле, то все параметры выбранного Голоса будут инициализированы.

② Common Parameters - Общие Параметры

Если Вы установили флажок в этом поле, то все параметры Общего Редактирования (Common Edit) выбранного Голоса будут инициализированы.

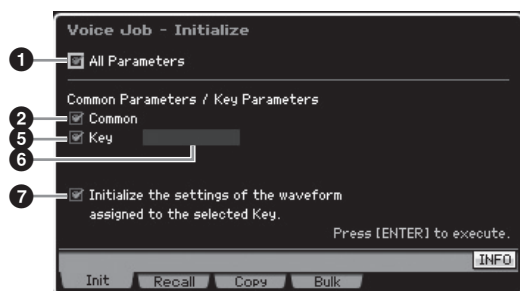
③ Element Parameters 1 – 8 - Параметры Элемента 1 - 8

Если Вы установили флажок в этом поле, то все параметры Редактирования Элемента (Element Edit) выбранного Элемента будут инициализированы.

④ Инициализация установок волны, назначенных на выбранные Элементы.

Если Вы установили флажок в этом поле, то все Волновые установки выбранного Элемента будут инициализированы.

При выборе Голоса Ударного Инструмента:



⑤ Key Parameters – Параметры Клавиши

Если Вы установили флажок в этом поле, то все параметры Редактирования Клавиши - Key Edit - выбранной Клавиши будут инициализированы.

⑥ Drum Key – Клавиша Ударного Инструмента

Определяет Клавишу Ударного Инструмента, которая будет инициализирована.

Установки: C0 - C6

⑦ Инициализация установок волны, назначенных на выбранную Клавишу.

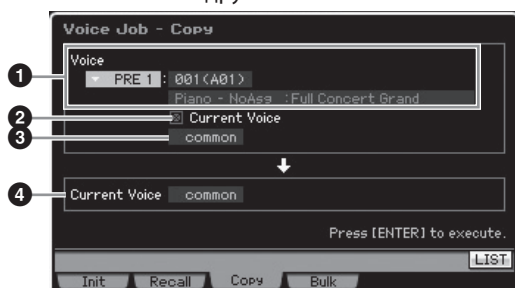
Если Вы установили флажок в этом поле, то все Волновые установки выбранной Клавиши Ударных Инструментов будут инициализированы.

Вызов Редактирования - [F2] Recall

Если Вы отредактировали Голос, но не сохранили это редактирование перед переключением, то оно будет утеряно. Если это произошло, Вы можете восстановить Голос с последним редактированием, используя функцию Вызова (Recall).

Копирование другого Элемента Голоса в текущий - [F3] Copy

Из этого окна Вы можете скопировать Общие параметры и параметры Элемента/Клавиши Ударных любого Голоса в редактируемый Голос. Это полезно, если Вы создаете Голос и желаете использовать некоторые установки параметров другого Голоса. Когда Current Voice (②) - Текущий Голос - включен, Вы можете копировать установки параметров какого-либо Элемента в другой Элемент того же Голоса.



① Voice – Исходный Голос

Определяет Банк и номер Голоса для копирования.

Доступные параметры изменяются в зависимости от типа выбираемого Голоса (Стандартный/Ударных Инструментов). Этот параметр не может быть установлен, когда включен параметр Current Voice (②) - Текущий Голос.

② Current Voice - Текущий Голос

Когда этот параметр включен, выбранный Голос (тот, что Вы редактируете) выбирается как источник. Соответственно, Вы можете копировать установки параметра Элемента в другой Элемент того же Голоса.

③ Тип данных исходного Голоса

Определяет исходный тип данных, включая номер Элемента или Клавишу Ударного Инструмента. Доступные параметры изменяются в зависимости от типа выбранного Голоса (Стандартный/Ударных Инструментов).

Установки: common, element 1 – 8 (Стандартный Голос), key C9 – C6 (Голос Ударных Инструментов)

④ Тип данных Голоса адресата

Определяет тип данных адресата, включая номер Элемента или Клавишу Ударного Инструмента. Доступные параметры изменяются в зависимости от типа выбранного Голоса (Стандартный/Ударных Инструментов).

Когда тип данных исходного Голоса (выше) установлен в положение "common", этот параметр будет зафиксирован в положение "common".

Установки: common, element 1 – 8 (Стандартный Голос), key C9 – C6 (Голос Ударных Инструментов)

Передача данных Голоса через MIDI - [F4] Bulk (Bulk Dump - Массив Данных)

Эта функция позволяет Вам отправлять Ваши отредактированные установки параметров выбранного Голоса на компьютер или другое MIDI устройство для архивирования данных. Для выполнения операции Bulk Dump нажмите кнопку [ENTER].

ПРИМЕЧАНИЕ: Для выполнения передачи Массива Данных, Вам необходимо установить правильный Номер MIDI Устройства. См. стр. 268.

ПРИМЕЧАНИЕ: Данные Bulk Dump включают только MIDI сообщения и исключают Волны.

Игра в Режиме Исполнения

Режим Исполнения используется для выбора, игры и редактирования желаемого Исполнения (Performance). Исполнения могут содержать до четырех Партий (Голосов), которые выбираются из Партий 1 – 4 внутреннего генератора тона. Режим Игры Исполнения - главная 'дверь', через которую Вы входите в режим Исполнения, и именно здесь Вы выбираете и играете Исполнение. Некоторые из установок Исполнения также могут быть отредактированы в этом режиме. Для вызова дисплея Игры Исполнения и ввода режима Исполнения, просто нажмите кнопку [PERFORM].

Выбор Исполнения

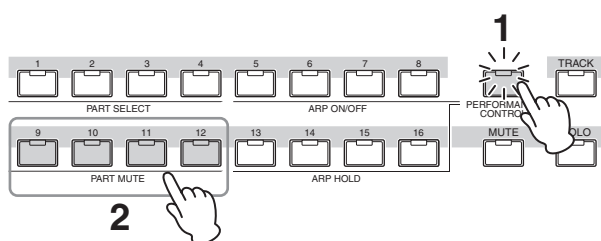
MOTIF XS содержит по 128 Исполнений в каждом из Пользовательских Банков 1 - 3. Исполнение выбирается, в основном, аналогично Голосу (см. стр. 88). Как и в режиме Игры Голоса, Вы можете использовать функцию Поиска Категории (Category Search) (стр. 24) и функцию Общей Категории (Favorite Category) (стр. 88) в режиме Игры Исполнения. Учтите, что функция Категории (Category) в режиме Исполнения не позволяет Вам использовать кнопки Банка, Группы и числовые кнопки.

Включение и выключение Партии

Режим Игры Исполнения позволяет Вам включать/выключать четыре Партии текущего Исполнения по усмотрению. Вы можете задействовать это, нажимая кнопку [PERFORM], для входа в режим Игры Исполнения.

Включение и выключение определенных Партий - функция Отключения Звука

Вы можете включать/выключать Партии, используя функцию Отключения Звука - Mute.



1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Горящий индикатор PERFORMANCE CONTROL указывает, что каждая Партия может быть включена или выключена.

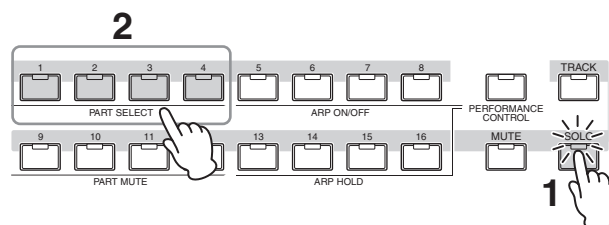
2 Нажмите любую из числовых кнопок [9] - [12].

Индикатор нажатой кнопки будет выключен, и звук соответствующей Партии будет отключен. Нажмите эту кнопку еще раз, чтобы включить индикатор и отменить функцию Отключения Звука для этой Партии. Вы можете многократно включать и выключать Партии, нажимая их кнопки.

ПРИМЕЧАНИЕ Звук партий также может быть отключен кнопками [MUTE] и [SELECT PART]. Нажмите кнопку [MUTE] (индикатор загорится), затем используйте соответствующие числовые кнопки [1] - [4] для включения или выключения нужной Партии.

Соло определенной Партии

Функция Соло - Solo – противоположна функции Отключения Звука, и позволяет Вам немедленно установить соло определенной Партии и отключить звук всех других.



1 Нажмите кнопку [SOLO].

Индикатор SOLO будет гореть, указывая, что функция Соло включена.

2 Нажмите любую из числовых кнопок [1] - [4].

Индикатор нажатой кнопки будет мигать, и звучать будет только соответствующая Партия. Нажмите любую другую числовую кнопку, чтобы изменить Партию соло.

Использование Функции Арпеджио

Функция Арпеджио – Arpeggio - позволяет Вам вызывать паттерны ритма, рифы и фразы, используя текущий Голос, просто играя ноты на клавиатуре. В режиме Исполнения, каждый из четырех типов Арпеджио назначен на каждую из четырех Партий. Это означает, что четыре типа Арпеджио могут быть воспроизведены одновременно. Попробуйте выбрать различные Исполнения и проверьте различные типы Арпеджио.

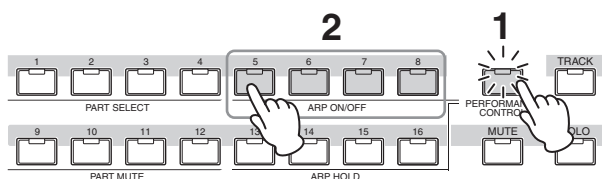
ПРИМЕЧАНИЕ Более подробно на стр. 62.

Используя Функцию Арпеджио в режиме Исполнения

Так как пресетные Исполнения уже имеют запрограммированные типы Арпеджио, Вы можете играть Арпеджио, выбрав желаемое Исполнение. Включите кнопку [ON ARPEGGIO/OFF], а затем нажмите любую ноту. Инструкции по использованию Арпеджио, в основном, аналогичны таковым в режиме Голоса.

Включение и выключение воспроизведения Арпеджио для каждой Части

Вы можете включать/выключать воспроизведение Арпеджио для каждой Партии Исполнения, как описано ниже.



1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Индикатор [PERFORMANCE CONTROL] будет гореть, указывая, что воспроизведение Арпеджио для каждой Партии может быть включено или выключено.

2 Нажмите кнопки [5] - [8] для включения и выключения воспроизведения Арпеджио для каждой Партии.

Если какой-либо индикатор [5] - [8] выключен, звук воспроизведения Арпеджио соответствующей Партии будет отключен.

Включение и выключение параметра Удержания Арпеджио для каждой Партии

Вы можете включать/выключать параметр Удержания Арпеджио (Arpeggio Hold) (стр. 154) для каждой Партии Исполнения как описано ниже.

Когда параметр Удержания Арпеджио установлен в положение "on", воспроизведение Арпеджио продолжается, даже если нота отпущена.



1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Индикатор [PERFORMANCE CONTROL] будет гореть, указывая, что Удержание Арпеджио для каждой Партии может быть включено и выключено.

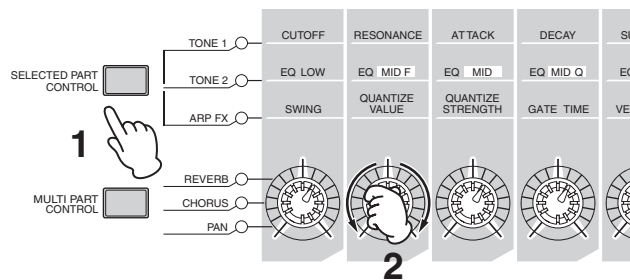
2 Нажмите кнопки [13] - [16] для включения и выключения параметра Удержания Арпеджио для каждой Партии.

Если какой-либо индикатор [13] - [16] включен, параметр Удержания Арпеджио соответствующей Партии включен.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр Удержания Арпеджио (Arpeggio Hold) установлен в положение "sync-off" на дисплее Основного Арпеджио (стр. 154), нажатие каждой из кнопок [13] - [16] переключают установку Arpeggio Hold между «on» и «sync-off».

Использование Регуляторов

Одна из более мощных характеристик MOTIF XS - его обширные возможности управления в реальном времени с использованием Слайдеров и Регуляторов. Они позволяют Вам регулировать разнообразные параметры для текущего Исполнения, типа глубины эффекта, характеристик атаки/реализации, тональной окраски и многие другие. Эти контроллеры могут использоваться для изменения звука во время игры или быстрого редактирования и настройки Исполнения. Одна из шести функций может быть назначена на каждый регулятор, и поочередно выбираться кнопкой [SELECTED PART CONTROL] и кнопкой [MULTI PART CONTROL].



1 Выберите установку функции, которая будет назначена на Регуляторы.

Нажмите кнопку [SELECTED PART CONTROL] или [MULTI PART CONTROL] несколько раз, чтобы выбрать установку функции, которая будет назначена на Регуляторы. Каждый раз при нажатии любой из кнопок, индикаторы загораются поочередно в следующем порядке - TONE 1 → TONE 2 → ARP FX (когда нажата кнопка [CONTROL PART SELECTED]) или REVERB → CHORUS → PAN (когда нажата кнопка [MULTI PART CONTROL]). Функции, назначенные на Регуляторы, изменяются согласно состоянию индикатора.

ПРИМЕЧАНИЕ Чтобы проверить, какие функции назначены на Регуляторы, вызовите окно Control Function, нажимая кнопку [SELECTED PART CONTROL] или кнопку [MULTI PART CONTROL].

ПРИМЕЧАНИЕ Удерживая нажатой кнопку [SELECTED PART CONTROL] в течение нескольких секунд, Вы чередуете горящий индикатор между текущим значением и TONE 1. Аналогичным образом, удерживая нажатой кнопку [MULTI PART CONTROL] в течение нескольких секунд, Вы чередуете горящий индикатор между текущим значением и REVERB.

ПРИМЕЧАНИЕ Красная точка на графическом отображении Регулятора или Слайдера указывает текущее значение, на которое установлен Регулятор или Слайдер. Перемещение Регулятора или Слайдера не имеет никакого эффекта на звук, пока эта точка не будет достигнута. Как только Вы перемещаете Регулятор или Слайдер мимо этой точки, красная точка исчезает, и перемещение Слайдера или Регулятора повлияет на звук.



2 Изменения тонального цвета.

Перемещение Регуляторов изменяет различные аспекты звука Голоса во время игры. Когда один из индикаторов TONE 1, TONE 2 или ARP FX горит, восемь Регуляторов используются для управления соответствующими функциями, обозначенными на панели (аналогично режиму Голоса). Более подробно см. стр. 90. Когда один из индикаторов REVERB, CHORUS или PAN горит, следующие функции назначены на четыре крайних левых Регулятора.

Горящий индикатор	Функции четырех левых регуляторов
REVERB	Корректирует глубину реверберации для Частей 1 - 4
CHORUS	Корректирует глубину хоруса для Частей 1 - 4
PAN	Корректирует позицию панорамирования для Частей 1 - 4

ПРИМЕЧАНИЕ Если индикатор [E] (Edit) появляется в правой верхней части дисплея при работе Регуляторами, текущее Исполнение может быть сохранено (стр. 142) как новое Пользовательское Исполнение.

Изменение регулируемой Партии

Вы можете изменить регулируемую Партию следующими командами.

1 Включите индикатор [PERFORMANCE CONTROL], нажав кнопку [CONTROL PART SELECTED] для вызова окна Control Function.

2 Выберите желаемую Партию, нажимая кнопки [1] - [4] и [COMMON EDIT].

Нажав кнопку [COMMON EDIT], операции Регуляторов будут применены ко всем четырем Партиям. Нажатие одной из кнопок [1] - [4], применит операции Регуляторов только к выбранной Партии. Учтите, что управление регуляторами "ASSIGN 1" и "ASSIGN 2" индикатора "TONE 1" будет влиять на звук всех Партий.

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что окно Control Function не может быть вызвано на дисплей, даже при нажатии кнопки [CONTROL PART SELECTED] на дисплее Игры Исполнения. Если Вы желаете изменить Партию в дисплее Игры Исполнения, нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL] (индикатор горит), затем нажмите одну из кнопок [1] - [4] и [COMMON EDIT].

Использование Слайдеров

Крайние левые четыре слайдера регулируют громкость каждой из четырех Частей. Каждый из Слайдеров Управления 1 - 4 соответствует номеру Партии. Статус слайдеров отображен на дисплее.

Дисплей Игры Исполнения

Вы можете вызвать дисплей Игры Исполнения, нажав кнопку [PERFORM].



1 Банк Исполнения

2 Номер Исполнения (Группа/Число)

Указывает Банк и Число выбранного Исполнения. Банк - местоположение памяти, которое включает данные 128 различных Исполнений. Доступно три банка (Пользователь 1 - 3). Каждое Исполнение в пределах Банка назначено на Число Исполнения 001 - 128. Номер Исполнения 001 - 128 преобразовано к формату (указанному в круглых скобках) Банков A - H и Номерам 1 - 16 (для Банка). Этот формат соответствует кнопкам Group [A]-[H] и числовым кнопкам [1] - [16]. Номер Исполнения и соответствующая Группа/Номер перечислены в следующей таблице.

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

3 Категории (Главная Категория <Субкатегория>)

Указывает Категорию выбранного Исполнения. "Категория", состоящая из Главной Категории и Субкатегории, является ключевым словом, которое обозначает инструментальные характеристики или тип звука. Каждое Исполнение может соответствовать Главной Категории и ее Субкатегории. Параметры настройки Категории могут быть отредактированы в общем дисплее (стр. 143) Исполнения Общего Режимы Редактирования.

4 Название Исполнения

Указывает название текущего Исполнения.

5 Передача Ch (Канал MIDI передачи)

Указывает канал передачи MIDI Клавиатуры. Для информации о том, как установить значение, см. стр. 91.

⑧ Octave - Октава

Указывает октавную установку клавиатуры, сделанную кнопками OCTAVE. Этот параметр определяет, насколько повышается или понижается высота тона каждой клавиши в сравнении со стандартной высотой тона.

⑦ Функция управления

Указывает состояние Регуляторов и Слайдеров на панели. Аналогично окну Control Function (стр. 136).

③ Название Голоса

Указывает названия Голосов, назначенных на Партии 1 - 4.

⑨ [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 (Арпеджио 1 - 5)

Типы Арпеджио назначены на кнопки со значком 8-ой ноты на табуляции дисплея. Вы можете вызывать их, нажимая эти кнопки в любое время при игре на клавиатуре. Назначение типов Арпеджио на кнопки может быть сделано на дисплее Арпеджио (стр. 139).

⑩ [SF6] INFO - Информация

Нажатие этой кнопки вызывает информационное окно текущего Исполнения.

⑪ [F1] Play - Игра

Нажатие этой кнопки возвращает предыдущий дисплей к дисплею Игры Исполнения.

⑫ [F2] Voice - Голос

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей (стр. 138), который позволяет Вам выбрать Голос для каждой Партии и определить нотный диапазон.

⑬ [F3] EG - Генератор Огибающей

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей (стр. 139), который содержит основные установки EG.

⑭ [F4] Arpeggio - Арпеджио

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей (стр. 139), который позволяет Вам установить связанные с арпеджио параметры.

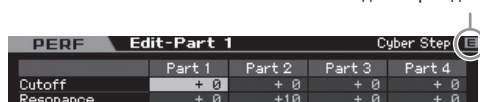
⑮ [F6] Effect - Эффект

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей установки Эффекта (стр. 149) Общего Редактирования Исполнения.

Индикатор [E]

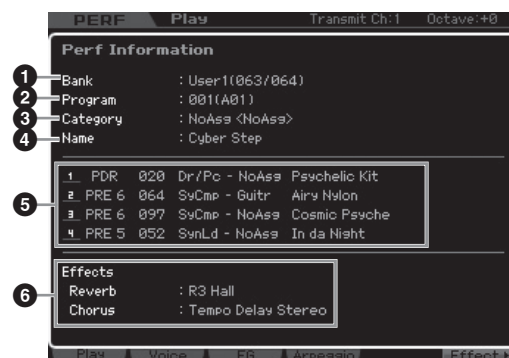
Когда Вы изменяете значение параметра в режиме Игры Исполнения или в режиме редактирования, индикатор [E] (Индикатор Редактирования) появляется вверху справа на дисплее. Это дает быстрое подтверждение того, что текущее Исполнение было изменено, но еще не сохранено. Для сохранения текущего состояния редактирования, следуйте инструкциям на стр. 142.

Индикатор Редактирования



Информация Исполнения - [SF6] INFO

Этот дисплей указывает информацию текущего Исполнения. Установки не могут быть здесь изменены.



① Bank - Банк

Указывает Банк выбранной программы Исполнения. Значения в круглых скобках указывают Выбор Банка MSB и LSB, который может использоваться для выбора текущего Голоса через MIDI.

② Program - Номер Программы

На каждое Исполнение в Банке назначен номер 001 - 128. Значения в круглых скобках указывают Группу и Номер.

③ Category - Категория

Указывает Категорию выбранного Исполнения.

④ Name - Название

Указывает название текущего Исполнения.

⑤ Part 1 - 4 - Партия 1 - 4

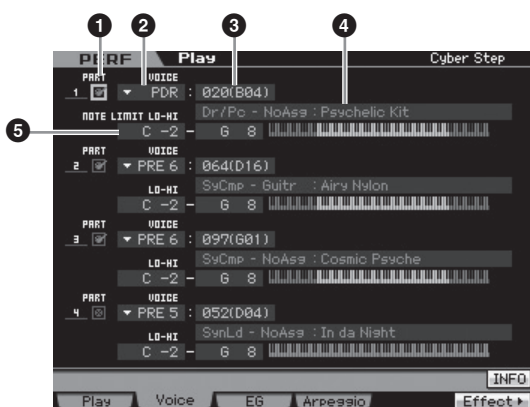
Указывает Банк, Номер, Основную Категорию 1/2 и название Голоса, назначенные на каждую Партию.

⑥ Effects - Эффекты

Указывает установки Реверберации и Хоруса выбранного Исполнения.

Параметры для Голоса, назначенного на каждую Партию - [F2] Voice

Этот дисплей позволяет Вам определять Голос и его нотный диапазон каждой Партии. Выполненная здесь установка применяется к тем же параметрам на дисплее Голоса (стр. 151) Редактирования Партии.



1 PART – Переключатель Партии

Определяет, используется данная партия («on») или нет («off»).

2 Voice Bank – Банк Голоса

3 Voice Number – Номер Голоса

4 Voice Name – Название Голоса

Определяет Банк и Номер Голоса для каждой Партии. Два названия категории выбранного Голоса отображаются в строке названия Голоса.

5 NOTE LIMIT LO-HI – Нотное Ограничение

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне Партий. Вы также можете создать нижний и верхний диапазон для Голоса, с «отверстием» в середине, определив сначала самую верхнюю ноту. Например, установка Note Limit «C5 - C4» позволяет Вам играть Голос в двух отдельных диапазонах: C-2 - C4 и C5 - G8. Ноты, играемые между C4 и C5, не воспроизводят выбранный Голос.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить Клавишу непосредственно на клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

Изменение тональных характеристик - [F3] EG (Генератор Огибающей)

Этот дисплей позволяет Вам установить EG (Генератор Огибающей) и Фильтр. Выполненные здесь установки будут применены к тем же параметрам на дисплее EG (стр. 157) Редактирования Партии как смещение.



1 AEG – Генератор Амплитудной Огибающей

Определяет переход в громкости с момента нажатия на клавишу и до момента ее отпускания. AEG состоит из четырех параметров: Время Атаки, Время Затухания, Уровень Сустейна и Время Реализации. См. стр. 94.

Установки: -64 - +0 - +63

2 FEG - Генератор Огибающей Фильтра

Определяет переход в тональной яркости с момента нажатия на клавишу и до момента ее отпускания. FEG состоит из четырех параметров: Время Атаки, Время Затухания, Время Реализации и Глубина. См. стр. 94.

Установки: -64 - +0 - +63

3 Filter - Фильтр

Вы можете произвести относительно яркий или более глухой звук, уменьшая или расширяя гармоники. Характеризуется двумя параметрами: Частота Среза и Резонанс. См. стр. 94.

Установки: -64 - +0 - +63

Установки арпеджио - [F4] Arpeggio

Этот дисплей определяет основные установки Арпеджио. Есть два типа параметров: Общие (Common) параметры (Common Switch, Tempo и Sync Quantize Value отображаемые сверху на дисплее) и параметры Партии (Part) (другие). Что касается параметров Part, пять различных типов Арпеджио, выбираемые кнопками [SF1] - [SF5], могут быть назначены на каждую из этих четырех Партий. Нажмите соответствующую кнопку [SF1] - [SF5], для вызова желаемой комбинации Арпеджио/Партия. Взаимосвязанные с Арпеджио установки на дисплее автоматически назначаются на соответствующие кнопки [SF1] - [SF5]. Выполненные здесь установки, будут применены к тем же параметрам на дисплее General Other (стр. 145) Общего Редактирования, на дисплее Arpeggio Main (стр. 154) и на дисплее Arpeggio Other (стр. 156) Редактирования Партии.



1 Common Switch - Общий Переключатель

Определяет включение/выключение Арпеджио. При вызове Исполнения, для которого этот параметр установлен в положение «on», кнопка [ON ARPEGGIO/OFF] на панели будет включена автоматически.

Установки: on, off

⌚ Tempo - Темп

Определяет Темп Арпеджио. См. стр. 154 – дисплей Основного Арпеджио Редактирования Партии.

⌚ Sync Quantize Value - Значение Квантования Синхронизации

Определяет фактическую синхронизацию, при которой начинается следующее воспроизведение Арпеджио, в то время как воспроизводится Арпеджио другой Партии. Когда установлено в положение “off”, следующее Арпеджио начинается, как только Вы его вызываете. Учтите, что число, которое отображено справа от каждого значения, указывает разрешающую способность в синхронизирующих импульсах.

Установки: off, $\frac{1}{32}$ 60 (32-я нота), $\frac{1}{8}$ 80 (триоль 16-ой ноты), $\frac{1}{4}$ 120 (16-ая нота), $\frac{1}{2}$ 160 (триоль 8-ой ноты), $\frac{3}{4}$ 240 (8-ая нота), $\frac{1}{2}$ 320 (триоль четвертной ноты), $\frac{1}{4}$ 480 (четвертная нота)

⏻ SW - Выключатель

Определяет включение/выключение Арпеджио для каждой Партии.

Примечание: Когда кнопка [PERFORMANCE CONTROL] нажата (ее индикатор горит), числовые кнопки [5] - [8] могут использоваться для включения/выключения воспроизведения Арпеджио Партий 1 - 4.

⏻ HOLD - Удержание

Параметр аналогичен таковому на дисплее Основного Арпеджио - Arpeggio Main (стр. 154) Редактирования Партии.

⌚ Voice Bank/Voice Number/Voice Name - Банк Голоса/Номер Голоса/Название Голоса

(только индикация)
Указывает Банк, Номер и название Голоса, назначенные на каждую Партию. Вы можете установить их на дисплее [F2] Voice. Установка Голоса с ARP (7) в положение “on” на дисплее Основного Арпеджио режима Редактирования Партии Исполнения автоматически выбирает Голос, соответствующий выбранному Типу Арпеджио.

⌚ BANK - Банк

⌚ CATEGORY - Категория

⌚ SUB CATEGORY - Субкатегория

⌚ TYPE - Тип

Параметры, аналогичны таковым на дисплее Основного Арпеджио (стр. 154) Редактирования Партии.

Запись Вашего исполнения на клавиатуре в режиме Исполнения

[PERFORM] → [●] (запись)

Вы можете сделать запись своего исполнения на клавиатуре в Песню или Паттерн в режиме Исполнения. Операции Контроллера/Регулятора и воспроизведение Арпеджио, как и игра на клавиатуре в режиме Исполнения, могут быть записаны на указанный трек как MIDI события.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Запись исполнения перезаписывает все треки Песни или Раздела Паттерна адресата. Пожалуйста, убедитесь, что Песня или Раздел Паттерна, на который производится запись, не содержит важных данных перед записью. Вы можете проверить, действительно ли каждый трек содержит данные на линии состояния трека на

дисплее. Выберите Песню или Раздел Паттерна, не содержащий никаких данных, в качестве адресата, или сохраните все данные Песни/Паттерна на внешнем запоминающем USB устройстве перед записью.

Процедура Записи Исполнения

См. стр. 31.



① Sequencer Mode - Режим Секвенсора

Определяет адресат (Песню или Паттерн), куда будет записано Ваше Исполнение.

Установки: pattern, song

② Number - Номер Паттерна (Номер Песни)

Определяет номер Паттерна или Песни как адресат для записи. Название выбранного Паттерна или Песни Отображается справа от номера.

③ Section - Раздел

Определяет Раздел как адресат для записи, когда Режим Секвенсора установлен в положение “pattern”. Имейте в виду, что данные, записанные в выбранный Раздел адресата будут перезаписаны и стерты данными новой записи.

④ Section Length - Длина Раздела

Определяет длину Раздела, когда Режим Секвенсора - Sequencer Mode - установлен в положение “pattern”.

Установки: 001 - 256

⑤ Time Signature - Размер

Определяет музыкальный размер.

Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

⑥ Tempo - Темп

Определяет темп для записи. При записи, Арпеджио воспроизводится в установленном здесь темпе.

Установки: 5.0 - 300.0

ПРИМЕЧАНИЕ Когда MIDI Синхронизация - MIDI Sync (стр. 268) установлена в положение “MIDI”, здесь отображается “MIDI”, и Темп не может быть установлен.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Режим Секвенсора (①) установлен в положение “pattern”, установка Темпа здесь будет записана в Паттерн. Даже, если Паттерн адресата будет содержать уже записанные данные, то значение Темпа будет заменено записанным. Когда Режим Секвенсора (①) установлен в положение “song”, установка Темпа будет записана в трек Темпа Песни адресата, если трек Темпа не содержит никаких данных.

7 Key On Start Switch - Выключатель Начала Записи Нажатием Клавиши

Когда этот параметр установлен в положение «on» запись начинается, при нажатии какой-либо клавиши на клавиатуре.

Установки: on, off

8 Копирование Параметров Исполнения

Определяет, копируются или нет установки параметров Исполнения в адресат Микширования Песни или Паттерна.

Установки: on, off

9 Measure - Такт (только индикация)

Указывает Такт и Долю текущей записи.

10 Состояний трека (только индикация)

Указывает, содержит или нет каждый трек выбранной Песни или раздела Паттерна секвенсорные данные.

11 [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 - Арпеджио 1 - 5

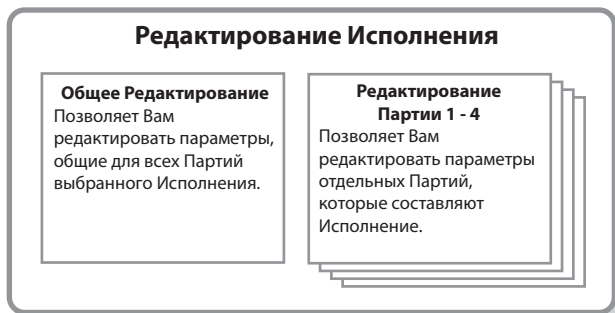
Типы Арпеджио назначены на кнопки Субфункций со значком 8-ой ноты на табуляции дисплея. Вы можете вызвать их, нажимая эти кнопки в любое время записи. Тип Арпеджио может быть установлен на дисплее Арпеджио (стр. 139).

Редактирование Исполнения

Режим редактирования Исполнения позволяет Вам создать собственное оригинальное Исполнение, содержащее до четырех различных Партий (Голосов) посредством редактирования различных параметров. Для входа в режим Редактирования Исполнения, нажмите кнопку [PERFORM], а затем нажмите кнопку [EDIT].

Общее Редактирование и Редактирование Партии

Каждое исполнение может содержать максимум до четырех Партий. Имеется два типа дисплеев Редактирования Исполнения: для Общего Редактирования, чтобы редактировать общие для всех четырех Партий установки, и для редактирования отдельных Партий.

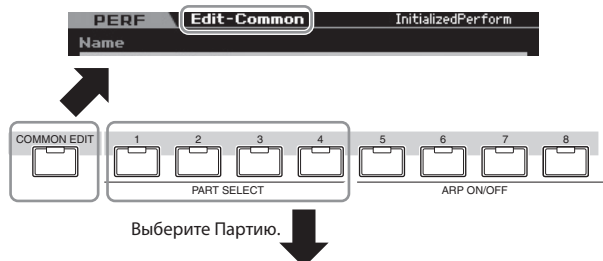


Процедура Редактирования Исполнения

- 1 Нажмите кнопку [PERFORM] для входа в режим Игры Исполнения, затем выберите Исполнение, которое будет отредактировано.
- 2 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Исполнения.
- 3 Вызовите нужный дисплей Редактирования, Общего Редактирование или Редактирования Партии.

Для вызова дисплея Общего Редактирования, нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для вызова дисплея Редактирования Партии, нажмите любую из числовых кнопок [1] - [4]. В режиме Редактирования Партии, Вы можете выбрать желаемую Партию, используя числовые кнопки [1] - [4].

Указывает, что этот дисплей находится в режиме Общего Редактирования.

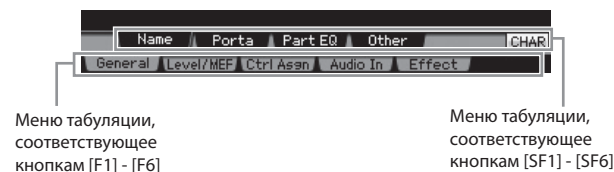


Указывает, что этот дисплей находится в режиме Редактирования Партии.



4 Вызовите желаемый дисплей.

Чтобы найти желаемый дисплей, обратитесь к пунктам меню табуляции, соответствующие кнопкам [F1] - [F6] и кнопкам [SF1] - [SF5]. Каждое меню табуляции кнопок [F1] - [F6] содержит субменю, которые соответствуют кнопкам [SF1] - [SF5] внизу дисплея.



5 Переместите курсор в желаемый параметр.

6 Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных.

7 При необходимости повторите пункты 3 - 6.

8 Введите название отредактированного Исполнения.

Используйте дисплей Названия (стр. 143) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

9 Сохраните отредактированное Исполнение.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения (Store) (стр. 142), затем сохраните отредактированное Исполнение.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отредактированное Исполнение будет потеряно при выборе другого Исполнения или выключении питания. Удостоверьтесь, что сохранили данные Исполнения во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Исполнения или перед выключением питания.

ПРИМЕЧАНИЕ При необходимости сохраните отредактированные и сохраненные во внутренней памяти Исполнения на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, или на подключенном к сети компьютере, к которой также подключен MOTIF XS. Имейте в виду, что отредактированные данные Исполнения сохраняются во внутренней Пользовательской памяти (Флэш-ROM) и поддерживаются, когда питание выключено. Поэтому нет необходимости сохранять данные на внешнем устройстве; однако, мы все же рекомендуем, чтобы Вы сохраняли или архивировали все важные данные на внешнем устройстве. См. стр. 278.

Полезные функции для редактирования Исполнения

Включение и выключение определенных Партий (функция Отключения Звука)

Функция аналогична таковой в режиме Игры Исполнения (стр. 135).

Соло определенной Партии

Функция аналогична таковой в режиме Игры Исполнения (стр. 135).

Индикатор [E]

Функция аналогична таковой в режиме Игры Исполнения (стр. 138).

Функция Сравнения

Функция Сравнения (Compare) позволяет Вам переключаться между редактируемым Исполнением и его исходным, неотредактированным состоянием, что позволяет Вам услышать, как Ваше редактирование влияет на звук.

1 В Режиме редактирования Исполнения, нажмите кнопку [EDIT] для вызова режима Сравнения - Compare.

В режиме Редактирования Исполнения (с включенным индикатором [EDIT]), нажмите кнопку [EDIT] так, чтобы его индикатор начал мигать. Индикатор [E] вверху справа на экране изменится на индикатор [C], и установки Исполнения до редактирования будут временно восстановлены для сравнения. Когда индикатор [E] отображен в режиме Игры Исполнения, нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Исполнения, а затем нажмите снова кнопку [EDIT] для вызова режима Сравнения.

Индикатор Сравнения (звук до редактирования)

PERF	Edit-Part 1				Cyber Step
	Part 1	Part 2	Part 3	Part 4	
Cutoff	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
Resonance	+ 0	+10	+ 0	+ 0	
FEG Depth		+ 0	+ 0	+ 0	
AEG Attack	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
AEG Decay	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
AEG Sustain	+ 0	+ 0	+ 0	+ 0	
AEG Release		- 3	+ 0	+ 0	
FEG Attack		+ 0	+ 0	+ 0	
FEG Decay		+20	+ 0	+ 0	
FEG Sustain		-64	+ 0	+ 0	
FEG Release		+ 0	+ 0	+ 0	

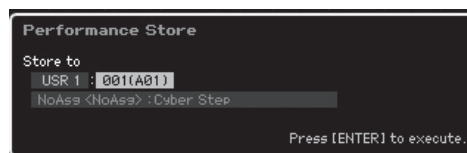
2 Нажмите кнопку [EDIT] еще раз, чтобы возвратиться к исходному состоянию.

Когда индикатор [C] отображен вверху справа на дисплее, нажмите кнопку [EDIT] (индикатор должен гореть статично, а индикатор [C] изменится на индикатор [E]).

Сравните отредактированный звук с неотредактированным, повторяя пункты 1 и 2.

Сохранение созданного Исполнения

1 Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения Исполнения - Performance Store.



2 Установите адресат сохранения Исполнения.

Выберите Банк Исполнения и Номер, как адресат, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Вы можете также использовать кнопки [USER 1] - [USER 3], кнопки [A] - [H] и [1] - [16] для определения адресата.

3 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей отобразит запрос на подтверждение).

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

4 Для выполнения операции Сохранения, нажмите кнопку [INC/YES].

После того, как Исполнение будет сохранено, на дисплее появится сообщение "Completed" - "Выполнено", и операция возвратится в дисплей Игры Исполнения.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

При выполнении операции Сохранения (Store), установки в памяти адресата будут перезаписаны. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

Параметры Общего Редактирования

[PERFORM] → выбор Исполнения → [EDIT] → [COMMON EDIT]

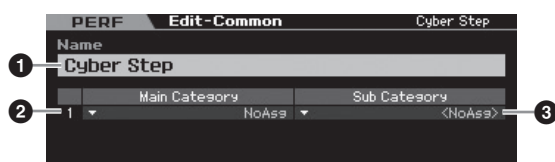
Общее Редактирование позволяет Вам редактировать параметры, общие для всех Партий выбранного Исполнения. Это относится ко всем параметрам Общего Редактирования.

Символ (*)

Для пользователей, которые плохо знакомы с редактированием и могут быть озадачены большим количеством параметров, самые основные и легкодоступные для понимания параметры отмечены символом (*). Если Вы только знакомитесь с редактированием Исполнения, начните с этих параметров.

Общие Установки для выбранного Исполнения - [F1] General

Название отредактированного Исполнения - [SF1] Name



❶ Name* - Название*

Введите желаемое название отредактированного Исполнения. Название Исполнения может содержать до 10 символов. Вы можете вызвать Список Символов, нажимая кнопку [SF6] CHAR и ввести название. См. стр. 82.

❷ Main Category* - Основная Категория*

❸ Sub Category* - Субкатегория*

Определяет Основную Категорию и Субкатегорию Исполнения. "Категория" может использоваться как ключевое слово, характеризующее Исполнение. Соответствующая установка облегчает поиск желаемого Исполнения среди разнообразия Исполнений. Основная Категория указывает на типы инструментов и разделена на Субкатегории.

Установки: См. следующий список.

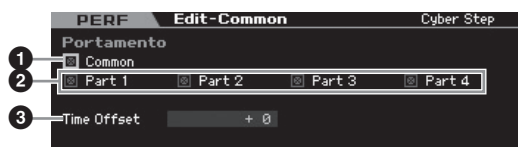
Категории Исполнения

Основная Категория		Субкатегория	
Rock	Rock / Pop	Top40	Top40
		Clasic	Classic Rock
		Hard	Hard Rock
		Cntry	Country
		Blues	Blues
		Folk	Folk
		Balad	Ballad
		Film	Film
		NoAsg	No Assignment
R&B	R&B / Hip Hop	HipHp	Hip Hop
		Modrn	Modern R&B
		Clasic	Classic R&B
		Funk	Funk
		NoAsg	No Assignment
Elect	Electronic	Tekno	Techno
		Trnce	Trance
		House	Dance Pop / House
		D&B	Breakbeats / D&B
		Chill	Chillout / Ambient
		NoAsg	No Assignment
Jazz	Jazz	Swing	Swing
		Modrn	Modern Jazz
		Smoth	Smooth Jazz
		JzFnk	Jazz Funk
		Club	Club Jazz
		NoAsg	No Assignment
World	World	Latin	Latin
		Regae	Reggae / Dancehall
		Ethno	Ethnic / World
		NoAsg	No Assignment
SpLyr	Splits & Layers	Piano	Piano
		Organ	Organ
		Synth	Synth
		Symph	Symphonic
		Strng	Strings

Основная Категория		Субкатегория	
SpLyr	Splits & Layers	WWind	Woodwind
		Brass	Brass
		Guitr	Guitar
		Bass	Bass
		Cperc	Chromatic Percussion
		Pad	Pad
		NoAsg	No Assignment
FX	FX	Seq	Sequence
		Hard	Hard
		Soft	Soft
		S.EFX	Sound Effect
		NoAsg	No Assignment
NoAsg	No Assignment	NoAsg	No Assignment

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый пункт, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

Установки портаменто - [SF2] Porta



1 Portamento Common* - Общее Портаменто*

Определяет, применяется или нет Портаменто к текущему Исполнению. Когда этот параметр включен, Портаменто применяется к Партии, для которой включен параметр Part Switch.

2 Portamento Part 1 – 4* - Партии Портаменто 1 - 4*

Определяет, к какой Партии применяется Портаменто.

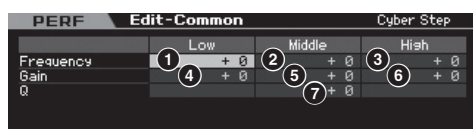
3 Time Offset* - Время Смещения*

Определяет время перехода высоты тона, когда применяется Портаменто. Вы можете регулировать время Портаменто для Голоса, назначенного на каждую Партию как смещение. Более высокие значения приводят к более длительному времени изменения высоты тона.

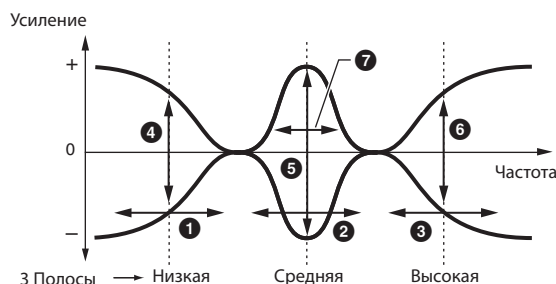
Установки: -64 - +63

Установки EQ для каждой Партии - [SF3] Part EQ

На этом дисплее Вы можете редактировать значение EQ [F5] (стр. 158) как смещение для изменения тональной характеристики.



Это – трехполосный (Low – Низкие Частоты, Mid – Средние Частоты, High - Высокие Частоты) параметрический эквалайзер - EQ. Высокочастотная полоса и Низкочастотная полоса – пикового типа. Среднечастотная полоса –



Frequency - Частота

Определяет центральную частоту. Частоты вокруг каждого из трех пунктов ослабляются/усиливаются установкой Gain (Усиление) ниже. Более высокие значения производят повышение частоты.

Установки: -64 - +63

1 Low Frequency - Низкая Частота

Определяет центральную частоту низкочастотной полосы EQ.

2 Mid Frequency - Средняя Частота

Определяет центральную частоту среднечастотной полосы EQ.

3 High Frequency - Высокая частота

Определяет центральную частоту высокочастотной полосы EQ.

Gain - Усиление

Определяет уровень усиления для каждой частоты (установленной выше) или количество, на которое выбранная частотная полоса ослабляется или усиливается.

Установки: -64 - +63

4 Low Gain – Низкочастотное Усиление

Определяет количество, на которое будут ослаблены/усилены сигналы ниже Низкой Частоты (1).

5 Mid Gain - Среднечастотное Усиление

Определяет количество, на которое будут ослаблены/усилены сигналы Средней Частоты (2).

6 High Gain – Высокочастотное Усиление

Определяет количество, на которое будут ослаблены/усилены сигналы выше Высокой Частоты (3).

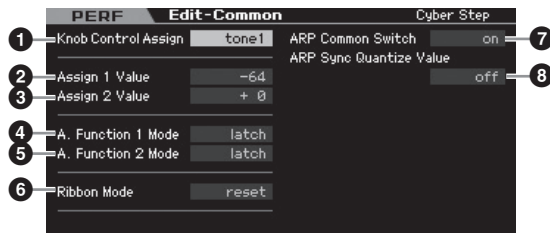
7 Q - Пропускная способность

Определяет пропускную способность частоты для каждой полосы частот. Чем больше установка, тем больше пропускная способность. Чем ниже установка, тем меньше пропускная способность.

Установки: -64 - +63

Другие Установки - [SF4] Other

На этом дисплее, Вы можете установить функции управления для Регуляторов, и диапазон для колеса Изменения Высоты Тона.



1 Knob Control Assign – Назначение Регуляторов

Определяет, какой из индикаторов включается TONE 1, TONE 2, ARP FX, REVERB, CHORUS и PAN 1, когда Вы выбираете Исполнение. Эта установка может быть сохранена для каждого Исполнения.

Установки: tone1, tone2, ARP FX, reverb, chorus, pan

2 Assign 1 Value - (Значение Назначения 1)

3 Assign 2 Value - Значение Назначения 2

Определяет уровень Регуляторов "ASSIGN1" и "ASSIGN2" при выборе Исполнения с включенным индикатором TONE1. Функции, назначенные на Регуляторы, обозначены справа от значений.

Установки: -64 - +0 - +63

ПРИМЕЧАНИЕ Функции, назначенные на Регуляторы ASSIGN 1/2, могут быть установлены на дисплее Установки Контроллера (стр. 104).

4 A. Function 1 Mode - Режим Назначаемой Функции 1

5 A. Function 2 Mode - (Режим Назначаемой Функции 2)

Определяет, как функционируют кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1] и [2]. Когда этот параметр установлен в положение «latch», каждое нажатие кнопки включает или выключает индикатор. Когда этот параметр установлен в положение «momentary», нажатие и удержание кнопки включает индикатор, а отпускание кнопки выключает его.

Установки: momentary, latch

6 Ribbon Mode - режим Ленточного Контроллера

Определяет работу Ленточного Контроллера. Когда этот параметр установлен в положение «reset», снятие пальца с Ленточного Контроллера автоматически возвращает значение в центр. Когда этот параметр установлен в положение «hold», снятие пальца поддерживает значение в последнем пункте контакта.

Установки: hold, reset

7 ARP Common Switch - Переключатель Общего Арпеджио

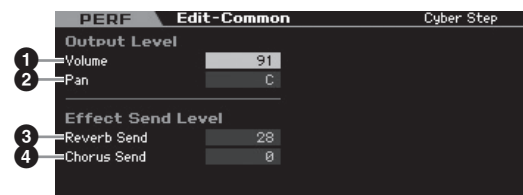
Определяет включение/выключение Арпеджио. Этот параметр аналогичен параметру Common Switch на дисплее Арпеджио (стр. 139) режима Игры Исполнения.

8 ARP Sync Quantize Value - Значение Квантования Синхронизации Арпеджио

Этот параметр аналогичен параметру Sync Quantize Value на дисплее Арпеджио (стр. 139) режима Игры Исполнения. Output Level and Master Effect settings—[F2] Level/MEF

Выходной Уровень и Установки Мастер-Эффекта - [F2] Level/MEF

Установки Выходного Уровня — [SF1] Level



1 Volume* - Громкость*

Определяет выходной уровень всего Исполнения. Вы можете регулировать общую громкость, сохраняя баланс между всеми Партиями.

Установки: 0 – 127

2 Pan* -Панорамирование*

Определяет позицию стерео панорамирования Исполнения. Вы можете также регулировать этот параметр, используя регулятор PAN на панели управления.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что параметр Панорамирования Исполнения может иметь небольшой или вообще неслышимый эффект, если Панорамирование для определенной Партии установлено в левую позицию, а Панорамирование для другой Партии установлено в правую позицию.

3 Reverb Send* - Уровень Отправки Реверберации*

Регулирует уровень отправки реверберации. Чем выше значение, тем глубже реверберация. Вы также можете регулировать этот параметр, используя регулятор на панели управления.

Установки: 0 - 127

4 Chorus Send* - Уровень Отправки Хоруса*

Регулирует уровень отправки хоруса. Чем выше значение, тем глубже эффект. Вы также можете регулировать этот параметр, используя регулятор на панели управления.

Установки: 0 - 127

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Уровень Отправки Реверберации/Отправки Хоруса установлен в положение "0" в режиме Редактирования Партии Исполнения, установка здесь не доступна.

Установки Мастер-Эффекта - [SF2] MasterFX



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню таблицы, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажав кнопку LIST [SF6], а затем выберите желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

1 Switch - Выключатель

Определяет, применяется или нет Мастер-Эффект к выбранному Исполнению. Вы можете также для этого использовать кнопку [MASTER EFFECT] панели управления.

Установки: on, off

2 Type - Типа

Выбирает Тип Эффекта. Подробнее о типах Эффекта на стр. 70.

Установки: См. Список типов Эффекта в отдельном буклете Списка Данных.

3 Preset - Пресет

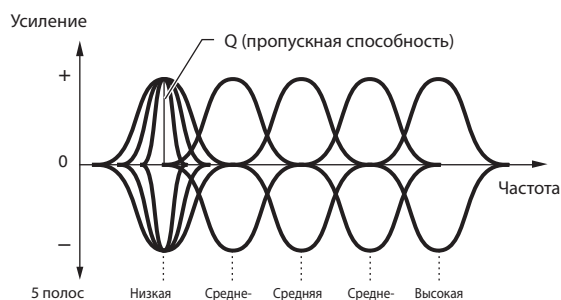
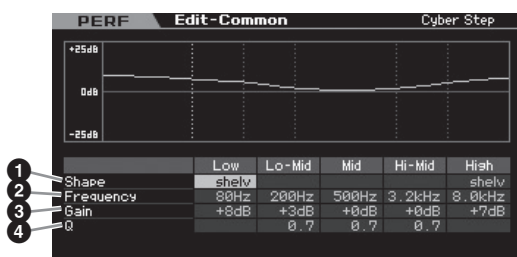
Вы можете установить различные параметры, чтобы изменить звук выбранным типом Эффекта. Этот параметр позволяет Вам вызвать уже запрограммированные установки этих параметров эффекта.

4 Effect Parameters - Параметры Эффекта

Количество параметров и доступных значений отличается в зависимости от выбранного типа эффекта. См. стр. 73 о параметрах Эффекта. Обратитесь к отдельному буклету Списка Данных для информации относительно параметров для каждого типа Эффекта.

Установки Мастер-EQ - [SF3] MasterEQ

На этом дисплее Вы можете применить пяти полосный эквалайзер ко всем Партиям выбранного Исполнения.



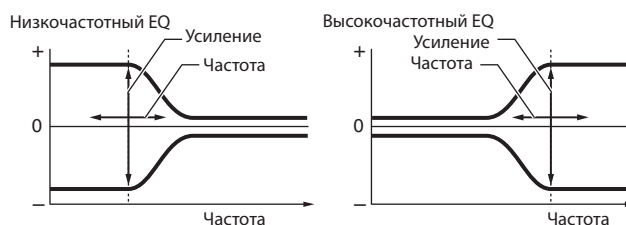
1 Shape - Вид

Дает Вам возможность выбрать один из двух видов эквалайзера: пологовый или пиковый. Этот параметр доступен для низких и высоких частот.

Установки: shelv, peak

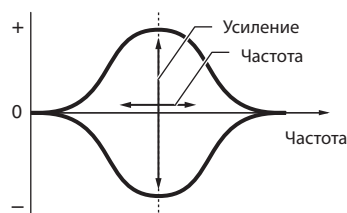
shelv (пологовый тип)

Этот тип EQ позволяет Вам ослаблять/усиливать сигнал на частотах выше или ниже определенной установки Частоты.



peak (пиковый тип)

Этот тип EQ позволяет Вам ослаблять/усиливать сигнал для определенной установки частоты



2 Frequency - Частота

Определяет центральную частоту. Частота вокруг этого пункта ослабляется/усиливается установкой параметра Gain.

Установки:

Low

Когда параметр Shape установлен в положение "shelv": 32Гц - 2.0кГц

Когда параметр Shape установлен в положение "peak": 63Гц - 2.0кГц

Lo-Mid, Mid, Hi-Mid

100 Гц - 10.0 кГц

High

500 Гц - 16.0 кГц

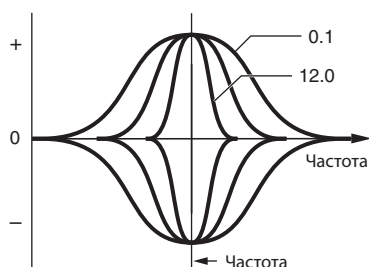
3 Gain - Усиление

Определяет уровень усиления Частоты, или количество ослабления/усиления выбранной частотной полосы.

Установки: -12дБ - +0дБ - +12дБ

④ Q - Пропускная способность

Этот параметр изменяет уровень сигнала установки Частоты – Frequency, для создания различных кривых частотных характеристик. Чем выше установка, тем меньше Q (пропускная способность). Чем ниже установка, тем больше Q.



Установки: 0.1 - 12.0

ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр Shape (①) для Низких и Высоких частот установлен в положение "shelv", параметры Q (④) для Низких и Высоких частот не доступны.

Установки контроллера - [F3] Ctrl Asgn

Вы можете назначить номер Смены Режимы Управления по MIDI на контроллеры и регуляторы на панели управления для выбранного Исполнения. Например, Вы можете использовать регуляторы ASSIGN 1 и 2 для управления глубиной эффекта, а педаль – для управления модуляцией. Эти назначения управления называют "Назначением Контроллера" - "Controller Assign". Вы можете определить независимые установки Назначения Контроллера для каждого Исполнения.

PERF	Edit-Common	Cyber Step
1	Ribbon Controller Control No.	22
2	Foot Controller 1 Control No.	11 Expression Controller
3	Foot Controller 2 Control No.	04 Foot Controller
4	Assign 1 Control No.	16 General Controller 1
5	Assign 2 Control No.	17 General Controller 2
6	A. Function 1 Control No.	86
	A. Function 2 Control No.	87
	Breath Controller Control No.	02 Breath Controller

① Ribbon Controller Control No. - Номер Управления Ленточного Контроллера

Определяет номер Изменения Контроллера, генерируемый при движении пальцем по поверхности Ленточного Контроллера.

Установки: 00 - 95

② Foot Controller 1 Control No. - Номер Управления Педального Контроллера 1

Foot Controller 2 Control No. - Номер Управления Педального Контроллера 2

Определяет генерируемый номер Смены Режимы Управления при использовании Педального Контроллера, подключенного к разъему FOOT CONTROLLER.

Установки: 00 - 95

③ Foot Switch Control No. - Номер Управления Педального Переключателя

Определяет генерируемый номер Смены Режимы Управления при использовании Педального Контроллера, подключенного к разъему FOOT SWITCH ASSIGNABLE.

Установки: 000 - 100

ПРИМЕЧАНИЕ Когда выбранный номер Смены Режимы Управления выше 96, для функции, обозначенной справа от номера, включается управление, но фактически номер Смены режима управления по MIDI не назначается на Педальный Переключатель.

④ Assign 1 Control No. - Номер Управления Назначаемого Регулятора 1

Assign 2 Control No. - Номер Управления Назначаемого Регулятора 2

Определяет генерируемый номер Смены Режимы Управления при использовании регулятора ASSIGN1 и регулятора ASSIGN2 с включенным индикатором TONE1.

Установки: 00 - 95

⑤ A. Function 1 Control No. - Номер Управления Назначаемой Функции 1

A. Function 2 Control No. - Номер Управления Назначаемой Функции 2

Определяет генерируемый номер Смены Режимы Управления при нажатии кнопки ASSIGNABLE FUNCTION.

Установки: 00 - 95

⑥ Breath Controller Control No. - Номер Управления Контроллера Исполнительского дыхания

Определяет генерируемый номер Смены Режимы Управления при использовании Контроллера дыхания, подключенного к разъему MIDI IN этого инструмента.

Установки: 00 - 95

Установки Аудио Входа — [F4] Audio In

Вы можете установить параметры, взаимосвязанные с аудио входом A/D INPUT и mLAN.

ПРИМЕЧАНИЕ Вход mLAN (m1 - 14) доступен только для MOTIF XS8. Для MOTIF XS6/7 только, когда установлен mLAN16E2.

Выходные Установки — [SF1] Output

PERF	Edit-Common	Cyber Step
1	Volume	A/D Input 100 mLAN 100
2	Pan	C C
3	Mono/Stereo	stereo stereo
4	Output Select	L&R L&R
5	Reverb Send	0 0
6	Chorus Send	0 0
7	Dry Level	127 127

① Volume - Громкость

Определяет выходной уровень Партии Аудио Входа.

Установки: 0 - 127

② Pan - Панорамирование

Определяет позицию стерео панорамирования Партии Аудио Входа.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

③ Mono/Stereo - Моно/Стерео

Определяет конфигурацию сигнала для Партии Аудио Входа (Audio Input Part), или маршрутизацию сигнала или сигналов (стерео или моно).

Установки: L mono, R mono, L+R mono, stereo

L mono

Используется только канал L аудио входа.

Редактирование Исполнения

R mono

Используется только канал R аудио входа.

L+R mono

Каналы L и R аудио входа микшируются, и обрабатываются в моно.

stereo

Используются оба канала аудио входа L и R.

Output Select - Выбор Выхода

Определяет выходной разъем для Партии Аудио Входа.

Установки: См. таблицу ниже.

LCD - дисплей	Выходные разъемы	Стерео/Моно
L&R	OUTPUT L and R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 and 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 and 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 and 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 and 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 and 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 and 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 and 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (A/D input only)	Internal Vocoder Module	Mono

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый пункт, нажав кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

Reverb Send - Уровень Отправки Реверберации

Определяет Уровень Отправки сигнала Партии Аудио Входа, отправляемого на эффект Реверберации. Чем выше значение, тем глубже Реверберация.

Установки: 0 - 127

Chorus Send - Уровень Отправки Хоруса

Определяет Уровень Отправки сигнала Партии Аудио Входа, отправляемого на эффект Хоруса. Чем выше значение, тем глубже Хорус.

Установки: 0 - 127

Dry Level – Уровень Необработанного Сигнала

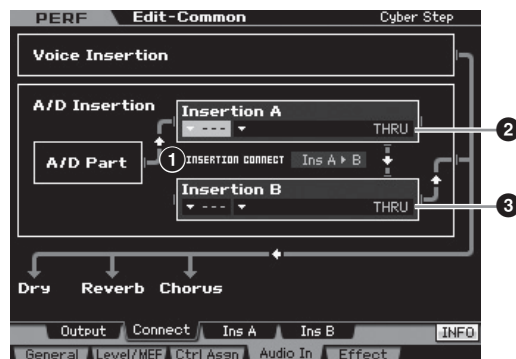
Определяет уровень сигнала Партии Аудио Входа, который не обрабатывается Системными Эффектами (Реверберация, Хорус). Чем выше значение, тем меньше Реверберация и Хорус.

Установки: 0 - 127

Подключение Эффекта Вставки Входа A/D Input - [SF2] Connect

На этом дисплее Вы можете установить Типы Эффекта Вставки - Insertion Effect, применяемые к сигналу Аудио Входа в режиме Исполнения.

Системный Эффект может быть установлен на дисплее Эффекта (стр. 149). Имейте в виду, что Эффект Вставки не может быть применен к сигналу Аудио Входа через mLAN.



1 INSERTION CONNECT - Подключение Вставки

На этом дисплее Вы можете установить маршрутизацию эффекта для эффектов Вставки A и B. Изменения установок отображаются в виде диаграммы на дисплее, что дает Вам ясное представление о направлении сигнала.

Установки: Ins A ► B, Ins B ► A

Ins A ► B (A в B)

Сигналы, обработанные Эффектом Вставки A отправляются на Эффект Вставки B, а сигналы обработанные Эффектом Вставки B отправляются на эффект Реверберации и Хоруса.

Ins B ► A (B в A)

Сигналы, обработанные Эффектом Вставки B отправляются на Эффект Вставки A, а сигналы обработанные Эффектом Вставки A отправляются на эффект Реверберации и Хоруса.

2 Insertion A (Вставка A, Категория/Тип)*

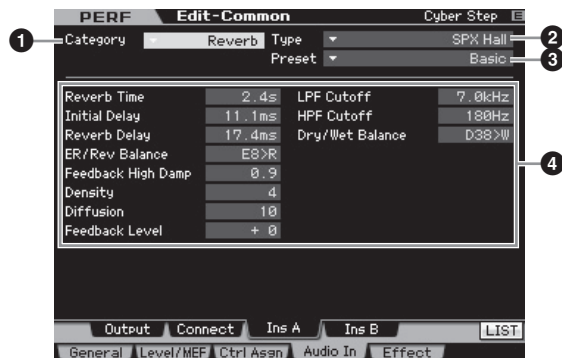
3 Insertion B (Вставка B, Категория/Тип)*

Определяет тип Эффекта для Вставки A и B. В параметре Категории (Category), Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта. В параметре Типа (Type), Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, находящихся в выбранной Категории.

Установки: Категории и Типы Эффекта описаны на стр. 70.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать нужное из списка. См. стр. 82.

Установки Параметров Эффекта - [SF3] Ins A, [SF4] Ins B



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрав желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

1 Category - Категория

2 Type - Тип

В столбце Категории - Category, Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта. В столбце Типа - Type, Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, находящихся в выбранной Категории.

Установки: Более детально о категориях Эффекта и типах на стр. 70.

3 Preset - Пресет

Вы можете установить различные параметры для изменения звука выбранным типом Эффекта. Этот параметр позволяет Вам вызывать запрограммированные установки этих параметров эффекта.

4 Параметры Эффекта

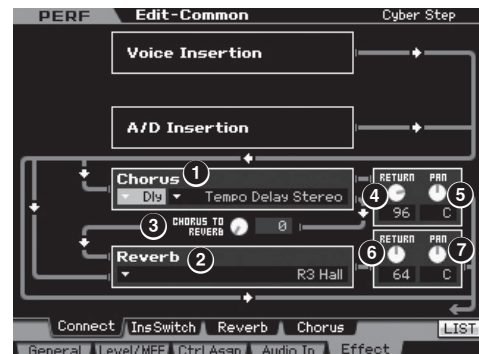
Количество параметров и доступных значений отличается в зависимости от выбранного типа эффекта. См. стр. 73 о параметрах Эффекта. Обратитесь к отдельному буклету Списка Данных для информации относительно параметров для каждого типа Эффекта.

Установки Эффекта - [F5] Effect

На следующих дисплеях, Вы можете установить подключение Эффекта и значения других параметров. См. стр. 69 о структуре в режиме Исполнения.

Установки Подключения Эффекта - [SF1] Connect

Этот дисплей сразу дает Вам общий обзор маршрутизации эффекта и всестороннее управление по эффектам.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрав желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

1 Chorus - Категория/Тип Хоруса

Выбирает тип Эффекта Хоруса после выбора категории. В столбце Категории - Category, Вы можете выбрать одну из категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта. В столбце Типа - Type, Вы можете выбрать один из типов Эффекта, находящихся в выбранной категории.

Установки: Более детально о категориях Эффекта и типах на стр. 70.

2 Reverb - Тип Реверберации

Определяет тип Эффекта Реверберации. Нет необходимости выбирать Категорию, так как для Реверберации имеется только одна категория.

Установки: Более детально о типах Эффекта на стр. 70.

3 CHORUS TO REVERB – Хорус в Реверберацию

Определяет Уровень Отправки сигнала от Эффекта Хоруса на Эффект Реверберации. Чем выше значение, тем глубже Реверберация, которая применяется к сигналу, обработанному Эффектом Хоруса.

Установки: 0 - 127

4 Chorus Return - Возврат Хоруса

Определяет уровень Возврата Эффекта Хоруса.

Установки: 0 - 127

5 Chorus Pan - Панорамирование Хоруса

Определяет позицию панорамирования звука Эффекта Хоруса.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

⑥ Reverb Return - Возврат Реверберации

Определяет уровень Возврата Эффекта Реверберации.

Установки: 0 - 127

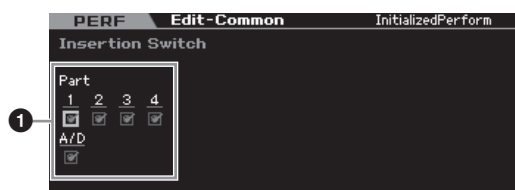
⑦ Reverb Pan - Панорамирование Реверберации

Определяет позицию панорамирования звука эффекта Реверберации.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

Установка партий, доступных для Эффекта Вставки - [SF2] InsSwitch

На этом дисплее, Вы можете выбрать, какие Партии (Партии Исполнения 1 - 4 и Партия A/D Входа) будут назначены на восемь Эффектов Вставки.

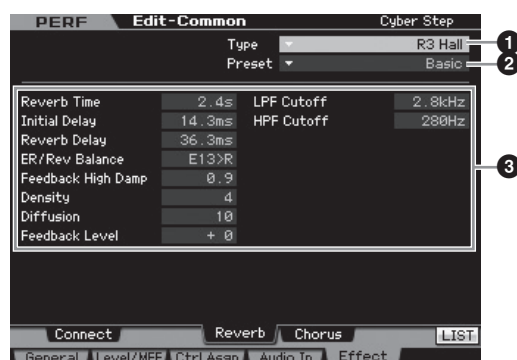


① Part 1 - 4, A/D - Партия 1 - 4, A/D

Определяет Партии, доступные для Эффекта Вставки. Когда этот параметр включен, допускается Эффект Вставки Голоса, назначенного на Партию. Удостоверьтесь, что этот параметр включен для всех Партий/Голосов, к которым Вы хотите применить Эффекты Вставки. MOTIF XS оснащен восемью системными эффектами Вставки, что позволяет Вам установить этот параметр для всех пяти Партий.

ПРИМЕЧАНИЕ Для Партии Входа A/D, тип/параметр Эффекта Вставки может быть установлен на дисплее Вставки A/B в параметре Audio In режима Общего Редактирования Исполнения. Для Партий 1 - 4, установки типа/параметра Эффекта Вставки не могут быть установлены в режиме Редактирования Исполнения, потому что их установки включены в Голоса, назначенные на каждую Партию. Если Вы хотите отредактировать установки Эффекта Вставки для каждой Партии, введите режим Редактирования Голоса, затем отредактируйте установки Эффекта для соответствующего Голоса.

Установки Реверберации и Хоруса - [SF3] Reverb, [SF4] Chorus



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, затем выбрав желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

① Type - Тип

В столбце Типа - Type, Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, находящихся в выбранной Категории.

Установки: Более детально о типах Эффекта на стр. 70.

② Preset - Пресет

Вы можете установить различные параметры для изменения звука выбранным типом Эффекта. Этот параметр позволяет Вам вызвать запрограммированные установки этих параметров эффекта.

③ Параметры Эффекта

Количество параметров и доступных значений отличается в зависимости от выбранного типа эффекта. См. стр. 73 о параметрах Эффекта. Обратитесь к отдельному буклету Списка Данных для информации относительно параметров для каждого типа Эффекта.

Параметры Редактирования Партии

[PERFORM]→ **выбор Исполнения** → [EDIT] → **выбор Партии**

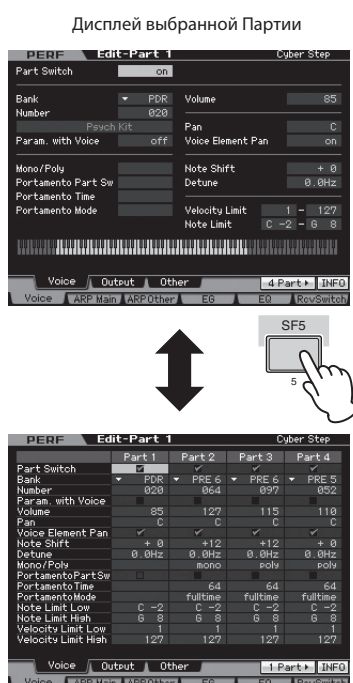
В режиме редактирования Партии Исполнения, Вы можете редактировать параметры отдельных Партий, такие как установки Голоса, Арпеджио, EG и EQ.

Символ (*)

Для пользователей, которые плохо знакомы с редактированием, и могут быть озадачены большим количеством параметров, самые основные и легкие для понимания параметры отмечены символом (*). Если Вы только знакомитесь с редактированием Партий Исполнения, начните с этих параметров.

Дисплей Выбранной Партии/Четырех Партий

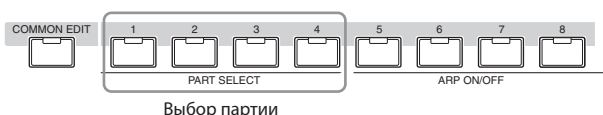
В режиме Редактирования Партии Исполнения, Вы можете использовать два типа дисплея. Один тип дисплея позволяет Вам редактировать параметры выбранной Партии, а другой тип дисплея отображает параметры четырех Партий. Вы можете переключаться между этими двумя типами, нажимая кнопку [SF5]. Отметьте, что дисплей для четырех Партий недоступен для дисплеев ARP Main и the [F3] ARP Other.



Дисплей выбранной Партии

Выбор Партии для редактирования

Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL] или кнопку [TRACK] так, чтобы ее индикатор загорелся, а затем нажмите одну из кнопок [1] - [4] для выбора Партии, которая будет отредактирована.



ПРИМЕЧАНИЕ О функциях Mute/Solo и Job, см. стр. 142 и 159.

Установка Волны и Нотного диапазона Партий - [F1] Voice

Установки Голоса для каждой Партии - [SF1] Voice



1 Part Switch* - Переключатель Партии*

Определяет, включена или нет редактируемая Партия. Когда этот параметр установлен в положение «off», редактируемый Элемент не будет звучать.

Установки: off (выключено), on (включено)

2 Bank* - Банк*

3 Number* - Номер*

Определяет Голос, назначенный на текущую Партию Часть, через Банк Голоса и Номер.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый пункт, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

4 Param. with Voice - Параметр с Голосом

Определяет, копируются ли следующие установки выбранного Голоса в текущую Партию при изменении Голоса отдельно для текущей Партии.

- Установки Арпеджио
- Частота Среза Фильтра
- Резонанс Фильтра
- EG Амплитуды
- EG Фильтра
- Диапазон Изменения Высоты Тона (верхний\нижний)
- Полутонное смещение ноты

ПРИМЕЧАНИЕ Независимо от установок Параметра с Голосом (4), установки Моно/Поли (10), Переключателя Портamento Партии (11), Времени Портamento (12) и Режимы Портamento (13) не копируются при выборе Голоса Ударных. Эти же установки могут быть скопированы при выборе Стандартного Голоса.

Установки: off (не копируются), on (копируются)

⑤ Volume* - Громкость*

Определяет громкость для каждой Партии. Используйте этот параметр, чтобы установить баланс между текущей Партией и другими Партиями.

Установки: 0 - 127

⑥ Pan* - Панорамирование*

Определяет позицию стерео панорамирования для Партии.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63

(полностью вправо)

ПРИМЕЧАНИЕ Отметьте, что параметр Панорамирования Партии может иметь небольшой или вообще неслышимый эффект, если Панорамирование определенного Элемента установлено в левую позицию, а Панорамирование другого Элемента установлено в правую позицию.

⑦ Панорамирование Элемента Голоса

Определяет, применяются ли индивидуальные установки панорамирования для каждого Голоса (сделанные в режиме Редактирования Элемента Голоса). Когда этот параметр установлен в положение "off", основная позиция панорамирования для выбранной Партии устанавливается в центр.

Установки: on, off

⑧ Note Shift* - Сдвиг Ноты*

Изменяет высоту тона Партии по полутонам.

Установки: -24 - +0 - +24

⑨ Detune - Детонация

Регулирует настройку Партии в сотых долях.

Установки: -12.8 Гц - +0 Гц - +12.7 Гц

⑩ Mono/Poly* - Моно/Поли*

Определяет метод воспроизведения Голоса для каждой Партии - монофонический (одновременно может звучать только одна нота) или полифонический (одновременно звучат несколько нот).

Установки: mono, poly

mono

Когда этот параметр установлен в положение "mono", выбранное Исполнение воспроизводится в монофоническом режиме (одновременно может звучать только одна нота). Для многих инструментальных звуков (типа баса и лидирующего синтезатора), это дает более естественное и гладко звучащее исполнение легато чем при установке этого параметра в положение "poly".

poly

Когда этот параметр установлен в положение "poly", выбранное Исполнение воспроизводится в полифоническом режиме (одновременно может воспроизводиться несколько нот или аккорд).

⑪ Portamento Part Sw* - Переключатель

Портаменто Партии

Определяет, применяется ли Портаменто к текущему Исполнению.

Установки: off, on

⑫ Portamento Time* - Время Портаменто*

Определяет время перехода высоты тона. Более высокие значения означают более длительное время перехода.

Установки: 0 - 127

⑬ Portamento Mode - Режим Портаменто

Определяет, как Портаменто применяется к Вашей игре на клавиатуре.

Установки: fingered, fulltime

fingered

Портаменто применяется только, когда Вы играете легато (следующую ноту, перед отпусканием предыдущей).

fulltime

Портаменто применяется ко всем нотам.

⑭ Velocity Limit – Скоростное Ограничение (Диапазон Динамической Чувствительности)

Определяет минимальные и максимальные значения скоростного диапазона, в пределах которого отвечает каждая Партия. Каждая Партия будет звучать только для нот, которые играют в пределах ее указанного скоростного диапазона. Если Вы определяете сначала максимальное значение, а затем минимальное, например "93 - 34," появится скоростное "отверстие", и скоростной диапазон будет "1 - 34" и "93 - 127."

Установки: 1 - 127

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также установить скорость на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая любую клавишу с желаемой скоростью (силой). См. стр. 82.

⑮ Note Limit – Нотное Ограничение

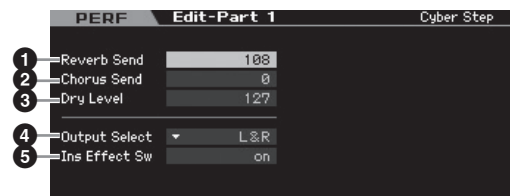
Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне клавиатуры для каждой Партии. Каждая Партия будет только звучать для нот, которые играют в пределах ее указанного диапазона. Вы также можете создать нижний и верхний диапазоны для Элемента, с диапазоном "отверстия" посередине, определив сначала верхнюю ноту. Например, установка параметра Note Limit "C5 - C4" позволяет Вам играть Элемент в двух отдельных диапазонах: C-2 - C4 и C5 - G8. Ноты, сыгранные между C4 и C5, не воспроизводят выбранный Элемент.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить Клавишу непосредственно на клавиатуре, удерживая кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

Выходные установки - [SF2] Output

На этом дисплее, Вы можете установить глубину Реверберации/Хоруса и назначить Выходные (Output) разъемы для каждой Партии.



① Reverb Send – Уровень Отправки Реверберации

Определяет уровень отправки сигнала каждой Партии на эффект Реверберации. Чем выше значение, тем глубже Реверберация.

Установки: 0 - 127

② Chorus Send – Уровень Отправки Хоруса

Определяет уровень отправки сигнала каждой Партии на эффект Хоруса. Чем выше значение, тем глубже Хорус.

Установки: 0 - 127

③ Dry Level – Уровень Необрабатываемого Сигнала

Определяет уровень сигнала каждой Партии, который не обрабатывается Системными Эффектами (Реверберация, Хорус). Чем выше значение, тем меньше эффект Реверберации и Хоруса.

Установки: 0 - 127

④ Output Select - Выбор Выхода

Определяет конкретный выход (выходы) для отдельной Партии. Вы можете назначить Голос каждой отдельной Партии на определенный выходной разъем на задней панели инструмента.

Установки: См. таблицу ниже.

LCD	Выходные разъемы	Сtereo/Моно
L&R	OUTPUT L and R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 and 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 and 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 and 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 and 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 and 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 and 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 and 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
drum	See below*	See below*

* Об установке "drum", см. ниже.

Когда выбрана установка "drum" и Стандартный Голос назначен на отредактированную Партию, звук будет подаваться на выход через разъемы OUTPUT L и R в стерео.

Когда выбрана установка "drum" и Голос Ударного Инструмента назначен на отредактированную Партию, звук будет подаваться на выход через разъемы, установленные на дисплее Редактирования Клавиши Ударного Инструмента как параметр Output Select.

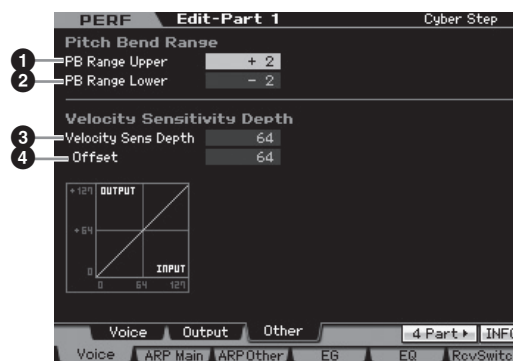
ПРИМЕЧАНИЕ Установки mLAN (m1 - m14) доступны только для MOTIF XS8. Установки mLAN доступны для MOTIF XS6/7 только, когда установлен mLAN16E2.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать из него необходимое, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

⑤ Ins Effect Sw - Переключатель Эффекта Вставки

Определяет, действительно ли текущая Партия доступна для Эффекта Вставки. Когда этот параметр установлен в положение «on», Эффект Вставки Голоса, назначенного на Партию, будет задействован. Вы можете установить параметр Insertion Effect Switch для всех Партий (включая партию Входа A/D) на дисплее Выключателя Эффекта Вставки (стр. 150) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Другие Установки - [SF3] Other



① PB Range Upper - Верхний Диапазон Изменения Высоты Тона

② PB Range Lower - Нижний Диапазон Изменения Высоты Тона

Определяет максимальный диапазон Изменения Высоты Тона в полутонах. Установка параметра Upper в положение +12 дает максимальное повышение высоты тона на одну октаву, когда колесо Изменения Высоты Тона перемещается вверх. Установка параметра Lower в положение -12, понижает высоту тона максимум на одну октаву (12 полутонов), когда колесо Изменения Высоты Тона перемещается вниз.

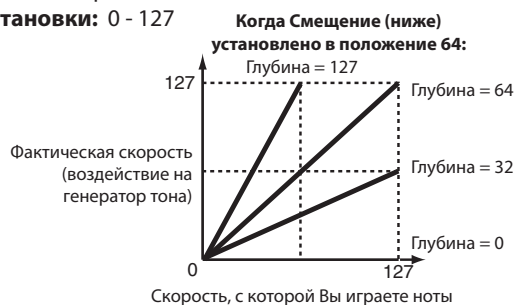
Установки: -48 - +0 - +24

③ Vel Sens Depth - Глубина Скоростной (Динамической) Чувствительности

Определяет степень, с которой громкость генератора тона отвечает на силу Вашей игры.

Чем выше значение, тем больше изменяется громкость в ответ на силу Вашей игры на клавиатуре (как показано ниже). Когда этот параметр установлен в положение 0, громкость остается той же, независимо от того, с какой силой Вы играете. Это полезно, например, для игры голосами органа.

Установки: 0 - 127



④ Velocity Sens Depth Offset - Смещение Глубины Скоростной Чувствительности

Определяет значение, с которым играемая скорость (сила) регулируется для фактического получения скоростного (динамического) эффекта.

Это позволяет Вам поднимать или понижать все скорости на одно и то же значение, что позволяет автоматически компенсировать слишком сильную или слишком слабую игру на клавиатуре. Если результат - 0 или меньше, значение устанавливается на 0. Если результат выше, чем 127, значение устанавливается на 127.

Установки: 0 - 127

Когда Глубина (выше)
= 64, а Смещение = 32



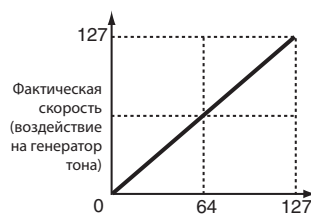
Скорость, с которой Вы играете ноты

Когда Глубина (выше)
= 64, а Смещение = 96



Скорость, с которой Вы играете ноты

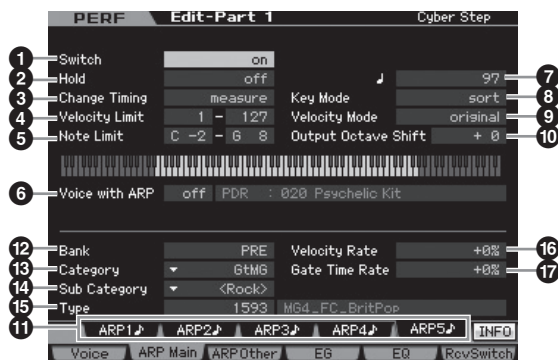
Когда Глубина (выше)
= 64, а Смещение = 64



Скорость, с которой Вы играете ноты

Установки Арпеджио - [F2] ARP Main (Основное Арпеджио)

Этот дисплей определяет основные установки Арпеджио. Установки параметров (1) и далее показанные внизу на дисплее могут быть зарегистрированы на кнопки [SF1] - [SF5].



ПРИМЕЧАНИЕ Дисплей Четырех Партий нельзя вызвать с этого дисплея.

ПРИМЕЧАНИЕ Значок KBD отображается на табуляции, соответствующей кнопке [SF6] в зависимости от выбранного параметра. В этом состоянии, Вы можете ввести номер ноты или скорость, нажимая соответствующую ноту на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD. См. стр. 82.

1 Switch* - Переключатель*

Включает/выключает Арпеджио для каждой Партии.

Установки: on - включено, off - выключено

2 Hold* - Удержание*

Когда этот параметр установлен в положение "on", Арпеджио автоматически повторяется циклически, даже если Вы отпускаете клавишу и продолжается до тех пор, пока Вы не нажмете следующую клавишу.

Установки: sync-off (см. ниже), off, on

sync-off

Когда этот параметр установлен в положение "sync-off", воспроизведение Арпеджио продолжается тихо, даже после отпускания клавиши. Нажатие любой клавиши начинает воспроизведение Арпеджио снова.

ПРИМЕЧАНИЕ О том, как использовать Список Типов Арпеджио в Списке Данных 2 (отдельная сетевая документация), см. стр. 63.

3 Change Timing* - Изменение Синхронизации*

Определяет фактическую синхронизацию, с которой переключается тип Арпеджио при выборе другого типа во время воспроизведения Арпеджио. Когда этот параметр установлен в "realtime", тип Арпеджио переключается немедленно. Когда он установлен в "measure", тип Арпеджио переключается от начала следующего такта.

Установки: realtime, measure

4 Velocity Limit - Скоростное (Динамическое) Ограничение

Определяет самую низкую и самую высокую скорость, с которой может вызваться воспроизведение Арпеджио. Это позволяет Вам установить скоростной диапазон (динамическую чувствительность) или диапазон силы нажатия ноты, при которой вызывается воспроизведение Арпеджио. Вы также можете создать отдельные нижний и высокий диапазон запуска воспроизведения Арпеджио, со скоростным "отверстием" в середине, определив вначале максимальное значение.

Например, установка параметра Velocity Limit 93 - 34 позволяет Вам запустить Арпеджио из двух отдельных скоростных диапазонов: при мягкой игре (1 - 34) и сильной (93 - 127). Ноты, которые играют в средних скоростях между 35 и 92, не воспроизводят Арпеджио.

Установки: 001 - 127

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что звук не производится, когда параметр Key Mode установлен в положение "sort" или "thru" и ноты играют вне диапазона установки параметра Note Limit.

5 Note Limit - Нотное Ограничение

Определяет нижнюю и верхнюю ноты в нотном диапазоне Арпеджио. Ноты, которые играют в этом диапазоне, вызывают Арпеджио. Например, установка параметра Note Limit "C5 - C4" позволяет Вам вызвать Арпеджио, играя ноты в двух диапазонах C-2 - C4 и C5 - G8; ноты, сыгранные между C4 и C5 не влияют на Арпеджио.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что звук не производится, когда параметр Key Mode установлен в положение "sort" или "thru" и ноты играют вне диапазона установки параметра Note Limit.

6 Voice with ARP - Голос с Арпеджио

Для каждого типа Арпеджио, зарегистрирован соответствующий Голос. Этот параметр определяет, будет ли соответствующий Голос, зарегистрированный на каждый тип Арпеджио, назначен на отредактированную Партию. Когда этот параметр установлен в положение "on", соответствующий Голос назначается на редактируемую Партию вместо назначенного Голоса. Когда этот параметр установлен в положение "off", соответствующий Голос не назначается на редактируемую Партию. Будет поддерживаться назначенный Голос. Название Голоса, зарегистрированного для Типа Арпеджио, отображается с правой стороны.

Установки: off, on

7 Tempo* - Темп*

Определяет Темп Арпеджио.

Установки: 5.0 - 300.0

ПРИМЕЧАНИЕ

Если Вы используете этот инструмент с внешним секвенсором, MIDI компьютером или другим MIDI устройством, и Вы хотите синхронизировать его с этим устройством, установите параметр MIDI синхронизации - MIDI sync (Ⓢ) на MIDI дисплее (стр. 267) Сервисного режима в положение "MIDI". В этом случае, указывающий "MIDI" параметр Темпо и не может быть изменен.

③ Key Mode – Режим Клавиши

Определяет, как воспроизводится Арпеджио при игре на клавиатуре.

Установки: sort, thru, direct, sort+direct, thru+direct

sort

Когда Вы играете определенные ноты (например, ноты аккорда), проигрывается та же последовательность нот (секвенция), независимо от того, в каком порядке Вы играете ноты.

thru

Когда Вы играете определенные ноты (например, ноты аккорда), проигрывается разная последовательность нот в зависимости от порядка, в котором Вы играете ноты.

Direct

События нот секвенции Арпеджио не играют; звучат только ноты, которые Вы играете на клавиатуре. При воспроизведении Арпеджио, события типа Панорамирования и Яркости применяются к звуку Вашего исполнения на клавиатуре. Используйте эту установку, когда типы Арпеджио включают данные, не относящиеся к нотам, или когда выбран тип Категории "Ctrl".

sort+direct

Арпеджио воспроизводится согласно установке "sort",

thru+direct

Арпеджио воспроизводится согласно установке "thru" и вместе с ним также звучит нажатая нота.

ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые типы Арпеджио, принадлежащие Категории "Cntr", возможно, не имеют событий относящихся к нотам (стр. 65). Когда выбран такой тип Арпеджио, и параметр Key Mode установлен в положение "sort" или "thru", звук не производится, даже если Вы нажимаете ноту на клавиатуре.

⑨ Velocity Mode – Режим Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет динамическую чувствительность нот Арпеджио.

Установки: original, thru

original

Арпеджио воспроизводится с пресетной динамической чувствительностью, включенной в данные секвенции Арпеджио.

thru

Арпеджио воспроизводится согласно силе Вашей игры. Например, если Вы играете ноты сильнее, громкость воспроизведения Арпеджио будет большей.

⑩ Output Octave Shift - Сдвиг Октавы

Определяет максимальный диапазон Арпеджио в октавах.

Установки: -10 - +10

⑪ Кнопки [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 - Арпеджио 1 - 5

Эти шесть параметров Банка - Bank (Ⓢ) через Смещение Степени Времени Гейта - Gate Time Rate Offset (Ⓢ) в нижней половине дисплея Партии, могут быть отредактированы на каждом из дисплеев [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5. Вы можете установить параметры в нижней половине дисплея для каждой из пяти установок Арпеджио, нажимая одну из кнопок [SF1] - [SF5]. Значок 8-ой ноты, отображаемый в меню табуляции указывает, что любой Тип Арпеджио (кроме "off") выбран на дисплее, соответствующем кнопке Субфункции -Sub Function.

Установки: Кнопки [SF1] - [SF5] (Субфункции)

⑫ Bank* - Банк*

Определяет Банк Арпеджио, содержащий желаемый тип Арпеджио. Выберите "PRE", если Вы желаете выбрать пресетный Тип Арпеджио. Выберите "USER", если Вы желаете выбрать Тип Арпеджио, который Вы создали и сохранили.

Установки: PRE, USR

ПРИМЕЧАНИЕ О том как создать свой тип Арпеджио, см. стр. 66.

⑬ Category* - Категория*

⑭ Sub Category* - Субкатегория*

Определяет Категорию и Субкатеорию, содержащие желаемый Тип Арпеджио. Этот параметр доступен, когда параметр Bank установлен в положение "PRE".

Установки: Обратитесь к Списку Категорий Арпеджио на стр. 62.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список, нажав кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать необходимое из списка. См. стр. 82.

ПРИМЕЧАНИЕ О том, как использовать Список Типов Арпеджио в Списке Данных 2 (отдельная сетевая документация), см. стр. 63.

⑮ Type* - Тип*

Определяет номер Типа Арпеджио в указанной Категории. Название выбранного Типа Арпеджио отображается справа от указанного номера на дисплее. См. Список Типов Арпеджио в Списке Данных 2 (отдельная сетевая документация). См. стр. 63.

⑯ Velocity Rate - Степень Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет значение смещения, с которым ноты Арпеджио будут сдвинуты от их исходной динамической чувствительности. Если результирующее значение динамической чувствительности меньше чем ноль, оно будет установлено на 1, а если значение больше чем 128, оно будет установлено на 127.

Этот параметр может быть изменен непосредственно Регулятором.

Установки: -100 % - +0 % - +100 %

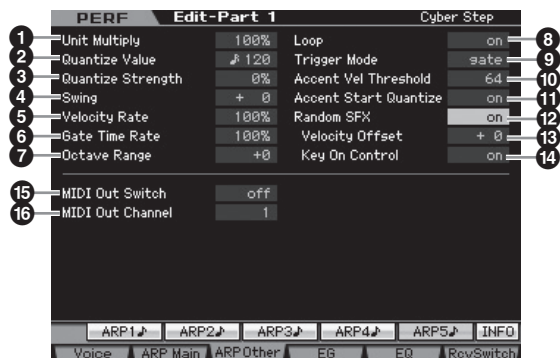
⑰ Gate Time Rate - Степень Времени Гейта

Определяет Время Гейта (длину) нот Арпеджио. Время Гейта не может быть уменьшено вне его стандартного минимума 1; любые значения вне этого диапазона будут автоматически ограничены минимумом. Этот параметр может быть изменен непосредственно Регулятором.

Установки: -100 % - +0 % - +100 %

Установки арпеджио - [F2] ARP Other - Другие Арпеджио

Изменяя синхронизацию и скорость нот, Вы можете изменить ритмичное “чувство” воспроизведения Арпеджио.



ПРИМЕЧАНИЕ Дисплей Четырех Партий не может быть вызван с этого дисплея

① Unit Multiply - Модуль Умножения

Корректирует основанное на темпе время воспроизведения Арпеджио. При использовании этого параметра, Вы можете создать из исходного различные типы Арпеджио. Например, если Вы установите значение 200 %, то время воспроизведения будет удвоено (темп разделен на два). С другой стороны, если Вы установите значение 50 %, то время воспроизведения будет разделено на два, и темп удвоится.

Нормальное время воспроизведения - 100 %. Этот параметр может быть изменен непосредственно Регулятором.

Установки: 50 %, 66 %, 75 %, 100 %, 133 %, 150 %, 200 %

② Quantize Value* - Значение Квантизации*

Определяет долю, на которую будут ориентированы ноты в Арпеджио, или определяет, к каким долям в Арпеджио будет применено свингование. Этот параметр может быть изменен непосредственно Регулятором.

Номер справа от каждого значения показывает разрешение четвертной ноты в кликах (тиках)

Установки: 60 (32-я нота), 80 (триоль 16-ой ноты), 120 (16-ая нота), 160 (триоль 8-ой ноты), 240 (8-ая нота), 320 (триоль четвертной ноты), 480 (четвертная нота)

③ Quantize Strength - Сила Квантизация

Устанавливает “силу”, с которой события нот перемещаются к ближайшей доле квантизации. Установка 100 % производит точную установку синхронизации через параметр Quantize Value (2). Установка 0 % не приводит к квантизации. Установка 50 % приводит к установке событий нот посередине между 0 % и 100 %.

Этот параметр может быть изменен непосредственно Регулятором.

Установки: 0 % - 100 %

④ Swing* - Свинг*

Задерживает ноты четных долей (слабых долей), чтобы произвести ощущение свинга. Установки выше 1 задерживают ноты Арпеджио, тогда как установки ниже 1 продвигают их. Установка 0 производит точную установку синхронизации через параметр Quantize Value, и не дает никакого эффекта. Разумное использование этой установки позволяет Вам создавать ритмы свинга и триоли, типа

shuffle и bounce (перестановки и срыва). Этот параметр может быть непосредственно изменен Регулятором.

Установки: -120 - +120

⑤ Velocity Rate – Степень Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет, насколько скорость воспроизведения Арпеджио смещается от исходного значения. Например, установка 100 % означает, что используются исходные скорости.

Установки ниже 100 % уменьшают скорость нот Арпеджио, а установки выше 100 % увеличивают скорость (динамическую чувствительность). Если результирующее скоростное значение будет меньше чем ноль, оно будет установлено на 1, а если результирующая скорость будет больше чем 128, значение будет установлено на 127.

Этот параметр может быть непосредственно изменен Регулятором.

Установки: 0 - 200 %

⑥ Gate Time Rate - Степень Времени Гейта

Определяет Время смещения Гейта (длина) нот Арпеджио от исходного значения.

Установка 100 % означает, что применяется исходное время гейтирования. Установки ниже 100 % уменьшают время гейтирования нот Арпеджио, а установки выше 100 % удлиняют его.

Время Гейта не может быть уменьшено вне его стандартного минимума 1; любые значения вне этого диапазона будут автоматически ограничены минимумом. Этот параметр может быть непосредственно изменен Регулятором.

Установки: 0 - 200 %

⑦ Octave Range - Октавный Диапазон

Определяет максимальный диапазон Арпеджио в октавах. Положительные установки значения увеличивают вверх октавный диапазон воспроизведения Арпеджио, тогда как отрицательные установки значения увеличивают его вниз. Этот параметр может быть непосредственно изменен Регулятором.

Установки: -3 - +0 - +3

⑧ Loop – Луп (Цикл)

Когда этот параметр установлен в положение “on”, Арпеджио воспроизводится циклически, в то время когда ноты нажаты. Когда этот параметр установлен в положение “off”, Арпеджио проигрывается только один раз, даже если ноты нажаты.

Установки: off, on

⑨ Trigger Mode – Режим Запуска

Когда этот параметр установлен в положение “gate”, нажатие ноты запускает воспроизведение Арпеджио, а ее отпускание останавливает воспроизведение. Когда этот параметр установлен в положение “toggle”, нажатие ноты начинает/останавливает воспроизведение Арпеджио, а отпускание ноты не затрагивает воспроизведение Арпеджио. Обычно, этот параметр устанавливается в положение “gate”.

Установки: gate, toggle

ПРИМЕЧАНИЕ Установка “toggle” параметра Trigger Mode доминирует над установкой “on” параметра Hold на дисплее Основного Арпеджио (стр. 154). Другими словами, даже когда параметр Hold установлен в положение “on”, нажатие ноты начинает/останавливает воспроизведение Арпеджио, когда параметр Trigger Mode установлен в положение “toggle”.

⑩ Accent Vel Threshold - Акцент Скоростного Порога

Некоторые типы Арпеджио включают специальные данные, названные "Фраза Акцента" - "Accent Phrase", которые будут воспроизведены только, когда принимается значение выше, чем определенное. Этот параметр определяет минимальную скорость (динамическую чувствительность), которая вызывает Фразу Акцента.

Установки: off, 1 – 127

⑪ Accent Start Quantize – Квантизация Начала Акцента

Определяет синхронизацию начала Фразы Акцента, когда принимается Скорость, определенная в параметре Accent Vel Threshold выше. Когда параметр установлен в положение «off», Фраза Акцента начинается, как только принимается значение Скорости. Когда параметр установлен в положение «on», Фразы Акцента начинается на доле, определенной для каждого типа Арпеджио после получения Скорости (Динамической Чувствительности).

Установки: off, on

⑫ Random SFX – Произвольное SFX

Некоторые типы Арпеджио имеют функцию Random SFX, которая вызывает специальный звук, типа шума скольжения по ладам гитары, когда нота отпущена. Этот параметр определяет активность Random SFX.

Установки: off, on

⑬ Velocity Offset - Смещение Скорости (Динамической Чувствительности) Random SFX

Определяет значение смещения, с которым ноты Random SFX будут сдвинуты от их исходной динамической чувствительности. Если результирующее значение - меньше чем ноль, значение будет установлено на 1, а если результирующее значение будет больше чем 128, то оно будет установлено на 127.

Установки: -64 - +0 - +63

⑭ Key On Control - Управление Включения Клавиши Random SFX

Когда этот параметр установлен в положение "on", звук Random SFX воспроизводится с запрограммированной скоростью (динамической чувствительностью). Когда этот параметр установлен в положение "off" звук Random SFX воспроизводится с динамической чувствительностью, генерируемой силой нажатия на клавишу.

Установки: off, on

⑮ MIDI Out Switch - Выключатель MIDI Выхода

Когда этот параметр установлен в положение «on», данные воспроизведения Арпеджио передаются через выходной MIDI терминал.

Установки: off (нет выхода), on (выход есть)

⑯ MIDI Out Channel - Выходной MIDI Канал

Определяет канал MIDI передачи для данных воспроизведения Арпеджио. Когда этот параметр установлен в положение "kbd", данные воспроизведения Арпеджио передаются через канал MIDI передачи (стр. 137), установленный в режиме Игры Исполнения.

Установки: 1 - 16, kbd (Канал Клавиатуры)

Установки EG - [F4] EG

Вы можете управлять звуковым переходом с момента нажатия клавиши и до момента ее отпускания. Вы можете также регулировать яркость тона, устанавливая Частоту Среза и Резонанс.



① AEG – Генератор Амплитудной Огибающей

Определяет параметры AEG для каждой Партии. Следующие параметры могут использоваться для управления изменением громкости с момента нажатия ноты на клавиатуре и до полного прекращения ее звучания. Выполненная здесь установка будет применена к параметрам AEG (стр. 123) каждого Голоса как смещение.

Attack – Время Атаки

Определяет скорость атаки от момента нажатия клавиши и до достижения максимального начального уровня EG.

Decay – Время Затухания

Определяет, как быстро громкость падает от максимального уровня атаки до уровня сустейна.

Sustain – Уровень Сустейна

Определяет уровень, на котором держится, в то время когда нота удерживается, после начальной атаки и затухания.

Release – Время Конечного затухания

Определяет, как быстро звук полностью затухает после отпускания клавиши.

Установки: -64 - +0 - +63

ПРИМЕЧАНИЕ Когда выбран Голос Ударного Инструмента, Уровень Сустейна и Время Реализации не доступны.

② FEG (Фильтруют EG),

Определяет параметры FEG для каждой Партии. Используя FEG, Вы можете управлять переходом в тональной окраске звука (Частотой Среза) с момента нажатия ноты на клавиатуре и до полного прекращения звучания. Выполненная здесь установка будет применена к параметрам FEG (стр. 119) каждого Голоса как смещение.

Attack – Время Атаки

Определяет скорость изменения фильтра со времени нажатия клавиши и до достижения максимального начального уровня Частоты Среза.

Decay – Время Затухания

Определяет, как быстро Частота Среза падает от максимального уровня атаки до уровня сустейна.

Release - Время Конечного Затухания

Определяет, как быстро Частота Среза падает от уровня сустейна до нулевого уровня, когда нота отпущена.

Depth - Глубина

Определяет диапазон, по которому изменяется частота среза EG Фильтра. Установка 0 не изменяет частоту среза. Чем дальше от 0 значение, тем больший диапазон частоты среза. Для отрицательных значений изменение частоты среза полностью обратное.

Установки: -64 - +0 - +63

ПРИМЕЧАНИЕ Когда выбран Голос Ударного Инструмента, не все параметры могут быть доступны. Недоступные параметры пусты и не могут быть отредактированы.

③ Filter - Фильтр

Определяет Частоту Среза и Резонанс Фильтра для изменения звука Исполнения. Выполненная здесь установка будет добавлена к тем же параметрам (стр. 117) каждого Голоса как смещение.

Cutoff - Частота Среза

Определяет Частоту Среза для Фильтра. Установленная здесь Частота - центральная частота, которая влияет на сигналы при их прохождении через каждый фильтр.

Установки: -64 - +0 - +63

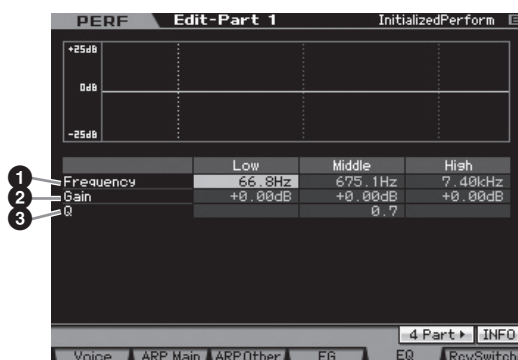
Resonance/Width - Резонанс/Ширина

Функция этого параметра изменяется согласно выбранному Типу Фильтра. Если выбранный фильтр - LPF, HPF, BPF (исключая BPFw) или BEF, этот параметр используется для установки Резонанса. Если выбранный фильтр - BPFw, этот параметр используется, чтобы корректировать пропускную способность частоты. Резонанс используется, чтобы установить количество Резонанса (гармонический акцент), применяемое к сигналу в частоте среза. Это может использоваться в комбинации с параметром частоты среза, чтобы добавить дальнейшее изменение характера звука. Параметр Ширины - Width - используется, чтобы корректировать ширину частотной полосы сигнала, передаваемого фильтром с BPFw.

Установки: -64 - +0 - +63

Установки Эквалайзера (EQ) - [F5] EQ

На этом дисплее Вы можете применить параметрический 3-полосный EQ к каждой отдельной Партии Части для регулировки звука. Вид EQ для Низкочастотной и Высокочастотной полосы установлены пологовым (shelving) типом.



① Frequency - Частота

Определяет центральную частоту. Частоты вокруг этой точки ослабляются/усиливаются установкой Gain (см. ниже). Более высокие значения производят более высокие частоты.

Установки:

Low - Низкая Частота

50.1 Гц - 2.0 кГц

Middle - Средняя Частота

139.7 Гц - 10.1 кГц

High - Высокая Частота

503.8 Гц - 14.0 кГц

② Gain - Усиление

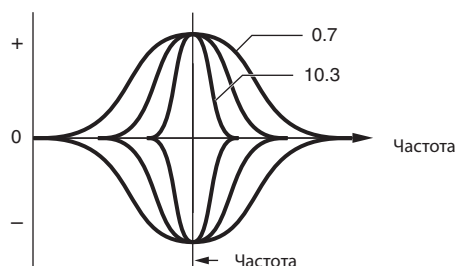
Определяет уровень усиления для Частоты (установленной выше), или количество ослабления/увеличения выбранной частотной полосы.

Установки: -12 дБ - +0 дБ - +12 дБ

③ Q - Пропускная Способность (Ширина Полосы)

Этот параметр изменяет уровень сигнала в установке Частоты - Frequency, для создания различных частотных кривых. Чем выше установка, тем меньше Q. Чем ниже установка, тем больше Q.

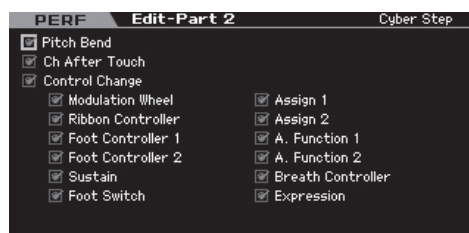
Установки: 0.7 - 10.3



Установки MIDI Приема— [F6] RcvSwitch

На этом дисплее Вы можете установить, как каждая Партия отвечает на различные MIDI данные, типа сообщений о Смене Режима Управления и Изменения Программы. Когда взаимосвязанный параметр установлен в положение "on", соответствующая Партия отвечает на соответствующие MIDI данные. Каждое из названий Контроллера на этом дисплее указывает MIDI данные, которые генерируются при использовании соответствующего Контроллера.

ПРИМЕЧАНИЕ Для Партий, на которые назначен Голос Ударных Инструментов, параметр Sustain (Сустейн) недоступен.



Работа с Исполнением - Удобные Функции

Режим Работы с Исполнением (Performance Job) предоставляет удобную организацию данных и инструментальных средств инициализации, для использования при создании Исполнения и его архивирования. Нажмите кнопку [JOB] в режиме Исполнения для входа в режим Работы с Исполнением.

Работа с Исполнением – Основные Операции

- 1 В режиме Исполнения, нажмите кнопку [JOB] для входа в Режим Работы с Исполнением.
- 2 Выберите желаемое меню Работы - Job, нажав соответствующую кнопку [F1] - [F4].

- 3 Переместите курсор в желаемый параметр, затем установите значение.

- 4 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей выдаст запрос на подтверждение).

Для отмены операции нажмите кнопку [DEC/NO].

- 5 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции.

После того, как операция будет выполнена, на дисплее появится сообщение "Completed" - "Выполнено", и операция возвращается к исходному дисплею.

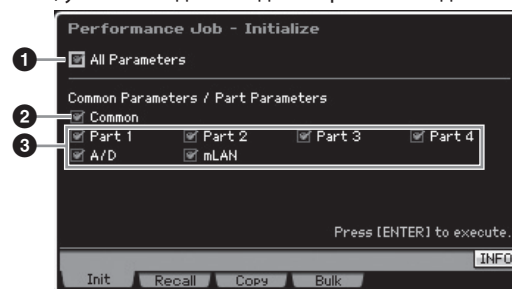
- 6 Нажмите кнопку [VOICE], чтобы возвратиться в режим Игры Исполнения.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отредактированные данные Исполнения будут утеряны при выборе другого Исполнения или выключении питания. Удостоверьтесь, что сохранили данные Исполнения во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Исполнения или перед выключением питания.

Инициализация Исполнения - [F1] Init

Эта функция позволяет Вам сбросить (инициализировать) все параметры Исполнения (Performance) к их значениям по умолчанию. Вы также можете выборочно инициализировать определенные параметры, типа Общих (Common) установок, установок для каждой Партии и так далее.



❶ All Parameters - Все Параметры

Все установки выбранного Исполнения будут инициализированы. Когда этот параметр включен, курсор не может быть перемещен.

❷ Common Parameters - Общие Параметры

Общие установки параметров выбранного Исполнения будут инициализированы.

ПРИМЕЧАНИЕ Переключатель Вставки Эффектов - это параметр Партии. Установки Переключателя Вставки Эффектов выбранной Партии копируются только при выборе одной из Партий 1-4.

❸ Параметры Партии

Part 1 – 4 - Партии 1 - 4

Будут инициализированы установки параметров для включенных Партий.

A/D – Вход A/D

Это входные Партии от внешнего звукового оборудования, подключенного к разъему A/D INPUT. Когда это поле отмечено, будут инициализированы установки параметров для Партии Входа A/D (стр. 147) Общего Редактирования.

mLAN

Это входные Партии от внешнего звукового оборудования, подключенного к разъему mLAN через кабель IEEE1394. Когда это поле отмечено, будут инициализированы установки параметров для Партии mLAN (стр. 147) Общего Редактирования.

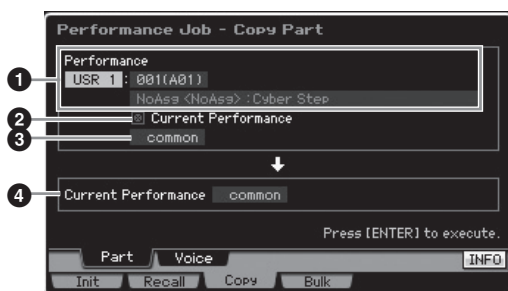
Вызов Редактирования - [F2] Recall

Если Вы отредактировали Исполнение, но не сохранили это редактирование перед переключением на другое Исполнение, то выполненная редакция будет стерта. Для восстановления Исполнения с последним редактированием, Вы можете использовать функцию Вызова (Recall).

Функция Копирования Исполнения - [F3] Copy

Копирование установок параметров другого Исполнения - [SF1] Part

Эта удобная операция позволяет Вам копировать установки Общего Редактирования и Редактирования Партии определенного Исполнения в редактируемое Исполнение. Это полезно при создании Исполнения и желании использовать некоторые установки параметров другого Исполнения.



① Performance - Исполнение

Определяет Банк и номер Исполнения, которое будет скопировано. Этот параметр не может быть установлен, когда включен параметр Current Performance - Текущее Исполнение (см. ниже).

② Current Performance - Текущее Исполнение

Когда этот параметр включен, выбранное Исполнение (то, которое Вы редактируете) назначается источником копирования.

Соответственно, Вы можете скопировать установки параметров из одной Партии в другую Партию того же Исполнения.

③ Тип данных источника

Определяет тип данных источника, включая номер Партии. Согласно выполненной здесь установке Тип данных адресата автоматически устанавливается на соответствующий пункт.

Установки: Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

ПРИМЕЧАНИЕ Переключатель Вставки Эффектов - это параметр Партии. Установки Переключатель Вставки Эффектов выбранной Партии копируются только при выборе одной из Партий 1-4.

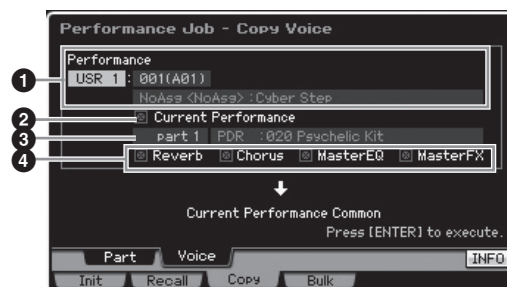
④ Тип данных адресата

Определяет тип данных адресата, включая номер Партии. Когда тип данных исходного Голоса (выше) установлен в положение "common", этот параметр также будет установлен в положение "common".

Установки: Common, Part 1 – 4, A/D, mLAN

Копирование Установок - [SF2] Voice

Эта операция позволяет Вам копировать установки Эффекта и Мастер-EQ определенного Голоса, назначенного на определенное Исполнение, в текущее редактируемое Исполнение. Это полезно, когда определенное Исполнение содержит установки, которые Вы хотите использовать в Вашей программе Исполнения.



① Performance - Исполнение

Определяет Банк и номер Исполнения, которое будет скопировано. Этот параметр не может быть установлен, когда включен параметр Current Performance - Текущее Исполнение (см. ниже).

② Current Performance - Текущее Исполнение

Когда этот параметр включен, выбранное Исполнение (то, которое Вы редактируете), выбирается как исходное для копирования.

③ Source Part - Исходная Партия

Определяет Партию исходного Исполнения. Отображается название Голоса, назначенного на выбранную Партию.

④ Установки Модуля Эффекта

Определяет Эффекты для копирования. Вы можете выбрать модули Эффекта, которые будут скопированы с Реверберации, Хоруса, Мастер-EQ и Мастер-Эффекта.

ПРИМЕЧАНИЕ Даже когда Реверберация и Хорус установлены в положение "on", выполнение операции не копирует Уровень Отправки из Голоса в Исполнение. Если Вы хотите применить ту же глубину Реверберации и Хоруса, что и в режиме Голоса, к скопированному Голосу, установите ручную Уровень Отправки Реверберации (①) и Уровень Отправки Хоруса (②) на дисплее Выхода Голоса (Voice Output) режима Редактирования Партии Исполнения в то же значение, что и в режиме Редактирования Голоса.

Передача данных Исполнения через MIDI - [F4] Bulk (Bulk Dump -Массив Данных)

Эта функция позволяет Вам отправлять Ваши отредактированные установки параметров для выбранного Исполнения на компьютер или другое MIDI устройство для архивирования данных. Для выполнения операции Bulk Dump нажмите кнопку [ENTER].

ПРИМЕЧАНИЕ Чтобы выполнить передачу Массива Данных, Вам необходимо установить правильный Номер Устройства MIDI - MIDI Device Number. См. стр. 268.

ПРИМЕЧАНИЕ Данные Bulk Dump включают только MIDI сообщения, и не содержат Волн.

Создание Голоса/Исполнения с использованием Функции Семплирования

MOTIF XS обладает мощной функцией Семплирования, которая позволяет Вам делать запись звуковых сигналов, например, вокала от микрофона или электрической гитары, и объединять получающиеся Семплы с Голосами и Исполнениями инструмента. Когда Вы вводите режим Семплирования из режима Голоса или режима Исполнения, Вы можете создавать собственные Семплы, редактировать их, назначать их на Волну, и затем назначать Волну на Пользовательский Голос или Исполнение. Этот раздел объясняет функции Семплирования, когда режим Семплирования вводится нажатием кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в режиме Голоса или в режиме Исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также войти в режим Семплирования, нажимая кнопку [INTEGRATED SAMPLING] в режиме Песни или в режиме Паттерна. Имейте в виду, что функции Семплирования отличаются в зависимости от того, из какого режима был вызван режим Семплирования: из режима Голоса/Исполнения или из режима Песни/Паттерна. См. стр. 242 для инструкций по использованию функции Семплирования в режиме Песни/режиме Паттерна.

Структура режима Семплирования

В этом разделе, Вы узнаете о структуре и организации Семплов, Клавишных Банков и Волновых Форм (Волн), а так же их взаимосвязи с Голосами и Исполнениями.

Семпл - Sample

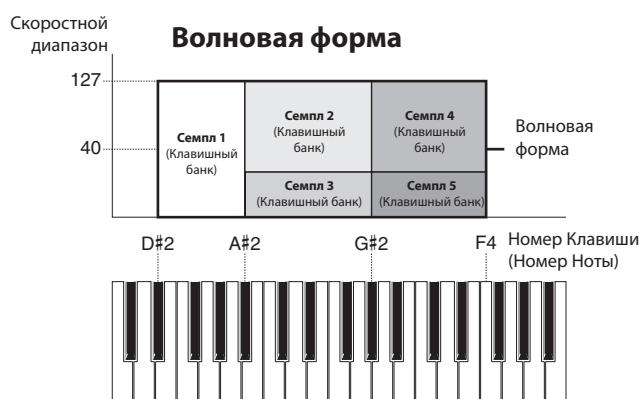
Семпл – это цифровые аудио (звуковые) данные, сделанные при непосредственной записи сигнала, типа вокала или электрической гитары на MOTIF XS. В этом руководстве, слова “Семпл” и “Волна” иногда используются взаимозаменяемо. Вы должны научиться различать понятия “Волна” - “Wave” (необработанные звуковые данные) и “Волновая Форма” - “Waveform” (аудио данные, которые используются для создания Голоса).

Семплы могут быть получены следующими методами: записью звукового сигнала в режиме Семплирования, загрузкой WAV или AIFF файла с запоминающего USB устройства, подключенного к MOTIF XS в режиме Файла, и загрузкой WAV или AIFF файла с жесткого диска, подключенного к сети, к которой подключен MOTIF XS. Поскольку данные Семплов могут быть утеряны при выключении питания, Семплы, находящиеся во внутренней памяти MOTIF XS должны быть сохранены как цифровые данные (в формате WAV или AIFF) на внешнем запоминающем USB устройстве или на компьютере, который подключен через сеть с MOTIF XS.

Семпл, Клавишный Банк и Волновая Форма

Семплы назначаются на Волновые Формы и сохраняются на MOTIF XS. Прежде, чем Вы можете фактически произвести запись Семпла или загрузить Семпл с запоминающего USB устройства, Вам необходимо определить номер Волновой Формы как адресат. После чего эта Волновая Форма будет служить “контейнером” для Семпла.

Каждая из Волновых Форм может содержать несколько Семплов. Чтобы назначить эти Семплы на какое-либо место, Вы можете установить клавишный диапазон и скоростной диапазон для каждого Семпла. С этой установкой различные Семплы воспроизводятся в зависимости от нажатой ноты и его скорости. Нотный диапазон и скоростной диапазон, на который назначен каждый из Семплов, называют Клавишным Банком - Key Bank.



Голоса и Волновая Форма

Вы можете воспроизвести Волновую Форму, назначая ее на Голос, а затем играя на клавиатуре этим Голосом. Вы можете назначить Волновую Форму на Элемент Голоса в режиме Редактирования Элемента Голоса (стр. 112). Режим Редактирования Голоса позволяет Вам назначать Волновую Форму, которую Вы создали с использованием функции Семплирования, на редактируемый Элемент, так же, как любую из 2670 пресетных Волновых Форм, которыми обладает инструмент.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что Вы можете назначить Пользовательские Голоса, созданные в режиме Семплирования, введенном из режима Голоса/Исполнения на партии Микширования Песни/Паттерна. Вы можете также назначить Волновые Формы, созданные в режиме Семплирования, введенном из режима Песни/Паттерна на Элементы Голоса в режиме Редактирования Голоса.

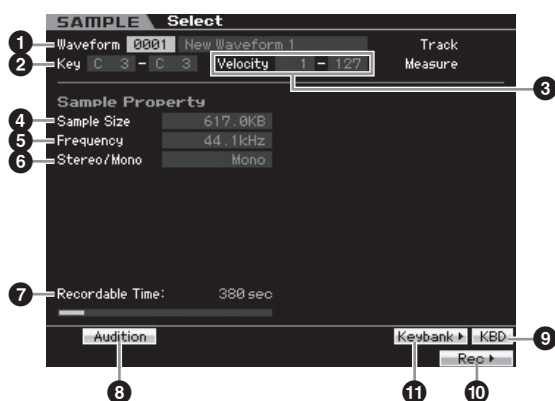
Дисплей Основного Семплирования

Дисплей Основного Семплирования, вводящий режим Семплирования, вызывается нажатием кнопки [INTEGRATED SAMPLING] из текущего режима.

Нажимая кнопку [INTEGRATED SAMPLING] в режиме Голоса или в режиме Исполнения Вы вызываете режим Семплирования, предназначенный для создания Семплов (Волновых Форм), назначаемых на Голос/Исполнение. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к исходному режиму, Голоса или Исполнения.

Выбор Волновой Формы Клавишного Банка - [INTEGRATED SAMPLING]

Дисплей Основного Семплирования позволяет Вам выбрать Волновую Форму и ее Клавишный Банк, после чего прослушать звук Семпла, который назначен на выбранный Клавишный Банк.



① Waveform - Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы. Название выбранной Волновой Формы отображается на дисплее.

Установки: 0001 - 1024

② Key - Клавишный Диапазон (только индикация)

Указывает Диапазон Клавишного Банка.

③ Velocity - Скоростной Диапазон (только индикация)

Указывает скоростной (динамический) диапазон выбранного Клавишного Банка.

④ Sample Size - Размер Семпла (только индикация)

Указывает размер Семпла, назначенного на выбранный Клавишный Банк.

⑤ Frequency - Частота (только индикация)

Указывает частоту семплирования (дискретизации) Семпла, назначенного на выбранный Клавишный Банк.

ПРИМЕЧАНИЕ Разрешение, с которым производится оцифровка сигнала, называется частотой семплирования или частотой дискретизации. Чем выше частота семплирования, тем более качественный звук. 44.1 кГц - стандартное значение Частоты Семплирования.

⑥ Stereo/Mono - Стерео/Моно (только индикация)

Указывает, каким (стерео или моно) является Семпл, назначенный на выбранный Клавишный Банк.

⑦ Recordable Time - Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время семплирования при использовании доступной памяти. График указывает уже используемое количество памяти в виде синей линии.

⑧ [SF1] Audition - Прослушивание

Вы можете прослушать Семпл, назначенный на выбранный Клавишный Банк, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет Вам проверить, как Семпл будет фактически звучать при воспроизведении.

⑨ [SF6] KBD - Клавиатура

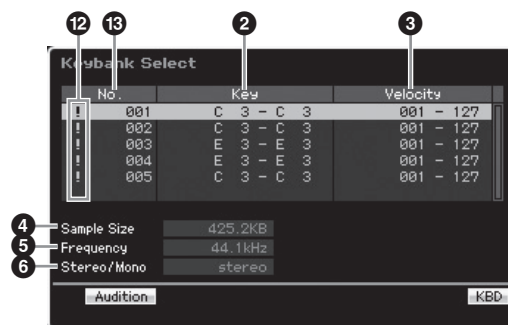
Вы можете также выбрать Клавишный Банк, принадлежащий выбранной Волновой Форме непосредственно на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу.

⑩ [F6] Rec - Запись

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Подготовки Записи Семплирования. Этот дисплей используется для подготовки инструмента к Семплированию. См. стр. 164.

⑪ [SF5] Keybank - Клавишный Банк

Нажатие этой кнопки вызывает список Клавишных Банков, составляющих Волновую Форму. Вы можете выбрать желаемый Клавишный Банк из этого списка, используя колесо ввода данных, кнопки курсора вверх\вниз, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].



Относительно параметров ② - ⑥, обратитесь к параметрам, имеющим то же название на дисплее Основного Семплирования.

⑫ Символ дублирования

Этот символ появляется, когда клавишный диапазон и скоростной диапазон накладываются на те же диапазоны другого Клавишного Банка.

⑬ Номер Клавишного Банка (только индикация)

Указывает номер Клавишного Банка выбранной Волновой Формы.

Запись Семплирования

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Функция Записи Семплирования позволяет Вам делать запись звуков, например, вокал через подключенный микрофон, сигнал от электрической гитары или аудио с внешнего CD/MP3 плеера непосредственно на MOTIF XS, и сохранить запись на инструменте в виде Семплов. Семплы, полученные посредством функции Семплирования могут быть воспроизведены с клавиатуры, предварительно назначив их сначала на Волновую Форму, а затем на Голос.

Важно

Для использования функции Семплирования, модули DIMM должны быть установлены на инструмент. Относительно установки DIMM, см. стр. 295. Записанные (отредактированные) данные Семплов, временно находящиеся в DIMM, теряются при выключении питания. Удостоверьтесь, что Вы подготовили запоминающее USB устройство или компьютер, подключенный к той же сети, что и MOTIF XS, перед использованием функции Семплирования.

Процедура Семплирования

В этом разделе, Вы узнаете, как создать Голос или Исполнение при использовании функции Семплирования.

1 Подключите микрофон или другое аудио оборудование к MOTIF XS.

О том, как это сделать, см. стр. 39. Если Вы хотите использовать звук MOTIF XS как источник записи (с функцией Resampling), этот шаг не нужен.

2 Введите режим Голоса или режим Исполнения.

После входа в режим Исполнения, выберите Исполнение, на которое будет назначен Семпл.

3 Нажмите кнопку [INTEGRATED SAMPLING] для входа в режим Семплирования. (Индикатор будет гореть).

Появится дисплей Основного Семплирования.

4 Нажмите кнопку [F6] Rec для вызова дисплея подготовки к записи (стр. 164).

Установите следующие параметры на дисплее подготовки к записи. Числа в круглых скобках ниже относятся к параметрам на дисплее Записи Семпла на следующей странице.

- Входной Источник (Ⓢ) определяет разъем, для которого звуковой источник (микрофон, звуковое оборудование, и т.д.) является входом.
- Волновая Форма (Ⓢ) определяет номер Волновой Формы.
- Голос (Ⓢ) определяет Банк Голоса и Номер.
- Партия (Ⓢ) определяет партию Исполнения, на которую назначен Голос, когда вводится режим Семплирования из режима Исполнения.
- Установите по мере необходимости другие параметры.

5 Нажмите кнопку [F6] Standby для вызова дисплея Готовности к Записи (стр. 166).

Установите следующие параметры на дисплее Готовности к Записи. Числа в круглых скобках эквивалентны параметрам, отмеченным этими числами на дисплее Готовности к Записи.

- Установите Режим Запуска (Ⓢ), чтобы определить метод начала Семплирования. Обычно, этот параметр устанавливается в положение "level".

- При установке Режимы Запуска (Ⓢ) в положение "level", Вы также должны установить Уровень Запуска (Ⓢ). Устанавливают этот параметр так, чтобы красный треугольник индикатора (указывающий Уровень Запуска) был немного ниже уровня поступления звука на вход.

6 Установите входной звуковой уровень на оптимальный уровень.

Попробуйте установить входной уровень максимально высоко без ущерба качеству звука. Следуйте инструкциям, чтобы установить входной уровень.

- Когда Входной Источник установлен в положение A/D Input, установите входной уровень сигнала, используя регулятор GAIN на задней панели. Если Вы не можете установить входной уровень, измените установку Mic/Line (стр. 263) в Сервисном режиме.
- Когда Входной Источник установлен в положение Resample, установите входной уровень сигнала, установкой Record Gain.
- Когда Входной Источник установлен в положение mLAN, входной уровень не регулируется.

7 Включите или выключите функцию Подтверждения - Confirm, нажимая кнопку [SF1].

Табуляция Confirm будет зеленой, когда функция включена, и серой, когда выключена. Когда функция включена, Вы можете легко прослушать только что записанный Семпл и повторно произвести его запись, если Вы не удовлетворены результатом.

8 Нажмите кнопку [F5] Start для начала операции Семплирования.

Когда Режим Запуска - Trigger Mode (Ⓢ) установлен в положение "manual", нажатие кнопки сразу же начинает Семплирование (индикация RECORDING появляется на дисплее). Когда Режим Запуска (Ⓢ) установлен в положение "level", нажатие кнопки активизирует, но не начинает Семплирование (индикация WAITING появляется на дисплее).

9 Играйте звуком, который будет семплироваться.

Когда Режим Запуска - Trigger Mode (Ⓢ) установлен в положение "level" и звуковой сигнал, превышающий указанный Уровень Запуска - Trigger Level (Ⓢ) – поступает на инструмент, индикация WAITING RECORDING изменяется на индикацию RECORDING и Семплирование начинается. Во время Семплирования, графическое отображение записанного аудио появляется на дисплее.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

10 Нажмите кнопку [F6] Stop для остановки Семплирования.

Если Вы включили функцию Подтверждения (Confirm) в пункте 7, появится дисплей Окончания Семплирования (стр. 167). Нажмите кнопку прослушивания [SF1] Audition, чтобы услышать семплированный звук. Если Вы удовлетворены результатом записи, нажмите кнопку [ENTER] для сохранения семплированного звука как "Семпл" - "Sample", и возвратиться к дисплею подготовки к записи (Setup).

Если Вы не удовлетворены результатом, и хотите повторить запись, нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к дисплею Готовности к Записи и повторите процедуру семплирования, начиная с пункта 5. Если Вы выключили функцию Подтверждения в пункте 7, семплированный звук будет сохранен как "Семпл" автоматически.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вы устанавливаете параметр Record Next (4) в положение "on" в пункте 4, инструмент возвращается в дисплей Готовности к Записи - STANDBY- после того, как данные Семплирования были зафиксированы. В этом случае, Вы можете выйти из режима Семплированной Записи, нажимая кнопку [EXIT].

11 Сохраните созданную Волновую Форму на запоминающем USB устройстве.

Более подробно о сохранении на стр. 278.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Записанные (отредактированные) данные Семпла временно находятся в DIMM (стр. 79). Любые данные в DIMM будут утеряны при выключении питания. Вы должны всегда сохранять любые находящиеся в DIMM данные на запоминающем USB устройстве, или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS, перед выключением питания.

Подготовка Семплирования - [F6] Rec

На этом дисплее Вы можете установить различные параметры для Семплирования. Нажмите кнопку [F6] на дисплее Основного Семплирования для вызова этого дисплея. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Основного Семплирования.



1 Recording Type - Тип Записи

Определяет тип Семплирования. Имейте в виду, что этот параметр устанавливается в положение "sample", когда режим Семплирования вводится из режима Голоса/Исполнения.

2 Input Source – Входной Источник

Определяет входной разъем, через который будет поступать сигнал для семплирования.

Установки: A/D Input, resample, mLAN

A/D Input

Аналоговый аудио сигнал, поступающий в разъемы A/D INPUT, распознается как источник записи.

resample

Аудио сигнал, поступающий в разъемы OUTPUT MOTIF XS, распознается как источник записи.

mLAN

Аудио сигнал, поступающий на разъем mLAN (доступный для MOTIF XS8 и доступный для MOTIF XS6/7, когда установлен mLAN16E2), распознается как источник записи.

3 Stereo/Mono - Стере/Моно

Определяет, как записывается сигнал: как моно Семпл или как стерео Семпл.

Установки: monoL, monoR, monoL+R, стерео

monoL

Сигнал L-канала будет записан как моно Семпл.

monoR

Сигнал R-канала будет записан как моно Семпл.

monoL+R

Сигналы L-канала и R-канала будут смикшированы и записаны как моно Семпл.

stereo

Семпл будет записан в стерео.

4 Record Next - Следующая Запись

Когда этот параметр установлен в положение «on», следующая клавиша автоматически устанавливается как адресат Семплирования по окончании операции Семплирования (включая назначение Семпла на Клавишный Банк), и появляется дисплей Готовности к Записи - Standby. Этот параметр полезен, когда Вы хотите последовательно сделать запись нескольких Семплов. Когда Вы хотите последовательно получить Семплы от специального CD, содержащего различные материалы в каждом треке, например, Вы можете установить этот параметр в положение «on», и установить Режим Запуска в положение "level" - и получить возможность автоматически записывать последовательные Семплы. Для выхода из режима Записи Отчета Семплирования, нажмите кнопку [EXIT].

Установки: on, off

ПРИМЕЧАНИЕ Когда функция Подтверждения [SF1] Confirm и Следующая Запись включены перед началом Семплирования, появляется дисплей Окончания - FINISHED по окончании Семплирования. С этого дисплея зафиксируйте данные Семпла, нажимая кнопку [ENTER] так, чтобы инструмент возвратился на дисплей Готовности к Записи - STANDBY.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр полезен, когда Вы хотите назначить отдельные Семплы на клавиши один за другим, создавая Голос Ударных Инструментов, используя специальный CD, содержащий звук каждого ударного инструмента, в качестве источника.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что параметр Следующей Записи - Record Next - может быть зафиксирован на установке "off" и не может быть изменен. Это происходит, когда Вы входите в режим Семплирования из режима /Исполнения или из режима Голоса. Установите Голос на другую установку кроме "off", и установите Источник (выше) в положение "resample".

5 Frequency - Частота

Определяет частоту Семплирования. Когда Входной Источник (2) установлен в положение "mLAN", этот параметр устанавливается в положение "44.1 кГц". Обычно, этот параметр должен быть установлен в положение "44.1 кГц" - это самая высокая установка. Если Вы желаете получить звук lo-fi, выберите другое значение отличное от 44.1 кГц. В установках отличных от 44.1 кГц звук, контролируемый во время записи, может отличаться от записанного звука, в зависимости от исходного сигнала.

Установки: 44.1k (44.1), 22.0kLo (22.05 кГц Lo-Fi), 11.0kLo (11.025 кГц Lo-Fi), 5.5kLo (5.5125 кГц Lo-Fi)

6 Waveform – Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы как адресат.

Установки: 0001 – 1024

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Семплирования перезаписывает любые ранее записанные данные на номере Волновой Формы адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

7 Keybank – Клавишный Банк

Определяет номер Клавишного Банка как адресат.

Установленное здесь значение может быть изменено в режиме Редактирования Семплирования (стр. 167).

Установки: C -2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также установить Клавишу непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

8 Track - Трек

Этот параметр недоступен, когда режим Семплирования введен из режима Голоса/Исполнения.

9 Part - Партия

Определяет Партию Исполнения, на которую назначается созданный Семплированием Голос (10). Когда этот параметр установлен в положение «off», полученный Семпл не назначается на партию Исполнения. Этот параметр доступен, когда режим Семплирования вводится из режима Исполнения. Когда Голос (10) установлен в положение «off», этот параметр не может быть установлен даже, если режим Семплирования введен из режима Исполнения.

Установки: off, 1 – 4

10 Voice - Голос

Определяет голос, на который назначается Волновая Форма (6), созданная Семплированием, установкой Банка Голоса и Номера. Установка Банка Голоса на любой из USER1 – 3, назначает Волновую Форму (6) на Элемент 1 нового Стандартного Голоса, созданного посредством Семплирования. Установка Банка Голоса на UDR назначает Волновую Форму (6) на Клавишу Ударного Инструмента (11), указанного Голоса Ударных Инструментов. Когда этот параметр установлен в положение "off", создается только Волновая Форма (6); Семпл не сохраняется как Пользовательский Голос.

Установки:

Voice Bank: Off, USER1 – 3 (User 1 – 3), UDR (User Drum) Voice Number: 001 – 128

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда Банк Голоса установлен на любой из USER1 - 3, операция Семплирования перезаписывает любые ранее записанные данные, уже существующих в адресате номеров Голоса. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE, или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

11 Drum Key – Клавиша Ударного Инструмента

Определяет Клавишу, на которую назначается Волновая Форма (6), когда Банк Голоса (10) установлен в положение "UDR."

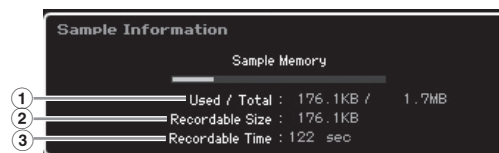
Установки: C0 - C6

12 Recordable Time – Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования с использованием доступной памяти. Количество уже использованной памяти отображается на дисплее синей линией.

13 [SF6] INFO - Информация

Указывает количество используемой памяти Семплирования.



① Used/Total - Использовано/Общее количество

Указывает использованный объем памяти и общее доступное количество.

② Recordable Size – Размер Свободной Памяти (только индикация)

Указывает количество свободной памяти.

③ Recordable Time – Время Записи (только индикация)

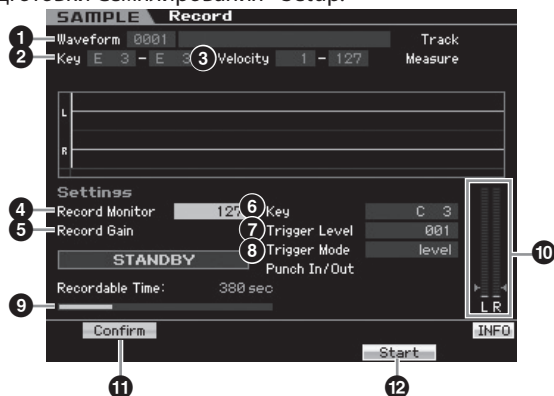
Указывает доступное время Семплирования, с использованием доступной памяти. Обозначенное здесь время вычисляется, исходя из частоты семплирования в моно - 44.1 кГц.

14 [F6] Standby – Готовность к Записи

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Готовности к Записи Семплирования - Sampling Record Standby. Этот дисплей используется для выполнения Семплирования. См. стр. 166.

Запись Семплирования - [F6] Standby

Этот дисплей используется для выполнения операции Семплирования. Нажмите кнопку [F6] на дисплее Подготовки Семплирования для вызова этого дисплея. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Подготовки Семплирования - Setup.



① Waveform - Волновая Форма (только индикация)
Указывает номер и название выбранной Волновой Формы.

② Key - Клавишный Диапазон (только индикация)
Указывает клавишный диапазон выбранного Клавишного Банка.

③ Velocity - Скоростной Диапазон (только индикация)
Указывает скоростной диапазон выбранного Клавишного Банка.

④ Record Monitor – Мониторинг Записи
Определяет мониторный выходной уровень для входного сигнала во время Семплирования. Этот сигнал подается в разъем PHONES или разъемы OUTPUT R и L/MONO.
Установки: 0 - 127

⑤ Record Gain - Усиление Записи
Этот параметр доступен только, когда Входной Источник (стр. 164) установлен в положение “resample”(запись звука непосредственно с MOTIF XS). Он определяет усиление записи при ресемплировании. Чем выше значение, тем больше громкость ресемплированного звука. Перед выполнением операции Семплирования, Вы можете установить соответствующее усиление, проверяя громкость посредством Индикатора Уровня (⑩), во время игры на клавиатуре.
Установки: -12дБ, -6дБ, +0дБ, +6дБ, +12дБ

⑥ Key – Клавишный Банк
Указывает Клавишный Банк (стр. 165), установленный на Дисплее Подготовки Семплирования. Клавишный Банк может быть изменен здесь и в режиме Редактирования Семплирования (стр. 167) после операции Семплирования.
Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также установить Клавишу непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

⑦ Trigger Level – Уровень Запуска

Когда Режим Запуска (⑨) установлен в положение “level”, Вы также должны установить Уровень Запуска. Семплирование начнется, как только входной сигнал превысит указанный уровень. Установка уровня обозначается красным треугольником на индикаторе уровня. Для получения лучших результатов, установите этот параметр максимально низко, чтобы зафиксировать весь сигнал, но не столь низко, чтобы не записать нежелательный шум.

Установки: 000 - 127

⑧ Trigger Mode – Режим Запуска

Определяет метод, которым начинается Семплирование.

Установки: level, manual

level

Семплирование начинается, как только входной сигнал превысит указанный Уровень Запуска - Trigger Level (⑦).

manual

Семплирование начинается после того, как Вы нажимаете кнопку REC [F6]. Эта установка позволяет Вам начать процесс Семплирования в любой момент независимо от уровня входного сигнала.

⑨ Recordable Time – Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования, с использованием доступной памяти. Количество уже использованной памяти отображается на дисплее синей линией.

⑩ Индикатор Уровня

Этот индикатор указывает входной уровень сигнала входного источника. Попробуйте получить входной уровень максимально высоким, но не во вред звуковому качеству.

ПРИМЕЧАНИЕ Руководствуйтесь следующими инструкциями, чтобы отрегулировать входной уровень.

- Когда Входной Источник установлен на A/D Input, регулируйте входной уровень сигнала, используя регулятор GAIN на задней панели. Если Вы не можете установить соответственно входной уровень, измените установку Mic/Line (стр. 263) в Сервисном режиме.
- Когда Входной Источник установлен в положение Resample, регулируйте входной уровень сигнала, используя параметр Усиления Записи - Record Gain (⑤).
- Когда Входной Источник установлен в положение mLAN, входной уровень не регулируется.

⑪ [SF1] Confirm - Подтверждение

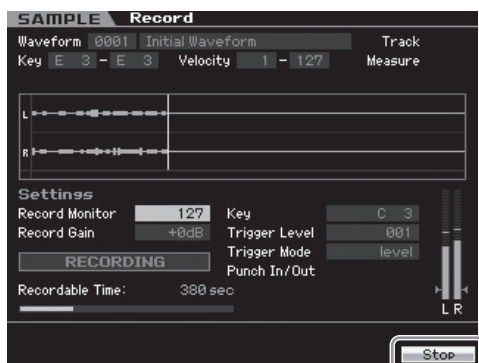
Этот параметр определяет, подтверждается (on) или нет (off) записанный Семпл по окончании Семплирования. Это полезно для того, чтобы сделать запись снова, если Вы не удовлетворены результатом Семплирования. Когда этот параметр выключен, записанный семпл фиксируется в виде данных по окончании Семплирования, после чего инструмент возвращается на дисплей Подготовки Семплирования (стр. 164). Пожалуйста, учтите, что инструмент возвращается на дисплей STANDBY по окончании Семплирования, когда параметр Record Next включен на дисплее Подготовки Семплирования.

⑫ [F5] Start – Начало Семплирования

Нажмите эту кнопку для начала Семплирования. Когда Режим Запуска установлен в положение “level”, нажмите кнопку [F5] Start для вызова индикации WAITING. Фактическое Семплирование не начинается. Семплирование начнется, когда на инструмент поступит аудио сигнал, превышающий указанный Уровень Запуска (⑦). Индикация WAITING изменится на индикацию RECORDING и Семплирование начнется. Когда Режим Запуска (⑨) установлен в положение “manual”, нажатие этой кнопки сразу же начинает Семплирование.

Дисплей Записи Семплирования - RECORDING

Во время процесса Семплирования, графическое отображение записанного аудио сигнала появляется на дисплее.



[F6] Stop - Остановка

Нажмите эту кнопку для остановки Семплирования. По окончании Семплирования появляется дисплей Окончания - FINISHED.

Дисплей Окончания Записи Семплирования - FINISHED (когда включен параметр Подтверждения - Confirm)

Когда параметр [SF1] Confirm включен перед началом Семплирования, дисплей FINISHED появляется по окончании Семплирования. На этом дисплее, Вы можете прослушать и подтвердить Семпл, нажимая кнопку Audition [SF1].

Если Вы удовлетворены звуком, нажмите кнопку [ENTER],

чтобы зафиксировать результат Семплирования как Семпл. Если Вы не удовлетворены результатом Семплирования, нажмите кнопку [EXIT], и произведите запись еще раз. Если параметр [SF1] Confirm выключен перед началом Семплирования, операция Семплирования автоматически зафиксирует Семпл и возвратится на дисплей Подготовки Семплирования (стр. 164).



[SF1] Audition - Прослушивание

Вы можете прослушать записанный Семпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет проверить, соответственно или нет выполнено Семплирование.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Подтверждение [SF1] Confirm (стр. 166) выключено перед началом Семплирования, операция Семплирования автоматически зафиксирует Семпл и возвратится на дисплей Подготовки Семплирования (стр. 164). Пожалуйста, учтите, что инструмент возвращается на дисплей STANDBY по окончании Семплирования, когда параметр Record Next включен на дисплее Установки.

Редактирование Семплирования

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Режим Редактирования Семплирования дает Вам всестороннее, детализированное управление для редактирования записанного Семпла и изменения его установок. Нажмите кнопку [EDIT] на дисплее Основного Семплирования для вызова дисплея Редактирования Семплирования. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Основного Семплирования.

Процедура Редактирования Семплирования

1 Нажмите кнопку [INTEGRATED SAMPLING] для входа в режим Семплирования. (индикатор будет гореть).

Появится дисплей Основного Семплирования (стр. 162).

2 Выберите Волновую Форму и Клавишный Банк.

Выберите Волновую Форму и Клавишный Банк, на которые назначен Семпл, который Вы хотите отредактировать.

3 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Семплирования.

4 Нажмите кнопку [F1] Trim или [F2] Param.

Установите желаемый параметр на каждом дисплее.

5 Нажмите кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать звук.

Повторите пп. 4 и 5.

6 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в дисплей Основного Семплирования.

Совет

Функция Extract позволяет Вам удалять ненужные части Семпла до точки начала и после точки окончания, что позволяет Вам экономить память для дальнейшего Семплирования.

- 1 Нажмите кнопку [F1] Trim для вызова дисплея Вырезки - Trim.
- 2 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей выдаст запрос на подтверждение.)
- 3 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения Извлечения - Extract.

ПРИМЕЧАНИЕ Данные, удаленные посредством операции Extract, не могут быть возвращены. Перед выполнением Извлечения (Extract), Вы можете сделать копию этого Семпла, используя функцию Copy Job (стр. 172).

Советы по редактированию Семплов**Как воспроизвести Семпл (установки Режимы Игры)**

Есть два метода воспроизведения Семплов: Однократное воспроизведение (One shot) и Циклическое воспроизведение (Loop). Циклическое воспроизведение (Луп) позволяет Вам воспроизводить указанный диапазон Семпла циклически. Однократное воспроизведение (One shot) позволяет Вам воспроизводить Семпл только один раз. Вам необходимо определить тип воспроизведения Семпла, устанавливая параметр Play Mode на дисплее Параметра - Parameter (стр. 170).

Подстройка однократного воспроизведения Семплов

Вы можете определить диапазон воспроизведения Семпла, устанавливая Точку Начала (Ⓒ) и Точку Окончания (Ⓓ) на дисплее Вырезки (стр. 169). Эти параметры эффективно позволяют Вам убрать ненужный или нежелательный звук в начале и в конце Семпла. Чтобы вырезать звук в конце воспроизведения, уменьшите значение Точки Окончания (End Point), перемещая ее влево на волновом дисплее. Аналогичным образом, чтобы вырезать звук в начале воспроизведения, увеличьте значение Точки Начала (Start Point), перемещая ее вправо на волновом дисплее. Вообще, Вы захотите установить Точку Начала так, чтобы Семпл воспроизводился немедленно при его вызове. Используйте кнопку [SF1] Audition, чтобы проверить воспроизведение Семпла, он должен звучать гладко и естественно. После установки и подтверждения Пунктов Начала/Окончания, обрежьте Семпл, используя операцию Extract (стр. 177).

Подстройка циклического воспроизведения Семплов

В данном случае установка Точки Начала и Окончания Семпла является более критической и кропотливой операцией, чем с Семплами при однократном воспроизведении. Точки Начала и Окончания должны быть установлены точно, чтобы гарантировать, что Луп будет воспроизводиться гладко и непрерывно без заиканий или сбоев. Вы также должны будете удостовериться (с лупами ритма), что Луп находится в совершенном ритме, и никакие доли не утеряны.

1 Установите Режим Игры в положение "loop".

Нажмите кнопку [F2] Param для вызова дисплея Параметра (стр. 170), а затем установите Режим Игры (Ⓒ) в положение "loop".

2 Установите Точку Начала на 1-ую долю 1-ого такта.

Нажмите кнопку [F1] Trim для вызова дисплея Вырезки - Trim (стр. 169), а затем установите Точку Начала (Ⓒ).

3 Установите Точку Лупа на то же значение, что Точка Начала.

Нажмите кнопку [SF2] так, чтобы отобразилось LP=ST.

4 Удерживая нажатой кнопку [SF1] Audition, установите Точку Окончания так, чтобы циклическое воспроизведение Семпла было гладким и синхронизированным с долей.**5 Выполните операцию Extract (стр. 177).****Как установить темп Семпла**

Если Вы не знаете темп Семпла в паттерне ритма, руководствуйтесь следующими инструкциями.

1 Удерживая нажатой кнопку [SF1] Audition, установите Точку Начала и Точку Окончания так, чтобы циклическое воспроизведение Семпла было гладким и синхронизированным с долей.

Используйте также операцию Extract, чтобы удалить ненужные части Семпла.

2 Установите размер и такт.

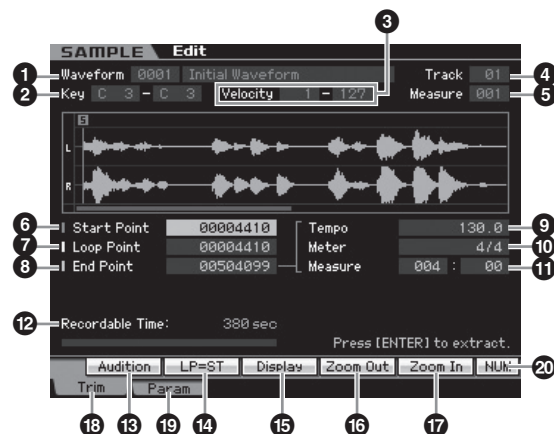
Нажмите кнопку [F1] Trim для вызова дисплея Вырезки (ниже), а затем установите размер (Ⓓ) и такт (Ⓒ).

3 Увеличивайте или уменьшайте Темп (Ⓓ) по мере необходимости так, чтобы Точка Окончания (Ⓓ) стала эквивалентной точке окончания, применимой к исходному Семплу.

Установите Темп (Ⓓ) на большее значение, а затем уменьшайте его постепенно так, чтобы Точка Окончания (Ⓓ) увеличивалась постепенно. Как только Вы достигаете определенного значения, Точка Окончания больше не увеличивается, даже когда Вы уменьшаете Темп. Полученное значение Точки Окончания относится к исходному Семплу. Финальное значение Темпа - самый соответствующий темп для воспроизведения Семпла.

Установки Воспроизведения Семпла — [F1] Trim

Этот дисплей позволяет Вам установить диапазон воспроизведения и диапазон лупа (цикла) Семпла.



❶ Waveform - Волновая Форма (только индикация)

Указывает номер и название выбранной Волновой Формы.

❷ Key - Клавишный Диапазон (только индикация)

Указывает клавишный диапазон выбранного Клавишного Банка.

❸ Velocity - Скоростной Диапазон (только индикация)

Указывает скоростной диапазон выбранного Клавишного Банка.

❹ Track – Трек (только индикация)

Указывает трек текущей Песни/Паттерна. Этот параметр доступен только, когда режим Семплирования введен из режима Песни/Паттерна.

❺ Measure - Такт (только индикация)

Указывает номер такта выбранной Песни/Паттерна. Этот параметр доступен только, когда режим Семплирования введен из режима Песни/Паттерна.

❻ Точка Начала

Определяет Точку Начала для воспроизведения Семпла. Часть Семпла, находящаяся слева от этой точки, не будет воспроизводиться. Когда нажимается кнопка [SF2], значение Точки Лупа (🔍) копируется в Точку Начала.

Установки: 0000000 – точка Окончания

❼ Loop Point – Точка Лупа

Определяет точку Лупа, в которой начинается циклическое воспроизведение. Когда режим Игры установлен в положение "loop", Семпл воспроизводится между этой Точкой Лупа и Точкой Окончания (🔍).

Установки: 0000000 – точка Окончания

❸ End Point - Точка Окончания

Определяет Точку Окончания для воспроизведения Семпла. Часть Семпла, находящаяся справа от этой точки не будет воспроизводиться. Точка Окончания (🔍) автоматически определяется так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Темпа (⌚), Размера (📏) и Такта (🎵).

Установки: 0000000 – (в зависимости от длины Семпла)

⌚ Tempo - Темп

Определяет Темп воспроизведения Семпла. Установка Темпа изменяет Точку Окончания (🔍) так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Размера и Такта.

Установки: 5.0 - 300.0

📏 Meter - Размер

Определяет размер воспроизведения Семпла. Установка Размера изменяет Точку Окончания (🔍) так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Темпа и Такта.

Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

🎵 Measure – Такт

Определяет количество тактов для воспроизведения Семпла. Установка Такта изменяет Точку Окончания (🔍) так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Темпа и Размера.

Установки:

Такт: 000 - 032

Доля: 00 - 15 (изменяется в зависимости от установки размера).

ПРИМЕЧАНИЕ Установки Такта обозначают расстояние от Точки Начала до Точки Окончания семпла. Если Вы хотите сыграть два такта, которые начинаются в точке начала семпла, установите параметр такта в "002:00".

⌚ Recordable Time – Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования, с использованием доступной памяти. Количество уже использованной памяти отображается на дисплее синей линией.

🔍 [SF1] Audition - Прослушивание

Вы можете прослушать выбранный Семпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет Вам проверить, как отредактирован Семпл.

🔍 [SF2] LP=ST

Когда индикация меню "LP=ST", Точка Начала и Точка Начала Лупа совместно используют тот же адрес. Это означает, что оба эти параметра изменяются одновременно, даже если изменяется только один из них. Нажатие кнопки [SF2] в этом состоянии изменяет меню с "LP=ST" на "LP≠ST". Когда индикация меню здесь - "LP≠ST", Точка Начала и Точка Начала Лупа могут быть изменены независимо. Нажатие кнопки [SF2] в этом состоянии, копирует значение адреса Точки Начала в Точку Начала Лупа, так что в итоге оба параметра совместно используют то же значение адреса. Индикация меню также изменяется с "LP≠ST" на "LP=ST".

🔍 [SF3] Display - Дисплей

Нажатие кнопки [SF3] регулирует масштаб отображения Семпла так, чтобы вся волна, включая Точку Начала и Точку Окончания, была показана на дисплее.

🔍 [SF4] Zoom Out – Уменьшение масштаба**🔍 [SF5] Zoom In – Увеличение масштаба**

Нажатие кнопок [SF4] и [SF5] изменяет масштаб отображения волны.

🔍 [F1] Trim - Вырезка

Нажатие этой кнопки возвращает текущий дисплей на дисплей Вырезки - Trim.

🔍 [F2] Param - Параметр

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей, который позволит Вам установить параметры взаимосвязанные с Семплом и диапазон Клавишного Банка.

🔍 [SF6] NUM

Когда "NUM" отображено на табуляции, Вы можете использовать кнопки [F1] - [F6] и кнопки [SF1] - [SF5] как пэды числовых клавиш, нажимая кнопку [SF6].

Режим Голоса

Режим
ИсполненияРежим
Семплирования 1Режим
ПесниРежим
ПаттернаРежим
МикшированияРежим
Семплирования 2Режим
МастераСервисный
РежимРежим
Файла

Справочное Руководство

Установки Параметров Семпла - [F2] Param

Этот дисплей позволяет Вам установить параметры, взаимосвязанные с Семплом, например, Клавишного Банка и Скоростного Диапазона.



Параметры ① - ③ – аналогичны таковым на дисплее Вырезки (стр. 169).

ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок KBD появляется на табуляции, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете ввести номер ноты или скорость (динамическую чувствительность), нажимая соответствующую ноту на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD. См. стр. 82.

④ Level – Уровень

Определяет выходной уровень выбранного Семпла
Установки: -95.25 дБ – +0.00 дБ

⑤ Pan - Панорамирование

Определяет позицию панорамирования стереозвука.
Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

⑥ Play Mode - Режим Игры

Определяет, как воспроизводится Семпл.
Установки: loop, one shot, reverse

loop

Воспроизведение Семпла начинается с Точки Начала, продолжается до Точки Начала Лула, затем неопределенно повторяется между этими точками. Эта установка полезна для коротких ритмичных проходов, рифов и долей, которые Вы хотите неоднократно и непрерывно воспроизводить.

one shot

Семпл воспроизводится однократно от Точки Начала до Точки Окончания. Эта установка может использоваться для соло, звуковых эффектов и вокальных проходов, которые используются один раз без циклического повторения.

reverse

Семпл воспроизводится однократно в обратную сторону от Точки Окончания до Точки Начала. Это полезно для того, чтобы создать обратное звучание тарелки и другие специальные эффекты.

⑦ Coarse Tune - Настройка

Определяет настройку высоты тона Семпла по полутонам.
Установки: -64 - +0 - +63

⑧ Fine Tune - Точная Настройка

Определяет точную настройку высоты тона Семпла в сотых долях.
Установки: -64 - +0 - +63

⑨ Key Range - Клавишный Диапазон

Указывает клавишный диапазон Клавишного Банка, на который назначен выбранный Семпл. Назначая различные Семплы от единичной Волновой Формы на отдельные клавишные диапазоны, Вы можете создать Голос, который производит различные звуки в зависимости от нажатой клавиши.

Установки: C-2 - G8

⑩ Velocity - Скоростной Диапазон

Указывает скоростной диапазон Клавишного Банка, на который назначен выбранный Семпл. Назначая различные Семплы от единичной Волновой Формы на отдельные клавишные диапазоны, Вы можете создать Голос, который производит различные звуки в зависимости от силы игры на клавиатуре.

Установки: 1 - 127

⑪ Recordable Time – Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования, с использованием доступной памяти. Количество уже использованной памяти отображается на дисплее синей линией.

⑫ [SF1] Audition - Прослушивание

Вы можете прослушать выбранный Семпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет Вам проверить, как фактически воспроизводится Семпл.

Перекрытие различных Клавишных Банков:

При игре с определенной скоростью определенной клавишей, которая принадлежит разным Клавишным Банкам (другими словами, различные семплы назначены на эту клавишу и скорость), не все семплы могут быть проиграны, приоритет будет отдан семплу, назначенному на Клавишный Банк с наименьшим номером. Например, когда стерео семпл назначен на Клавишный Банк с наименьшим номером, будет воспроизводиться только этот семпл. Если же моно семпл назначен на Клавишный Банк с наименьшим номером, и другой семпл назначен на Клавишный Банк со вторым наименьшим номером, только эти два семпла будут воспроизводиться. В случае назначения моно семпла на Клавишный Банк с наименьшим номером и стерео семпла на Клавишный Банк со вторым наименьшим номером, будет воспроизводиться только моно семпл. Это правила применяется для всех режимов инструмента.

Работа с Семплированием

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Режим Работы с Семплированием позволяет Вам обрабатывать и изменять записанные Семплы. MOTIF XS предлагает 18 операций для работы с семплированием.

Функция	Описание
[F1] Keybank	Операции, взаимосвязанные с Семплами, назначенными на указанный Клавишный Банк
01: Copy	Копирование указанного Клавишного Банка для другой Волновой Формы. Также копируется назначенный на Клавишный Банк Семпл.
02: Delete	Удаление указанного Клавишного Банка и его Семпла.
03: Move	Перемещение указанного Клавишного Банка для другой Волновой Формы. Также копируется назначенный на Клавишный Банк Семпл.
04: Normalize	Нормализация общего уровня указанного Семпла.
05: Time-Stretch	Изменение темпа Семпла, без изменения высоты тона.
06: Convert Pitch	Изменение высоты тона Семпла, без изменения темпа.
07: Fade In/Out	Фейдирование - fade-in и fade-out - Семпла.
08: Half Sampling Frequency	Деление на вдвое частоты семплирования указанного Семпла.
09: Stereo to Mono	Преобразование стерео Семпла в моно Семпл.
10: Loop-Remix	Автоматическое деление Семпла на отдельные части и произвольная перестановка этих частей для специальных эффектов и ритмичных нестандартных изменений.
11: Slice	Делит Семпл на отдельные части после указанных установок. Когда данная операция производится из режима Песни/Паттерна, также создаются нотные данные частей для последовательного воспроизведения. Воспроизводимые звуки нотных данных будут точно такими же, как и при воспроизведении исходного Семпла.
[F2] Waveform	Операции с Волновой Формой
01: Copy	Копирование данных одной Волновой Формы в другую. Клавишные Банки и Семплы, включенные в Волновую Форму также копируются при выполнении этой операции.
02: Delete	Удаление определенной Волновой Формы из памяти. Клавишные Банки и Семплы, включенные в Волновую Форму, также удаляются.
03: Extract	Удаление всех ненужных данных Семпла (расположенных перед Точкой Начала и после Точки Окончания).
04: Transpose	Транспозиция Клавишного Банка указанной Волновой Формы по полутонам.
05: Rename	Редактирование названия указанной Волновой Формы.
[F5] Other	Другие Операции
01: Optimize Memory	Оптимизация памяти (DRAM) для Семплирования.
02: Delete All	Удаление всех Волновых Форм.

Процедура Работы с Семплом

1 Нажмите кнопку [JOB] в режиме Семплирования для входа в режим Работы с Семплированием - Sampling Job.

2 Вызовите нужную операционную группу.

Выберите операционную группу, нажимая одну из кнопок [F1] Keybank, [F2] Waveform и [F3] Other.

3 Вызовите нужный операционный дисплей.

Переместите курсор в нужную операцию, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/DEC] и [DEC/NO] или кнопки курсора вверх\вниз, затем нажмите кнопку [ENTER]. Появится выбранный дисплей. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к операционному меню.

4 Установите значение параметров.

Переместите курсор в желаемый параметр, затем установите значение, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Когда в меню появляется "Apply", соответствующее кнопке [SF4], перейдите к пункту 5. Когда "Apply" не появляется, переходите к пункту 7.

5 Нажмите кнопку Apply [SF4] для выполнения операции.

В это время, Семпл будет временно изменен и не установлен как данные.

6 Подтвердите результат выполнения операции.

Нажмите кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать измененный Семпл. Если Вы удовлетворены результатом, переходите к пункту 7. Если Вы не удовлетворены результатом и хотите попробовать снова, нажмите кнопку [SF4] Apply еще раз, чтобы прервать операцию (Job) и вернуть Семпл к исходному состоянию. В этом случае, попытайтесь выполнить операцию, начиная от пункта 4.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

7 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы зафиксировать результат выполнения операции в виде данных Семпла.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Вы не можете вернуть измененный Семпл к исходному состоянию после фиксации результата выполнения операции. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разьему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

8 Нажмите кнопку [EXIT] дважды, чтобы возвратиться к дисплею Основного Семплирования.

ПРИМЕЧАНИЕ Если нет данных в указанной Волновой Форме и Клавишном Банке, на дисплее появится сообщение "No Data" "Нет Данных", и операция не будет выполнена.

ПРИМЕЧАНИЕ Некоторые рабочие операции (Job) не могут выполняться из-за недостатка памяти. Количество доступной памяти можно увидеть внизу дисплея Sampling Job – Работы с Семплированием или на Информационном дисплее (стр. 165).



Доступная память

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Даже если операция Job закончена, данные будут потеряны при выключении питания. Сохранить данные Волновых Форм на запоминающем устройстве USB или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

[F1] Keybank – Клавишный Банк

На этом дисплее содержатся рабочие операции для редактирования Семплов. Семпл, который будет редактироваться, может быть определен номером Волновой Формы и Клавишного Банка.

Основные Операции для Клавишного Банка

Операции Клавишного Банка обеспечиваются кнопками [SF1] и [SF5].



[SF1] Audition - Прослушивание

Вы можете прослушать Семпл, назначенный на выбранный Клавишный Банк, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет Вам проверить, как Семпл будет фактически звучать при воспроизведении.

[SF5] Keybank – Клавишный Банк

Нажатие этой кнопки вызывает список Клавишного Банка, из которого Вы можете выбрать желаемый Клавишный Банк. См. стр. 162.

[SF6] KBD - Клавиатура

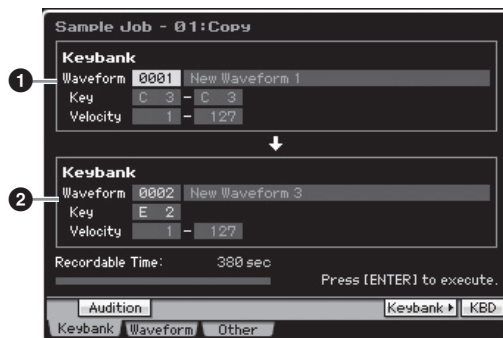
Это меню появляется, когда курсор расположен в Волновой Форме. Вы можете также выбрать Клавишный Банк, принадлежащий выбранной Волновой Форме непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу.

[SF6] INFO - Информация

Когда "INFO" отображается в меню табуляции, соответствующей кнопке [SF6], нажмите кнопку [SF6] для вызова окна информации - Information, которое показывает состояние памяти для Семплирования. См. стр. 165.

01: Copy – Копирование

Эта рабочая операция копирует данные Семпла, содержащиеся в указанном Клавишном Банке, в другой Клавишный Банк. Аналогичным образом копируется назначенный на Клавишный Банк Семпл. Это полезно, если Вы создаете Волновую Форму и хотите использовать данные Семпла другой Волновой Формы.



① Исходный Клавишный Банк

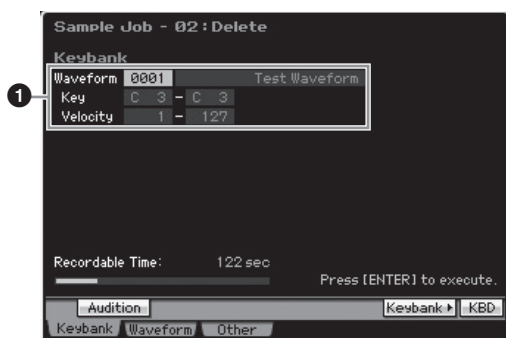
② Клавишный Банк Адресата

Определяет Клавишные Банки соответственно, источника и адресата, устанавливая номер Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете прослушать Семпл, назначенный на источник Клавишного банка, нажав кнопку Audition [SF1].

02: Delete - Удаление

Эта операция удаляет указанный Клавишный Банк и его Семпл. Удаляя ненужные Семплы, Вы можете увеличить доступную память.

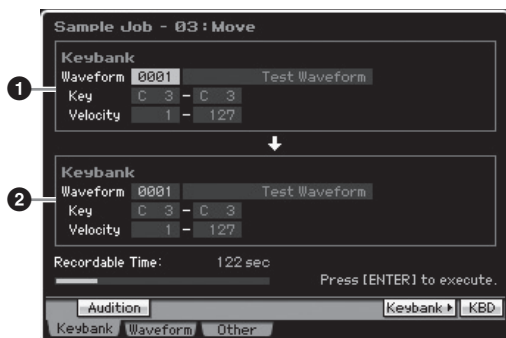


❶ Клавишный Банк для удаления

Определяет Клавишный Банк, который будет удален, установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

03: Move - Перемещение

Эта операция перемещает указанный Клавишный Банк в другую Волновую Форму. Так же перемещается назначенный на Клавишный Банк Семпл.



❶ Исходный Клавишный Банк

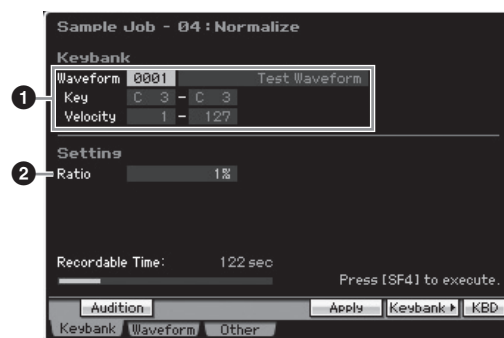
❷ Клавишный Банк Адресата

Установка номера (0001 - 1024) Волновой Формы определяет Клавишные Банки, соответственно источнику и адресату. Установки источника Волновой формы вызывают один из Клавишных банков (Клавишный или Скоростной), которые можно переключить кнопкой [SF5] Keybank и кнопкой KBD [SF6]. Клавишный или Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете прослушать Семпл, назначенный на источник Клавишного банка, нажав кнопку Audition [SF1]

04: Normalize - Нормализация

Эта операция нормализует общий уровень указанного Семпла. Это полезно, когда нужно поднять громкость Семпла, записанного на низком уровне.



❶ Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен желаемый Семпл, установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

❷ Ratio - Отношение

Определяет уровень Семпла после нормализации. Установка 100 % максимизирует уровень так, чтобы самый высокий пиковый уровень в Семпле был ниже уровня отсечения (максимального уровня цифрового сигнала). Установки выше 100 % поднимают уровень Семпла выше максимума, производя преднамеренное отсечение. Обычно, этот параметр устанавливается на 100 %.

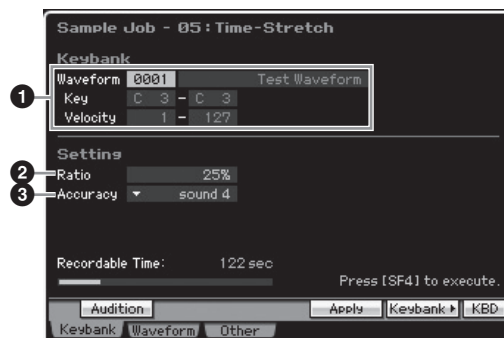
Установки: 1 % - 800 %

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных посредством кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных посредством кнопки [ENTER]. Результат операции будет потерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

05: Time-Stretch – Длина Семпла

Эта операция позволяет Вам изменять длину Семпла, не изменяя высоту тона. При использовании этой рабочей операции, Вы можете синхронизировать воспроизведение Семпла с воспроизведением Песни/Паттерна. Изменение длины Семпла также изменяет темп воспроизведения Семпла.



① Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024) нужный Семпл. Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

② Ratio - Отношение

Определяет длину Семпла после операции как отношение длины исходного Семпла (100 %).

Изменение темпа может быть вычислено следующим образом. Значение отношения = (исходный темп / измененный темп) x 100.

Установки: 25 % - 400 %

③ Accuracy - Точность

Определяет качество получающегося Семпла, определением того, какой аспект оригинала должен быть подчеркнут: качество звука или чувство ритма.

Установки: sound4 – sound1, normal, rhythm1 – rhythm 2

sound4 – sound1

Эти установки подчеркивают звуковое качество. Установка “sound4” производит самое высокое качество звука.

normal

Производит оптимальный баланс звукового качества и чувства ритма.

rhythm1 – rhythm2

Эти установки подчеркивают чувство ритма. Установка “rhythm2” производит самое точное чувство ритма.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных посредством кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных посредством кнопки [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

06: Convert Pitch – Преобразование Высоты Тона

Эта операция позволяет Вам изменять высоту тона Семпла, не изменяя темп.



① Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024) нужный Семпл. Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

② Pitch - Высота Тона

Определяет количество и направление изменения высоты тона по полутонам.

Установки: -12 – +0 – +12

③ Fine – Точная Высота Тона

Определяет количество и направление изменения высоты тона в сотых долях (1 сотая доля = 1/100 полутона).

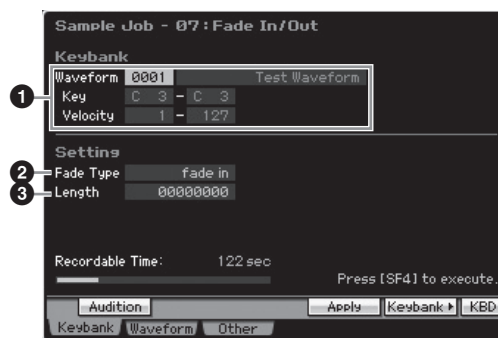
Установки: -50 – +0 – +50

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных посредством кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных посредством кнопки [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

07: Fade In/Out - Фейдирование

Эта операция позволяет Вам создавать фейдирование Семпла – постепенное появление и исчезновение звучания.



① Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024) нужный Семпл. Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

② Fade Type – Тип Фейдирования

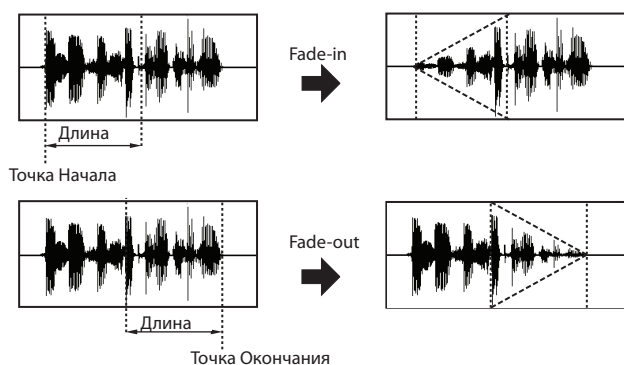
Определяет тип фейдирования уровня: появление - fade-in, исчезновение - fade-out.

Установки: fade in, fade out

③ Length - Длина

Определяет длину фейдирования (fade-in или fade-out). Когда выбрана установка «fade-in», этот параметр определяет длину постепенного появления звука начинающегося в указанной Точке Начала. Когда выбрана установка «fade-out», этот параметр определяет длину постепенного исчезновения звучания, начинающегося в начале фейдирования и заканчивающегося в указанной Точке Окончания. Установка 4410 приблизительно эквивалентна 0.1 секунды, когда Частота Семплирования установлена на 44.1 кГц на дисплее Подготовки Семплирования (стр. 164) режима Семплирования.

Установки: 0000000 – Точка Окончания

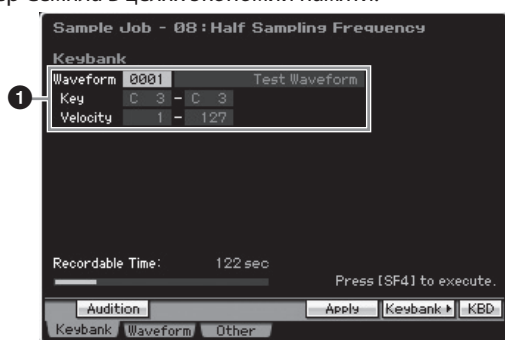


⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных при помощи кнопки [SF4] Apply и ввод данных при помощи кнопки [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

08: Half Sampling Frequency - Половина Частоты Семплирования

Эта операция позволяет Вам разделить на два частоту семплирования определенного Семпла. Это можно использовать для преобразования высококачественного (hi-fi) Семпла в звук lo-fi, чтобы уменьшить наполовину размер Семпла в целях экономии памяти.



① Key Bank - Клавишный Банк

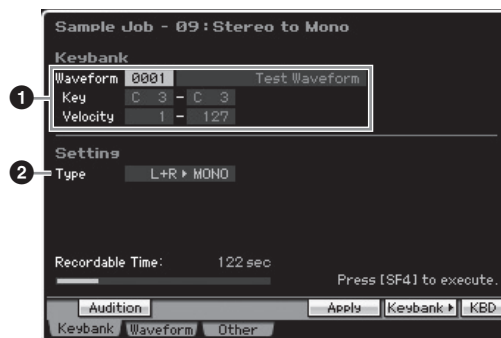
Определяет Клавишный Банк, на который назначен нужный Семпл, установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных при помощи кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при помощи кнопки [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

09: Stereo to Mono – Стерео в Моно

Эта операция позволяет Вам преобразовать стерео Семпл в моно Семпл.



① Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен нужный Семпл, установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

② Type - Тип

Определяет, один или оба канала стерео Семпла будут преобразованы в моно Семпл.

Установки: L+R>mono, L>mono, R>mono

L+R>mono

Левый и правый каналы стерео Семпла микшируются и преобразовываются в моно Семпл.

L>mono

Левый канал стерео Семпла преобразовывается в моно Семпл.

R>mono

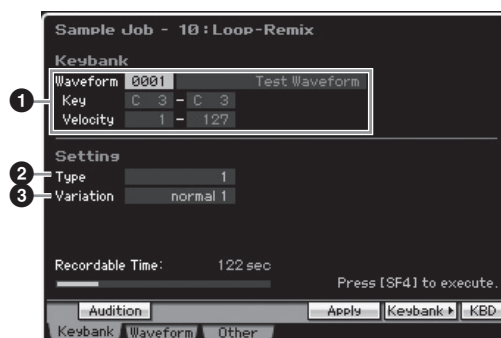
Правый канал стерео Семпла преобразовывается в моно Семпл.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных при помощи кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при помощи кнопки [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

10: Loop-Remix – Ремикс Лупа

Эта операция позволяет Вам автоматически разрезать Семпл на отдельные "части" и произвольно перестраивать эти части для специальных эффектов и нестандартных изменений ритма.



① Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен нужный Семпл, установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

② Type - Тип

Определяет степень, с которой будет разделена зацикленная часть Семпла.

Установки: 1 – 4

③ Variation - Вариация

Определяет, как исходный Семпл изменяется этой операцией.

Установки: normal1 – 2, reverse1 – 2

normal1 – 2

Эта установка делит и перестраивает данные Семпла, без выполнения других звуковых изменений.

reverse1 – 2

В дополнение к делению и перестройке, эти установки изменяют направление воспроизведения некоторых из пластин.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных при помощи кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных при помощи кнопки [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

11: Slice - Деление

Эта операция позволяет Вам разделить Семпл на отдельные "части", количество которых определяется длительностью ноты (с Тактом, Размером и Подразделом). Полученные Семплы назначаются на каждую из клавиш в порядке возрастания из Клавишного Банка, определенного параметром Lowest Key. Когда эта операция выполняется из режима Песни/Паттерна, также создаются нотные данные для последовательного воспроизведения этих частей. Упорядоченное воспроизведение нотных данных и частей приводит к тому же звуку, что и исходный Семпл.



① Key Bank - Клавишный Банк

Определяет Клавишный Банк, на который назначен нужный Семпл, установкой номера Волновой Формы (0001 - 1024). Клавишный и Скоростной диапазоны Клавишного Банка, на которые назначена выбранная Волновая Форма, автоматически отображаются ниже номера Волновой Формы.

⑦ Lowest Key – Нижняя Клавиша

Определяет нижний номер клавиши, от которой по порядку назначаются нарезанные Семплы.

Установка: C -2 – G8

ПРИМЕЧАНИЕ: На дисплее Record Slice режима Записи Семплирования (стр. 248) этот параметр установлен в положение "C1" для MOTIF XS6, "E0" для MOTIF XS7 и "A -1" для MOTIF XS8, и не может быть изменен.

② Type – Тип Деления

③ Measure - Такт

④ Meter - Размер

⑤ Sub Divide - Подраздел

⑥ Sens - Чувствительность

⑧ Tempo - Темп

За исключением параметра Lowest Key, все параметры и установки аналогичны таковым на дисплее Record Slice режима Записи Семплирования (стр. 248), который появляется по окончании Семплирования, с параметром Type установленным в положение "slice+seq".

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

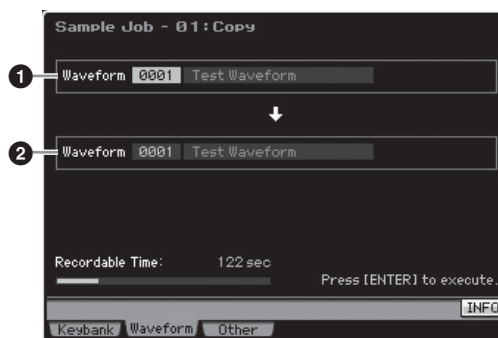
Выполнение операции разделено на две стадии: временное преобразование данных при помощи кнопки [SF4] Apply и фактический ввод данных кнопкой [ENTER]. Результат операции будет утерян, если Вы вызовете другой дисплей, не нажимая кнопку [ENTER].

[F2] Waveform Jobs – Операции для Волновой Формы

Этот дисплей содержит операции для редактирования Волновых Форм.

01: Copy - Копирование

Эта операция позволяет Вам копировать данные из одной Волновой Формы в другую. Клавишные Банки и Семплы включенные в Волновую Форму также копируются при выполнении этой операции.



① Волновая Форма как источник

② Волновая Форма как адресат

Определяет номер Волновой Формы источника копии и номер Волновой Формы адресата копии.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает все данные, находящиеся в номере адресата Волновой Формы.

02: Delete - Удаление

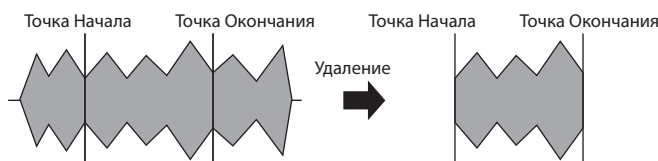
Эта операция позволяет Вам удалить определенную Волновую Форму из памяти. Клавишные Банки и Семплы, включенные в Волновую Форму также будут удалены.

Waveform – Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы для удаления

03: Extract – Выборочное Удаление

Эта операция позволяет Вам удалить все ненужные части Семпла (расположенные перед Точкой Начала и после Точки Окончания).

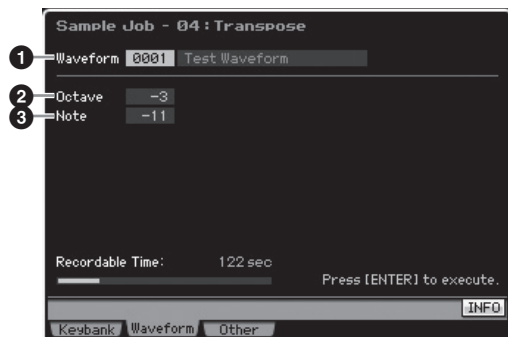


Waveform – Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы для удаления

04: Transpose Транспозиция

Эта операция позволяет Вам транспонировать установку Клавишного Банка указанной Волновой Формы по полутонам или октавам.



① Waveform – Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы для транспонирования.

② Octave - Октава

Определяет транспонирование в октавах Клавишного Банка. Когда Вы хотите транспонировать менее одной октавы, установите этот параметр в положение "0" и используйте следующий параметр Note.

Установки: -3 – +0 – +3

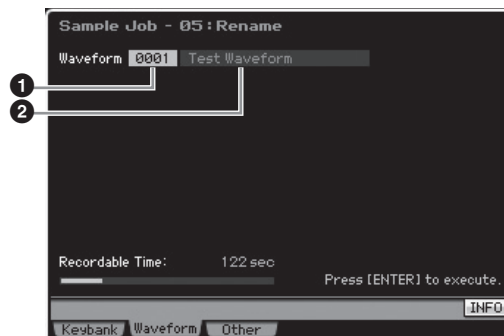
③ Note - Нота

Определяет транспонирование в полутонах Клавишного Банка. Когда Вы хотите транспонировать октавами, установите этот параметр в положение "0" и используйте предыдущий параметр Octave.

Установки: -11 – +0 – +11

05: Rename - Название

Эта операция позволяет Вам дать название выбранной Волновой Форме.



① Waveform – Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы для данной операции

② Name - Название

Определяет название Волновой Формы, которое может содержать до 10 символов. Более подробно о вводе названия см. стр. 82.

[F5] Other Jobs – Другие Рабочие Операции

01: Optimize Memory – Оптимизация Памяти

Эта операция оптимизирует память (DIMM) для Семплирования. Оптимизация объединяет области использованной и неиспользованной (доступной) памяти, для создания наибольшей области доступной памяти. В некоторых случаях, количество свободной памяти будет увеличено, когда Вы выполняете данную операцию.

02: Delete All – Общее Удаление

Эта операция удаляет все пользовательские Волновые Формы. Клавишные Банки и Семплы, включенные в Волновую Форму, также будут удалены.

Воспроизведение Песни

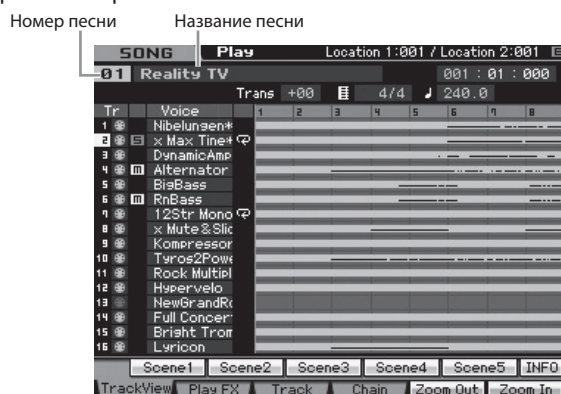
Режим Песни - Song - позволяет Вам записывать, редактировать и проигрывать собственные оригинальные Песни. Режим Игры Песни - главная 'дверь', через которую Вы входите в режим Песни, и именно здесь Вы выбираете и воспроизводите Песню. Некоторые из установок Песни, типа чувства ритма, могут также быть отредактированы в этом режиме. Для вызова дисплея Игры Песни и ввода режима Песни, просто нажмите кнопку [SONG].

ПРИМЕЧАНИЕ Из дисплея Просмотра Треков в режиме Игры Песни, Вы можете выбрать Голос Партии Микширования, соответствующий текущему треку, нажав кнопку [CATEGORY SEARCH].

Процедура Воспроизведения Песни

1 Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни.

Эта операция вызывает дисплей Обзора Трека - Track View - в режиме Игры Песни.



2 Выберите Песню.

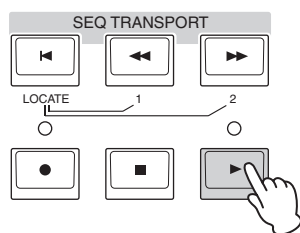
Переместите курсор в номер Песни, затем выберите желаемую Песню, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Название выбранной Песни будет отображено.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы нажмете кнопку [PROGRAM] так, чтобы ее индикатор загорелся, Вы сможете выбрать желаемую Песню, используя кнопки Групп [A] - [D] и числовые кнопки [1] - [6]. Номера песен и соответствующие им кнопки следующие.

Комбинация Кнопок	Номер песни
[A]+[1] - [16]	01 - 16
[B]+[1] - [16]	17 - 32
[C]+[1] - [16]	33 - 48
[D]+[1] - [16]	49 - 64

3 Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать воспроизведение выбранной Песни.

Когда воспроизведение выбранной Песни заканчивается, Песня автоматически останавливается.



Нажмите кнопку [■] (Стоп), чтобы остановить воспроизведение Песни. Нажмите кнопку [▶] (Игра) еще раз, чтобы возобновить воспроизведение Песни с места остановки.

Типы воспроизведения

Воспроизведение с середины Песни

Чтобы начать воспроизведение Песни с какого-либо местоположения в Песне, установите нужное положение, используя контроллеры управления, как показано ниже, после чего нажмите кнопку [▶] (Игра). Эти операции также могут выполняться во время воспроизведения.

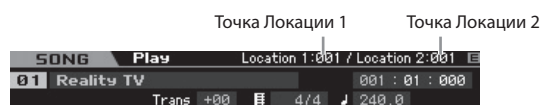
Перемотка вперед	Нажмите кнопку [▶▶] (вперед).
Быстрая перемотка вперед	Нажмите и удерживайте кнопку [▶▶] (вперед).
Перемотка назад	Нажмите кнопку [◀◀] (назад).
Быстрая перемотка назад	Нажмите и удерживайте кнопку [◀◀] (назад).
Перемещение в начало Песни	Нажмите кнопку [◀].
Перемещение в точку локации 1	Удерживая нажатой кнопку [◀], нажмите кнопку [◀◀].
Перемещение в точку локации 2	Удерживая нажатой кнопку [◀], нажмите кнопку [▶▶].

Когда Песня не воспроизводится должным образом:

Имейте в виду, что начало воспроизведения Песни с середины может вызвать проблемы воспроизведения, типа неправильного звука, неправильной высоты тона или неожиданных изменений громкости. Это происходит, потому что MIDI события, записанные в начале Песни, не были распознаны генератором тона, так как воспроизведение было начато в другом месте Песни и с другими MIDI событиями. Чтобы это не происходило, установите параметр Song Event Chase (4) в положение "PC+PB+Ctrl" или в положение "all" на дисплее Other (стр. 271) Подготовки Секвенсора (вызывается кнопкой [SETUP SEQ]). С этой установкой, Песня будет воспроизведена должным образом, даже если воспроизведение начинается с середины Песни.

Назначение определенных номеров такта на Точки Локации 1 и 2

Для назначения определенных номеров такта на Точку Локации (location) 1 и 2, выберите нужный номер такта, а затем нажмите кнопку [◀◀]/[▶▶] (Назад/Вперед), удерживая нажатой кнопку [STORE]. Установка здесь будет отображена наверху дисплея.



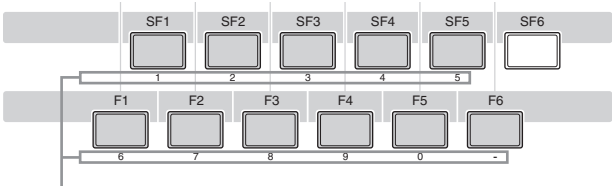
На этом дисплее Вы можете изменить позицию воспроизведения Песни, руководствуясь следующими инструкциями.

Быстрая перемотка Вперед/Назад

- 1 Переместите курсор в Такт.
- 2 Перемещайтесь вперед/назад через такты, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных.

Перемещение в желаемое местоположение в Песне

- 1 Переместите курсор в Такт.
- 2 Нажмите кнопку [SF6] NUM так, чтобы [SF1] - [SF5] и [F1] – [F6] функционировали как числовые кнопки.



[SF1] - [SF5] и [F1] – [F6] функционировали как числовые кнопки

- 3 Введите номер такта, используя кнопки [SF1] - [SF5] и [F1] – [F5].

Введенный Номер такта будет отображен наверху дисплея.

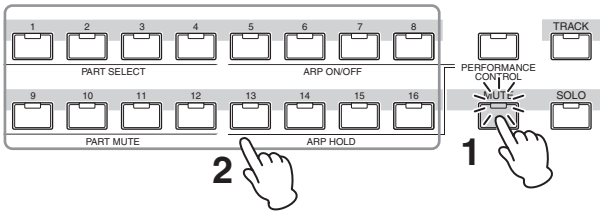
Отображает номер введенного такта.



- 4 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически переместить позицию воспроизведения Песни в установку сделанную выше.

Отключение звука/Соло трека

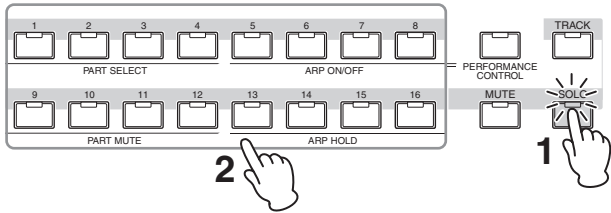
Для отключения звука трека



- 1 Нажмите кнопку [MUTE] так, чтобы ее индикатор загорелся.
- 2 Нажмите любую из числовых кнопок [1] - [16], которая соответствует треку, звук которого Вы хотите отключить.

При нажатии какой-либо из числовых кнопок [1] - [16], будет выключен индикатор нажатой кнопки, и звук соответствующего трека будет отключен. Повторное нажатие этой же кнопки включает воспроизведение данного трека.

Для Соло трека

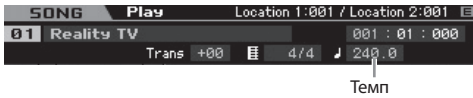


- 1 Нажмите кнопку [SOLO] так, чтобы ее индикатор загорелся.
- 2 Нажмите любую из числовых кнопок [1] - [16], соответствующую треку, который будет звучать соло.

При нажатии какой-либо из числовых кнопок [1] - [16], индикатор нажатой кнопки будет мигать, и соответствующий трек будет звучать соло. Нажатие другой числовой кнопки изменяет трек, который звучит соло.

Изменение темпа

- 1 Переместите курсор в параметр Темпа.
- 2 Установите значение темпа, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных



Назначение различных установок, взаимосвязанных с воспроизведением Песни (Сцена Песни)

Вы можете назначить пять различных “снимков” важных параметров касающихся Песни, таких как транспозиция, темп, отключение звука трека и основная установка Микширования Песни на кнопки [SF1] - [SF5], как Сцены Песни. Одно из преимуществ Сцены Песни - Вы можете немедленно и автоматически установить параметры, которые обычно требуют многих нажатий кнопок или операций контроллера. Используйте это во время записи или воспроизведения Песни для выполнения мгновенных изменений установок.

Параметры Сцены Песни

Темп	Режим Песни	Дисплей Обзора Трека (стр. 181)
Транспозиция		Дисплей Игры FX (стр. 183)
Установки Игры Эффекта для 16 треков	Режим Микширования	Дисплей Партий 1-16 (стр. 231)
Установки громкости для 16 Партий Микширования		Дисплей EG (стр. 236)
Установки панорамирования для 16 Партий Микширования		
Установки Отправки Реверберации для 16 Партий Микширования		
Установки Отправки Хоруса для 16 Партий Микширования		
Установки Частоты Среза для 16 Партий Микширования		
Установки Резонанса для 16 Партий Микширования		
Установки Атаки AEG для 16 Партий Микширования		
Установки Реализации AEG для 16 Партий Микширования		

Регистрация Сцены Песни

После создания необходимых установок для Сцены, одновременно, удерживая нажатой кнопку [STORE], нажмите одну из кнопок [SF1] - [SF5]. Значок 8-ой ноты будет отображен на табуляции, соответствующей кнопке Субфункции, на которую зарегистрирована Сцена Песни. Нажмите кнопку [STORE] для сохранения данных Песни, включая установку Сцены Песни - Song Scene.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Установки Сцены Песни, зарегистрированные на кнопках [SF1] - [SF5], будут утеряны при изменении Песни или выключении питания без выполнения операции Сохранения - Store.

Вызов Сцены Песни

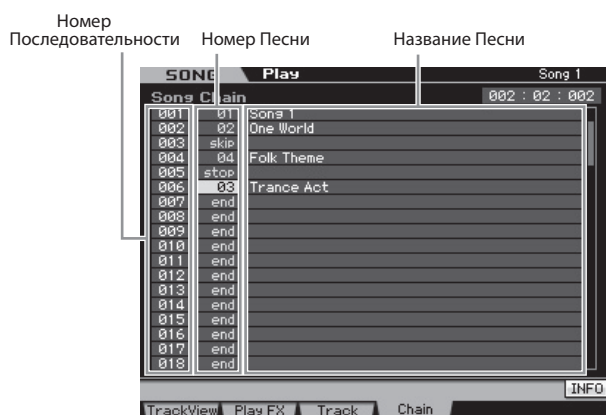
Вы можете вызвать Сцену Песни, нажав одну из кнопок [SF1] - [SF5].

Воспроизведение Песенной Последовательности

Воспроизведение Песенной Последовательности - Song Chain Playback - позволяет Вам организовать список автоматического воспроизведения пресетных Песен, в любом желаемом порядке. Вы можете установить порядок воспроизведения Песни, а затем начать воспроизведение Песенной Последовательности с дисплея Песенной Последовательности.

ПРИМЕЧАНИЕ Для инструкций по программированию Песенной Последовательности, обратитесь к описанию дисплея Песенной Последовательности на стр.185.

1 На дисплее Обзора Трека (Track Vies) нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Песенной Последовательности (стр. 185).



2 Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать воспроизведение Песенной Последовательности.

Песни будут воспроизведены согласно порядку Последовательности. Если на номер Последовательности назначена свободная Песня, пропускается один такт и начинается воспроизведение следующей Песни. Если на номер Последовательности назначено "skip", назначенная Песня будет пропущена, и начнется воспроизведение следующей Песни. А если на номер Последовательности назначено "stop", воспроизведение будет остановлено на этой Песне. Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать воспроизведение с последующего номера

Последовательности. Если на номер Последовательности назначено "end", то воспроизведение остановится в конце Песни.

3 Для остановки воспроизведения в середине Песенной Последовательности, нажмите кнопку [■] (Стоп).

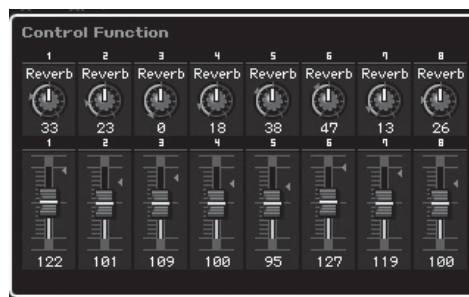
Примечание: Песенная Последовательность может быть воспроизведена только с дисплея Песенной Последовательности.

Регуляторы и Слайдеры

При использовании регуляторов на панели управления, Вы можете регулировать различные параметры, типа панорамирования, эффекта, частоты среза и резонанса, для каждой партии (трека) Песни. При использовании слайдеров, Вы можете изменить громкость каждой Партии (трека) и установить относительный баланс между Партиями (треками).

Регулирование параметров Панорамирования (Pan) и Эффекта (Effect) для каждой Партии

Нажмите кнопку [MULTI PART CONTROL] для вызова окна Функции Управления - Control Function.



Переключение Партий для редактирования: 1 - 8 и 9 - 16

Когда окно Управления Функцией (Control Function) отображается после нажатия кнопки [MULTI PART CONTROL], каждый регулятор/слайдер управляет каждой Партией, и Вы можете изменить партии для управления между Партиями 1 - 8 и 9 - 16. Когда управление осуществляется для Партий 9 - 16, нажатие любой из кнопок [1] - [8], изменяет управление Партиями с 9 - 16 на 1 - 8 и наоборот.

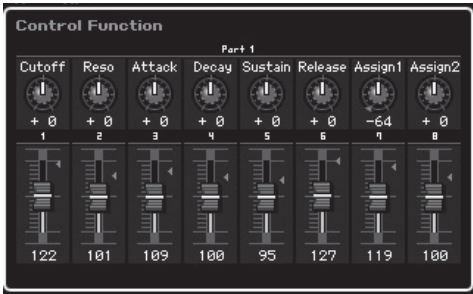
ФУНКЦИИ Регулятора

Нажатие кнопки [MULTI PART CONTROL] включает индикаторы в следующем порядке: REVERB → CHORUS → PAN. Когда включен индикатор REVERB, Вы можете установить регуляторами уровень Отправки Реверберации для каждой партии. Когда включен индикатор CHORUS, Вы можете установить регуляторами уровень Отправки Хоруса для каждой партии. Когда включен индикатор PAN, Вы можете установить регуляторами Панорамирование для каждой партии.

ПРИМЕЧАНИЕ Удерживание нажатой кнопки [MULTI PART CONTROL] в течение нескольких секунд, переключает горящий индикатор на REVERB.

Регулировка Частоты Среза и Резонанса для каждой Партии

Нажмите кнопку [SELECTED PART CONTROL] для вызова окна Control Function.



Выбор Партии

Назначенные на регуляторы функции применяются только к выбранной Партии. Для изменения Партии вызовите окно Функции Управления, затем нажмите одну из кнопок [1] - [16].

Функции Регулятора

Различные функции могут быть назначены на Регуляторы 1 - 8, в зависимости включенного индикатора TONE 1, TONE 2 и ARP FX, которые могут быть переключены кнопкой [CONTROL PART SELECTED]. См. следующую таблицу. табл.

	Регулятор 1	Регулятор 2	Регулятор 3	Регулятор 4
TONE 1	Cutoff	Reso	Attack	Decay
TONE 2	LowGain	MidFreq	MidGain	MidQ
ARP FX	Swing	Qt Val	Qt Str	GateT

	Регулятор 5	Регулятор 6	Регулятор 7	Регулятор 8
TONE 1	Sustain	Release	Assign1	Assign2
TONE 2	HighGain	Pan	Reverb	Chorus
ARP FX	Velocity	Octave	UnitMlt	Tempo

ПРИМЕЧАНИЕ Более подробно о каждой функции на стр. 90.

Регулировка громкости каждой Партии

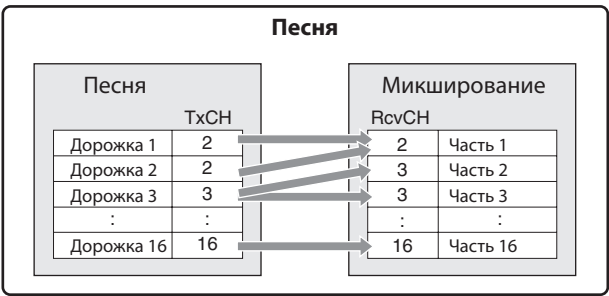
Слайдеры позволяют Вам регулировать громкость каждой Партии.

Переключение Партий для редактирования: 1 - 8 и 9 - 16

Когда текущая партия одна из 1 - 8, эти восемь слайдеров регулируют громкость Партий 1 - 8. Когда текущая Партия 9 - 16, эти восемь слайдеров регулируют громкость для Партий 9 - 16. Партия может быть выбрана включением кнопки [TRACK] и нажатием нужной числовой кнопки.

Установка Микширования для каждого трека

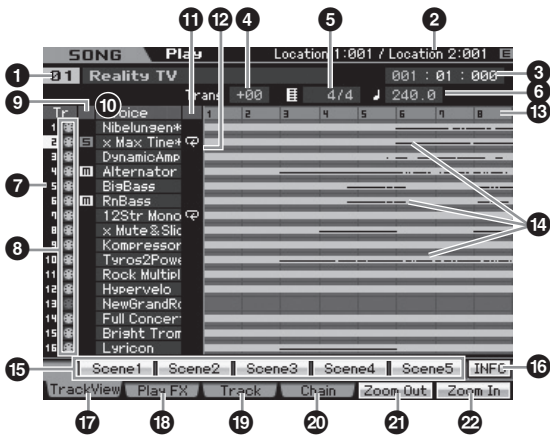
Для редактирования параметров Микширования, типа Голоса, громкости и панорамирования каждого трека, нажмите кнопку [MIXING] для входа в Режим Микширования (стр. 229), а затем редактируйте их для Партии Микширования, соответствующей необходимому треку. Отметьте, что трек 1 не всегда соответствует Партии Микширования 1. Как проиллюстрировано ниже, каждый трек секвенсорных данных Песни и каждой Партии Микширования блока генератора тона подключается, когда канал передачи (TxCH) аналогичен каналу приема (RcvCH). Другими словами, секвенсорные данные каждого трека играют соответствующие Партии (те, которые имеют то же назначение MIDI канала) в блоке генератора тона. Каналы передачи каждого трека могут быть установлены на дисплее трека Песни (стр. 184) режима Игры Песни, а каналы приема каждой Партии могут быть установлены на дисплее Голоса (стр. 235) режима Микширования.



Дисплей Обзора Трека - [F1] TrackView

[SONG]

Этот дисплей всегда появляется первым при активизации режима Песни.



1 Номер Песни, Название Песни

Определяет Песню, которая будет воспроизведена.

Установки:

Номер Песни: 01 - 64

Название Песни: см. примечание ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете редактировать название Песни, перемещая курсор в соответствующее местоположение и нажимая кнопку [SF6] CHAR. См. стр. 82

- Режим Голоса
- Режим Исполнения
- Режим Семплирования 1
- Режим Семплирования 2
- Режим Песни
- Режим Паттерна
- Режим Микширования
- Режим Мастера
- Сервисный Режим
- Режим Файла
- Справочное Руководство

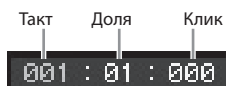
Воспроизведение Песни

② Местоположение (только индикация)

Указывает номера тактов, назначенные на Точки Локации 1 и 2. Как установить Точки Локации см. стр. 178.

③ Meas - Такт

Определяет местоположение, в котором начинается воспроизведение. Также указывает текущее местоположение воспроизведения. Об установке такта, см. стр. 178.



Установки:

Такт: 001 - 999

Доля, Клик: Только индикация

④ Trans - Транспонирование

Регулировка настройки по полутонам.

Установки: -36 - +36

⑤ Time signature (Meter) - Размер

Определяет тактовый размер Песни. Установки применяются к определенному Такту (③) и последующим тактам. Это позволяет Вам вводить различные временные значения в середину песни. Когда установки такта (⑤), при которых воспроизведение начинается с момента отличного от начала песни, например, временное значение до Такта (⑤), сохраняются даже после произведенных здесь установок.

Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

⑥ Tempo - Темп

Определяет темп воспроизведения Песни.

Установки: 5.0 - 300.0

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы используете этот инструмент с внешним секвенсором, компьютером или другим MIDI устройством, и хотите управлять темпом Песни с помощью внешнего устройства (устройств), установите параметр MIDI синхронизации (⑥) на дисплее MIDI (стр. 267) Сервисного режима в положение "MIDI". В этом случае, параметр Темпа указывает "MIDI", и не может быть изменен.

⑦ Номер трека (только индикация)

Указывает номер трека.

⑧ Состояний Данных (только индикация)

Указывает на наличие записанных данных на каждом из треков.

Пробел: Указывает, что трек пуст.

🔊: Указывает на наличие записанных секвенсорных MIDI данных. Обработывается как MIDI трек.

🔊: Указывает, что данные семпла были записаны в дополнение MIDI данным. Обработывается как Аудио трек.

ПРИМЕЧАНИЕ Для Партий Микширования, которые соответствуют Аудио трекам, назначается Семплированный Голос. Для Партий Микширования, которые соответствуют MIDI трекам, назначается Голос, кроме Семплированного Голоса. Для получения дополнительной информации об Аудио треках и MIDI треках см. стр. 61.

⑨ Отключение звука/Соло (только индикация)

Указывает состояние Отключения звука/Соло для каждого трека. Более детально об установке Отключения звука/Соло (Mute/Solo), см. стр. 179.

Пробел: Указывает, что ни Отключение звука, ни Соло не назначены на этот трек.

🔊: Указывает трек с отключенным звуком.

🎧: Указывает соло трек.

⑩ Название Голоса (только индикация)

Указывает соответствующее каждому треку название Голоса Партии Микширования.

⑪ Циклическое воспроизведение (Луп) (только индикация)

Определяет установку циклического воспроизведения для каждого трека. Трек, для которого включено циклическое воспроизведение, проигрывается неоднократно после установок на дисплее Track Loop (стр. 185).

Установки: Пробел (выключено), 🔄 (включено)

⑫ Линия Позиции Песни

Указывает текущее местоположение воспроизведения Песни, установленное в предыдущем пункте Такт.

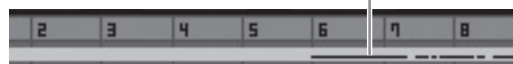
⑬ Номер Такта (только индикация)

Указывает номер такта. Нажимая кнопку [F5] Zoom Out или кнопку [F6] Zoom In, Вы можете увеличивать или уменьшать интервалы между смежными тактами.

⑭ Полоса Секвенсорных данных

Указывает на наличие записанных данных на каждом из треков. Вы можете проверить диапазон, на котором записаны данные для каждого трека. Для MIDI треков, Вы можете видеть всю синхронизацию, при которой были записаны MIDI события.

Вы можете проверить состояние данных.



⑮ [SF1] Scene1 - [SF5] Scene5

Вы можете установить на эти кнопки взаимосвязанные с Песней параметры (Сцена Песни) и параметры, взаимосвязанные с Арпеджио. Вы также можете вызывать установки, нажимая эти кнопки. О том, как регистрировать Сцены см. стр. 179. О том, как установить параметры взаимосвязанные с Арпеджио см. стр. 189.

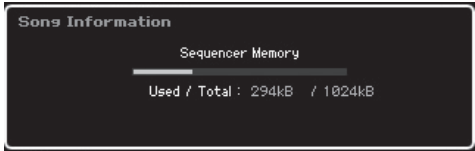
ПРИМЕЧАНИЕ Арпеджио недоступно во время воспроизведения Песни. Нажатие кнопок [SF1] Scene 1 - [SF5] во время воспроизведения изменяет только Сцену Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ После регистрации Сцены Песни, значок 8-ой ноты появится на табуляции, соответствующей нажатой кнопке. Вы можете убедиться, назначен ли Тип Арпеджио на эту кнопку на дисплее Арпеджио (стр. 189) Записи Песни.

⑯ [SF6] INFO - Информация

Вы можете видеть количество свободной и использованной памяти секвенсора. Память секвенсора содержит все Песни и Паттерны, записанные в соответствующих режимах. Когда используемое количество памяти достигает максимальной вместимости, никакие Песни или Паттерны не могут быть сохранены. Если это происходит, используйте операцию Clear Song Job (стр. 207) или Clear Pattern Job (стр. 228), чтобы удалить ненужные Песни или Паттерны.

Вы можете возвратиться к предыдущему дисплею, нажимая кнопку [SF6] или кнопку [EXIT].



17 [F5] Zoom Out

18 [F6] Zoom In

Изменяет уровень масштабирования Такта (18) на дисплее Обзора Трека. Нажмите кнопку [F5] Zoom Out для уменьшения масштаба и отображения более широкого тактового диапазона. Нажмите кнопку [F6] Zoom In для увеличения масштаба.

19 [F1] TrackView – Обзор Трека

Вызывает дисплей Обзора Трека

20 [F2] Play FX - Эффект Игры

Вызывает дисплей Эффекта Игры. Изменяя синхронизацию и динамику нот, Вы можете изменить ритмичное “чувство” воспроизведения Песни.

21 [F3] Track - Трек

Вызывает дисплей Выходного Канала Трека Песни (стр. 184).

22 [F4] Chain – Песенная Последовательность

Вызывает дисплей Песенной Последовательности (стр. 185). Этот дисплей позволяет Вам последовательно воспроизводить Песни.

Изменение “чувства” ритма Песни - [F2] Play FX - Эффект Игры

Изменяя синхронизацию и динамику нот, Вы можете изменить ритмичное “чувство” воспроизведения Песни. Выполненные здесь установки Эффекта Игры являются временными и не изменяют фактические данные в Песне. Установки Эффекта Игры могут быть фактически применены к данным Песни при использовании операции Нормализации Эффекта Игры - Normalize Play Effect Job.

SONG		Play		Reality TV	
Play Effect		Swins		Note	
Tr.	Value	Str	Vel	Gate	Rate
1	off	100%	100%	100%	0
2	off	100%	100%	100%	0
3	off	100%	100%	100%	0
4	off	100%	100%	100%	0
5	off	100%	100%	100%	0
6	off	100%	100%	100%	0
7	off	100%	100%	100%	0
8	off	100%	100%	100%	0
9	off	100%	100%	100%	0
10	off	100%	100%	100%	0
11	off	100%	100%	100%	0
12	off	100%	100%	100%	0
13	off	100%	100%	100%	0
14	off	100%	100%	100%	0
15	off	100%	100%	100%	0
16	off	100%	100%	100%	0

Scene1 Scene2 Scene3 Scene4 Scene5 INFO

TrackView Play FX Track Chain

1 Номер Трека (только индикация)

Указывает номер трека.

2 Quantize - Квантизация

Позволяет Вам выровнять синхронизацию событий нот согласно указанному типу ноты. Могут быть установлены два параметра для каждого трека: Value (Значение) и Str (Сила).

Quantize Value - Значение Квантизации

Определяет доли, к которым привязываются нотные данные Арпеджио, или определяет, к каким долям в данных Арпеджио, применяется свинговое.

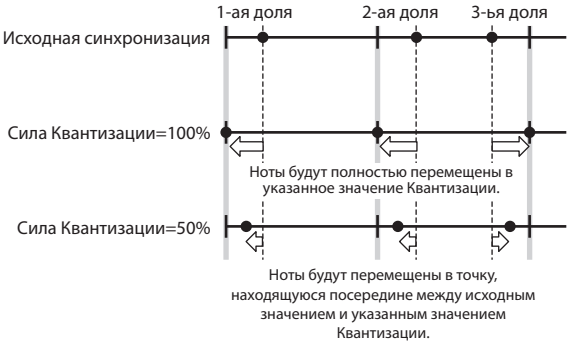
Установки: off - выключено, 32-ая нота, триоль 16-ой ноты, 16-ая нота, триоль 8-ой ноты, 8-ая нота, триоль четвертной ноты, четвертная нота.

Quantize Str – Сила Квантизации

Устанавливает “силу”, с которой события нот перемещаются к самой близкой доле квантизации. Установка 100 % производит точную установку синхронизации через параметр Quantize Value. Установка 0 % не приводит к квантизации. Установка 50% перемещает события нот в точку между 0% и 100 %.

Установки: 0 % - 100 %

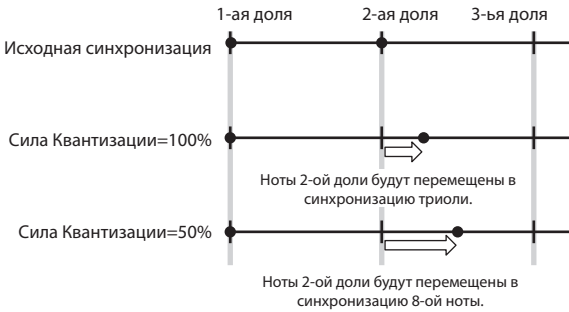
Когда квантование четвертной ноты применено к исходным данным:



3 Swing - Свинг

Регулирует синхронизацию, скорость и время гейта (отрезок времени звучания ноты) ноты слабой доли, для создания «чувства» свинга. Этот параметр задерживает ноты слабых долей. Например, если размер - 4/4, а значение квантизации – четвертные ноты, 2-ые и 4-ые доли такта будут задержаны. Когда определено значение триоли, последняя нота каждой триоли будет обработана параметром Swing.

Когда четвертная нота свинга применена к исходным данным:



Здесь редактируются установки Свинга для каждого трека, определяя Swing Vel (Скорость Свинга), Swing Gate (Гейт Свинга) и Swing Rate (Степень Свинга). Когда значение Quantize установлено в положение “off”, все параметры Свинга (Swing) не доступны.

Воспроизведение Песни

Swing Vel - Скорость (Динамика) Свинга

Регулирует скорость соответствующих нот, чтобы подчеркнуть «чувство» ритма свинга. Установки ниже 100 % уменьшают скорость нот относительно слабых долей, а установки выше 100 % увеличивают скорость пропорционально. Если результат - 0 или меньше, значение устанавливается на 1. Если результат выше, чем 127, значение устанавливается на 127.

Установки: 0 % - 100 % - 200 %

Swing Gate - Время Гейта Свинга

Регулирует время гейта соответствующих нот, чтобы подчеркнуть «чувство» ритма свинга. Установки ниже 100 % сокращают время гейта нот относительно слабых долей, а установки выше 100 % удлиняют время. Если значение времени гейта меньше чем 1, значение округляется до 1.

Установки: 0 % - 100 % - 200 %

Swing Rate - Степень Свинга

Задерживает ноты слабых (четных) долей для достижения «чувства» ритма свинга. Установки выше 50 % задерживают ноты и производят более явное «чувство» свинга.

Установки:

Значение Квантизации	Установки
Когда Значение Квантизации установлено в положение «off» - выключено	0-0
Когда Значение Квантизации установлено на 32-ую ноту	0-30
Когда Значение Квантизации установлено на триоль 6-ой ноты	0-40
Когда Значение Квантизации установлено на 16-ую ноту	0-60
Когда Значение Квантизации установлено на триоль 8-ой ноты	0-80
Когда Значение Квантизации установлено на 8-ую ноту	0-120
Когда Значение Квантизации установлено на триоль четвертной ноты	0-160
Когда Значение Квантизации установлено на четвертную ноту	0-240

④ Note Shift* - Сдвиг Ноты*

Повышает или понижают высоту тона всех нот в выбранном треке по полутонам.

Установки: -99 - +0 - +99

⑤ Clock Shift - Сдвиг Синхронизации

Сдвигает синхронизацию всех нот в выбранном треке вперед или назад в кликах.

Установки: -120 - +0 - +120

⑥ Gate Time Rate - Степень Времени Гейта

Увеличивает или уменьшает время гейта всех нот в выбранном треке. Если значение времени гейта меньше чем 1, значение округляется до 1.

Установки: 0 % - 100 % - 200 %

⑦ Velocity - Скорость

Повышает или понижают скорость (динамику) всех нот в выбранном треке. Если результат - 0 или меньше, значение устанавливается на 1. Если значение выше, чем 127, значение устанавливается на 127.

Velocity Rate - Степень Скорости

Изменяет скорость нот в процентах.

Установки: 0 % - 100 % - 200 %

Velocity Offset - Смещение Скорости

Увеличивает или уменьшает скорость нот с указанным значением смещения.

Установки: -99 - +0 - +99

Установка Выходных Каналов и Циклического Воспроизведения для каждого трека - [F3] Track

Этот дисплей позволяет Вам установить Выходные Каналы (Output Channel) и параметры, взаимосвязанные с Циклическим Воспроизведением (Loop Playback) для каждого трека.

Установки Канала Трека - [SF1] Out (Выходной Канал)

Этот дисплей позволяет Вам установить Канал MIDI Передачи для каждого трека.



① Voice - Голос (только индикация)

Указывает название Голоса Партии Микширования, соответствующей каждому треку.

ПРИМЕЧАНИЕ На дисплее Партий 1 - 16 (стр. 231) режима Микширования, Вы можете изменить Голос соответствующей треку Партии Микширования.

② TxCh - Канал передачи

Определяет канал MIDI передачи секвенсорных данных для каждого трека. Треки, установленные в положение "off", не будут звучать. В режиме Песни, MIDI данные, созданные игрой на клавиатуре/регуляторами/колесом ввода данных, отправляются на блок генератора тона или внешние MIDI устройства через выходной MIDI канал выбранного трека.

Установки: 1 - 16, off

③ Int - Внутренний Выключатель

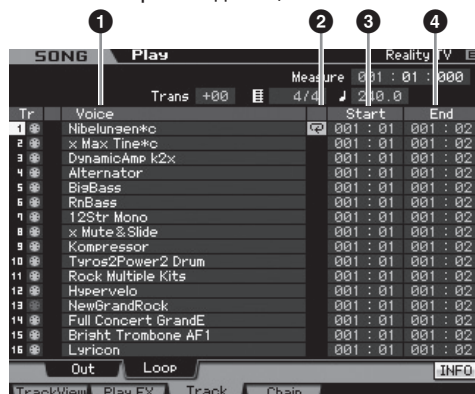
Определяет, отправляются или нет данные музыкального исполнения каждого трека на внутренний блок генератора тона. Когда установлено "off", данные исполнения не отправляются на внутренний блок генератора тона.

④ Ext - Внешний Выключатель

Определяет, отправляются или нет данные исполнения каждого трека на внешнее MIDI устройство. Когда установлено "off", данные исполнения не отправляются на внешнее MIDI устройство.

Установки Циклического Воспроизведения - [SF2] Loop - Луп

Вы можете установить определенные треки для Циклического Воспроизведения и определить, какой тактовый диапазон будет использоваться для Лупы (Циклического Воспроизведения).



1 Голос (только индикация)

Указывает название Голоса соответствующей каждому треку Партии Микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ На дисплее Партий 1 - 16 (стр. 231) режима Микширования, Вы можете изменить Голос соответствующей треку Партии Микширования.

2 Loop – Луп (Циклическое Воспроизведение)

Определяет, активно или нет Циклическое Воспроизведение для каждого трека. Трек, для которого включено Циклическое воспроизведение, непрерывно проигрывается от Точки Начала - Start (3) и до Точки Окончания - End (4).

Установки: Пробел (Цикл выкл.), L (Цикл вкл)

3 Start – Точка Начала

4 End – Точка Окончания

Определяет диапазон лупа (циклического воспроизведения). Трек, для которого включено Циклическое воспроизведение, непрерывно проигрывается от Точки Начала и до Точки Окончания.

Установки: Measure (Такт) : Beat (Доля)

Воспроизведение Песенной Последовательности - [F4] Chain

Воспроизведение Песенной Последовательности - Song Chain - позволяет Вам создать список воспроизведения пресетных Песен в любом желаемом порядке и воспроизводить их автоматически в указанной последовательности. На этом дисплее, Вы можете запрограммировать порядок воспроизведения Песен.



1 Номер Последовательности (только индикация)

Указывает очередность воспроизведения Песни. Могут быть использованы номера от 1 до 100, и Вы можете просмотреть эти номера, прокручивая дисплей. Песенная Последовательность воспроизводится, начиная от назначенной на номер 001 песни.

2 Номер Песни

3 Название Песни (только индикация)

Определяет номер Песни для последовательного воспроизведения. Название Песни отображается при определении номера Песни. Если Песня без данных будет назначена на определенный номер последовательности, то этот номер будет пропущен после отсчета одного такта. В дополнение к номерам Песни, команды "skip" - "пропустить", "end" - "окончание" и "stop" - "остановка" могут быть назначены на номера Песенной Последовательности.

Установки: skip, end, stop, 01 - 64

skip

Пропускает выбранный номер последовательности и продолжает воспроизведение от следующего номера.

end

Указывает окончание данных Песенной Последовательности.

stop

Воспроизведение Песенной Последовательности останавливается на этом номере. Вы можете начать воспроизведение последовательности со следующего номера, нажав кнопку [▶] (Игра).

Программирование Песенной Последовательности

Руководствуйтесь следующими инструкциями.

1 На дисплее Обзора Трека - Track View, нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Песенной Последовательности - Song Chain.

2 Запрограммируйте желаемый порядок Песен.

Переместите курсор в номер "001", используя кнопки курсора, и выберите желаемую Песню, используя колесо ввода данных или кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Аналогичным образом назначьте другие Песни на номера 002, 003, 004 и так далее.

3 Используйте "skip" для удаления Песни, уже назначенной на номер Песенной Последовательности.

Переместите курсор в номер Песни, которая будет удалена, затем назначьте команду "skip" на этот номер, используя колесо ввода данных или кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Назначенный номер будет игнорироваться во время воспроизведения.

4 Назначьте "end" на номер последовательности, на котором Вы хотите остановить воспроизведение Песенной Последовательности.

Когда воспроизведение достигает номера, на который назначена команда "end" - "окончание", воспроизведение остановится. Если Вы хотите остановить воспроизведение на определенном номере последовательности и начать воспроизведение со следующего номера, назначьте команду "end" на этот номер Песенной Последовательности.

ПРИМЕЧАНИЕ Песенная Последовательность будет сохранена как часть системных данных.

ПРИМЕЧАНИЕ О том, как воспроизводить Песенную Последовательность см. стр. 180

Запись Песни

В режиме Записи Песни, Вы можете использовать секвенсор для записи Вашего исполнения на клавиатуре, трек за треком в выбранную Песню. Нажмите кнопку [●] (запись) из режима Игры Песни, чтобы активизировать режим Записи Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Запись аудио данных для Песни может выполняться в режиме Записи Семплирования (стр. 244).

Запись в Реальном Времени

Этот метод позволяет Вам сделать запись исполнения во время игры, что позволяет Вам фиксировать все нюансы фактического исполнения на клавиатуре. Запись может быть выполнена при воспроизведении других, уже записанных треков. Вы можете также передавать секвенсорные данные с внешнего MIDI инструмента на MOTIF XS и одновременно записывать до 16 треков (стр. 190). Запись в Реальном Времени может производиться тремя методами: Replace, Overdub и Punch.

Процедура Записи Песни

Здесь схематически описан процесс записи Песни.

1 Нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Игры Песни, затем выберите Песню для записи (стр. 178).

Выберите свободную Песню, если Вы хотите создать новую Песню в пустом месте. Если свободная Песня не найдена, удалите любую ненужную Песню (Песни) используя операцию Clear Song Job (стр. 207).

2 Нажмите кнопку [●] (запись) для вызова дисплея Подготовки Записи - Record Setup (стр. 187).

Подготовка записи заключается в установке тактового размера, темпа, трека для записи Голоса и метода записи. Если Вы хотите сделать запись с использованием Арпеджио, установите необходимые параметры на дисплее Арпеджио (стр. 189).

3 Сделайте запись Вашего исполнения на клавиатуре.

См. стр. 189.

4 Отредактируйте записанную Песню, используя операции Song Job (стр. 195) и Редактирование Песни (стр. 192).

5 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить записанную Песню во внутренней Пользовательской Памяти.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Зарегистрированная Песня будет утеряна при выборе другой Песни, при вызове другого режима или при выключении питания. Удостоверьтесь, что сохранили данные Песни во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другой Песни, вызовом другого режима или перед выключением питания.

6 Сохраните созданные данные Песни на запоминающем USB устройстве или на подключенном компьютере (стр. 278).

Сохранение Песни - [STORE]

Этот раздел объясняет, как сохранить записанные и отредактированные Песни. Выполняя операцию Сохранения, Вы сохраняете данные Песни, даже если питание будет выключено. Нажатие кнопки [STORE] вызывает окно Сохранения Песни - Song Store. Следующие данные будут сохранены при выполнении операции Song Store.

Секвенсорные данные

MIDI данные, которые генерируются и записываются во время Вашего исполнения на клавиатуре, включая операции с контроллерами.

Данные Генератора Тона

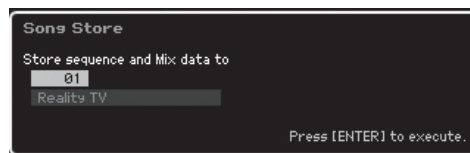
Установки Микширования (параметры Общего Редактирования и параметры Редактирования Партии)

ПРИМЕЧАНИЕ Голоса Микширования могут быть отредактированы в окне Сохранения Микширования Голоса (стр. 240).

Для сохранения Песни:

1 Вызовите окно Сохранения Песни - Song Store.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Song Store.



2 Выберите номер для сохранения Песни.

Будет отображено название выбранной Песни.

ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает все данные, имеющиеся в Песне адреса.

3 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей отобразит запрос на подтверждение)

Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции Сохранения - Store. Выполнение Сохранения Песни будет отменено, и операция возвратится к предыдущему дисплею.

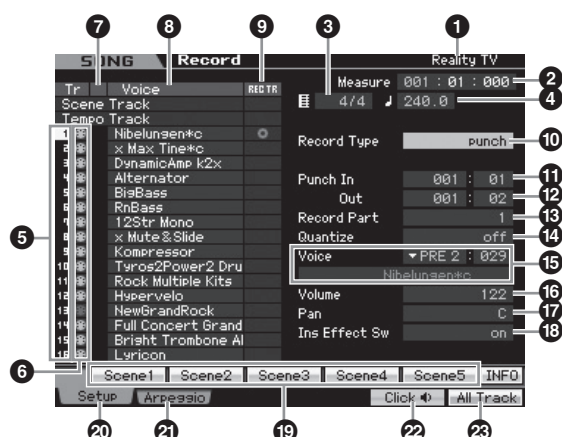
4 Нажмите кнопку [INC/YES] для выполнения операции Сохранения - Store.

После того, как Песня будет сохранена, появится сообщение "Completed" - "Выполнено", и операция возвратится на дисплей Игры Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Если памяти недостаточно для сохранения Песни/Паттерна, появляется аварийное сообщение, и Вы не сможете сохранить Песни/Паттерны. Если это происходит, удалите ненужные Паттерны/Песни, используя операцию Song/Pattern Job, и повторите операцию Сохранения.

Подготовка Записи Песни - [F1] Setup

На этом дисплее Вы можете установить различные параметры для записи Песни.

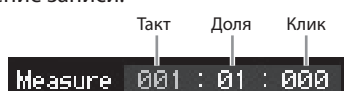


1 Название Песни (только индикация)

Указывает название выбранной Песни. Песня может быть выбрана на дисплее Игры Песни (стр. 178).

2 Meas - Такт

Определяет местоположение, в котором начинается воспроизведение. Также указывает текущее местоположение записи.



Установки:

Такт: 001 - 999

Доля, Клик: только индикация

3 Размер

Определяет тактовый размер Песни.

Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

4 Tempo - Темп

Установка темпа для записи в режиме реального времени.

Установки: 5.0 - 300.0

ПРИМЕЧАНИЕ Установленное здесь значение темпа будет темпом Песни после записи.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы используете этот инструмент с внешним секвенсором, компьютером или другим MIDI устройством, и хотите записать Песню, темп которой управляется внешним устройством (устройствами), установите параметр MIDI синхронизации (Ⓢ) на MIDI дисплее (стр. 267) Сервисного режима в положение "MIDI". В этом случае, параметр Tempo указывает "MIDI" и не может быть изменен.

5 Номер трека (только индикация)

Указывает номер трека.

6 Тип трека (только индикация)

Указывает тип трека: MIDI трек или Аудио трек. Для Партий Микширования, которые соответствуют Аудио трекам, назначен Семплированный Голос. Для Партий Микширования, которые соответствуют MIDI трекам, назначен другой Голос, исключая Семплированный Голос. Для Партий Микширования, которые соответствуют свободным трекам, Голос не назначен.

Установки: (MIDI трек), (Аудио трек), пробел (Голос не назначен),

7 Отключение звука/Соло (только индикация)

Указывает состояние Отключения звука/Соло для каждого трека. Для установки Отключения звука/Соло (Mute/Solo) см. стр. 179.

Пробел: Нет назначения Заглушки и Соло на этот трек.

: Указывает трек, звук которого отключен.

: Указывает солирующий трек.

8 Название Голоса (только индикация)

Указывает название Голоса партии Микширования, соответствующей каждому треку.

9 REC TR – Трек Записи

Определяет трек для записи. Переместите курсор в желаемый трек или нажмите любую из числовых кнопок [1] - [16] с включенным индикатором TRACK так, чтобы красный круг появился в соответствующем столбце REC TR. Чтобы установить все треки в Режим Записи, нажмите кнопку [F6] (красные круги будут отображены во всех столбцах REC TR).

Установки: Scene Track (Трек Сцены), Tempo Track (Трек Темпа), 1 – 16, All Track (Все Треки)

Scene Track

Трек для записи событий вкл\выкл отключения звука и изменения Сцены Песни.

Tempo Track

Трек для записи информации изменения темпа во время воспроизведения.

1 - 16

Треки для записи Вашего фактического музыкального исполнения. Ваше исполнение на клавиатуре будет записано в выбранный здесь трек.

All Track

Одновременная запись на все 16 треков секвенсора. Многоканальные данные от внешнего MIDI устройства могут записываться одновременно.

10 Record Type - Тип Записи

Определяет метод Записи.

Установки: replace, overdub, punch

replace

Вы можете использовать этот метод, когда Вы хотите перезаписать уже записанные на трек данные новыми данными в режиме реального времени. Предыдущие данные будут стерты.

overdub

Вы можете использовать этот метод, когда Вы хотите добавить больше данных на трек, который уже содержит данные. Ранее записанные данные не стираются.

punch

Вы можете использовать этот метод, когда Вы хотите записать данные в указанный диапазон трека, который уже содержит данные. Вы можете перезаписать уже записанные данные от точки начала до точки окончания (такт/доля), которые определяются перед записью.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Трек Записи (Ⓢ) установлен в положение "Tempo Track" или "Scene Track" – метод "overdub" не может быть здесь выбран.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Запись Песни

❶ Punch In

❷ Punch Out

Когда Тип Записи установлен в положение «punch» (Punch In/Out), объясненный выше, здесь определяется позиция начала записи (позиция Punch In) и позиция окончания записи (позиция Punch Out).

Установки: 001: 01 - 999: 16

❸ Партия Записи (только индикация)

Указывает Партию Микширования, которая соответствует Треку Записи.

Установки: 01 – 16

❹ Quantize - Квантизация Записи

Эта функция позволяет Вам автоматически квантовать ноты в режиме реального времени во время записи. Квантизация выравнивает синхронизацию событий нот к самой близкой доле. Этот параметр определяет, происходит или нет квантизация, и разрешение с которым квантуются ноты. Число, которое отображено справа от каждого значения указывает разрешение четвертной ноты в кликах.

Установки: off, 60 (32-я нота), 80 (триоль 16-ой ноты), 120 (16-ая нота), 160 (триоль 8-ой ноты), 240 (8-ая нота), 320 (триоль четвертной ноты), 480 (четвертная нота)

❺ Voice - Голос

Определяет Голос для трека записи определением номера Банка Голоса и Голоса. Выполненная здесь установка относится к установке Голоса для Партии Записи (13). Название выбранного Голоса обозначено на следующей линии.

Установки:

Банк Голоса

PRE1 – 8, USR1 – 3, GM, PDR (Пресетный Голос Ударных Инструментов), UDR (Пользовательский Голос Ударных Инструментов), GMDR (GM Голос Ударных Инструментов), SMPL (Голос Семплирования)*, MIXV (Голос Микширования)**

* SMPL (Голос Семплирования) может быть создан во время записи аудио сигнала в трек в режиме Семплирования. Здесь, Вы можете выбрать только Голос Семплирования, который сохраняется в выбранной Песне. См. стр. 242.

** MIXV (Голос Микширования) – это отредактированный и сохраненный в режиме Микширования Голос. Здесь, Вы можете выбрать только Голос Микширования, который сохраняется в текущей выбранной Песне. См. стр. 230.

Номера голосов: 001 - 128

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый Голос, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

❻ Volume - Громкость

Определяет громкость для трека записи. Выполненная здесь установка применяется к громкости, установленной для Партии Записи (❸).

Установки: 0 - 127

❼ Pan - Панорамирование

Определяет позицию панорамирования стереозвука. Выполненная здесь установка применена к установке Панорамирования для Партии Записи (❸).

Установки: L63 - C - R63

❽ Ins Effect Sw - Переключатель Эффекта Вставки

Определяет использование назначенного на Голос Эффекта Вставки. Выполненная здесь установка применяется к установке Переключателя Эффекта Вставки (Insertion Effect Switch) для Партии Записи (❸).

Установки: off, on

ПРИМЕЧАНИЕ MOTIF XS оснащен восемью Эффектами Вставки, что позволяет Вам установить этот параметр для восьми Партий. Параметр не может быть включен для дополнительных Партий, если восемь Частей уже включены,. В этом случае, другая Партия должна быть выключена. Для этого установите параметр Insertion Effect Switch для другой Партии в положение “off” на дисплее Партий 1 - 16 (стр. 231) режима Микширования.

❾ [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Нажатие этих кнопок во время записи изменяет установки Сцены Песни и Арпеджио одновременно. См. стр. 181.

❿ [F1] Setup

Нажатие этой кнопки возвращает текущий дисплей на дисплей Подготовки Записи - Record Setup.

⓫ [F2] Arpeggio

Вызывает дисплей Записи Арпеджио. На этом дисплее Вы можете установить различные параметры, взаимосвязанные с Арпеджио, для записи Песни.

⓬ [F5] Click

Включение и выключение метронома. Нажатие этой кнопки [F5] включает и выключает функцию Метронома - Click.

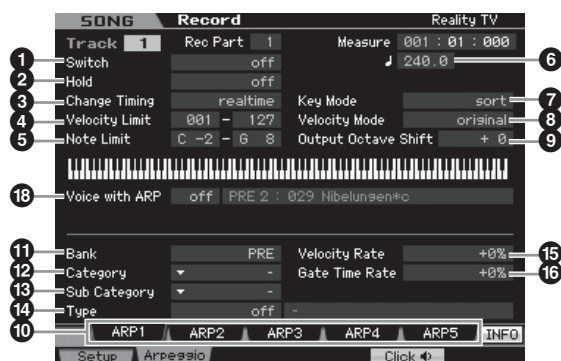
ПРИМЕЧАНИЕ На дисплее Метронома (стр. 270) SETUP SEQ, Вы можете сделать следующие установки для звука метронома, такие как длительность ноты, громкость и начальный отсчет перед началом записи.

⓭ [F6] All Track

Нажатие этой кнопки устанавливает все 16 треков в режим Записи Трека. См. стр. 187.

Установки Арпеджио—[F2] Arpeggio

На этом дисплее Вы можете установить различные связанные с Арпеджио параметры, необходимые для записи Песни.



Параметры ① - ⑦ аналогичны таковым на Основном дисплее Арпеджио (стр. 101) в режиме Общего Редактирования Голоса.

⑬ Voice with ARP – Голос с Арпеджио

На каждый тип Арпеджио назначен определенный Голос, лучше всего подходящий для данного типа. Когда тип Арпеджио назначен на записанный трек, этот параметр определяет использование Голоса, назначенного на тип Арпеджио, для записанного трека. При установке "on", соответствующий Голос назначается на записанный трек вместо назначенного Голоса. При установке "off", соответствующий Голос не назначается на записанный трек. Поддерживается назначенный Голос. Название Голоса, зарегистрированного для Типа Арпеджио, отображается с правой стороны.

Установки: off, on

Вызов Типа Арпеджио, используя кнопки [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5

Тип Арпеджио, установленный на дисплее Арпеджио Записи Песни, можно вызвать вместе со Сценой Песни кнопками [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 на дисплее Подготовки Записи (стр. 187) и на дисплее Обзора Трека (стр. 181). Значок 8-ой ноты справа Scene 1 - 5 на табуляции указывает, что Сцена Песни зарегистрирована на соответствующей кнопке. Если Тип Арпеджио установлен в положение "off" на дисплее Арпеджио режима Записи Песни, нажатие соответствующей кнопки Субфункции на дисплее Подготовки Записи/Обзора Трека не изменяет тип Арпеджио, даже при отображении значка 8-ой ноты.

Процедура Записи в Реальном Времени

Этот раздел объясняет, как сделать запись вашего Исполнения в режиме Реального Времени - Realtime Recording. Пожалуйста, помните, что процедура отличается в зависимости от установки Типа Записи и Трека Записи на дисплее Подготовки Записи.

Перезапись - Replace

[SONG] → [●] (Запись) → выбор Трека Записи → Type=replace → [▶] (Игра)

При использовании этого метода, любые имеющиеся данные в записанном треке будут стерты (перезаписаны) и заменены новыми данными. Предыдущая запись будет стерта, а новая записана на место предыдущей. Это удобно, когда Вам необходимо повторно сделать запись той же Партии несколько раз.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы случайно перезаписали важные данные, воспользуйтесь методом записи Replace и отмените запись, используя операцию Отмены/Восстановления (стр. 196).

Процедура записи на отдельные треки 1 - 16

Этот раздел объясняет, как сделать запись Вашего исполнения на клавиатуре на треки 1 – 16, используя метод Перезаписи - Replace Recording.

1 Нажмите кнопку [SONG] для вызова дисплея Игры Песни (стр. 178), затем выберите Песню для записи.

Выберите свободную Песню, если Вы хотите создать новую Песню на чистом месте.

2 Нажмите кнопку [●] (запись) для вызова дисплея Подготовки Записи (стр. 187). На этом дисплее установите Трек Записи на один из 1 - 16, а затем установите тип Записи в положение "replace".

В случае необходимости, установите различные параметры, типа темпа, размера, такта, квантизации и голоса.

3 Нажмите кнопку [F5] Click для включения Метронома.

На дисплее Метронома (Click) (стр. 270), вызываемого кнопкой [SETUP SEQ], Вы можете сделать различные установки звука метронома, типа длительности ноты, громкости и начального отсчета перед началом записи.

4 Нажмите кнопку [▶] (Игра) так, чтобы ее индикатор начал мигать, затем начните запись начального отсчета (count-in).

Играйте на клавиатуре или перемещайте контроллер для записи.

5 Нажмите кнопку [■] (Stop), чтобы прекратить запись и возвратиться в дисплей Игры Песни.

Процедура Записи для всех треков (установка "All Track")

Секвенсорные данные, передаваемые от внешнего MIDI инструмента, могут быть записаны одновременно на 16 треков.

- 1 Подключите внешний MIDI секвенсор или компьютер к MOTIF XS, а затем включите питание на MOTIF XS.**
- 2 Установите взаимосвязанные с MIDI параметры в Сервисном режиме.**
Нажмите кнопку [UTILITY], кнопку [F5] Control, а затем кнопку [SF2] MIDI для вызова дисплея MIDI Управления (стр. 267). На этом дисплее, установите MIDI синхронизацию в положение "MIDI", затем установите параметр Sequencer Control в положение "in" или "in/out."
- 3 Нажмите кнопку [SETUP SEQ] для вызова дисплея [F1] Click (стр. 270), затем установите параметр Recording Count в положение "off".**
- 4 Нажмите кнопку [SONG] для вызова дисплея Игры Песни (стр. 178), затем выберите Песню для записи.**
Выберите свободную Песню (Песню, не содержащую данных), если Вы хотите самостоятельно создать новую Песню с нуля.
- 5 Нажмите кнопку [●] (запись) для вызова дисплея Подготовки Записи - Record Setup (стр. 187). На этом дисплее установите трек записи в положение "All Track", затем установите тип Записи в положение "replace". Установите тактовый размер в значение исходной Песни, которая будет записываться, а затем установите параметр Quantize в положение "off".**
- 6 Начните воспроизведение на внешнем MIDI секвенсоре или на компьютерном программном обеспечении.**

Запись начнется автоматически одновременно с воспроизведением.

- 7 Остановите воспроизведение на внешнем MIDI секвенсоре или на компьютерном программном обеспечении.**

Запись остановится автоматически, и операция возвратится на дисплей Игры Песни.

Процедура Записи на трек Темпа

В этом параграфе будет описана процедура выполнения записи данных Темпа на трек Темпа в режиме реального времени.

- 1 Нажмите кнопку [SONG] для вызова дисплея Игры Песни (стр. 178), затем выберите Песню, которая будет записываться.**

- 2 Нажмите кнопку [●] (Запись) для вызова дисплея Подготовки Записи (стр. 187). На этом дисплее установите трек Записи в положение "Tempo Track", а затем установите Тип Записи в положение "replace".**

В случае необходимости, установите различные параметры, типа темпа, размера, такта, квантизации.

- 3 Нажмите кнопку [F5] Click, чтобы включить Метроном.**

На дисплее Метронома (стр. 270), который вызывается кнопкой [SETUP SEQ], Вы можете сделать различные установки для звука метронома, типа длительности ноты, громкости и начального отсчета перед записью.

- 4 Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы ее индикатор мигал, а затем начните запись после отсчета перед записью.**

Введите темп с нужной синхронизацией во время воспроизведения, используя кнопки [DEC/NO]/[INC/YES] и колесо ввода данных.

- 5 Нажмите кнопку [■] (Стоп), чтобы остановить запись и возвратиться к дисплею Игры Песни.**

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете редактировать темп на дисплее Редактирования Песни для трека Темпа (стр. 192).

Процедура Записи на Трек Сцены

В этом параграфе будет описана процедура выполнения записи включения и выключения звука трека и записи событий изменения синхронизации Сцены на трек Сцены в режиме реального времени.

- 1 Нажмите кнопку [SONG] для вызова дисплея Игры Песни (стр. 178), затем выберите Песню, которая будет записана.**
- 2 Нажмите кнопку [●] (Запись) для вызова дисплея Подготовки Записи (стр. 187). На этом дисплее установите трек Записи в положение "Scene Track", а затем установите тип Записи в положение "replace".**

Если необходимо, установите различные параметры, типа темпа, размера, такта, квантизации.

- 3 Нажмите кнопку [F5] Click, чтобы включить Метроном.**

На дисплее Метронома (стр. 270), который вызывается кнопкой [SETUP SEQ], Вы можете сделать различные установки для звука метронома, типа длительности ноты, громкости и начального отсчета перед записью.

- 4 Нажмите кнопку [MUTE] (индикатор должен гореть).**

- 5 Нажмите кнопку [▶] (Игра) так, чтобы ее индикатор начал мигать, а затем начните запись после отсчета перед началом записи - count-in.**

Нажмите одну из кнопок [1] - [16] или кнопку [F1] Scene 1 - [F5] Scene 5 с желаемой синхронизацией.

6 Нажмите кнопку [■] (Стоп), чтобы остановить запись и возвратиться на дисплей Игры Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете редактировать включение и выключение трека и события изменения Сцены на дисплее Редактирования Песни для трека Темпа (стр. 192).

Репетиция перед записью

Чтобы временно выйти из режима записи и ввести режим Репетиции (Rehearsal), просто нажмите кнопку [●] (Запись) во время записи в реальном времени. Индикатор [●] (Запись) будет мигать, и воспроизведение будет продолжено, но данные не будут записываться. Эта функция позволяет Вам легко отключить запись на время для репетиции Партии или экспериментов с другими идеями (слушая другие треки) без фактической записи. Чтобы вернуться в режим записи нажмите кнопку [●] (Запись) еще раз, чтобы индикатор [●] (Запись) горел статично.

Запись методом добавления новых данных без стирания имеющихся данных - Overdub

[SONG] → [●] (Запись) → Выбор трека записи → Type=overdub → [▶] (Игра)

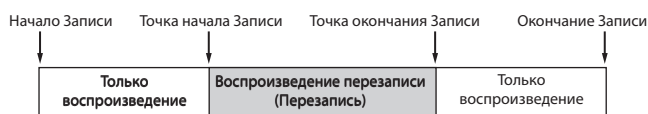
Этот метод позволяет Вам добавить новый материал к уже существующему в треке материалу. Первая запись сохраняется, и каждая новая добавляется. Это облегчает создание Партии, делая запись небольшими порциями. Процедура записи этим методом аналогична операции Replace, за исключением того, что Тип записи устанавливается в положение "overdub".

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Трек Записи (●) установлен в положение "Tempo Track" или "Scene Track", "overdub" не может быть выбран.

Перезапись определенной части уже записанной Песни - Punch In/Out

[SONG] → [●] (Запись) → Выбор трека записи → Type= punch → [▶] (Игра)

Запись в реальном времени также может быть сделана между указанной точкой начала записи (punch-in) и точкой окончания записи (punch-out). Это позволяет Вам сделать запись указанного раздела ранее записанного трека, без необходимости повторно делать запись всего трека. Начните запись этим методом, и одновременно начнется воспроизведение. Фактическая запись начнется автоматически, когда будет достигнута точка начала записи - punch-in, и прекратится, когда будет достигнута точка окончания записи - punch-out.



Установка точек Punch In/Out

- 1 Нажмите кнопку [●] (Запись) для вызова дисплея Подготовки Записи - Record Setup (стр. 187).
- 2 Установите тип Записи в положение "punch".
- 3 Переместите курсор в параметр начала записи punch in и в параметр окончания записи punch out, затем соответственно установите их и введите такт и долю.

За исключением установки точек punch in и punch out, выполняется процедура аналогичная Replace Recording.

Режим Голоса

Режим
ИсполненияРежим
Семплирования 1

Режим Песни

Режим
ПаттернаРежим
МикшированияРежим
Семплирования 2Режим
МастераСервисный
Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

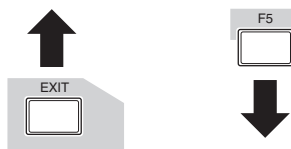
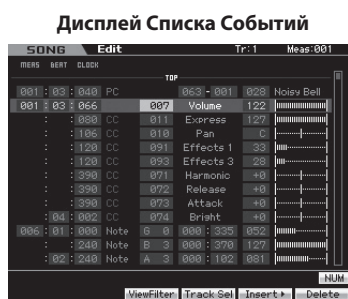
Редактирование MIDI Событий (Редактирование Песни)

Режим редактирования Песни позволяет Вам редактировать уже записанные Песни или вставлять новые данные в Песни. Это может использоваться, чтобы исправить ошибки, а так же добавить динамику или эффекты (например, вибрато), чтобы улучшить и закончить Песню. Нажмите кнопку [EDIT] в режиме Игры Песни для входа в режим Редактирования Песни - Song Edit.

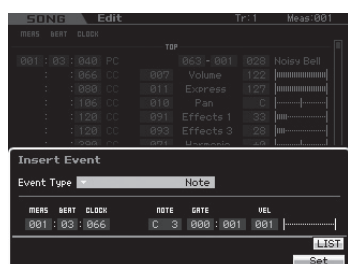
ПРИМЕЧАНИЕ Режим редактирования Песни дает Вам всестороннее детализированное управление редактированием MIDI событий в отдельном треке Песни. MIDI события - сообщения (включение/выключение ноты, номер ноты, номер изменения программы и т.д.), которые составляют данные записанного трека.

Дисплей Списка Событий и окно Вставки Событий

Режим редактирования Песни состоит из дисплея Списка Событий и окна Insert Event (Вставка События). Дисплей Списка Событий позволяет Вам исправить или удалить уже вставленные MIDI события, а окно Insert Event дает Вам возможность вставить новые события в Песню. Нажмите кнопку [EDIT] в режиме Игры Песни для входа в дисплей Списка Событий. Нажмите кнопку [F5] для вызова окна Вставки События - Insert Event.



Окно Вставки Событий



Дисплей Списка Событий

Дисплей Списка Событий позволяет Вам исправить или удалить существующие события.

Окно Вставки Событий

Окно Insert Event позволяет Вам вставлять новые события в Песню. Нажатие кнопки [F5] на дисплее Списка Событий вызывает окно Insert Event – Вставки Событий. Чтобы возвратиться назад на дисплей Списка Событий, нажмите кнопку [EXIT].

Редактирование записанных данных

Этот раздел объясняет, как исправить или удалить ранее записанные события.

1 Нажмите кнопку [EDIT] на дисплее Игры Песни для вызова дисплея Списка Событий (стр. 193).

2 Выберите трек для редактирования.

Нажатие кнопки [F4] Track Sel переключает Трек Записи между треками 1 - 16, Треком Сцены и Треком Темпа. При выборе "1 - 16 tracks", Вы можете выбрать трек, который будет отредактирован, нажимая любую из числовых кнопок [1] - [16].

3 Переместите курсор в событие или параметр, который будет отредактирован.

Используйте кнопки курсора [^]/[v] (курсор вверх/вниз), чтобы переместить курсор в нужную позицию. Нажмите кнопку [◀] (перемотка назад) или [▶] (перемотка вперед) для перемещения по тактам. Используйте кнопки курсора [<]/[>] (курсор влево/вправо), чтобы переместить курсор в параметр, который будет отредактирован.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о каждом событии и параметре на стр. 76.

ПРИМЕЧАНИЕ Окно Списка Событий (Event List) содержит очень большое количество событий, и найти определенное событие может быть трудно. Чтобы сузить поиск, используйте функцию View Filter – Фильтр Обзора. Это позволит Вам определить классы событий для отображения, что намного упрощает и ускоряет поиск нужного события. Информация о дисплее Фильтра Обзора на стр. 194.

4 Измените установки параметра или местоположение события.

Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных. Редактируемое событие будет мигать на дисплее.

Измените местоположение события, редактируя параметры MEAS (такт), BEAT (доля) и CLOCK (Клик). Нажмите кнопку [F6], чтобы удалить событие в местоположении курсора.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда "NUM" обозначено на табуляции, соответствующей кнопке [SF6], Вы можете использовать кнопки [F1] - [F6] и кнопки [SF1] - [SF5] как числовые клавишные пэды, нажав кнопку [SF6] NUM.

ПРИМЕЧАНИЕ Нота и скорость также могут быть отредактированы нажатием нужной ноты на клавиатуре даже, если значок [KBD] не будет отображен.

- 5** После того, как Вы закончите редактировать параметр, нажмите кнопку [ENTER] для подтверждения и ввода редактирования (событие перестанет мигать).

Если курсор перемещен в новое событие, в то время как текущее событие все еще мигает, редактирование текущего события будет отменено.

- 6** Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в режим Игры Песни.

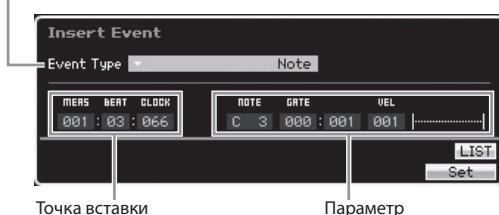
Вставка Нового События

Этот раздел объясняет, как вставить новые события в текущую Песню.

- 1** На дисплее Списка Событий нажмите кнопку [F5] Insert для вызова окна Insert Event.
- 2** Определите тип события, который будет вставлен, точку вставки (такт, долю и клик) и значение параметра события.

О каждом событии и параметре, см. стр. 76.

Тип события



Точка вставки

Параметр

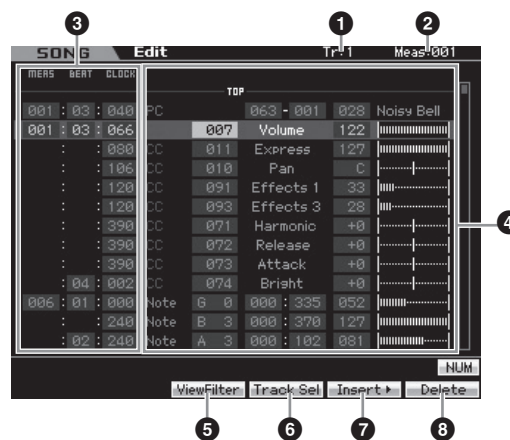
- 3** Нажмите кнопку [F6] Set, чтобы вставить указанное событие в указанном местоположении.

Окно Insert Event остается открытым, что дает Вам возможность продолжить вставлять новые события. Нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически вставить событие и закрыть окно Insert Event.

- 4** Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в дисплей Списка Событий.

Дисплей Списка Событий

На дисплее Списка Событий, перечислены MIDI события (включая главным образом значения, типа номера ноты, скорости, и значения смены режима управления) и они могут быть отредактированы.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок NUM отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете использовать кнопки [SF1] - [SF5] и кнопки [F1] - [F5] как числовые кнопки, нажимая кнопку [SF6] NUM. См. стр. 81.

1 TR - Трек (только индикация)

Указывает выбранный трек. Вы можете изменить трек для редактирования, используя кнопки [F4] Track Sel и числовые кнопки [1] - [16].

Установки: Трек 01 - 16, Сцена, Темп

2 Measure - Такт (только индикация)

Указывает выбранный такт. Вы можете изменить такт, используя кнопки перемотки [*] (назад) и [*] (вперед).

Установки:

Такты: 001 - 999

3 MEAS, BEAT, CLOCK

Указывает местоположение соответствующего события. Изменение любого из этих значений изменяет местоположение события.

Установки:

Такт - Measure: 001 - 999

Доля - Beat: 1 - 16 (зависит от размера)

Клик: 000 - 479 (зависит от размера)

4 События и Параметры

Указывает тип каждого события. Более подробно о каждом событии и параметре, см. стр. 76.

Установки:

Когда TR (трек) установлен на 01 - 16:

Нота

PB - Изменение Высоты Тона

PC - Изменение Программы

CC - Смена Режимы Управления

CAT - Канальное Послесекание

PAT - Полифоническое Послесекание

RPN

NRPN

EXC - Системный Эксклюзив

CMM - Сообщения Режимы Канала

Редактирование MIDI Событий (Редактирование Песни)

Когда TR – Трек установлен в положение “scn” (Сцена):
Память Сцены

Отключение звука Трека

Когда TR – Трек установлен в положение “tmp” (Темп):
Изменение Темпа

Ⓜ [F3] ViewFilter – Фильтр Обзора

Вызывает дисплей установки Фильтра Обзора.

Ⓜ [F4] Track Sel - Выбор Трека

Вы можете переключать между дисплеями для треков 1 - 16, Трека Сцена и Трека Темпа, нажимая эту кнопку. Когда выбран любой из треков 1 - 16, Вы можете выбрать любой трек, нажимая соответствующую числовую кнопку [1] – [16].

Ⓜ [F5] Insert - Вставка

Вызывает окно Вставки События - Insert Event (стр. 193).

Ⓜ [F6] Delete - Удаление

Удаляет выбранное событие. Эта кнопка недоступна, когда курсор расположен в самом верху или в самом низу данных Песни.

Изменение обзора MIDI события - [F3] View Filter

MIDI данные песни в целом имеют большое количество записанных событий, и окно Event List может быть ими переполнено. Так как бывает трудно найти определенное событие, Вы можете использовать функцию View Filter, чтобы сузить поиск. Это позволяет Вам определить, какие классы событий будут отображены, что намного упрощает и ускоряет поиск нужного события. На дисплее Списка Событий, вызовите дисплей Фильтра Обзора, нажимая кнопку [F3] View Filter.



Ⓜ Тип События

Только отмеченное в поле событие, будет отображено на дисплее Списка Событий.

Установки: Note, Pitch Bend, Program Change, Control Change*, Channel After Touch, Poly After Touch, RPN, NRPN, System Exclusive, Channel Mode Message

* Вы можете определить Control Number - Номер Управления (0 - 127, all - все).

Ⓜ [F5] Clear All – Удалить Все

Нажатие этой кнопки удаляет отметки со всех событий. Если Вы желаете указать определенные события, нажмите кнопку [F5], чтобы сначала удалить отметки всех событий, а затем ввести отметки для нужных событий.

Ⓜ [F6] Set All - Установить Все

Нажатие этой кнопки вводит отметки для всех событий, позволяя Вам просмотреть все записанные события.

Работа с Песней

Режим Работы Песни содержит всесторонние операционные средства редактирования, и функции преобразования данных, которые Вы можете использовать для изменения звука Песни. Он также включает разнообразные операции, типа копирования или стирания данных. В данном режиме доступны 30 операций.

Функция	Описание
[F1] Undo/Redo	Операция Отмены (Undo) отменяет сделанные изменения и восстанавливает предыдущие данные. Операция Восстановления (Redo) отменяет операцию Undo и восстанавливает сделанные изменения.
[F2] Note	Операции с нотными данными
01: Quantize	Квантование или квантизация - процесс корректировки синхронизации событий нот, путем смещения их к самой близкой точной доле. Вы можете использовать эту функцию, например, чтобы улучшать синхронизацию исполнения, записанного в режиме реального времени.
02: Modify Velocity	Эта операция изменяет скоростные (динамические) значения указанного диапазона нот, позволяя Вам выборочно увеличить или уменьшить громкость этих нот.
03: Modify Gate Time	Эта Работа изменяет время гейта указанного диапазона нот.
04: Crescendo	Эта операция позволяет Вам создавать крещендо или декрещендо в указанном диапазоне нот. (Крещендо - постепенное увеличение громкости; decrescendo – постепенное ее уменьшение).
05: Transpose	Изменение высоты тона нот по полутонам.
06: Glide	Изменение всех нот после первой ноты в указанном диапазоне данными изменения высоты тона, производит плавный переход от ноты к ноте.
07: Create Roll	Эта операция создает серию повторяющихся нот (как барабанная дробь) в указанном диапазоне с указанными непрерывными изменениями в шаге времени и динамике (скорости). Это идеально для того, чтобы создавать быстрые пассажи стаккато и специальные заикающиеся эффекты.
08: Sort Chord	Сортировка событий аккорда (одновременных событий нот) по высоте тона.
09: Separate Chord	Эта операция несколько разделяет ноты в аккордах в пределах указанного диапазона, вставляя указанное число кликов между каждой нотой. Используйте эту операцию после операции Sort Chord выше, для создания эффекта подобного проходу вверх или вниз по струнам гитары.
[F3] Event	Операции с событиями
01: Shift Clock	Сдвигает все данные событий в указанном диапазоне вперед или назад на указанное число кликов.
02: Copy Event	Эта операция копирует все данные из указанного исходного диапазона в указанное местоположение адресата.
03: Erase Event	Эта операция стирает все указанные события из указанного диапазона, эффективно производя отрезок тишины.
04: Extract Event	Перемещает все указанные данные событий из указанного диапазона трека в тот же диапазон в другом треке.
05: Create Continuous Data	Эта операционная работа создает непрерывное изменение высоты тона или данных смены режима управления по указанному диапазону.
06: Thin Out	Сокращает указанный тип непрерывных данных в указанном диапазоне, что позволяет освободить пространство памяти для других данных или дальнейшей записи.
07: Modify Control Data	Эта операция позволяет Вам изменить значения указанных данных, типа Изменения Высоты Тона и Смены Режимы Управления в указанном диапазоне.
08: Beat Stretch	Эта операция расширяет или сжимает время по определенному диапазону.
[F4] Measure	Операции с тактами
01: Create Measure	Эта операция создает свободные такты в указанном местоположении во всех треках.
02: Delete Measure	Эта операция удаляет указанные такты.
[F5] Track	Операции с треком
01: Copy Track	Копирует все данные выбранного типа из указанного исходного трека в указанный трек адресата.
02: Exchange Track	Эта операция обменивает или "меняет" указанный тип данных между двумя указанными треками в текущей Песне.
03: Mix Track	Микширование всех данных двух выбранных треков.
04: Clear Track	Эта операция удаляет все данные выбранного типа из выбранного трека.
05: Normalize Play Effect	Эта операция перезаписывает данные в выбранном треке так, чтобы они включали текущие установки Play FX/Groove/ MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Эта операция отделяет нотные события исполнения на ударных инструментах, назначенные на указанный трек, и помещает ноты, соответствующие различным ударным инструментам в отдельных треках (треки 1 - 8).
07: Put Track to Arpeggio	Эта операция копирует данные в указанных тактах трека для того, чтобы создать данные Арпеджио.
08: Copy Phrase	Эта операция копирует Фразу (созданную в режиме Паттерна) в указанный трек текущей Песни.
[F6] Song	Операции с Песней
01: Copy Song	Эта операция копирует все данные из выбранной исходной Песни в выбранную Песню адресата.
02: Split Song to Pattern	Копирование текущей Песни в определенный Паттерн.
03: Clear Song	Эта операция удаляет все данные из выбранной Песни или всех Песен. Она может также использоваться, чтобы одновременно удалить все 64 Песни.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Процедура Работы с Песней - Song Job

- 1 Нажмите кнопку [JOB] для входа в режим Работы с Песней - Song Job.
- 2 Выберите необходимое операционное меню, нажимая одну из кнопок [F1] - [F6].
- 3 Переместите курсор в нужную операцию (Job), используя колесо ввода данных, кнопки курсора, кнопки [INC/DEC] и [DEC/NO], затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова дисплея Job.
- 4 Переместите курсор в необходимый параметр, затем установите значение, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].
- 5 После установки, нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции.

Сообщение "Completed" - "Выполнено" появится после выполнения операции.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

В некоторых случаях, операция перезаписывает любые данные, находящиеся в памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

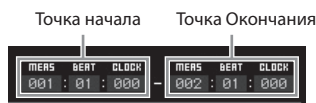
- 6 Нажмите кнопку [EXIT] дважды для возвращения в дисплей Игры Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Если в указанном диапазоне нет данных, то на дисплее появится сообщение "Нет Данных", и операция не может быть выполнена. Если Вы сделали ошибку или хотите сравнить звук данных до и после выполнения операции, нажмите кнопку [F1] для использования функции Отмены/Восстановления - Undo/Redo.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Даже, если операция Job была закончена, выбор другой Песни или выключение питания без должного сохранения, сотрут данные Песни. Удостоверьтесь, что сохранили данные Песни во внутренней памяти, нажав кнопку [STORE] перед выбором другой Песни или перед выключением питания.

ПРИМЕЧАНИЕ Для некоторых операций, Вы должны определить диапазон (точку начала и точку окончания как показано ниже), к которому будет применяться указанная операция. Имейте в виду, что точка окончания не включена в диапазон. Фактический диапазон, к которому применяется операция, - от точки начала до точки, которая на один клик меньше точки окончания.



ПРИМЕЧАНИЕ Некоторые из операций, которые дают Вам возможность копировать Семплированный Голос из источника в адресат, выполняют операцию копирования только при выборе событий Выбор Банка и Смена Программы, определяющие воспроизведение Семплированного Голоса в Треке-Источнике.

[F1] Undo/Redo - Отмена/Восстановление

Функция Отмены (Undo) отменяет изменения, которые Вы сделали при последней сессии записи, и восстанавливает предыдущие данные. Это предохраняет от случайной потери данных. Восстановление (Redo) доступно только после использования Отмены, и позволяет Вам восстановить изменения, которые Вы сделали перед их отменой.



- 1 Указывает операцию, которая будет выполняться: Отмена или Восстановление.
- 2 Указывает адресат Отмены/Восстановления.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отмена/Восстановление не работает с операциями Микширования Голоса.

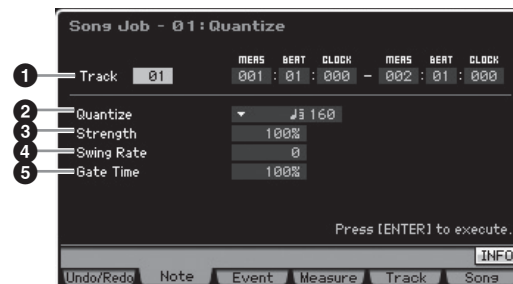
⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Даже если Вы сохранили данные Песни, Вы можете вызвать последние утерянные данные функцией Undo. Убедитесь, что выполнили операцию Undo/Redo до изменения номера песни или выхода из режима Песни, так как Undo/Redo не может быть выполнено после вышеупомянутых изменений.

[F2] Note Jobs – Операции с Нотами

01: Quantize - Квантизация

Квантование или квантизация - процесс корректировки синхронизации событий нот, путем смещения их к самой близкой точной доле. Вы можете использовать эту функцию, например, чтобы улучшить синхронизацию исполнения, записанного в режиме реального времени.



1 Трек и диапазон

Определяет трек (01 - 16, all (все)) и диапазон (Measure - Такт: Beat - Доля: Clock - Клик), к которому применяется Квантизация.

② Квантизация (Разрешающая способность)

Определяет длительность ноты, с которой будут квантоваться данные нот. Число, отображенное справа от каждого значения, указывает разрешение четвертной ноты в кликах.

Установки:

	60	32-ая нота
	80	Триоль 16-ой ноты
	120	16-ая нота
	160	Триоль 8-й ноты
	240	Восьмая нота
	320	Триоль Четвертной ноты
	480	Четвертная нота
	200	16-ая нота и триоль 16-ой ноты
	400	Восьмая нота и триоль восьмой ноты

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать необходимые пункты, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

③ Strength - Сила

Устанавливает "силу", с которой события нот перемещаются к ближайшей доле квантизации. Установка 0 % не изменяет событие, а установка 100%-ых перемещает события точно в доли квантизации. Установка 50 % перемещает события нот посередине между 0 % и 100 %.

Установки: 000 % - 100 %

④ Swing Rate – Степень Свинга

Задерживает ноты на четных (слабых) долях для достижения «чувства» свинга. Разумное использование этой установки позволяет Вам создавать ритмы свинга и «ощущение» триоли, типа shuffle и bounce. Функции и установки этого параметра отличаются в зависимости от установки разрешения Квантизации.

Установки: Зависит от установки параметра Квантизации - Quantize (②). Обратитесь к установкам параметра Swing на дисплее Play FX (стр. 183).

Если значение Квантизации - четвертная нота, 8-ая нота, 16-ая нота, 32-ая нота:

Например, если размер будет 4/4, а значение Квантизации - четвертные ноты, то 2-ая и 4-ая доли такта будут задержаны. Установка 100 % эквивалентна двойной длине указанного значения Квантизации. Установка 50 % производит точную синхронизацию, и поэтому смещение будет отсутствовать. Установки выше 51 % задерживают синхронизацию ноты, чтобы увеличить количество свинга. Установка 66 % перемещает ноты в задержку триоли, а 75 %, является эквивалентным задержке ноты с точкой.

Если значение Квантизации – триоль четвертной ноты, триоль 8-ой ноты, триоль 16-ой ноты:

Когда используется значение квантизации триоли, последняя нота каждой триоли будет задержана. Установка 100 % эквивалентна двойной длине указанного значения Квантизации. Установка 66 % производит точную синхронизацию, и поэтому смещение будет отсутствовать. Установки выше 67 % задерживают синхронизацию нот, чтобы увеличить количество свинга. Установка 75 % перемещает ноты в задержку ноты с точкой, а установка 83 %, является эквивалентной задержке секстоль.

Если значение Квантизации - 8-ая нота + триоль 8-ой ноты, 16-ая нота + триоль 16-ой ноты:

Четные доли будут задержаны. Установка 100 % эквивалентна двойной длине 8-ой ноты или 16-ой ноты. Установка 50 % производит точную синхронизацию, и поэтому смещение будет отсутствовать. Установки выше 51 % задерживают синхронизацию ноты, чтобы увеличить количество свинга, а 66 %, является эквивалентной задержке триоли.

ПРИМЕЧАНИЕ Степень Свинга (Swing Rate) применяется к нотам, которые расположены на четных (слабых) долях при установке Силы (Strength) на 100 %. Если Сила установлена меньше 100 %, Степень Свинга может задержать ноты не на четных долях и произвести неожиданный ритм. Чтобы предотвратить это, Вы должны установить Силу на 100 %, когда используется параметр Степени Свинга.

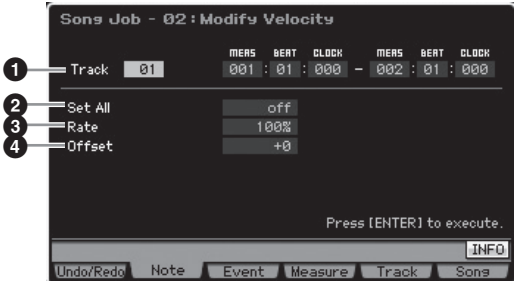
5 Gate Time - Время Гейта

Определяет время гейта (отрезок времени звучания ноты) четных долей для расширения «чувства» свинга. Когда используется значение квантизации триоли, корректируется время гейта последней ноты каждой триоли. Когда значение квантизации - 8-ая нота + триоль 8-ой ноты или 16-ая нота + триоль 16-ой ноты, время гейта четных долей 8-ой ноты или 16-ой ноты будет откорректировано. Установки ниже 100 % сокращают время гейта нот четных долей, а установки выше 100 % удлиняют его. Если откорректированное значение времени гейта - меньше чем 1, значение округляется до 1.

Установки: 000 % - 200 %

02: Modify Velocity – Изменение Скорости

Эта операция изменяет скоростные (динамические) значения указанного диапазона нот, позволяя Вам выборочно увеличивать или уменьшать громкость этих нот. Скоростные изменения вычисляются следующим образом: Откорректированная скорость = (исходная скорость x Степень (Rate) + Смещение (Offset)). Если результат - 0 или меньше, значение устанавливается на 1. Если результат выше, чем 127, значение устанавливается на 127.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16, или все треки - all) и диапазон (Measure – Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

② Set All - Установка всех нот

Устанавливает скорости всех нот адресата на одно и то же фиксированное значение (1 - 127). Когда установка – “off”, параметр Set All не имеет эффекта. Когда установлено какое-либо другое значение кроме “off”, параметры Rate и Offset недоступны и не могут быть установлены.

Установки: off, 001 - 127

③ Rate - Степень

Определяет процент, с которым ноты будут сдвинуты от их исходных скоростей. Установки ниже 100 % уменьшают скорости, а установки выше 100 % пропорционально увеличивают скорости. Установка 100 не производит никакого изменения.

Работа с Песней

Когда параметр Set All (выше) установлен в другое значение кроме "off", этот параметр не может быть установлен.

Установки: 000 % - 200 %

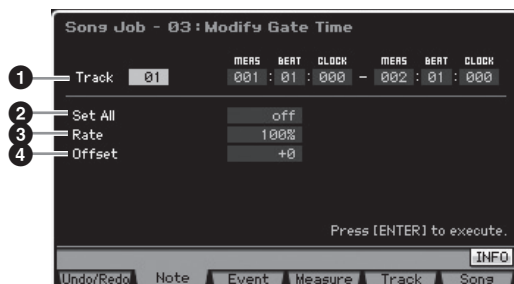
④ Offset - Смещение

Определяет значение смещения, с которым ноты будут сдвинуты от их исходных скоростей. Установки ниже 0 уменьшают скорости, а установки выше 0 увеличивают скорости. Установка 0 не производит никакого изменения. Когда параметр Set All (выше) установлен в другое значение кроме "off", этот параметр не может быть установлен.

Установки: -127 - +127

03: Modify Gate Time – Изменение Времени Гейта

Эта операция изменяет время гейта указанного диапазона нот. Изменение времени Гейта вычисляется следующим образом: Откорректированное время гейта = (исходное время гейта x Степень (Rate)) + Смещение (Offset). Если результат - 0 или меньше, значение округляется до 1.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16, или все треки - all) и диапазон (Measure –Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

② Set All - Установка всех нот

Устанавливает время гейта всех нот адресата на одно и то же фиксированное значение. Когда установка –"off", параметр Set All не производит эффекта. Когда установлено какое-либо другое значение кроме "off", параметры Rate и Offset недоступны и не могут быть установлены.

Установки: off, 0001 - 9999

③ Rate - Степень

Определяет процент, с которым будет изменено время гейта определенных нот. Установки ниже 100 % уменьшают ноты, а установки выше 100 % пропорционально увеличивают ноты. Установка 100 не производит никакого изменения. Когда параметр Set All (выше) установлен в другое значение кроме "off", этот параметр не может быть установлен.

Установки: 000 % - 200 %

④ Offset - Смещение

Добавляет фиксированное значение к откорректированным Степенью значениям времени гейта. Установки ниже 0 сокращают время гейта, а установки выше 0 удлиняют время гейта. Установка 0 не производит никакого изменения. Когда параметр Set All (выше) установлен в другое значение кроме "off", этот параметр не может быть установлен.

Установки: -9999 - +9999

04: Crescendo - Крещендо

Эта операция (Job) позволяет Вам создавать эффект крещендо (crescendo) или декрещендо (decrescendo) в определенном диапазоне нот. Крещендо – постепенное увеличение громкости, а декрещендо – постепенное ее уменьшение.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure –Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

② Velocity Range – Диапазон Скорости (Динамической Чувствительности)

Определяет интенсивность крещендо или декрещендо. Динамические значения нот (скорости) в указанном диапазоне постепенно увеличиваются или уменьшаются, начиная от первой ноты в диапазоне. Скорость последней ноты в диапазоне становится исходной скоростью ноты плюс значение Velocity Range. Если результирующая скорость вне диапазона 1 - 127, она соответственно устанавливается на 1 или 127. Установки больше 0 производят крещендо, а установки меньше 0 производят декрещендо. Установка 0 не производит никакого эффекта.

Установки: -127 - +127

ПРИМЕЧАНИЕ Выполнение этой операции (Job) изменяет скорость нот событий в указанном диапазоне для получения крещендо/декрещендо. Отметьте, что эта операция не может применяться к ноте с длительным сустейном, имеющей большое время гейта. Если Вы желаете сделать это, используйте операцию "Create Continuous Data" с установкой Типа События в положение "Control Change 11".

05: Transpose - Транспозиция

Изменяет высоту тона нот по полутонам.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure –Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

② Note - Нота

Определяет диапазон нот применения Транспозиции. Вы можете также непосредственно установить ноту на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6], и нажимая необходимую клавишу.

Установки: C-2 - G8

③ Transpose – Транспозиция

Устанавливает значение транспозиции. Установка +12 транспонирует высоту тона на одну октаву вверх, а установка -12 транспонирует высоту тона на одну октаву вниз. Установка 0 не производит никакого изменения.

Установки: -127 - +127

06: Glide – Плавный Переход

Операция по изменению всех нот после первой ноты в указанном диапазоне, данными изменения высоты тона для получения плавного перехода от ноты к ноте.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure – Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

② Glide Time – Время Перехода

Определяет время плавного перехода. Более высокие значения производят более длительный переход между нотами.

Установки: 000 - 100

③ PB Range – Диапазон Изменения Высоты Тона

Этот параметр указывает максимальный диапазон высоты тона управляемый событиями Изменения Высоты Тона по полутонам.

Он определяет диапазон Изменения Высоты Тона для Голоса, назначенного на Партию Микширования, соответствующую выбранному треку. Выполнение операции заменяет события нот событиями Изменения Высоты Тона, следуя за определенным здесь диапазоном Изменения Высоты Тона.

Установки: 01 - 24

ПРИМЕЧАНИЕ Если интервал между смежными нотами будет больше, чем установка Диапазона Изменения Высоты Тона в указанном здесь диапазоне, то соответствующие ноты не будут преобразованы при выполнении данной операции. Если это происходит, установите параметр PB Range (③) в значение больше чем интервал. Если есть, например, один октавный интервал в указанном диапазоне, установите Диапазон Изменения Высоты Тона - PB Range на 12 или выше.

ПРИМЕЧАНИЕ Отметим, что Песня, возможно, не будет воспроизводиться должным образом, если Вы установили параметр PB Range (③) в значение, отличное от этой установки в режиме Редактирования Голоса. Чтобы Песня воспроизводилась должным образом, вставьте MIDI событие в соответствующий трек на дисплее Редактирования Песни (стр. 193). RPN [000-000] xxx (Введите значение Изменения Высоты Тона - Pitch Bend в xxx.)

07: Create Roll – Создание Быстрой Очередности Нот

Эта операция создает серию повторяющихся нот (как барабанная дробь) в указанном диапазоне с указанными непрерывными изменениями в шаге времени и динамике (скорости). Это идеально для создания быстрых пассажей стаккато и специальных заикающихся эффектов. Вы также можете запрограммировать изменения крещендо или декрещендо в этих данных.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure – Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

② Start Step - Шаг Начала

③ End Step – Шаг Окончания

Определяет размер шага (то есть, количество кликов) между каждой нотой в очередности. Чем меньше значение, тем меньше очередность. Определение этих значений облегчает создание очередности с изменяющимся размером шага во время воспроизведения.

Установки: 001 - 999

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы хотите создать очередность, которая проходит от 64-ой до 32-ой ноты, установите значения шага Начала и Окончания приблизительно на 30 - 60, соответственно.

④ Note – Нота

Определяет определенную ноту (или инструмент Голоса Ударных Инструментов) для эффекта очередности. Вы можете также установить ноту непосредственно на Клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажимая необходимую клавишу.

Установки: C-2 - G8

⑤ Start Velocity – Начальная Скорость

⑥ End Velocity – Конечная Скорость

Определяет скорость (динамику) нот в очередности. Определение этих значений облегчает создание очередности, в которой динамика увеличивается или уменьшается. Это позволяет Вам создавать очередности, в которых постепенно увеличивается или уменьшается громкость (crescendo/decrescendo).

Установки: 001 - 127

08: Sort Chord – Вид Аккорда

Данная операция сортирует события аккорда (одновременные события нот) по высоте тона. Это относится к порядку нот на дисплее Списка События (стр. 193), но не изменяет синхронизацию нот. Когда используется подготовка аккордов перед применением операции Separate Chord (ниже), Вид Аккорда может использоваться для моделирования "штрихов" звучания гитар и подобных инструментов.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure – Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

2 Type - Тип

Определяет, как располагаются аккордовые данные.

Установки: up, down, up&down, down&up

up

Ноты аккорда располагаются в порядке возрастания. После выполнения операции с этой установкой, выполните операцию Separate Chord, чтобы создать гитарный эффект прохода по струнам вверх.

down

Ноты аккорда располагаются в порядке убывания. После выполнения операции с этой установкой, выполните операцию Separate Chord, чтобы создать гитарный эффект прохода по струнам вниз.

up&down

Ноты аккорда располагаются в порядке возрастания на сильных долях и в порядке убывания на слабых долях, основываясь на установке параметра Grid.

После выполнения операции с этой установкой, выполните операцию Separate Chord, чтобы создать гитарный эффект прохода по струнам вверх и вниз.

down&up

Ноты аккорда располагаются в порядке убывания на сильных долях и в порядке возрастания на слабых долях.

После выполнения операции с этой установкой, выполните операцию Separate Chord, чтобы создать гитарный эффект прохода по струнам вниз и вверх.

3 Grid - Сетка

Определяет тип ноты, служащий основанием для операции Chord Sort.

Установки: 32-ая нота, триоль 16-ой ноты, 16-ая нота, триоль 8-ой ноты, 8-ая нота, триоль четвертной ноты, четвертная нота

ПРИМЕЧАНИЕ

Вы можете вызвать список и выбрать нужный пункт, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82

09: Separate Chord – Деление Аккорда

Эта операция несколько разделяет ноты в аккордах в пределах указанного диапазона, вставляя указанное число кликов между каждой нотой. Используйте эту операцию после операции Sort Chord, для создания эффекта подобного проходу вверх или вниз по струнам гитары.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure – Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

2 Clock - Клик

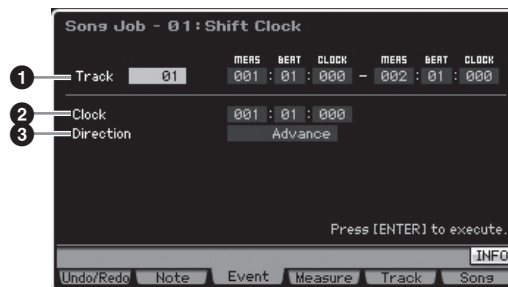
Определяет количество тактовых циклов (кликов или тиков), вставляемых между смежными нотами аккорда. В зависимости от выполненной здесь установки, событие ноты может перешагнуть следующую ноту или диапазон (установленный выше). В этом случае, события перешагивающих нот перемещаются в точку (клик) перед следующей нотой или в пределах диапазона выполнения операции (Job).

Установки: 000 - 999

[F3] Event - Операции с Событиями

01: Shift Clock – Сдвиг Событий

Эта функция сдвигает все события данных в указанном диапазоне вперед или назад с указанным количеством кликов.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure – Такт: Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

2 Clock - Клик

Определяет количество задержки или продвижения данных в тактах, долях и кликах.

Установки: 001:1:000 - 999:4:479 (когда размер - 4/4),

ПРИМЕЧАНИЕ

Доступные значения доли и клика отличаются в зависимости от размера.

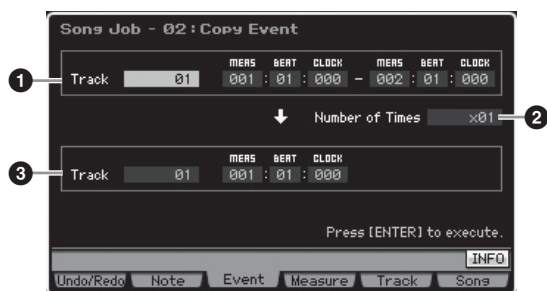
③ Direction - Направление

Определяет направление сдвижения данных. Установка «Advance» перемещает данные в начало последовательности, а установка «Delay» сдвигает данные к концу последовательности.

Установки: Advance, Delay

02: Copy Event - Копирование Событий

Эта операция копирует все данные из указанного исходного диапазона в указанное местоположение адресата.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure - Такт: Beat - Доля: Clock - Часы) для выполнения операции.

② Number of Times - Количество раз

Определяет, сколько раз копируются данные.

Установки: x 01 - x 99

③ Track and location - Трек и местоположение

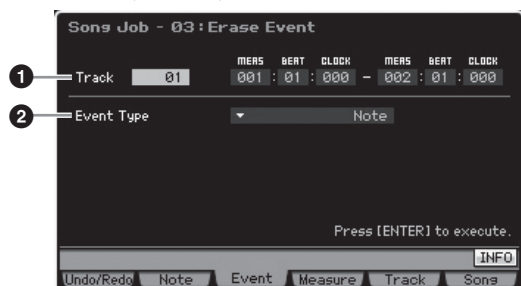
Определяет трек назначения копии (адресат) (01 - 16, трек темпа (tempo), трек сцены (scene), все треки (all)) и диапазон (Measure - Такт: Beat - Доля: Clock - Часы) адресата.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда выполняется операция Копирования События, любые данные, уже существующие в местоположении Адресата, будут перезаписаны новыми данными.

03: Erase Event – Стирание Событий

Эта операция стирает все указанные события из указанного диапазона, образуя беззвучный отрезок.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure - Такт: Beat - Доля: Clock - Часы) для выполнения операции.

② Event Type - Тип События

Определяет тип события, который будет стерт. Все события стираются, когда выбрана установка "all". Индивидуальные номера Управления могут быть определены, когда стираются события CC & Ch.Mode.

Установки:

Когда установлен один из треков 01 - 16:

Note (Нота), Program Change (Изменение Программы), Pitch Bend (Изменение Высоты Тона), CC & Ch.Mode (Смена Режимы Управления и Сообщение Режимы Канала)*, Ch After Touch (Канальное Послеласание), Poly After Touch (Полифоническое Послеласание), System Exclusive (Системный Эксклюзив), all (все)

* Вы можете определить Номер Управления (000 - 127, all (все)).

Когда трек установлен в положение "tempo":

Tempo Change (Изменение Темпа)

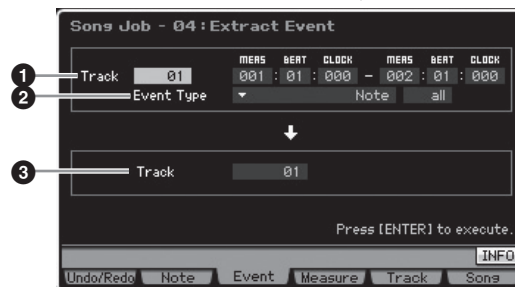
Когда трек установлен в положение "scene":

Scene Memory (Память Сцены), Track Mute (Заглушка Трека)

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать необходимый пункт, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

04: Extract Event – Извлечение Событий

Перемещает все указанные данные событий из указанного диапазона трека в тот же диапазон в другом треке.



① Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16 или все треки - all) и диапазон (Measure - Такт: Beat - Доля: Clock - Часы) для выполнения операции.

② Event Type - Тип События

Определяет тип события, который будет извлечен. Определенные Номера Нот и Номера Управления (сообщения Смены Режимы Управления и Режимы Канала) также могут быть определены.

Установки:

Note* (Нота), Program Change (Изменение Программы), Pitch Bend (Изменение Высоты Тона), CC & Ch.Mode (Смена Режимы Управления и Сообщение Режимы Канала)*, Ch After Touch (Канальное Послеласание), Poly After Touch (Полифоническое Послеласание), System Exclusive (Системный Эксклюзив)

* Вы можете определить Номер Ноты (C-2 - G8, all - все) и Номер Управления (000 - 127, all - все).

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Тип События установлен в положение "Note", Вы также можете установить Ноту непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу.

③ Track - Трек

Определяет трек адресата (01 - 16).

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Данные, находящиеся в определенном выше исходном диапазоне будут стерты.

05: Create Continuous Data - Создание Непрерывных Данных

Эта операционная работа создает непрерывное изменение высоты тона или данных смены режима управления по указанному диапазону.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16, трек Темпа – tempo, все треки - all) и диапазон (Measure – Такт : Beat – Доля : Clock – Часы) для выполнения операции.

2 Event Type - Тип События

Определяет тип события, который будет создан.

Установки:

Когда установлен один из треков 01 – 16 и all (все). Pitch Bend (Изменение Высоты Тона), Control Change* (Смена Режимы Управления), Ch After Touch (Канальное Послекасание), System Exclusive (Системный Эксклюзив), * Вы можете определить Номер Управления (0 – 119).

Когда трек установлен в положение “tempo”:

Tempo Change (Изменение Темпа)

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете произвести ускорение/замедление (accelerando/ritardando), применяя эту операцию к треку Темпа. Это полезно, например, для замедления темпа в разделе Окончания Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе “System Exclusive” создаются непрерывные данные Мастер Громкости.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый пункт, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

3 Data Range - Диапазон Данных

Определяет нижний и верхний предел для создаваемого диапазона данных.

Установки: 0 - 127 (-8192 - +8191, когда Тип События (Event Type) установлен в положение “Pitch Bend” и 5.0 - 300.0, когда Тип События установлен в положение “Tempo Change”).

4 Clock - Клик

Определяет количество кликов, которые будут вставлены между каждым созданным событием.

Установки: 001 - 999

5 Curve - Кривая

Определяет кривую непрерывных данных. См. иллюстрацию ниже, где отображены приблизительные формы кривых.

Установки: -16 - +16



6 Number of Times – Количество Раз

Определяет количество повторений создаваемых данных. Например, если данные созданы в диапазоне M001:1:000 - M003:1:000 и этот параметр установлен в положение 03, те же данные будут созданы и для M003:1:000 - M005:1:000 и M005:1:000 - M007:1:000. Эта операция позволяет Вам вставить непрерывную громкость (экспрессию) или варьировать частотой среза фильтра для создания эффектов вау или тремоло.

Установки: x 01 - x 99

06: Thin Out - Сокращение

Эта операция сокращает или выборочно удаляет указанный тип непрерывных данных в указанном диапазоне, чтобы освободить пространство памяти для других данных или для записи.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16, трек Темпа – tempo, все треки - all) и диапазон (Measure – Такт : Beat – Доля : Clock – Часы) для выполнения операции.

2 Event Type - Тип События

Определяет тип события для сокращения. Операция не воздействует на непрерывные данные, которые имеют интервал кликов более 60 кликов в событие.

Установки:

Когда установлен один из треков 01 – 16 и all (все):

Pitch Bend (Изменение Высоты Тона), CC & Ch.Mode (Смена Режимы Управления и Сообщение Режимы Канала)*, Ch After Touch (Канальное Послекасание), Poly After Touch (Полифоническое Послекасание)

* Вы можете определить Номер Управления (000 - 127, all (все)).

Когда трек установлен в положение “tempo”:

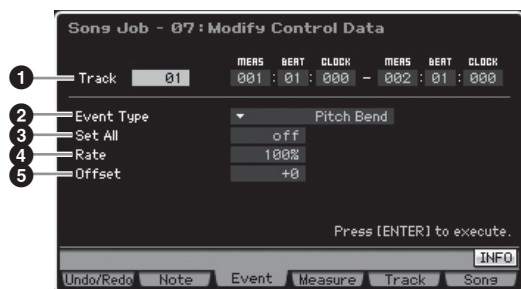
Tempo Change (Изменение Темпа)

07: Modify Control Data - Изменение Данных Управления

Эта операция позволяет Вам изменять значения указанных данных, типа Изменения Высоты Тона и Смены Режимы Управления в указанном диапазоне.

Изменения данных вычисляются следующим образом: Измененное значение = (исходное значение x Степень (Rate)) + Смещение (Offset).

Любой результат, ниже минимума устанавливается на минимум; любой результат выше максимума устанавливается на максимум.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16, трек Темпа – tempo, все треки - all) и диапазон (Measure –Такт : Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

2 Event Type - Тип События

Определяет тип события

Установки:

Когда установлен один из треков 01 – 16 и all (все): Pitch Bend (Изменение Высоты Тона), CC & Ch.Mode (Смена Режимы Управления и Сообщение Режимы Канала)*, Ch After Touch (Канальное Послеласание), Poly After Touch (Полифоническое Послеласание)

* Вы можете определить Номер Управления (000 -127, all (все)).

Когда трек установлен в положение "tempo":
Tempo Change (Изменение Темпа)

3 Set All - Установка всех Событий

Устанавливает все события выбранного типа на одно и то же фиксированное значение. При установке "off" параметр Set All не имеет эффекта. При любом другом значении кроме "off", параметры Rate и Offset недоступны и не могут быть установлены.

Установки: off, 000 - 127 (-8192 - +8191, когда Тип События (Event Type) установлен в положение "Pitch Bend" и 5.0 - 300.0, когда Тип События установлен в положение "Tempo Change").

4 Rate - Степень

Определяет процент сдвига событий от их оригинальных значений. Когда параметр Set All (выше) установлен в другое значение кроме "off", этот параметр не может быть установлен.

Установки: 000 % - 200 %

5 Offset - Смещение

Добавляет фиксированное значение к откорректированным Степенью значениям событий. Когда параметр Set All (выше) установлен в другое значение кроме "off", этот параметр не может быть установлен.

Установки: -127 – +127 (-8192 – +8191 для изменения высоты тона)

08: Beat Stretch – Расширение или Сжатие Времени

Эта Работа выполняет расширение или сжатие времени на выбранном диапазоне.



1 Track - Трек и Диапазон

Определяет трек Песни (01 - 16, трек Темпа – tempo, все треки - all) и диапазон (Measure –Такт : Beat – Доля : Clock - Часы) для выполнения операции.

2 Rate - Степень

Определяет расширение или сжатие времени в процентах. Установки выше 100 % производят расширение, а установки ниже 100 % производят сжатие. Установка 100 не производит никакого изменения.

Установки: 025 % - 400 %

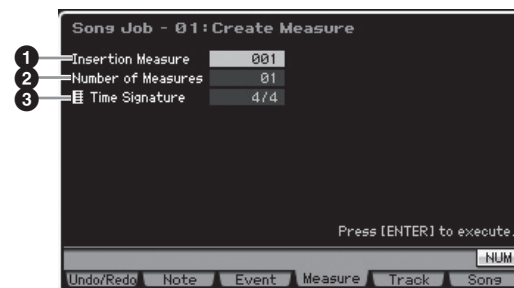
ПРИМЕЧАНИЕ Только точка окончания диапазона сдвигается вперед или назад при выполнении операции Beat Stretch. Данные вне указанного диапазона не меняются. Расширение данных может накладываться на данные вне диапазона. Сжатие данных - образование пустого интервала между концом сжатых данных и началом следующих данных вне диапазона.

[F4] Measure – Операции с Тактами

01: Create Measure – Создание Такта

Эта операция создает свободные такты в указанном местоположении во всех треках.

Когда вставляются свободные такты, данные такта и размер, соответственно продвигаются после точки вставки. Если точка вставки установлена после последнего содержащего данные такта, только данные размера устанавливаются в этой точке, фактически не вставляя никаких тактов.



❶ Insertion point – Точка Вставки

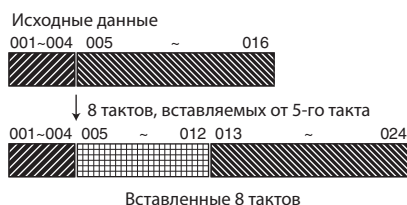
Определяет точку вставки (номер такта), куда будут вставлены свободные такты.

Установки: 001 - 999

❷ Number of measures – Количество Тактов для Вставки

Определяет количество свободных тактов, которые будут созданы и вставлены.

Установки: 01 - 99

**❸ Размер вставляемых тактов**

Определяет размер создаваемых тактов. Вы можете по достоинству оценить этот параметр при создании Песни, которая включает изменение размера.

Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

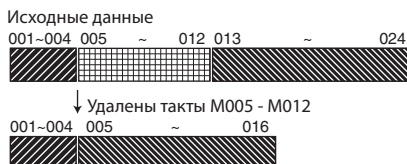
02: Delete Measure - Удаление Тактов

Эта операция удаляет указанные такты. Данные такта и размера после удаленных тактов перемещаются соответственно назад.

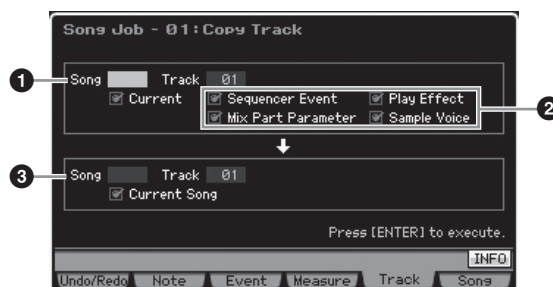
**❶ Measure - Удаляемый диапазон**

Определяет диапазон тактов для удаления.

Установки: 001 - 999

**[F5] Track – Операции с Треком****01: Copy Track - Копирование Трека**

Эта операция (Job) копирует все данные выбранного типа из указанного исходного трека в указанный трек адресата.

**❶ Исходная Песня и Трек**

Определяет Песню - источник копии, и трек (01 - 16). Если флажок установлен в поле Current, текущая Песня будет выбрана как источник копии.

❷ Тип данных для копирования

Определяет тип (типы) данных, которые будут скопированы.

Установки: Sequencer Event (все события в треке), Play Effect, Mix Part Parameter (все параметры Партии Микширования), Sample Voice

ПРИМЕЧАНИЕ Когда нет доступной памяти, в Песне адресате для данных Семплированного Голоса, на дисплее появится аварийное сообщение, и данные Семплированного Голоса не будут скопированы даже при установленном флажке в поле Семпла. Если это происходит, используйте операцию Удаления (стр. 241) в Операциях с Голосом Микширования, чтобы удалить какие-либо ненужные Семплированные Голоса, а затем попробуйте повторить операцию.

❸ Адресат Песни и Трека

Определяет Песню и Трек (01 - 16) назначения копии (адресат). Если флажок установлен в поле Current, текущая Песня будет выбрана как адресат копии.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

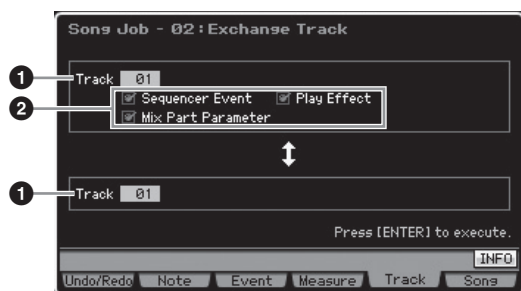
Операция копирования перезаписывает все данные, ранее находящиеся в треке назначения копии.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отмена/Восстановление (Undo/Redo) не может использоваться для отмены/восстановления операции копирования Семплированного Голоса.

02: Exchange Track – Обмен Данных Трека

Эта операция обменивает или "меняет" указанный тип данных между двумя указанными треками в текущей Песне.



1 Track - Трек

Определяет треки (01 - 16) для выполнения операции.

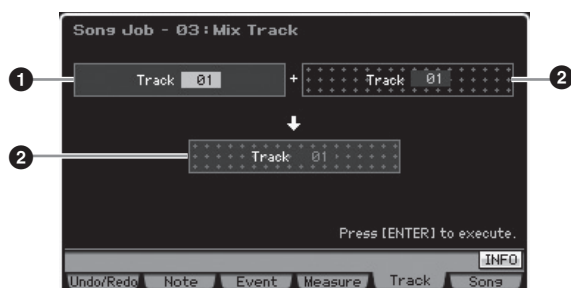
2 Тип данных

Определяет тип (типы) данных, которые будут обменяны. Выберите желаемый тип, отметив соответствующее поле.

Установки: Sequencer Event (все события в треке), Play Effect, Mix Part Parameters

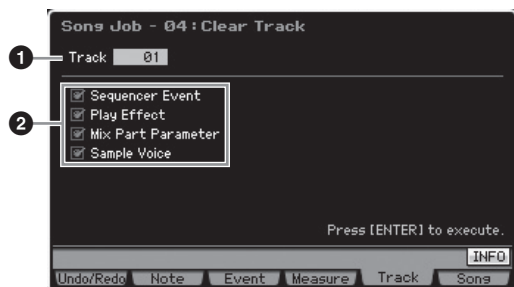
03: Mix Track - Трек Микширования

Эта операция микширует все данные двух выбранных треков (1 и 2), и размещает полученный микс в трек 2. Имейте в виду, что применение этой операции к трекам с Семплированными Голосами не микширует Семплированные Голоса.



04: Clear Track – Удаление Трека

Эта операция удаляет все данные выбранного типа из выбранного трека.



1 Track - Трек

Определяет трек Песни (01 - 16, tempo, scene, all), к которому применяется операция.

2 Типа данных для удаления

Определяет тип (типы) данных, которые будут удалены. Выберите желаемый тип, отметив соответствующее поле.

Установки: Sequencer Event (все события в треке), Play Effect, Mix Part Parameter (все параметры Партии Микширования), Sample Voice

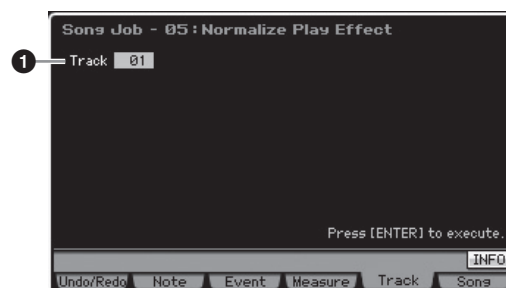
⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Отмены/Восстановления (Undo/Redo) не может использоваться для отмены/восстановления операции удаления для треков, которые содержат семплированные данные.

ПРИМЕЧАНИЕ Волновая Форма на DIMM не может быть удалена посредством этой операции, даже если флажок установлен в поле Sample Voice. Если Вы хотите удалить Волновую Форму, используйте операцию Удаления (стр. 177) в режиме Работы с Семплированием.

05: Normalize Play Effect – Нормализация Эффекта Игры

Эта операция перезаписывает данные в выбранном треке так, чтобы они включали текущие установки Эффекта Игры - Play Effect.

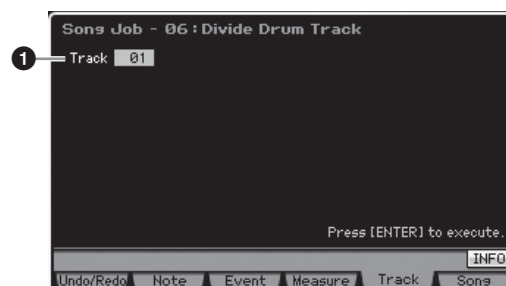


1 Track - Трек

Определяет трек Песни (01 – 16, all) для выполнения операции.

06: Divide Drum Track – Разделение Треков Ударных Инструментов

Эта операция отделяет нотные события исполнения на ударных инструментах, назначенные на указанный трек, и помещает ноты, соответствующие различным ударным инструментам в отдельные треки (треки 1 - 8). Следующая таблица показывает, как располагаются Голоса Ударных Инструментов в формате GM. Если Вы хотите применить эту операцию к секвенсорным данным, используя Голоса Ударных Инструментов, исключая Голос GM, Вы должны проверить соответствие инструментов перкуссии/ударных для каждого Голоса Ударного Инструмента, используя отдельный буклет Списка Данных.



① Track - Трек

Определяет трек Песни (01 – 16) для выполнения операции.

Трек 1	Басовый Барабан
Трек 2	Метроном, Басовый Барабан, Малый Барабан и т.д.
Трек 3	Малый Барабан
Трек 4	Щетка, Обод, Хлопки в ладоши и т.д.
Трек 5	Хай-Хет
Трек 6	Звук верха тарелки
Трек 7	Том, Подвесная Тарелка/ Тарелка Характерного Звучания/ Китайские Тарелки
Трек 8	Перкуссия и т.д.

* Ударные инструменты различных номеров нот будут назначены на каждый из треков, означая, что Басовый Барабан трека 1 отличается от Басового Барабана трека 2..

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Выполнение Разделения Треков Ударных Инструментов перезаписывает все данные, ранее записанные на треках назначения 1 - 8. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE или к компьютеру, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

07: Put Track to Arpeggio – Копирование Данных Трека в Арпеджио

Эта операция копирует данные в указанных тактах трека для создания данных Арпеджио. До 16 номеров нот могут быть записаны на трек Арпеджио. Если более 16 различных номеров нот были записаны в секвенсорные MIDI данные, операция Convert уменьшает ноты сверх предела. Поэтому постарайтесь записывать только до 16 различных нот при создании Арпеджио, особенно если используете все четыре трека.



① Диапазон

Определяет диапазон тактов, которые будут скопированы в данные Арпеджио.

Установки: 001 - 999

② ARP Category – Категория Арпеджио

Определяет установку Категории (Основная Категория и Субкатегория) для созданных данных Арпеджио. Основные Категории перечислены на стр. 62.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать из него необходимое, нажав кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

③ ARP No. – Номер/Название Арпеджио

Определяет номер Пользовательского Арпеджио (001 - 256) и название-адресат. Название Арпеджио может содержать до 20 символов. Вы можете вызвать дисплей Списка Символов, нажимая кнопку [SF6] CHAR, и ввести название. См. стр. 82.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Любые имеющиеся данные Арпеджио под этим номером будут перезаписаны.

④ Original Notes Root – Основная Нота

Определяет основную ноту, когда параметр Convert Type любого трека установлен в положение "org notes".

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете также установить клавишу непосредственно на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

⑤ Track - Трек

Определяет трек исходной Песни для каждого трека Арпеджио.

⑥ Convert Type – Тип Конвертирования

Определяет, как секвенсорные MIDI данные (треки Песни) будут преобразованы в данные Арпеджио. Этот параметр может быть установлен для каждого трека.

Установки: normal, fixed, org notes

normal

Арпеджио воспроизводится с использованием только играемой ноты и ее октав.

fixed

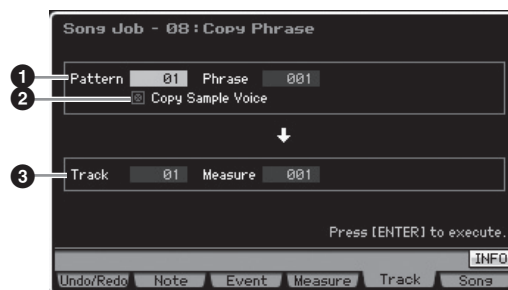
Игра любой ноты или нот, вызывает те же секвенсорные MIDI данные.

org notes

Аналогично "fixed" за исключением отличия нот воспроизведения Арпеджио согласно играемому аккорду.

08: Copy Phrase – Копирование Фразы

Эта Работа копирует Фразу (созданную в режиме Паттерна) в указанный трек текущей Песни.



① Pattern, Phrase - Исходный Паттерн и Фраза

Определяет исходный Паттерн и номер Фразы.

② Copy Sample Voice - Копирование Семплированного Голоса

При установленном в поле флажке назначенные на исходную фразу Семплированные Голоса (фактически соответствующие Партии Микширования) копируются в трек адресата и назначаются на соответствующую Партию

Микширования текущей Песни. Этот параметр не имеет никакого эффекта, когда Семплированный Голос не используется выбранной фразой.

③ Track, Measure – Трек и Такт

Определяет трек назначения (адресат) (01 - 16) и номер Такта (001 - 999), в котором начинается копируемая Фраза.

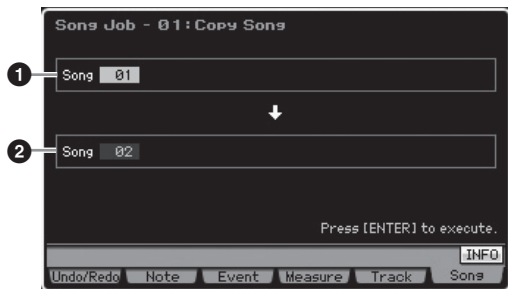
⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает любые данные, уже имеющиеся в треке-адресате, за исключением установки Микширования.

[F6] Song Jobs – Работа с Песней

01: Copy Song – Копирование Песни

Эта операция копирует все данные из выбранной исходной Песни в выбранную Песню адресата.



① Song - Исходная Песня

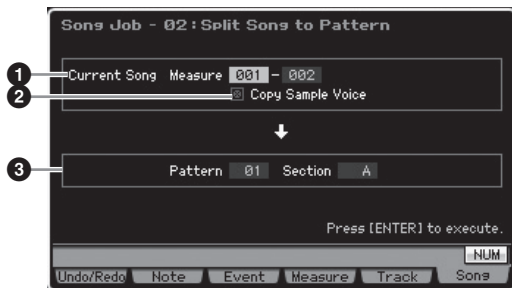
② Song – Песня Адресата

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает любые данные, уже имеющиеся в Песне адресата.

02: Split Song to Pattern – Разделение Песни на Паттерны

Эта операция позволяет Вам копировать Партию текущей Песни в определенный Паттерн.



① Диапазон

Определяет диапазон тактов, который будет скопирован в Паттерн.

Установки: 001 - 999

② Copy Sample Voice – Копирование Семплированного Голоса

При установленном в поле флажке используемые исходной Песней Семплированные Голоса копируются в Паттерн адресата, как Семплированные Голоса, и назначаются на Партию Микширования, соответствующую треку назначения (адресату). Эта операция не имеет эффекта, если Семплированные Голоса не назначены на треки в исходной Песне.

③ Pattern, Section – Паттерн и Раздел

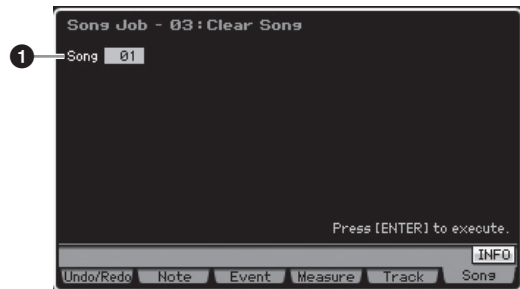
Определяет Паттерн адресата и Раздел (A - P).

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает любые данные, включая установку Микширования, уже имеющиеся в Паттерне адресата и разделе.

03: Clear Song – Удаление Песни

Эта операция удаляет все данные из выбранной Песни или всех Песен. Она также может использоваться, чтобы одновременно удалить все 64 Песни.



① Song - Песня

Определяет номер Песни, которая будет стерта.

ПРИМЕЧАНИЕ Волновая Форма на DIMM не может быть удалена этой операцией, даже если в указанной Песне используется Семплированный Голос. Если Вы хотите фактически удалить Волновую Форму, назначенную на Семплированный Голос, используемый в указанной Песне, используйте операцию Удаления (Delete) (стр. 177) в режиме Работы с Семплированием.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Воспроизведение Паттерна

Режим Паттерна позволяет Вам проигрывать, записывать, редактировать и воспроизводить собственные Паттерны Ритма. Режим Игры Паттерна - главная 'дверь', через которую Вы входите в режим Паттерна, и именно здесь Вы выбираете и воспроизводите Паттерны. Вы также можете создать Ваши собственные Паттерны и Последовательности Паттернов, в которых Паттерны могут быть объединены вместе в определенном заказе. Для входа в режим Игры Паттерна просто нажмите кнопку [PATTERN].

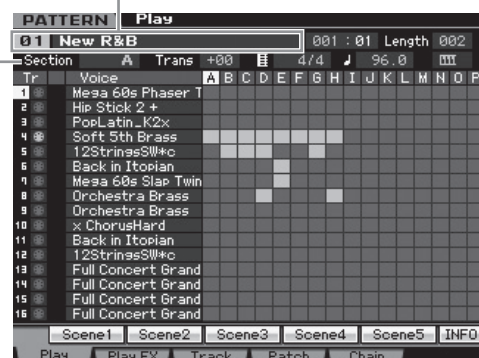
ПРИМЕЧАНИЕ Слово "Паттерн" относится к короткому ритмичному пассажиру, состоящему из нескольких тактов, с непрерывным циклическим воспроизведением. Паттерн включает 16 вариантов, которые называются "Разделы". Вы можете использовать Разделы, изменяя их в течение воспроизведения. Паттерн состоит из 16 треков и может быть создан назначением Фразы на каждый трек на дисплее Patch (стр. 212). См. стр. 60.

ПРИМЕЧАНИЕ Из Дисплея Игры в Режиме Игры Паттерна, Вы можете выбрать Голос партии Микширования, соответствующий текущему Треку, нажав кнопку [CATEGORY SEARCH].

Процедура Воспроизведения Паттерна

1 Нажмите кнопку [PATTERN] для вызова дисплея Игры Паттерна - Pattern Play (стр. 210).

Раздел Номер Паттерна, название Паттерна



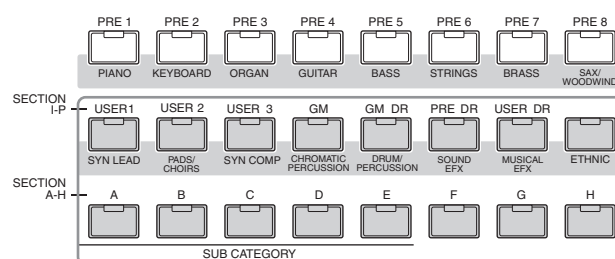
2 Выберите Паттерн.

Переместите курсор в номер Паттерна, затем выберите желаемый Паттерн, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Название выбранного Паттерна будет отображено на дисплее. Нажмите кнопку [PROGRAM] так, чтобы ее индикатор загорелся. Вы можете выбрать желаемый Паттерн, используя кнопки Групп [A] – [D] и числовые кнопки [1] - [16]. Номера Паттернов и соответствующие им числовые кнопки следующие.

Комбинации Кнопок	Номер Паттерна
[A]+[1] – [16]	01 – 16
[B]+[1] – [16]	17 – 32
[C]+[1] – [16]	33 – 48
[D]+[1] – [16]	49 – 64

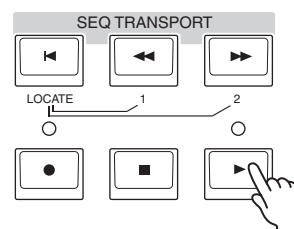
3 Выберите Раздел (A – P) выбранного Паттерна.

Переместите курсор в Раздел, затем выберите желаемый Раздел, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Нажмите кнопку [TRACK] так, чтобы ее индикатор загорелся. Вы можете выбрать желаемый Раздел, используя кнопки SECTION [A] – [H] для Разделов A – H, кнопки [USER 1] – [USER DR] и кнопку [ETHNIC] для Разделов I – P.



4 Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать воспроизведение Паттерна.

Воспроизведение Паттерна продолжается циклически и непрерывно, пока Вы не нажимаете кнопку [■] (Стоп). Нажмите кнопку [■] (Стоп) для остановки воспроизведения Паттерна. Нажмите кнопку [▶] (Игра) еще раз, чтобы возобновить воспроизведение от данного пункта.



Типы воспроизведения

Начало воспроизведения нажатием ноты

Когда функция Старта Клавиатуры (Keyboard Start) включена, воспроизведение Паттерна начинается, как только Вы нажимаете клавишу на клавиатуре. Переместите курсор в значок Keyboard Start, а затем нажмите кнопку [INC/YES], чтобы задействовать функцию Старта с Клавиатуры. В этом положении, нажмите любую клавишу, чтобы начать воспроизведение Паттерна.

Старт с Клавиатуры



Воспроизведение с середины Паттерна

Для начала воспроизведения Паттерна с какой-либо точки в середине паттерна, установите нужное место, используя следующие контроллеры, затем нажмите кнопку [►] (Игра)

Перемотка вперед	Нажмите кнопку [►►] (вперед).
Быстрая перемотка вперед	Нажмите и удерживайте кнопку [►►] (вперед).
Перемотка назад	Нажмите кнопку [◄◄] (назад).
Быстрая перемотка назад	Нажмите и удерживайте кнопку [◄◄] (назад).
Перемещение в начало Паттерна	Нажмите кнопку [I ◄]

Быстрая перемотка Вперед/Назад

Эта операция аналогична таковой в режиме Игры Песни. См. стр. 179.

Переход к определенному местоположению в Паттерне

Эта операция аналогична таковой в режиме Игры Песни. См. стр. 179.

Изменение Раздела во время воспроизведения

Для изменения Разделов в течение воспроизведения нажмите кнопку [TRACK] (индикатор должен гореть), затем используйте кнопки SECTION [A] – [H], кнопки [USER1] – [USER DR] и кнопку [ETHNIC]. При выборе другого Раздела во время воспроизведения Паттерна, в столбце Раздела (Section) наверху дисплея появится "NEXT" и название следующего Раздела. После того, как текущий Раздел достигнет указанной синхронизации, начнется следующий Раздел. Если Вы делаете запись паттернов ритма (вступление, мелодия A, переход, основная тема и окончание для каждого Раздела), Вы можете воспроизвести всю Песню, выбирая соответствующие Разделы во время воспроизведения.



Здесь обозначаются Текущий или Следующий Раздел.

Отключение звука/сола трека

Эта операция аналогична таковой в режиме Игры Песни. См. стр. 179.

Изменение темпа

Эта операция аналогична таковой в режиме Игры Песни. См. стр. 179.

Назначение различных установок, связанных с воспроизведением Паттерна (Сцена Паттерна)

На дисплее Игры Паттерна, Вы можете назначить пять различных "снимков" важных параметров, связанных с Паттерном (транспозиция, темп, отключение звука/ соло трека) и основную установку Микширования на кнопки [SF1] - [SF5] как Сцены Паттерна. Одно из удобных преимуществ Сцены Паттерна - возможность немедленно и автоматически выполнить установки параметров, которые обычно требуют многих нажатий кнопок или операций с контроллерами. Используйте это в течение записи Паттерна или воспроизведения, чтобы делать мгновенные изменения установок. Параметры Сцены Паттерна аналогичны таковым для Сцены Песни. См. стр. 179.

Регистрация Сцены Паттерна

После создания желаемых установок для Сцены, нажмите одну из кнопок [SF1] - [SF5], удерживая нажатой кнопку [STORE]. Значок 8-й ноты появится на табуляции, соответствующей кнопке Субфункции, на которую зарегистрирована Сцена Паттерна. Нажмите кнопку [STORE] для сохранения данных Паттерна, включая установку Сцены Паттерна.



ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Установки Сцены Паттерна, зарегистрированные на кнопки [SF1] - [SF5] будут утеряны, если Вы измените Паттерн или выключите питание, не выполнив операцию Сохранения (Store).

Вызов Сцены Паттерна

Вы можете вызвать Сцену Паттерна нажатием одной из кнопок [SF1] - [SF5].

Воспроизведение Последовательности Паттернов

Функция Последовательности Паттернов (Pattern Chain) позволяет Вам программировать Разделы в вашем собственном порядке, и изменять их автоматически во время воспроизведения для создания бесшовной последовательности бэк-партий и аккомпанемента для Вашего живого концерта или записанной Песни. Дисплей Игры Последовательности (стр. 213) - 'дверь' для входа в функцию Последовательности Паттернов, которая позволяет Вам воспроизводить запрограммированную Последовательность. Нажмите кнопку [F5] Chain в режиме Игры Последовательности, чтобы перейти в дисплей Игры Последовательности Паттернов.

Последовательности Паттерна могут быть созданы на дисплее Записи Последовательности (стр. 214) и функции Вставки (стр. 216) на дисплее Редактирования Последовательности. Последовательности Паттернов могут быть отредактированы на дисплее Редактирования Последовательности (стр. 214).

Установка Микширования для каждого трека

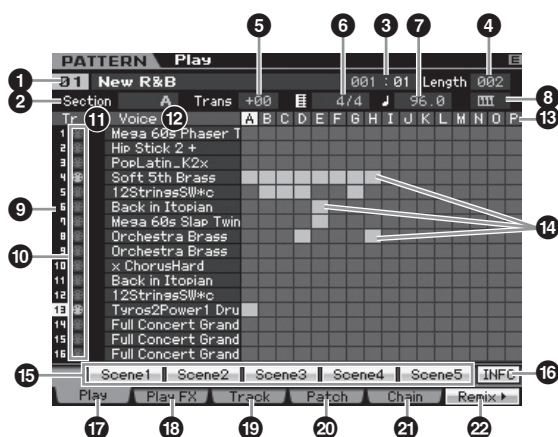
В режиме Паттерна, так же как и в режиме Песни, Вы можете установить параметры Микширования (Голос, громкость и панорамирование) для каждой партии (трека). Структура и параметры аналогичны таковым в режиме Песни. См. стр. 181.

Регуляторы и Слайдеры

Используя регуляторы и слайдеры на лицевой панели, Вы можете корректировать различные параметры, типа панорамирования, эффекта, частоты среза и резонанса, для каждой Партии (трека) Паттерна. Для получения дополнительной информации, см. стр. 180.

Воспроизведение Паттерна - [F1] Play

Этот дисплей всегда появляется первым при активизации режима Паттерна. Вы можете проиграть Паттерн, определяя Раздел после выбора Паттерна.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок NUM отображается в меню табуляции, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете использовать кнопки [SF1] - [SF5] и [F1] - [F5] как числовые кнопки, нажимая кнопку [SF6] NUM. См. стр. 81.

1 Номер Паттерна, название Паттерна

Определяет номер Паттерна (01 - 64). Название выбранного Паттерна отображается на дисплее. Вы можете изменить название Паттерна, перемещая курсор и нажимая кнопку [SF6] CHAR.

ПРИМЕЧАНИЕ См. Инструкции на стр. 82.

2 Section - Раздел

Выбирает Раздел выбранного Паттерна. Паттерн может включать до 16 вариантов, именуемых Разделами, которые могут быть изменены в режиме реального времени в течение воспроизведения. Раздел может быть выбран кнопками [A] - [H] (обозначенными "SECTION A - H") и кнопками [USER1] - [ETHNIC] (обозначенными "SECTION I - P"). См. стр. 209.

Установки: A - P

3 Measure - Такт

Определяет местоположение, в котором начинается воспроизведение. Также указывает текущее местоположение воспроизведения. Такт может быть установлен кнопками SEQ TRANSPORT. См. стр. 178.

Установки:

Такт: 001 - 256 (Доступный диапазон тактов отличается в зависимости от длины.)

Доля: Только индикация



4 Length - Длина

Определяет Длину Паттерна.

Установки: 001 - 256

5 Trans - Транспозиция

6 Размер

7 Темп

Эти параметры аналогичны таковым в режиме Игры Песни. См. стр. 210.

8 Старт с Клавиатуры

Когда функция Старта с Клавиатуры включена, воспроизведение Паттерна начинается, как только Вы нажимаете клавишу на клавиатуре.

Установки: (включено), (выключено)

9 Номер трека (только индикация)

Указывает номер трека.

10 Тип трека (только индикация)

Указывает тип трека: MIDI трек или Аудио трек. Для Партий Микширования, которые соответствуют Аудио трекам, назначен Семплированный Голос. Для Партий Микширования, которые соответствуют MIDI трекам, назначены другие Голоса кроме Семплированного Голоса. Для Партий Микширования, которые соответствуют свободным трекам, Голос не назначен. Более подробно о MIDI треках и Аудио треках на стр. 61.

Установки: (MIDI трек), (Аудио трек)

11 Отключение звука/Соло (только индикация)

Указывает состояние Отключения звука/Соло для каждого трека. Инструкции по установке Отключения звука/Соло на стр. 179.

Пробел: Функция не назначена.

: Указывает трек с отключенным звуком.

: Указывает соло трек.

12 Voice - Название Голоса (только индикация)

Указывает название Голоса Партии Микширования, соответствующий каждому треку.

13 Раздел

14 Индикатор данных

Указывает наличие данных в каждом из треков в Разделах A - P. Индикатор данных отображается в столбце, Раздел/Трек которого содержит записанные данные.

15 [SF1] Scene1 - [SF5] Scene5

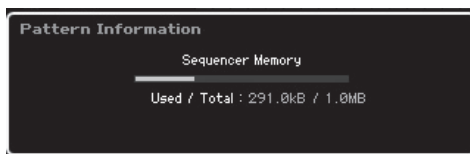
Вы можете назначить установки связанных с Паттерном параметров (Сцена Паттерна) и связанных с Арпеджио параметров на эти кнопки. Вы также можете вызвать эти установки, нажимая эти кнопки. О том, как регистрировать Сцены см. стр. 179. Инструкции по установке связанных с Арпеджио параметров, см. стр. 189.

ПРИМЕЧАНИЕ Арпеджио недоступно во время воспроизведения Паттерна. Нажатие кнопок [SF1] Scene 1 – [SF5] Scene 5 во время воспроизведения изменяет только Сцену Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ После регистрации Сцены Паттерна значок 8-ой ноты появится на табуляции, соответствующей нажатой кнопке. Вы можете проверить назначение Типа Арпеджио на эту кнопку на дисплее Арпеджио (стр. 189) Записи Паттерна.

16 [SF6] INFO - Информация

Вы можете узнать имеющееся количество свободной и использованной памяти секвенсора. Память секвенсора содержит все Песни и Паттерны, записанные в соответствующих режимах. Когда используемое количество памяти достигает максимальной вместимости, никакие Песни или Паттерны не могут быть сохранены. Если это происходит, используйте Работу с Песней или Работу с Паттерном, чтобы удалить ненужные Песни или Паттерны. Вы можете возвратиться к предыдущему дисплею, нажимая кнопку [SF6] или кнопку [EXIT].



17 [F1] Play

Вызывает дисплей Игры.

18 [F2] Play FX

Вызывает дисплей Эффекта Игры.

19 [F3] Track

Вызывает дисплей Трека

20 [F4] Patch

Вызывает дисплей Патча (стр. 212).

21 [F5] Chain

Вызывает дисплей Последовательности Паттернов (стр. 213).

22 [F6] Remix

Вызывает дисплей Ремикса (стр. 217). Это меню отображается только, когда курсор расположен на содержащем данные треке.

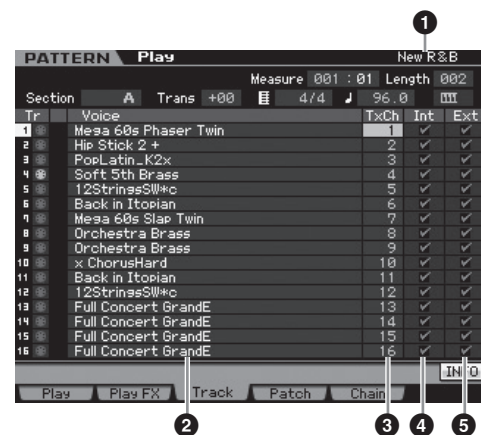
Изменение "чувства" ритма Паттерна - [F2] Play FX (Эффект Игры)

Изменяя синхронизацию и скорость (динамику) нот, Вы можете изменить "чувство" ритма воспроизведения Паттерна. Выполненные здесь установки Эффекта Игры являются только временными, и не изменяют фактические данные в Паттере. Установки Эффекта Игры могут быть применены к данным Паттерна при использовании операции Нормализации Эффекта Игры - Normalize Play Effect.

Операция аналогична таковой в режиме Игры Песни. См. стр. 183.

Установки Трека - [F3] Track

Этот дисплей позволяет Вам установить Канал MIDI Передачи (MIDI Transmit Channel) для каждого трека. Подробнее о параметрах без номера см. дисплей Игры (стр. 210).



1 Название Паттерна (только индикация)

Указывает название текущего Паттерна.

2 Voice - название Голоса (только индикация)

3 TxCh - Канал Передачи

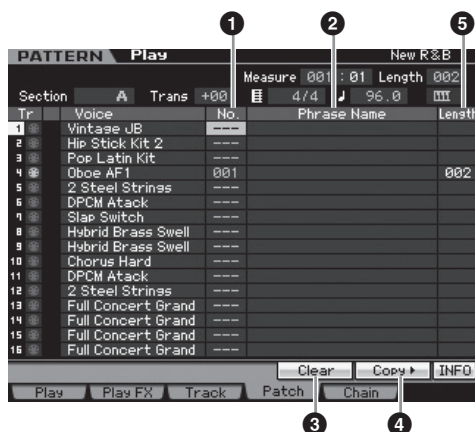
4 Int - Внутренний Выключатель

5 Ext - Внешний Выключатель

Эти параметры аналогичны таковым в режиме Игры Песни. См. стр. 184.

Создание Паттерна - [F4] Patch

Этот дисплей позволяет Вам назначить Фразу на каждый трек для создания Паттерна. 16 Разделов, A – P, могут быть созданы для каждого Паттерна. Вы можете назначить Пользовательскую Фразу, созданную с выбранным Паттерном. Если Вы хотите использовать Пользовательские Фразы, записанные в треки других Паттернов, используйте функцию Phrase Data Copy, выбираемую кнопкой [SF5].



Относительно параметров без номера обратитесь к дисплею Игры (стр. 210).

① No. – Номер Фразы

Определяет номер назначенной на трек Фразы. Вы можете выбрать одну из 256 Пользовательских Фраз, сохраненных в выбранном Паттерне. Отметьте, что Пользовательские Фразы не содержат никаких данных по умолчанию. При установке "---", трек свободен.

Установки: --- (нет данных), 001 - 256

ПРИМЕЧАНИЕ MOTIF XS не содержит Пресетных Фраз.

② Phrase Name - Название Фразы

Указывает название выбранной Фразы. Вы можете изменить название Фразы, перемещая курсор и нажимая кнопку [SF6] CHAR.

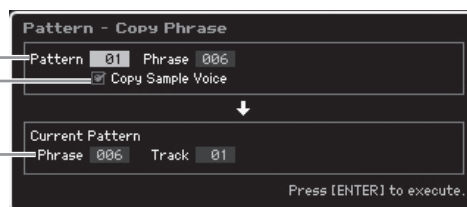
ПРИМЕЧАНИЕ Как ввести название, см. стр. 82.

③ [SF4] Clear

Нажатие этой кнопки удаляет назначение Фразы на выбранный трек и оставляет трек свободным. Переместите курсор на Фразу (трек), назначение которой будет удалено, и нажмите кнопку [SF4].

④ [SF5] Copy

Нажатие этой кнопки копирует Фразу другого Паттерна в выбранную, и назначает ее на указанный трек. Это полезно, если Вы создаете Паттерн и желаете использовать Фразы другого Паттерна.



① Исходная фраза

Определяет номер Паттерна и номер Фразы (001 - 256) для копирования.

② Copy Sample Voice – Копирование Семплированного Голоса

Если в данном поле установлен флажок, то Семплированные Голоса, назначенные на исходную фразу, копируются в фразу адресата как Семплированные Голоса, и назначаются на соответствующие треки в выбранном Паттерне.

③ Current Pattern Phrase - Фраза Текущего Паттерна

Определяет номер (001 - 256) Фразы адресата.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Любые имеющиеся данные в адресате копии будут перезаписаны. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, подключенном к разъему USB TO DEVICE или на компьютере, подключенном к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отмена/Восстановление (Undo/Redo) не может использоваться для отмены/восстановления операции копирования Семплированного Голоса.

⑤ Length - Длина (только индикация)

Указывает длину каждой Фразы, назначенной на каждый трек.

Создание Паттерна

1 Выберите Паттерн на дисплее Игры (стр. 210).

2 Нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Патча (Patch).

3 Выберите Раздел (A – P).

Переместите курсор в Раздел, затем выберите желаемый Раздел, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

4 Установите размер, темп и длину Паттерна.

Переместите курсор в желаемый параметр (длина, размер или темп), затем установите значение, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

5 Назначьте желаемую Фразу на каждый трек.

Переместите курсор в трек, а затем установите номер Фразы, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Назначение Фразы также может выполняться во время воспроизведения Паттерна. Чтобы проверить должное назначение Фразы, включите функцию соло для трека, на который назначена Фраза, руководствуясь следующими инструкциями. Нажмите кнопку [SOLO] так, чтобы ее индикатор загорелся, и нажмите любую числовую кнопку [1] - [16] для выбора трека, на который Вы назначили Фразу. Есть три метода, которые могут использоваться для создания Фразы:

- Запись новой фразы, используя функцию Записи Паттерна (стр. 218)
- Копирование Фразы из другого Паттерна, используя кнопку [SF5].
- Преобразование данных Партии Песни в Фразу, используя функцию Get Phrase from Song (стр. 225).

6 Повторите пункты 3 - 5, чтобы закончить весь Паттерн.

Создайте Разделы, используемые для вступления, мелодии А, мелодии В, главной темы и окончания всей Песни.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете использовать операцию Копирования Паттерна (стр. 227), если Вы хотите создать Раздел, который основывается или подобен уже существующему Разделу.

7 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения Паттерна.

Инструкции по сохранению Паттерна на стр. 218.

Последовательность Паттернов - [F5] Chain

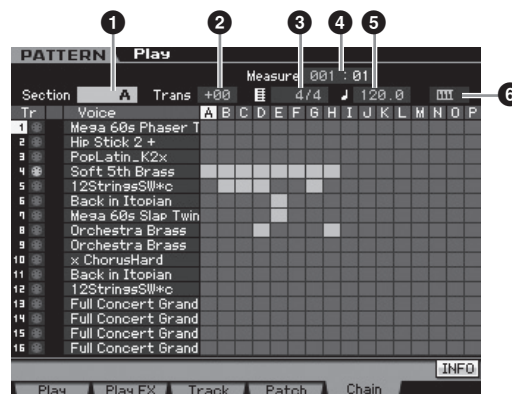
Последовательность Паттернов позволяет Вам выстроить вместе несколько различных Разделов для создания одной целой Песни. Например, создайте Раздел А для вступления, Раздел В для куплета, Раздел С для припева и Раздел D для окончания, таким образом, чтобы Вы получили базисные блоки для своей оригинальной Песни. Созданные данные Последовательности Паттернов могут быть преобразованы в секвенсорные MIDI данные и сохранены в Песне. Для вызова дисплея Последовательности Паттернов, нажмите кнопку [F5] Chain в режиме Игры Паттерна. Последовательность Паттернов может быть создана для каждого Паттерна, что позволяет Вам вызывать различные Последовательности Паттернов каждый раз при выборе Паттерна. Следующие события могут быть записаны в Последовательность Паттернов.

- Порядок воспроизведения Разделов
 - Включение и выключение Соло и Отключение Звука трека Паттерна
 - Изменение Темпа
 - Изменение Размера
- Существует два метода для создания Последовательности Паттернов: Запись воспроизведения Паттерна на дисплее Записи Паттерна в режиме реального времени, и последовательное программирование порядка воспроизведения Разделов на дисплее Редактирования Последовательности Паттернов.

Данные Последовательности Паттернов, записанные в режиме реального времени, могут быть отредактированы на дисплее Редактирования Последовательности Паттернов - Pattern Chain Edit.

Воспроизведение Последовательности Паттернов - [F5] Chain

Дисплей Последовательности Паттернов позволяет Вам воспроизводить данные созданной Вами Последовательности Паттернов. Нажмите кнопку [F5] Chain в режиме Игры Паттерна для входа в дисплей Игры Последовательности Паттернов.



Операция на дисплее Последовательности Паттернов аналогична таковой на дисплее Игры Паттерна за исключением того, что номер Паттерна не может быть выбран. Относительно неописанных здесь параметров обратитесь к дисплею Игры Паттерна (стр. 210).

ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок NUM отображается в меню табуляции, соответствующем кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете использовать кнопки [SF1] - [SF5] и [F1] - [F5] как числовые кнопки, нажимая кнопку [SF6] NUM. См. стр. 81.

1 Section - Раздел

Указывает играемый Раздел. Если в воспроизведении ожидается изменение Раздела, здесь будет отображено "NEXT".

2 Trans - Транспозиция

Корректирует высоту тона воспроизведения Последовательности Паттернов в полутонах.
Установки: -36 - +0 - +36

3 Размер

Указывает назначенный на Паттерн тактовый размер. Во время воспроизведения здесь отображается текущий размер.

4 Measure - Такт

Указывает номер такта играющей Последовательности Паттернов. Вы можете начать воспроизведение с середины Последовательности Паттернов, определив здесь такт и нажав кнопку [►] (Игра).

Установки: 001 - 999

⌚ Темп

Указывает назначаемый на Паттерн темп. Во время воспроизведения здесь отображается текущий темп.

Установки: 5.0 - 300.0

⌨ Старт с Клавиатуры

Когда включена функция начала воспроизведения с клавиатуры, воспроизведение Последовательности Паттернов начинается при нажатии клавиши на клавиатуре.

Установки:  - включено,  - выключено

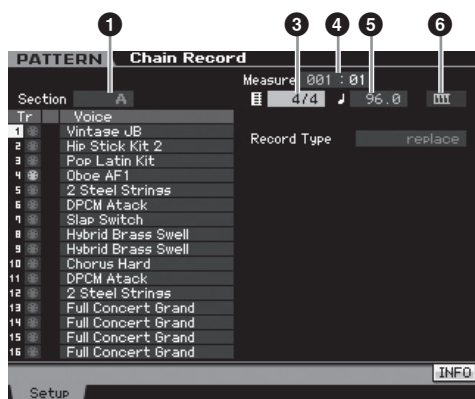
Процедура Воспроизведения Последовательности Паттернов

Чтобы начать воспроизведение Последовательности Паттернов, вызовите дисплей Последовательности Паттернов (Pattern Chain), а затем нажмите кнопку [▶] (Игра). По окончании данных Последовательности Паттернов, воспроизведение автоматически остановится. Вы можете также нажать кнопку [■] (Стоп) во время воспроизведения, чтобы остановить воспроизведение Последовательности Паттернов. Нажмите кнопку [▶] (Игра) еще раз, чтобы возобновить воспроизведение от пункта остановки. В зависимости от конкретных данных Последовательности, Паттерн воспроизводится с автоматическими изменениями Разделов, отключением звука трека и темпа, которые обозначены на дисплее в режиме реального времени.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете проверить данные Последовательности Паттернов, вызывая дисплей Редактирования Последовательности Паттернов.

Запись Последовательности Паттернов в режиме Реального Времени - [●] Chain Record

На дисплее Записи Последовательности Паттернов, Вы можете сделать запись воспроизведения Паттерна вместе с любыми выполняемыми изменениями в реальном времени. Нажмите кнопку [●] (Запись) на дисплее Игры Последовательности Паттернов (Pattern Chain Play) для вызова дисплея Записи Последовательности Паттернов (Pattern Chain Record). Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Игры Последовательности. События, типа изменения Раздела, включения и выключения отключения звука трека и изменение Темпа, могут быть записаны как данные Последовательности Паттернов. Тип записи установлен в положение "replace" и не может быть изменен. Соответственно, запись событий перезаписывает все данные уже имеющиеся в данном диапазоне записи. Вы также можете использовать функцию Вставки (Insert) (стр. 216) на дисплее



Редактирования Последовательности для создания данных Последовательности Паттернов.

Относительно параметров, обозначенных номерами, обратитесь к дисплею Последовательности (стр. 213).

Относительно всех других параметров, обратитесь к дисплею Игры Паттерна (стр. 210).

Процедура Записи Последовательности

1 Выберите Паттерн на дисплее Игры Последовательности Паттернов.

Этот шаг необходим, так как каждый Паттерн имеет свои собственные специализированные данные Последовательности Паттернов.

2 Нажмите кнопку [●] (Запись).

Индикатор записи [●] загорится, и появится дисплей Записи Последовательности.

3 Установите параметры для начала записи.

Установите основные параметры для записи (например, Раздел, Трек Записи, установки отключения звука, Размер, Темп и так далее). После установки переместите курсор в параметр Темпа.

4 Установите такт, в котором начинается запись.

Обычно, нажимается кнопка [◀] (В самое начало), чтобы установить такт начала записи.

5 Нажмите кнопку [▶] (Игра) для начала записи.

Для изменения Разделов в реальном времени и их записи, нажмите кнопку [TRACK] (индикатор загорится), затем используйте кнопки [A] - [H], [USER 1] - [USER DR] и кнопку [ETHNIC]. Чтобы сделать установки вкл\выкл звука трека, нажмите кнопку [MUTE] (индикатор загорится), затем нажмите соответствующие кнопки [1] - [16]. Темп может быть изменен, нажимая кнопки [DEC/NO]/[INC/YES], поворачивая колесо ввода данных или используя кнопки [SF1] - [SF5] и [F1] - [F5], как числовые кнопки после нажатия кнопки [SF6] NUM.

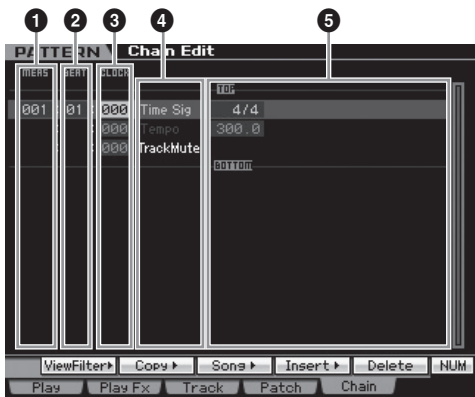
6 Нажмите кнопку [■] (Стоп) для остановки записи.

7 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить записанные данные Последовательности во внутренней Пользовательской Памяти.

ПРИМЕЧАНИЕ Для получения дополнительной информации о сохранении Паттерна, см. стр. 218.

Редактирование Последовательности Паттернов - [EDIT] Chain Edit

Этот режим дает Вам всестороннее, детализированное управление редактированием событий записанной Последовательности Паттернов. События, типа изменения Раздела, вкл\выкл звука трека, изменение Темпа и Размера, могут быть записаны как данные Последовательности Паттернов. Нажмите кнопку [EDIT] на дисплее Игры Последовательности для вызова дисплея Редактирования Последовательности. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Игры Последовательности.



❶ MEAS - Такт

❷ BEAT - Доля

❸ CLOCK - Клик

Указывает местоположение соответствующего события. Изменение любого из этих значений соответственно изменяет местоположение события.

Установки:

MEAS: 001 – 256

BEAT: 01 – 16 (доступный диапазон может изменяться в зависимости от Размера)

CLOCK: 000 – 479 (доступный диапазон может изменяться в зависимости от Размера)

❹ Тип События

❺ Установки Значений

Следующие события доступны в режиме Последовательности Паттернов.

Section - Раздел	Синхронизация изменения Разделов А - Р и событие Окончания данных.
TrackMute – Отключение звука Трека	"  " указывает, что соответствующий звук трека отключен.
Tempo - Темп	005.0 – 300.0
TimeSig - Размер	1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

[SF1] View Filter

Этот дисплей позволяет Вам выбрать типы событий, которые появляются на дисплее Редактирования Последовательности. Это особенно полезно, когда много типов событий смешаны вместе, а Вы хотите отобразить только те события, которые Вы намереваетесь редактировать.



❶ Time Signature - Размер

❷ Section - Раздел

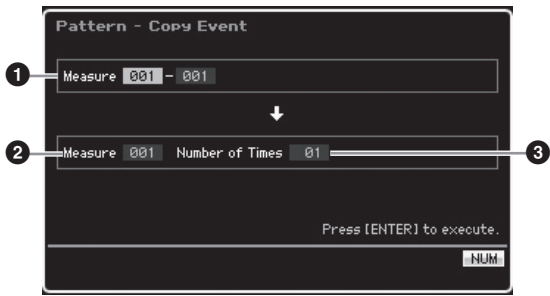
❸ Track Mute – Отключение звука Трека

❹ Tempo Change – Изменение Темпа

Только события с отмеченными полями появятся на дисплее Редактирования Последовательности. Если поле будет не отмечено (выключено), то соответствующее событие не будет отображаться на дисплее Редактирования Последовательности.

[SF2] Copy

Функция этого дисплея позволяет Вам копировать события из указанного диапазона в другой диапазон.



❶ Исходный Диапазон

❷ Местоположение Адресата (Начальный Такт)

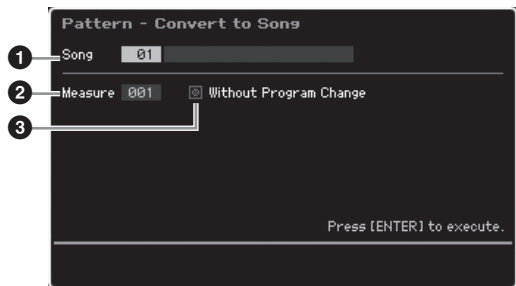
Определяет исходный диапазон и начальный такт адресата. Установки: 001 - 256

❸ Number of Times – Количество Раз

Определяет, сколько раз данные копируются. Установки: 01 - 99

[SF3] Song - Преобразование в Песню

Преобразовывает текущую Последовательность Паттернов в секвенсорные MIDI данные и копирует данные в указанную Песню. Эта функция полезна для создания партии аккомпанемента для данных Песни.



❶ Song - Песня Назначения (Адресат)

Определяет Песню назначения, определением номера (01 - 64). Название выбранной Песни отображается на дисплее.

❷ Measure - Местоположения Адресата (Начальный Такт)

Определяет начальный номер такта адресата. Установки: 001 - 999

❸ Without Program Change - Без Изменения Программы

При установленном в этом поле флажке, установки Микширования и Темпа копируются в Песню назначения (адресат) (❶).

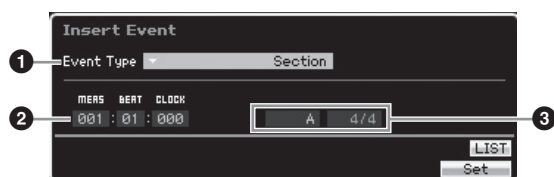
Значение темпа копируется в начальный такт (❷) Песни адресата. При снятом флажке установки голоса в каждой Фразе также копируются в начальный такт (❷) Песни адресата как события Изменения Программы.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта рабочая операция перезаписывает все данные, имеющиеся в Песне адресата, и операция Отмены/Восстановления (стр. 223) не может использоваться после выполнения этой операции. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем устройстве USB, которое подключено к разъему USB TO DEVICE, или на компьютере, подключенном к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

[SF4] Insert

На этом дисплее, Вы можете вставить новое событие к Последовательности Паттернов. После установки следующих параметров, нажмите кнопку [F6] Set или кнопку [ENTER], чтобы фактически вставить событие.



① Event Type - Тип События

Определяет тип события, которое будет вставлено.

Установки: Time Signature (Размер), Section (Раздел), end (окончание), Tempo Change (Изменение Темпа), позиция окончания отключения звука трека и позиция окончания Последовательности Паттернов.

② Местоположение Вставки

Определяет местоположение, в котором будет вставлено новое событие.

Установки:
MEAS - Такт: 001 - 999
BEAT - Доля: 01 - 16 (зависит от размера),
CLOCK - Клик: 000 - 479 (зависит от размера)

③ Значение выбранного типа события

Вводит значение события, которое будет вставлено. Доступные значения отличаются в зависимости от выбранного Типа События (①).

Установки:
Time Signature - Размер: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4
Section - Раздел: A - P, end (окончание данных)
Tempo Change - Изменение Темпа: 005.0 - 300.0
Track Mute - Отключение звука Трека: [M] (звук отключен), пробел (звук не отключен)

[SF5] Delete

Удаляет выбранное событие. Эта кнопка недоступна, когда курсор расположен на событии Размера, Изменения Темпа или вверху/внизу данных.

Процедура Редактирования Последовательности Паттернов

1 Выберите Паттерн на дисплее Игры Последовательности.

Этот шаг необходим, так как каждый Паттерн имеет собственные специальные данные Последовательности Паттернов.

2 Нажмите кнопку [EDIT] для вызова дисплея Редактирования Последовательности.

3 Редактируйте имеющиеся события.

Перемещайте курсор в каждый из параметров и устанавливайте значения, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Чтобы облегчить нахождение нужных параметров, используйте дисплей Фильтра Событий (View Filter), который вызывается кнопкой [SF1]. Вы можете использовать функцию Копирования (Copy), которая вызывается кнопкой [SF2], чтобы скопировать события из указанного диапазона в другой диапазон. Если Вы хотите удалить событие, переместите курсор в событие, которое будет удалено, и нажмите кнопку [SF5]. Если Вы хотите вставить новое событие, нажмите кнопку [SF4] для вызова дисплея Вставки - Insert. На этом дисплее, Вы можете поочередно вводить события.

4 Преобразование созданных данных Последовательности Паттернов в Песню.

На дисплее Преобразования в Песню (Convert To Song), который вызывается кнопкой [SF3], Вы можете преобразовать созданные данные Последовательности Паттернов в секвенсорные MIDI данные, и скопировать преобразованные данные в указанную Песню. Эта функция полезна для быстрого создания партии аккомпанемента для данных Песни.

5 Сохраните созданные данные Последовательности Паттернов во внутренней Пользовательской Памяти.

Из окна Сохранения (Store), которое вызывается кнопкой [STORE], Вы можете сохранить текущий Паттерн, включая созданные данные Последовательности Паттернов во внутренней памяти. После сохранения данных включенная в Паттерн Последовательность Паттернов сохраняется, даже после выключения питания.

Ввод Новых Событий

1 На дисплее Редактирования Последовательности (Chain Edit), нажмите кнопку Insert [SF4] для вызова окна Вставки - Insert.

2 Определите тип события, которое будет вставлено, точку вставки (такт, долю и клик) и значение параметра события.

3 Нажмите кнопку [F6] Set, чтобы вставить указанное событие в указанном местоположении.

Вы можете продолжить вставлять новые события, так как окно Insert Event остается открытым. Нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически вставить событие и закрыть окно Insert.

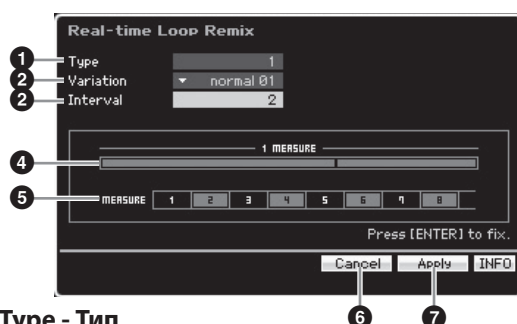
4 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Игры Последовательности.

Деление данных Паттерна для создания нового Паттерна - [F6] Remix

Функция Remix делит MIDI данные выбранного трека на несколько частей указанной длительности ноты и произвольно перестраивает эти части данных, позволяя Вам легко создавать полностью новые и своеобразные изменения ритма из одного Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Remix используется на треке, содержащем разделенный семплированный голос, различные доли семпла перестраиваются с различной синхронизацией. Семплированные голоса могут быть созданы с установкой параметра Sampling Type в положение "slice+seq" или при выполнении операции Sample Slice (деление семпла)

ПРИМЕЧАНИЕ Дисплей Remix доступен только, когда курсор расположен на содержащем данные треке.



1 Type - Тип

Определяет деление такта. Точка деления и количество частей отличаются в зависимости от выполненной здесь установки. Диаграмма выбранного типа отображается на дисплее. См. ниже (4).

Установки: 1 - 16

2 Variation - Вариация

Определяет, как перестраиваются доли, разделенные установкой параметра Тип (1). Правила раздела и перестановки отличаются в зависимости от установки Variation.

Установки: normal 01 – 16, reverse 01 – 16, break 01 – 16, pitch 01 – 16, roll 01 – 16, fill 01 – 48

normal 01 – 16

Разделенные данные только перестраиваются. Содержит 16 вариантов.

reverse 01 – 16

В дополнение к перестановке разделенных данных, некоторые части данных можно воспроизвести в обратную сторону. Содержит 16 вариантов.

break 01 – 16

В дополнение к перестановке разделенных данных, некоторые части данных могут быть удалены, чтобы создать перерыв в звучании. Содержит 16 вариантов.

pitch 01 – 16

В дополнение к перестановке разделенных данных, некоторые части данных могут быть сдвинуты по высоте тона. Содержит 16 вариантов.

roll 01 – 16

В дополнение к перестановке разделенных данных, некоторые части данных можно воспроизвести с эффектом быстрого чередования (roll). Содержит 16 вариантов.

fill 01 – 48

В дополнение к перестановке разделенных данных, некоторые части данных можно воспроизводить с переходом - fill-in. Содержит 48 вариантов.

3 Interval - Интервал

Определяет тактовый интервал, с которым выполняется операция Ремикса. Другими словами, этот параметр определяет такты, к которым применяется Ремикс.

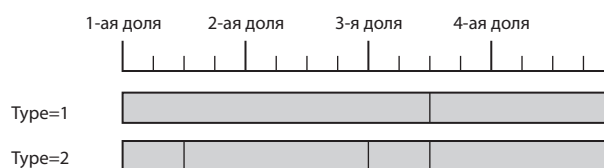
Когда этот параметр установлен в положение "1", Ремикс применяется ко всем тактам. Когда установлено в положение "2", Ремикс применяется к данным 2-ого такта, 4-ого такта, 6-ого такта и так далее.

Когда установлен в положение "3", Ремикс применяется к данным 3-ьего такта, 6-ого такта, 9-ого такта и так далее. Такты, к которым применяется функция, отображаются на дисплее. См. ниже (5).

Установки: 1 - 8

4 Диаграмма Типа

Указывает точку раздела и количество делений, определенных параметром Тип (1). Диаграмма указывает точку раздела с разрешением 16-ой ноты. Когда Тип установлен в положение "1", например, данные делятся на неударной (слабой) доле перед 4-ой долей. Когда Тип установлен в положение "2", данные делятся в трех пунктах: на слабой доле перед 2-ой долей, на сильной 3-ей доле и на слабой доле перед 4-ой долей.



5 Диаграмма интервалов

Указывает такты, к которым применен Ремикс. Эти такты расположены с тем же интервалом, который определен параметром Интервала (3). Приведенный ниже пример – результат установки параметра Интервала (3) в положение "2".



6 [SF4] Cancel

Нажатие этой кнопки отменяет новый Ремикс, который не был еще зафиксирован. Эта кнопка не доступна после того, как результат Ремикса фиксируется или перед его выполнением.

7 [SF5] Apply

Нажатие этой кнопки выполняет Ремикс. Если Вы не удовлетворены результатом после выполнения операции, нажмите кнопку [SF4] и попробуйте выполнить Ремикс еще раз. Если Вы удовлетворены результатом, нажмите кнопку [ENTER], чтобы установить данные Ремикса.

Процедура Ремикса

1 Установите Тип (1), Вариацию (2) и Интервал (3).

2 Нажмите кнопку [SF5], чтобы выполнить Ремикс.

3 Подтвердите результат операции.

Если Вы не удовлетворены результатом операции, нажмите кнопку [SF4], и попробуйте еще раз.

4 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы установить результат Ремикс.

5 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить Паттерн во внутренней Пользовательской Памяти.

Запись Паттерна

В режиме Записи Паттерна - Pattern Record, Вы можете сделать запись Вашего исполнения на клавиатуре, чтобы создать Фразу как базовый материал данных Паттерна. Созданная Фраза назначается на указанный трек автоматически. Нажмите кнопку [●] (Запись) в режиме Игры Паттерна для входа в режим Записи Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Запись аудио данных может быть сделана в режиме Семплированной Записи (стр. 242).

Запись в Реальном Времени

Этот метод позволяет Вам сделать запись данных исполнения во время игры, разрешая Вам фиксировать все нюансы фактического исполнения на клавиатуре. Запись может быть сделана при воспроизведении других уже записанных треков. Вы можете выбрать один из двух методов для записи в реальном времени: Replace (Перезапись) или Overdub (Добавление новых данных без стирания уже имеющихся).

Процедура Записи Паттерна

Далее в схематической форме представлен процесс записи Паттерна.

1 Выберите Паттерн, затем выберите Раздел, который будет записан.

Нажмите кнопку [PATTERN] для вызова дисплея Игры Паттерна (стр. 210), и выберите Паттерн, а затем Раздел для записи. Выберите свободный Паттерн, если Вы хотите создать новый Паттерн на чистом месте. Если свободного Паттерна нет, удалите ненужный Паттерн при помощи операции удаления паттерна - Clear Pattern (стр. 228).

2 Нажмите кнопку [●] (Запись) для вызова дисплея Подготовки Записи (стр. 219).

3 Установите связанные с записью параметры на дисплее Подготовки Записи.

Выберите трек, который будет записан и метод Записи, чтобы подготовиться к Записи Паттерна. Когда выбирается трек, на который Фраза не назначена, Ваше исполнение на клавиатуре будет записано на свободную Фразу, которая будет назначена на трек записи. Когда выбирается трек, который уже имеет назначенную Фразу, эта Фраза будет заменена Вашей новой записью. Если Вы желаете сделать запись с использованием Арпеджио, установите необходимые параметры на дисплее Арпеджио (стр. 219).

4 Запишите исполнение на клавиатуре в режиме реального времени для создания Фразы.

Нажмите кнопку [▶] (Игра), чтобы начать запись. Нажмите кнопку [■] (Стоп), чтобы остановить запись.

5 Отредактируйте записанную Фразу, используя режим Работы с Паттерном (стр. 222) и режим Редактирования Паттерна (стр. 220).

6 Сохраните Паттерн (включая записанную Фразу) во внутренней Пользовательской Памяти.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения Паттерна (Pattern Store), а затем сохраните созданный Паттерн. Это гарантирует, что созданный Паттерн будет сохранен, даже если питание будет выключено.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Записанный Паттерн будет утерян при выборе другого Паттерна, вызова другого режима или выключении питания. Обязательно сохраняйте данные Паттерна во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Паттерна, при вызове другого режима или выключая питание.

7 Сохраните созданные данные Паттерна на запоминающем USB устройстве или на компьютере (стр. 278).

Сохранение Паттерна - [STORE]

Этот раздел объясняет, как сохранить записанный и отредактированный Паттерн. Выполняя операцию Сохранения (Store), созданные данные Паттерна будут сохранены, даже если питание будет выключено. Нажатие кнопки [STORE] вызывает окно Сохранения Паттерна (Pattern Store), где сохраняются следующие данные:

Секвенсорные данные

Выбранный Паттерн (Раздел A - P), Фраза 001 - 256

Данные Генератора Тона

Установки Микширования (параметры Общего Редактирования (Common Edit) и параметры Редактирования Партии (Part Edit)).

ПРИМЕЧАНИЕ Голоса Микширования могут быть отредактированы в окне Сохранения Голоса Микширования (стр. 240).

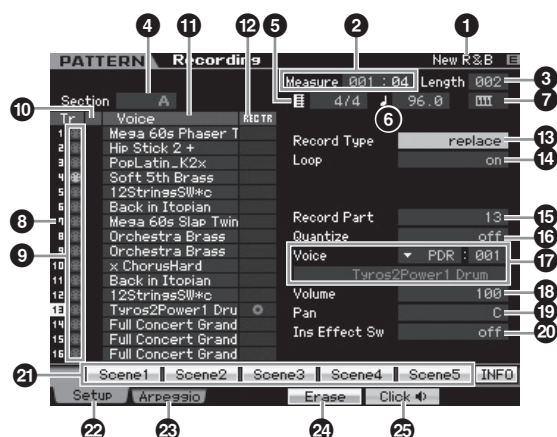
Операция Сохранения Паттерна аналогична Сохранению Голоса (стр. 97) и Сохранению Песни (стр. 186).

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает все данные, уже имеющиеся в Паттерне адресата. Выберите номер Паттерна, не содержащий данных или Паттерн с уже ненужными данными.

ПРИМЕЧАНИЕ Если недостаточно памяти для Песни/Паттерна, появляется предупреждающее сообщение, и Вы не сможете сохранить Песни/Паттерны. Если это происходит, удалите ненужные Песни/Паттерны, используя операцию удаления Песни/Паттерна, и попробуйте сохранить еще раз.

Подготовка Записи Паттерна — [F1] Setup



① Название Паттерна (только индикация)

Указывает название текущего Паттерна. Паттерн может быть выбран на дисплее Игры Паттерна (стр. 210).

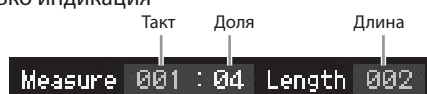
② Measure - Такт

Определяет такт, с которого начинается запись. Также указывает текущее местоположение записи.

Установки:

Measure: 001 – 256

Beat: только индикация



③ Length - Длина

Определяет Длину Паттерна. Также представляет длину Фразы, которая создана процедурой Записи.

Установки: 001 – 256

④ Section - Раздел (только индикация)

Указывает Раздел, который будет записан. Раздел может быть установлен на дисплее Игры Паттерна (стр. 210).

⑤ Размер

Определяет тактовый размер Паттерна

Установки: 1/16 – 16/16, 1/8 – 16/8, 1/4 – 8/4

⑥ Темпо - Темп

Этот параметр аналогичен таковому в режиме Записи Песни. См. стр. 187.

⑦ Старт с Клавиатуры

Когда этот параметр включен, запись Паттерна начинается, как только Вы нажимаете клавишу на клавиатуре.

Установки: (включено), (выключено)

⑧ Номер трека (только индикация)

⑨ Тип трека (только индикация)

⑩ Отключение звука/Соло (только индикация)

⑪ Voice - Название Голоса (только индикация)

Этот параметр аналогичен таковому в режиме Записи Песни. См. стр. 187.

⑫ REC TR – Трек Записи

Определяет трек, который будет записываться. Переместите курсор в желаемый трек, или нажмите любую из числовых кнопок [1] - [16] с включенным индикатором TRACK так, чтобы красный круг был отображен в соответствующем столбце REC TR.

Установки: 1 - 16

⑬ Record Type – Тип Записи

Определяет тип Записи

Установки: replace, overdub

replace

Вы можете использовать этот метод, если хотите перезаписать уже записанные на трек данные новыми данными в режиме реального времени. Предыдущие данные будут стерты.

overdub

Вы можете использовать этот метод, когда Вы хотите добавить больше данных на содержащий данные трек. Ранее записанные данные не стираются.

⑭ Loop – Циклическая Запись

Определяет, циклически или нет производится Запись в реальном времени. Когда этот параметр установлен в положение «on», фраза будет проигрываться неоднократно во время записи в реальном времени. Это может быть удобным, при записи партий ударных инструментов с установленным типом Записи в положение «overdub», что позволяет Вам добавлять различные инструменты на каждом проходе цикла. Когда этот параметр установлен в положение «off», запись остановится после одного прохода через фразу.

⑮ Record Part – Партия Записи (только индикация)

⑯ Quantize – Квантизация Записи

⑰ Voice - Голос

⑱ Volume - Громкость

⑲ Pan - Панорамирование

⑳ Ins Effect Sw – Переключатель Эффекта Вставки

Этот параметр аналогичен таковому в режиме Записи Песни. См. стр. 188.

㉑ [SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

Вы можете изменить установки связанных с Паттерном параметров (Сцена Паттерна) и связанных с Арпеджио параметров, нажимая на эти кнопки. См. стр. 211

㉒ [F1] Setup

Нажатие этой кнопки возвращает текущий дисплей на дисплей Подготовка Записи - Record Setup.

㉓ [F2] Arpeggio – Запись Арпеджио

Эта операция аналогична таковой на дисплее Записи Арпеджио (стр.189) в режиме Песни.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

24 [F4] Erase - Стирание

Это меню появляется, когда начинается запись. Во время записи Паттерна, нажатие клавиши при нажатой кнопке [F4] удаляет все события ноты нажатой клавиши. Это полезно во время циклической записи, так как позволяет быстро удалить неправильно сыгранные ноты для определенной клавиши.

25 [F5] Click - Метроном

Этот параметр аналогичен таковому в режиме Записи Песни. См. стр. 188.

Процедура Записи в Реальном Времени

Этот раздел объясняет, как сделать запись Вашего исполнения в режиме Реального Времени. Пожалуйста, помните, что процедура отличается в зависимости от установки Типа Записи и Трека Записи на дисплее Подготовки Записи. Эта операция аналогична таковой на дисплее Записи Песни (стр. 189).

Редактирование MIDI Событий (Редактирование Паттерна)

Режим Редактирования Паттерна (Pattern Edit) позволяет Вам редактировать уже записанные Фразы или вставлять новые данные в Фразы. Это может использоваться для исправления ошибок и добавления динамики или эффектов, типа вибрато, чтобы улучшить и закончить Фразу.

Нажмите кнопку [EDIT] в режиме Игры Паттерна для входа в режим Редактирования Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Режим Редактирования Паттерна (Pattern Edit) дает Вам всестороннее, детализированное управление редактированием MIDI событий треков Паттерна. MIDI события - сообщения (типа вкл\выкл ноты, номер ноты, номер изменения программы и т.д.), которые составляют данные записанной фразы.

ПРИМЕЧАНИЕ Как и режим Редактирования Песни, режим Редактирования Паттерна состоит из дисплея Списка Событий и окна Вставки Событий (Insert Event). Дисплей Списка Событий позволяет Вам исправлять или удалять уже вставленные MIDI события, а окно Вставки Событий позволяет Вам вставлять новые события в Паттерн. При использовании окна Вставки Событий, Вы можете вводить события одно за другим. Дисплей Списка Событий будет всегда появляться, когда вызывается режим Редактирования Паттерна.

Редактирование записанных данных

Далее в схематической форме описан процесс исправления или удаления записанных событий.

1 Выберите трек для редактирования на дисплее Игры Паттерна.

Если Вы хотите редактировать определенную фразу, нажмите кнопку [F4] для вызова дисплея Патча (Patch) (стр. 212), затем выберите желаемую Фразу.

2 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Редактирования Паттерна.

Появится дисплей Списка Событий Паттерна (стр. 221). Примечание: Вы можете выбрать желаемый трек числовыми кнопками [1] - [16], нажимая кнопку [TRACK] (индикатор горит) после ввода режима Редактирования Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете выбрать желаемый трек, используя числовые кнопки [1] - [16] и нажимая кнопку [TRACK] (индикатор горит) после входа в режим Редактирования Паттерна.

3 Переместите курсор в событие или параметр, который будет отредактирован.

Используйте кнопки [^] / [v] (курсор вверх\вниз), чтобы переместить курсор в желаемую синхронизацию. Нажмите кнопки [▶▶] / [◀◀] для перемещения курсора по тактам. Используйте кнопки [←] / [→] (влево/вправо), чтобы переместить курсор в параметр, который будет отредактирован.

ПРИМЕЧАНИЕ Относительно каждого события и параметра, см. стр. 76.

ПРИМЕЧАНИЕ Используйте функцию отображения событий View Filter (страница 221), чтобы быстрее найти желаемые события.

4 Измените установки параметров или местоположение события.

Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных. Редактируемое событие будет мигать на дисплее. Измените местоположение события, редактируя параметры MEAS, BEAT и CLOCK. Нажмите кнопку [F6], чтобы удалить событие в местоположении курсора.

5 После того, как Вы закончили редактировать параметр, нажмите кнопку [ENTER], чтобы подтвердить и ввести редактирование (событие перестанет мигать).

Если курсор перемещен в новое событие, в то время как текущее событие все еще мигает, редактирование текущего события будет отменено.

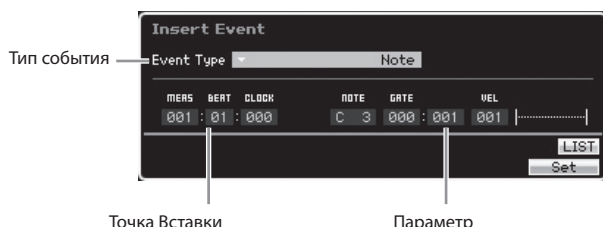
6 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Игры Паттерна.

7 Нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения Паттерна (стр. 218) и сохраните созданный Паттерн.

Вставка Нового События

Этот раздел объясняет, как вставить новые события в текущую Песню.

- 1 На дисплее **Списка Событий**, нажмите кнопку [F5] **Insert** для вызова окна **Вставки События - Insert Event**.



- 2 Определите тип вставляемого события, точку вставки (такт, долю и клик) и значение параметра события.

Когда курсор расположен на Типе События (Event Type), Вы можете вызвать список типов событий для ввода, нажимая кнопку [SF6] **LIST** и выбирая нужное событие из этого списка. См. стр. 76.

- 3 Нажмите кнопку [F6] **Set**, чтобы вставить указанное событие в указанное местоположение.

Окно Типа События (Insert Event) остается открытым, и Вы можете продолжать вставлять новые события. Нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически вставить событие и закрыть окно Insert Event.

- 4 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей **Списка Событий**.

Дисплей Списка Событий

На дисплее Списка Событий, перечислены MIDI события (включая главным образом значения, такие как номер ноты, скорость и значение смены режима управления), которые Вы можете отредактировать. Здесь Вы можете отредактировать или удалить ранее записанные события.

Этот дисплей аналогичен дисплею Списка Событий в режиме Редактирования Песни. См. стр. 193.

Изменение отображаемых MIDI событий - [F2] ViewFilter

Этот дисплей аналогичен дисплею View Filter в режиме Редактирования Песни. См. стр. 194.

Работа с Паттерном

Операционный Режим Работы с Паттерном (Pattern Job) содержит всесторонние функции редактирования и преобразования данных, которые Вы можете использовать, чтобы изменить звук Паттерна или Фразы. Он также включает разнообразные удобные операции, типа копирования или стирания данных. Всего доступно 36 операций.

Функция	Описание
[F1] Undo/Redo	Операция Отмены (Undo) отменяет сделанные изменения и восстанавливает предыдущие данные. Операция Восстановления (Redo) отменяет операцию Undo и восстанавливает сделанные изменения.
[F2] Note	Операции с нотными данными
01: Quantize	Эти операции аналогичны таковым в режиме Работы с Песней. См. стр. 195.
02: Modify Velocity	
03: Modify Gate Time	
04: Crescendo	
05: Transpose	
06: Glide	
07: Create Roll	
08: Sort Chord	
09: Separate Chord	
[F3] Event	Операции с событиями
01: Shift Clock	Эти операции аналогичны таковым в режиме Работы с Песней. См. стр. 195.
02: Copy Event	
03: Erase Event	
04: Extract Event	
05: Create Continuous Data	
06: Thin Out	
07: Modify Control Data	
08: Beat Stretch	
[F4] Phrase	Операции с Фразами
01: Copy Phrase	Эта операция копирует выбранную Фразу в определенную Фразу адресата.
02: Exchange Phrase	Эта операция обменивает данные двух указанных Фраз.
03: Mix Phrase	Эта операция микширует все данные из двух выбранных Пользовательских Фраз.
04: Append Phrase	Эта операция прилагает одну Фразу к концу другой для создания одной более длинной Фразы.
05: Split Phrase	Эта операция делит выбранную Фразу на две отдельных Фразы.
06: Get Phrase from Song	Эта операция копирует отрезок данных секвенсорного трека из Песни в определяемую Фразу адресата.
07: Put Phrase to Song	Эта операция копирует выбранную пользовательскую Фразу в указанную область выбранной Песни.
08: Clear Phrase	Эта операция удаляет все данные из выбранной Фразы.
[F5] Track	Операции с треком
01: Copy Track	Копирует все данные выбранного типа из указанного исходного трека в указанный трек адресата.
02: Exchange Track	Эта операция обменивает или "меняет" указанный тип данных между двумя указанными треками в текущей Песне.
03: Mix Track	Микширование всех данных двух выбранных треков.
04: Clear Track	Эта операция удаляет все данные выбранного типа из выбранного трека.
05: Normalize Play Effect	Эта операция перезаписывает данные в выбранном треке так, чтобы они включали текущие установки Play FX/Groove/MIDI Delay.
06: Divide Drum Track	Эта операция отделяет нотные события исполнения на ударных инструментах, назначенные на указанный трек, и помещает ноты, соответствующие различным ударным инструментам в отдельных треках (треки 1 - 8).
07: Put Track to Arpeggio	Эта операция копирует данные в указанных тактах трека для создания данных Арпеджио.
[F6] Pattern	Операции с Паттерном
01: Copy Pattern	Эта операция копирует все данные из выбранного исходного Паттерна в выбранный Паттерн назначения (адресат).
02: Append Pattern	Эта операция прилагает один Паттерн к концу другого для создания более длинного Паттерна.
03: Split Pattern	Эта операция делит выбранный Паттерн на два отдельных Паттерна.
04: Clear Pattern	Эта операция удаляет все данные из выбранного Паттерна или из всех Паттернов.

Процедура Работы с Паттерном

- 1 На дисплее Игры Паттерна, нажмите кнопку [JOB] для входа в режим Работы с Паттерном - Pattern Job.
- 2 Выбирают желаемое меню, нажимая одну из кнопок [F1] - [F6].
- 3 Переместите курсор в нужную операцию, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/DEC] и [DEC/NO], а затем нажмите кнопку [ENTER] для вызова операционного дисплея Job.
- 4 Переместите курсор в нужный параметр, затем установите значение, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

- 5 После установки, нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить операцию.

Когда операция будет выполнена, на дисплее появится сообщение "Completed" - "Выполнено".

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

В некоторых случаях операция перезаписывает любые данные, находящиеся в памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем устройстве USB, которое подключено к разъему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

- 6 Нажмите кнопку [EXIT] дважды, чтобы возвратиться на дисплей Игры Паттерна.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

Если в указанном диапазоне нет данных, то на дисплее появится сообщение "Нет Данных" и операция не может быть выполнена.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

Если Вы делаете ошибку или хотите сравнить звук данных до и после выполнения операции, нажмите кнопку [F1], чтобы использовать функцию Отмены/Восстановления - Undo/Redo.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Даже если операция Job была закончена, выбор другого Паттерна или выключение питания без сохранения сотрут данные Паттерна. Удостоверьтесь, что сохранили данные Паттерна во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Паттерна или перед выключением питания.

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

Некоторые Операции, которые позволяют Вам копировать Семплированный Голос из источника в адресат, выполняют операцию копирования только, когда события Выбор Банка и Смена Программы для Семплированного Голоса записываются в Треке источнике.

[F1] Undo/Redo - Отмена/Восстановление

Эта операция аналогична таковой в режиме Работы с Песней. См. стр. 196.

[F2] Note Jobs – Операции с Нотами

Операции с нотами в режиме Паттерна аналогичны таковым в режиме Работы с Песней. Однако, в отличие от режима

Работы с Песней, операции с нотами применяются к Фразам (001 - 256) и выбранному диапазону во Фразе (такт: доля: клик).

[F3] Event Jobs - Операции с Событиями

Операции с событиями аналогичны таковым в режиме Паттерна и в режиме Работы с Песней. Однако, в отличие от режима Работы с Песней, операции с событиями применяются к Фразам (001 - 256) и выбранному диапазону во Фразе (такт: доля: клик).

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

На дисплее "03: Erase Event Job", параметры "Tempo Change", "Scene Memory" или "Track Mute" не могут быть выбраны как Типы События - Event Types, в отличие от тех же параметров на дисплее Стирания События Песни - Song Erase Event Job.

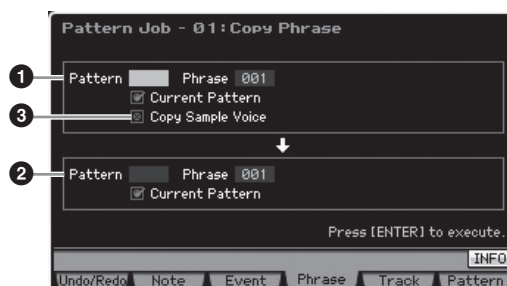
📌 ПРИМЕЧАНИЕ

На дисплее "05: Create Continuous Data Job" и "07: Modify Control Data Job", параметр "Tempo Change" не может быть выбран как Тип События, в отличие от этого же параметра в режиме Работы с Песней.

[F4] Phrase Jobs - Операции с Фразами

01: Copy Phrase – Копирование Фразы

Эта операция копирует выбранную Фразу в определяемую Фразу назначения (адресат). Семплированные Голоса, используемые в выбранной Фразе, также могут быть скопированы. Это полезно, если Вы создаете Паттерн и хотите использовать данные Фразы из другого Паттерна.



❶ Исходная Фраза

❷ Фраза Адресата

Определяет номер Паттерна (01 - 64) и номер Фразы (001 - 256) соответственно источника и адресата.

🔊 Copy Sample Voice – Копирование Семплированного Голоса

При установленном в этом поле флажке Семплированные Голоса, назначенные на исходную Фразу, копируются в Фразу адресат как Семплированные Голоса, и назначаются на соответствующие треки в выбранном Паттерне. Удостоверьтесь, что включили этот параметр, когда копируете Фразу, содержащую Семплированный Голос. Если не хватает памяти для данных Семплированного Голоса, на дисплее появится предупреждающее сообщение, и данные Семплированного Голоса не будут скопированы. Если это происходит, используйте операцию режима Работы с Семплом 02: Delete - Удаление, чтобы удалить неиспользуемые семплы, а затем повторите операцию.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

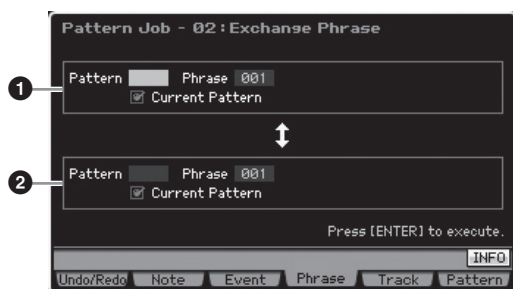
Любые имеющиеся данные в адресате копии будут перезаписаны.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Отмены/Восстановления (Undo/Redo) не может использоваться, чтобы отменить/восстановить операцию копирования Семплированного Голоса.

02: Exchange Phrase - Обмен Фразы

Эта операция обменивает или "меняет" содержание двух указанных Фраз. Это полезно, если Вам надо обменять две Фразы, которые назначены на различные Паттерны.

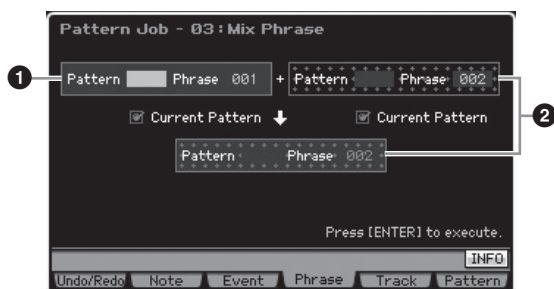
**❶ Фраза для обмена****❷ Фраза для обмена**

Определяет номер Паттерна (01 - 64) и номер Фразы (001 - 256) для обмена.

ПРИМЕЧАНИЕ Если эта операция применяется к Фразам, которые используют Семплированные Голоса, то Семплированные Голоса не будут обменяны.

03: Mix Phrase – Микширование Фразы

Эта операция микширует все данные двух выбранных пользовательских Фраз **❶** и **❷** и помещает результат во Фразу **❸**. Это полезно, если Вы желаете создать новую Фразу, микшируя две Фразы, исполняемые различными ударными инструментами.

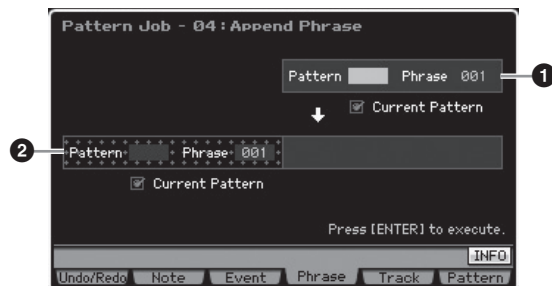
**❶ Исходная Фраза****❷ Исходная Фраза и Фраза Назначения - Адресат**

Определяет номер Паттерна (01 - 64) и номер Фразы (001 - 256) для микширования. Выполнение операции микширует все данные двух выбранных пользовательских Фраз **❶** и **❷** и помещает результат во Фразу **❸**.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что применение этой операции к Фразам с Семплированными Голосами не микширует Семплированные Голоса.

04: Append Phrase – Добавление Фразы

Эта операция добавляет одну Фразу (**❶**) к концу другой (**❷**) для создания одной более длинной Фразы.

**❶ Исходная Фраза****❷ Исходная Фраза и Фраза Назначения - Адресат**

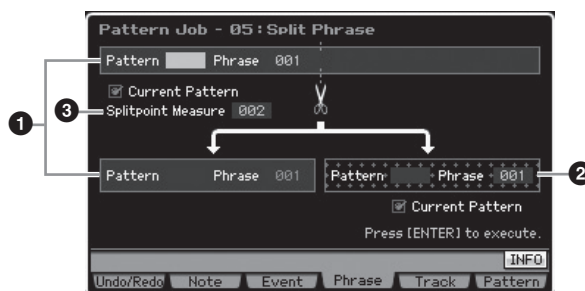
Определяет номер Паттерна (01 - 64) и номер Фразы (001 - 256), которая будет добавлена, и к которой будет произведено добавление. Выполнение операции добавляет Фразу (**❶**) к концу Фразы (**❷**).

ПРИМЕЧАНИЕ Если эта операция будет применена к Фразам, которые используют Семплированные Голоса, то Семплированные Голоса исходной Фразы (**❶**) не будут приложены.

ПРИМЕЧАНИЕ Если в результате этой операции длина Паттерна станет более 256 тактов, то будет отображено сообщение об ошибках, и операция будет прервана.

05: Split Phrase – Разделение Фразы

Эта операция делит выбранную Фразу (**❶**) на две отдельные Фразы (**❶** и **❷**). Фраза **❶** делится в Точке Разделения - Split Point (**❸**).

**❶ Исходная Фраза**

Определяет исходную Фразу, которая будет разделена выбором номера Паттерна (01 - 64) и номера Фразы (001 - 256). Выполнение операции оставляет часть перед Точкой Разделения (**❸**) в исходной Фразе.

❷ Фраза Адресата

Определяет Фразу адресата разделения путем выбора номера Паттерна (off, 01 - 64) и номера Фразы (off, 001 - 256). Выполнение операции копирует часть после Точки Разделения во Фразу адресата разделения. Когда Паттерн или Фраза установлены в положение "off", часть исходной Фразы после Точки Разделения будет удалена.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

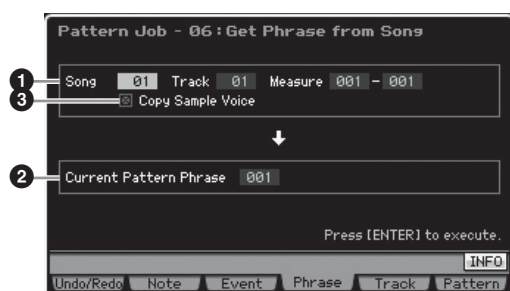
Эта рабочая операция перезаписывает все данные, уже имеющиеся во Фразе адресата разделения (2).

③ Split Point Measure - Такт Точки Разделения

Определяет такт (002 - 256), в котором будет разделена Фраза.

06: Получение Фразы из Песни

Эта Работа копирует сегмент данных секвенсорного трека из Песни в определяемую Фразу адресата. Эта операция полезна, если Вы нашли ударный или басовый паттерн в Песне, и хотите использовать его в Паттерне.

**① Song, Track, Measures - Исходная Песня, Трек и Такты**

Определяет номер исходной Песни (01 - 64), номер Трека (01 - 16) и тактовый диапазон (001 - 999) Песни. Если указанный тактовый диапазон будет более 257, появится предупреждающее сообщение на дисплее, и операция будет прервана. Если это происходит, установите параметр Такта еще раз так, чтобы этот диапазон был в пределах 256 тактов.

② Фраза Адресата

Определяет Фразу адресата выбором номера Фразы (001 - 256). Фраза адресата может быть определена среди Фраз текущего Паттерна.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Любые данные, находящиеся в адресате копии, будут перезаписаны.

③ Copy Sample Voice – Копирование Семплированного Голоса

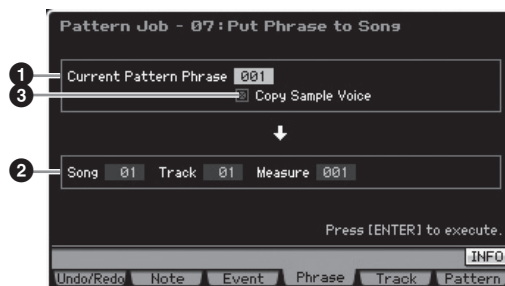
При установленном в поле Copy Sample флажке, Семплированные Голоса, используемые в исходных данных, копируются в Фразу адресата как Семплированные Голоса, и назначаются на трек Паттерн адресата. Удостоверьтесь, что включили (установили флажок) этот параметр при копировании трека, в котором используется Семплированный Голос. Если не хватает памяти для данных Семплированного Голоса, на дисплее появится предупреждающее сообщение, и данные Семплированного Голоса не будут скопированы. Если это происходит, используйте операцию режима Работы с Семплом 02: Delete - Удаление, чтобы удалить неиспользуемые семплы, а затем повторите операцию.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отмена/Восстановление (Undo/Redo) не может использоваться, чтобы отменить/восстановить операцию копирования Семплированного Голоса.

07: Put Phrase to Song – Размещение Фразы в Песне

Эта операция копирует выбранную пользовательскую Фразу в указанную область выбранной Песни.

**① Исходная Фраза**

Определяет номер Фразы (001 - 256) для копирования.

② Song, Track, Measure - Песня, Трек и Такт Адресата

Определяет номер Песни адресата (01 - 64), номер трека (01 - 16) и тактовый диапазон (001 - 999).

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция копирования перезаписывает все данные, имеющиеся в диапазоне адресата копирования.

③ Copy Sample Voice – Копирование Семплированного Голоса

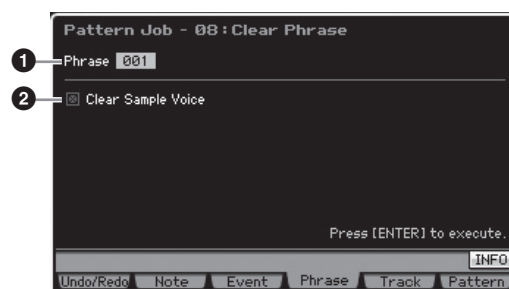
При установленном в поле Copy Sample флажке, Семплированные Голоса, используемые исходной Фразой, копируются в Песню адресат как Семплированные Голоса, и назначаются на трек Песни адресата. Удостоверьтесь, что включили (установили флажок) этот параметр при копировании Фразы, в которой используется Семплированный Голос. Если не хватает памяти для данных Семплированного Голоса, на дисплее появится предупреждающее сообщение и данные Семплированного Голоса не будут скопированы. Если это происходит, используйте операцию режима Работы с Семплом 02: Delete - Удаление, чтобы удалить неиспользуемые семплы, а затем повторите операцию.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отмена/Восстановление (Undo/Redo) не может использоваться, чтобы отменить/восстановить операцию копирования Семплированного Голоса.

08: Clear Phrase – Удаление Фразы

Эта операция удаляет все данные из выбранной Фразы.

**① Phrase - Фраза**

Определяет номер Фразы (001 - 256) для удаления.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

☒ Clear Sample Voice – Удаление Семплированного Голоса

При установленном в данном поле флажке, также будет удален Семплированный Голос, используемый в определенной выше Фразе.

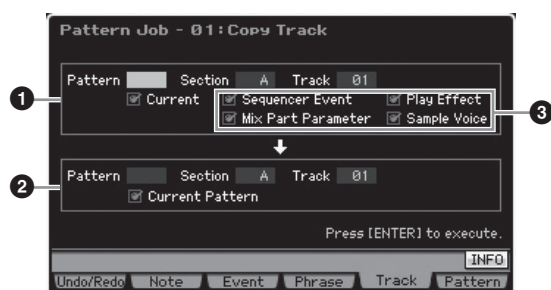
⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Отмены/Восстановления (Undo/Redo) (стр. 196), не может использоваться для отмены/восстановления операции удаления семпла.

[F5] Track Jobs – Операции с Треком

01: Copy Track – Копирование Трека

Эта операция копирует все данные выбранного типа из указанного исходного трека в указанный трек адресата. Это полезно, если Вы создаете Паттерн и желаете использовать данные трека из другого Паттерна.



❶ Исходный трек

☒ Трека Адресата

Определяет номер Паттерна (01 - 64), Раздел (A - P) и трек (01 - 16) источника и адресата соответственно.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Любые данные, имеющиеся в адресате копии, будут перезаписаны.

☒ Тип данных, которые будут скопированы

Определяет тип (типы) данных, которые будут скопированы.

Установки: Sequencer Event (Секвенсорные События) (все события в треке), Play Effect (Эффект Игры), Mix Part Parameter (все параметры Партии Микширования), Sample Voice (Семплированный Голос)

📌 ПРИМЕЧАНИЕ

Если не хватает доступной памяти в Паттерне адресата для данных Семплированного Голоса, на дисплее появится предупреждающее сообщение, и данные Семплированного Голоса не будут скопированы. Если это происходит, используйте операцию режима Работы с Семплом 02: Delete - Удаление, чтобы удалить неиспользуемые семплы, а затем повторите операцию.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Отмены/Восстановления (Undo/Redo) (стр. 196), не может использоваться для отмены/восстановления операции удаления семпла.

02: Exchange Track - Обмен Данных Трека

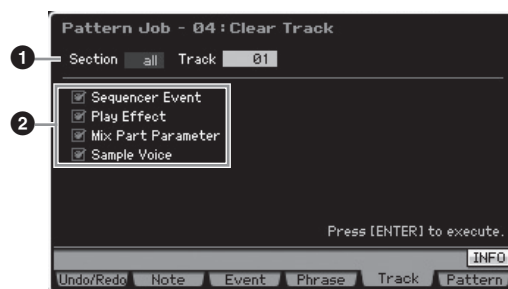
Эта операция аналогична таковой в режиме Работы с Песней. См. стр. 205.

03: Mix Track - Трек Микширования

Эта операция аналогична таковой в режиме Работы с Песней. См. стр. 205.

04: Clear Track – Удаление данных из Трека

Эта операция удаляет все данные выбранного типа из выбранного трека.



❶ Треки

Определяет трек, данные из которого будут удалены, определением Раздела (A - P, all) и трека (01 - 16, все).

☒ Тип данных, которые будут удалены

Определяет тип (типы) данных, которые будут удалены. Выберите желаемый тип, отмечая соответствующее поле.

Установки: Sequencer Event (Секвенсорные События) (все события в треке), Play Effect (Эффект Игры), Mix Part Parameter (все параметры Партии Микширования), Sample Voice (Семплированный Голос)

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Отмены/Восстановления (Undo/Redo) не может использоваться для отмены/восстановления операции удаления семпла.

05: Normalize Play Effect – Нормализация Эффекта Игры

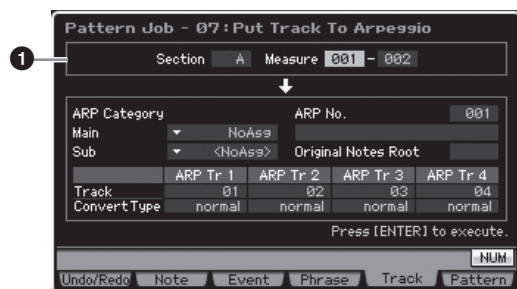
Эта операция аналогична таковой в режиме Работы с Песней. См. стр. 205.

06: Divide Drum Track – Разделение Треков Ударных Инструментов

Эта операция аналогична таковой в режиме Работы с Песней. См. стр. 205.

07: Put Track to Arpeggio – Копирование Данных Трека в Арпеджио

Эта операция копирует данные в указанных тактах трека для создания данных Арпеджио. На трек Арпеджио могут быть записаны до 16 номеров нот. Если в секвенсорные MIDI данные было записано более 16 различных номеров нот, операция Convert уменьшит ноты сверх предела. Поэтому при создании Арпеджио старайтесь записывать только до 16 различных нот, особенно если используете все четыре трека.



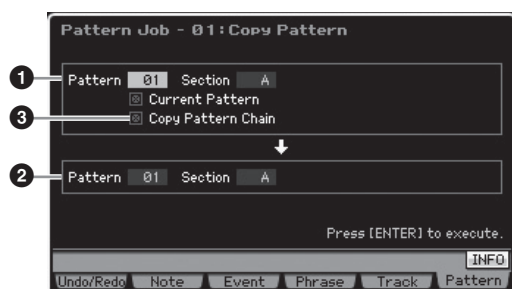
1 Диапазон

Определяет диапазон, который будет преобразован в данные арпеджио, определяя Раздел (A - P) и Такт (001 - 256). Другие параметры аналогичны таковым в режиме Работы с Песней. См. стр. 206.

[F6] Pattern Jobs – Операции с Паттерном

01: Copy Pattern – Копирование Паттерна

Эта рабочая операция копирует все данные из выбранного исходного Паттерна в выбранный Паттерн адресата.



1 Исходный Паттерн

2 Паттерн Адресата

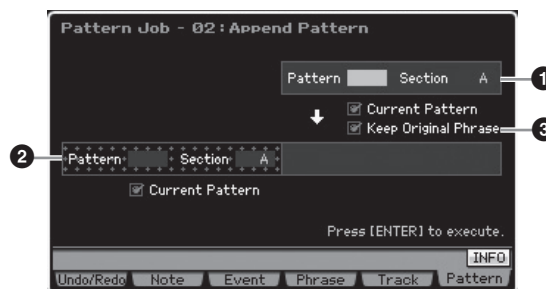
Определяет исходный Паттерн и Паттерн адресата выбором номера Паттерна (01 - 64) и Раздела (A - P, all). Если Вы установите исходный Раздел в положение "all", Раздел адресата автоматически устанавливается в положение "all" - "все", так что в итоге все исходные данные Паттерна копируются в адресат.

3 Copy Pattern Chain – Копирование Последовательности Паттернов

При установленном в этом поле флажке данные Последовательности Паттернов будут скопированы, так же как и данные Паттерна.

02: Append Pattern – Дополнение Паттерна

Эта операция добавляет один Паттерн (1) к концу другого (2) для создания одного более длинного Паттерна. Фактически, Фразы, составляющие исходный Паттерн (1), добавляются к концу Фраз, составляющих Паттерн адресата (2). Эта операция полезна, если Вы хотите вместе соединить различные Паттерны.



1 Исходный Паттерн

2 Исходный Паттерна и Паттерн Адресата

Определяет два Паттерна, которые будут соединены при выборе номера Паттерна (01 - 64) и Раздела (A - P) соответственно. Выполнение операции добавляет один Паттерн (1) к концу другого Паттерна (2). Результат этой операции будет записан в Паттерн адресата (2).

3 Keep Original Phrase – Сохранение Исходной Фразы

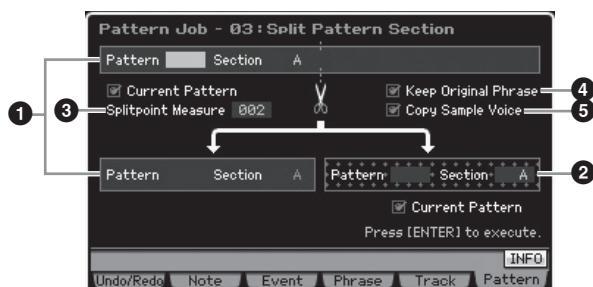
При установленном в этом поле флажке исходные данные Паттерна адресата сохраняются в памяти, вместе новыми соединенными данными Паттерна. Когда параметр Keep Original Phrase включен, эта операция требует два номера свободных пользовательских Фраз для сохранения данных соединенной Фразы. Если требуемое пространство недоступно, появится предупреждающее сообщение, и операция будет прервана. Если это происходит, используйте операцию Удаления Фразы (Clear Phrase), чтобы удалить неиспользуемые Фразы, а затем повторите операцию. Если флажок не установлен, исходный Паттерн адресата будет стер и заменен новыми созданными Фразами.

ПРИМЕЧАНИЕ Если эта операция будет применена к Паттернам, которые используют Семплированные Голоса, то Семплированные Голоса исходной Фразы (1) не будут добавлены к новой Фразе.

ПРИМЕЧАНИЕ Если, в результате этой операции длина Паттерна становится более 256 тактов, будет отображено сообщение об ошибках, и операция будет прервана.

03: Split Pattern - Разделение Паттерна

Эта операция делит выбранный Паттерн (❶) на два отдельных Паттерна (❶ и ❷). Паттерн ❶ делится в Точке Разделения (❸). Фактически, Фразы, составляющие исходный Паттерн (❶), будут разделены, и разделенные Фразы после Точки Разделения будут назначены на треки Паттерна адресата.



❶ Исходный Паттерн

Определяет Паттерн, который будет разделен. Для этого выберите номер Паттерна (01 - 64) и Раздел (A - P). Выполнение операции оставляет часть перед Точкой Разделения в исходной Фразе.

❷ Паттерн Адресата

Определяет Паттерн адресата разделения. Выберите номер Паттерна (01 - 64) и Раздел (A - P). Выполнение операции перемещает часть после Точки Разделения в этот Паттерн. Когда номер Паттерна или Раздел установлен в положение "off", часть Паттерна после Точки Разделения (❸) из Исходного Паттерна (❶) будет удалена.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Эта операция перезаписывает все данные, уже существующие в Паттерне адресата разделения (❷).

❸ Splitpoint Measure – Такт Точки Разделения

Определяет такт, в котором будет разделен Паттерн.
Установки: 002 - 256

❹ Keep Original Phrase – Сохранение Исходной Фразы

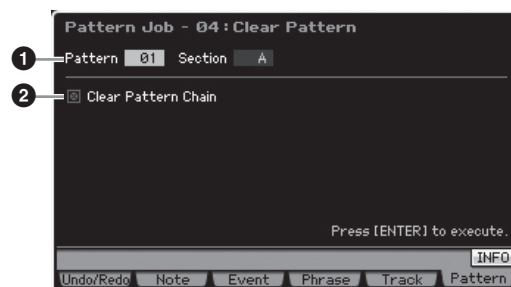
При установленном в этом поле флажке Фраза исходного Паттерна сохраняется в памяти, а результат операции Разделения записывается в свободные Фразы. Когда параметр Keep Original Phrase включен, эта операция требует два номера свободных пользовательских Фраз по числу треков, содержащих данные для сохранения данных соединенной Фразы. Если требуемое пространство не доступно, появится предупреждающее сообщение, и операция будет прервана. Если это происходит, используйте операцию Удаления Фразы (Clear Phrase), чтобы удалить неиспользуемые Фразы, а затем повторите операцию. Если флажок не установлен, исходный Паттерн адресата будет стерт и заменен новыми созданными Фразами.

❺ Copy Sample Voice – Копирование Семплированного Голоса

Когда это поле включено (отмечено), Семплированные Голоса (если они включены в исходный Паттерн) копируются в Паттерн адресата.

04: Clear Pattern – Удаление Данных Паттерна

Эта операция удаляет данные из определенного Паттерна. Вы можете также удалить только данные из указанного Раздела выбранного Паттерна.



❶ Паттерн, данные из которого будут удалены

Определяет Паттерн, из которого удаляются данные. Когда Паттерн установлен в положение "all", все данные Паттерна будут удалены. Когда Раздел установлен в положение "all", все данные выбранного Паттерна будут удалены.

❷ Clear Pattern Chain - Удаление Последовательности Паттернов

При установленном в этом поле флажке данные Последовательности Паттернов будут также удалены. Когда флажок не установлен, данные Последовательности Паттернов не будут удалены.

ПРИМЕЧАНИЕ Волновая Форма на DIMM не может быть удалена выполнением этой операции, даже если Семплированный Голос используется в указанном Разделе. Если Вы хотите удалить Волновую Форму, назначенную на Семплированный Голос, используемый в указанном Разделе, используйте операцию Delete (стр. 177) в режиме Работы с Семплированием.

Установки Мультитембрального Генератора Тона для Воспроизведения Песни/Паттерна (режим Микширования)

Установка блока генератора тона для воспроизведения Песни/Паттерна называется Микшированием. Режим Микширования позволяет Вам изменять Голос и производить установки для каждой Части. Для входа в режим Микширования, нажмите кнопку [MIXING] в режиме Песни или в режиме Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Режим Микширования нельзя вызвать из режима Голоса, режима Исполнения или Мастер-режима.

Структура режима Микширования

Этот раздел подробно объясняет возможности работы в режиме Микширования.

Микширование

В режиме Песни/Паттерна внутренний блок генератора тона функционирует как мультитембральный генератор тона, который получает и обрабатывает секвенсорные MIDI данные, состоящие из нескольких каналов. Установки для мультитембрального генератора тона, все вместе называются "Микшированием". Программа Микширования имеется для каждой Песни или Паттерна. Выбор другой Песни или Паттерна вызывает другую программу Микширования.

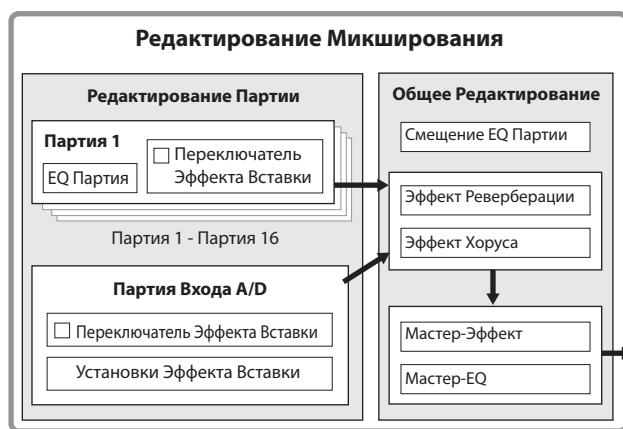
Общее Редактирование и Редактирование Партии

Режим Редактирования Микширования состоит из двух субрежимов: режима Общего Редактирования и Редактирования Партии. Общее Редактирование позволяет Вам редактировать общие установки, применяемые ко всем Партиям, типа установок Мастер-Эффекта, Мастер-EQ и Контроллеров. Редактирование Партии позволяет Вам регулировать различные параметры для каждой из 16 Партий соответствующих треков Песни/Паттерна.



Структура Эффекта и EQ (Эквалайзера в режиме Микширования)

В режиме Микширования доступны два блока EQ и три блока Эффекта. Два блока EQ в режиме Микширования - EQ Партии и Мастер-EQ. EQ Партии применяется к каждой из Партий Микширования и может быть установлен на дисплее EQ (стр. 236) Редактирования Партии. Кроме того, параметры EQ Партии могут быть откорректированы одновременно для всех партий на дисплее EQ Партии (стр. 233) Общего Редактирования. С другой стороны, Мастер-EQ применяется к общему звуку (ко всем Партиям Микширования) и может быть установлен на дисплее Мастер-EQ (стр. 234) Общего Редактирования. Блоки Эффекта в режиме Микширования - Реверберация, Хорус и Мастер-Эффект. Реверберация и Хорус применяются к общему звуку, и взаимосвязанные параметры могут быть установлены на дисплее Реверберации/Хоруса (стр. 235) Общего Редактирования. Глубина (уровень отправки) Реверберации/Хоруса может быть установлена для каждой Партии на дисплее Подключения (стр. 234) Редактирования Партии. Мастер-Эффект применяется к общему звуку (ко всем Партиям Микширования) и может быть установлен на дисплее Мастер-Эффекта (стр. 234) Общего Редактирования.



Эффект Вставки в режиме Микширования

В дополнение к трем блокам Эффекта, в режиме Микширования доступны специальные Эффекты Вставки. Существует мнение, что Эффекты Вставки не могут быть применены ко всем 16 Партиям одновременно. MOTIF XS оснащен восемью Эффектами Вставок, что дает Вам возможность независимо обрабатывать до восьми Партий из 16 и Партию Входа A/D.

Вы можете определить партии, к которым Эффект Вставки будет применен, устанавливая параметр Insertion Effect Switch на дисплее Партий 1 - 16 (стр. 231) и на дисплее Аудио Партии (стр. 232) режима Игры Микширования. Наиболее общее использование Эффектов Вставки составляет их применение для компрессии или динамической обработки отдельных Партий, или применение специального эффекта, который используется для одной Партии, типа искажения или ротационного динамика.

Параметры Эффекта Вставки могут быть установлены на следующих дисплеях.

Партии 1-16:

Параметры Эффекта Вставки (Insertion Effect) для каждой из Партий 1 - 16 могут быть установлены редактированием Голоса, назначенного на каждую Партию на дисплее Подключения и на дисплее Вставки A/B Редактирования Голоса Микширования (стр. 239). Отредактированный голос может быть сохранен (стр. 240) как Голос Микширования или Пользовательский Голос.

Партия Входа A/D:

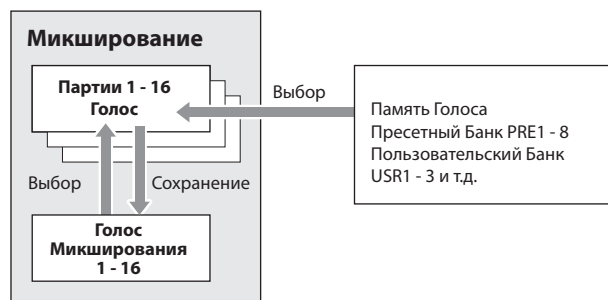
Параметры Эффекта Вставки для Партии Входа A/D могут быть установлены на дисплее Вставки A/B (стр. 234) Общего Редактирования.

Голоса Микширования

До 16 Стандартных Голосов могут быть сохранены для каждого Микширования Песни/Паттерна. Этот тип Голоса называют Голосом Микширования - Mixing Voice. Обычно, Голос, сохраненный в режиме Голоса, назначен на каждую Партию Микширования. В этом методе звук созданной Песни или Паттерна, может быть неожиданно изменен, если Вы редактируете или удаляете Голос, используемый для Микширования Песни/Паттерна. Голоса Микширования предназначены для предотвращения этих случайных звуковых изменений. Для использования этой характеристики вызовите Голос из Пользовательских Банков 1 - 3, сохраните выбранный Голос в Банке Голоса Микширования, назначьте его на желаемую Партию, затем отредактируйте Микширование как необходимо. Кроме того, обязательно сохраните Голос, как Голос Микширования, после редактирования Голоса в режиме Микширования.

Для каждой программы Микширования, или другими словами, для каждой Песни/Паттерна, предусмотрено до 16 Голосов Микширования. Выбор другой Песни/Паттерна вызывает другое Микширование, которое относится к новой выбранной Песне или Паттерну.

Если Вы хотите использовать Голос Микширования определенной Песни/Паттерна для другой Песни/Паттерна, выполните операцию копирования (стр. 241) в режиме Работы с Голосом Микширования.



Учтите, что для всех Песен и Паттернов могут быть сохранены до 256 Голосов Микширования. Соответственно, память Голоса Микширования заполняется, и дополнительные Голоса не могут быть сохранены, если Вы сохранили 16 различных Голосов для 16 различных Песен. Если такая ситуация происходит, используйте операцию удаления - Delete Job - (стр. 241), чтобы удалить какие-нибудь ненужные Голоса Микширования в режиме Работы с Голосом Микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете узнать количество неиспользованной (доступной) памяти в окне Информации Голоса Микширования - Mixing Voice Information (стр. 240).

Процедура Установки Микширования

1 В режиме Песни или Паттерна, выберите Песню или Паттерн для редактирования.

2 Нажмите кнопку [MIXING] для входа в режим Микширования.

Появится дисплей Партии 1 - 16 (стр. 231) Игры Микширования.

3 Выберите Голос и установите другие параметры, типа громкости и панорамирования, для каждой Партии дисплея Партии 1 - 16 или для Аудио Партии на дисплее Аудио Партии.

4 Установки, общие для всех Партий или конкретные для каждой Партии.

Если Вы хотите редактировать общие для всех партий параметры, типа Мастер-Эффекта, Мастер-EQ и установки Контроллера, нажмите кнопку [EDIT] на дисплее Игры Микширования, затем нажмите кнопку [COMMON EDIT] для входа в дисплей Общего Редактирования (стр. 233). Если Вы хотите редактировать параметры Партии Микширования более детально, войдите в режим Редактирования Партии (стр. 235), нажав кнопку [EDIT], а затем нажмите одну из числовых кнопок [1] - [16], соответствующую нужной Партии. Если Вы хотите редактировать параметры для Аудио Партии, нажмите кнопку [EDIT] из режима Игры Микширования и кнопку [COMMON EDIT], а затем кнопку [F4] для вызова дисплея Аудио Входа (Audio In) (стр. 234).

5 Отредактируйте назначенный на Партию Голос.

Если Вы хотите отредактировать Голос, назначенный на каждую Партию, нажмите кнопку [F6] на дисплее Игры Микширования для вызова дисплея Редактирования Голоса Микширования (стр. 239). Режим Общего Редактирования Голоса Микширования (стр. 241) можно вызвать, нажимая кнопку [COMMON EDIT]. Режим Редактирования Элемента Голоса Микширования (стр. 241) можно вызвать, нажимая одну из числовых кнопок [1] - [8].

6 Сохраните отредактированный голос как Голос Микширования.

В режиме Редактирования Голоса Микширования нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения Голоса Микширования (стр. 240).

7 Сохраните отредактированную программу Микширования в Песне/Паттерне.

В режиме Игры Песни, нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения Песни или окна Сохранения Паттерна. Относительно выполнения операции Сохранения см. стр. 186.

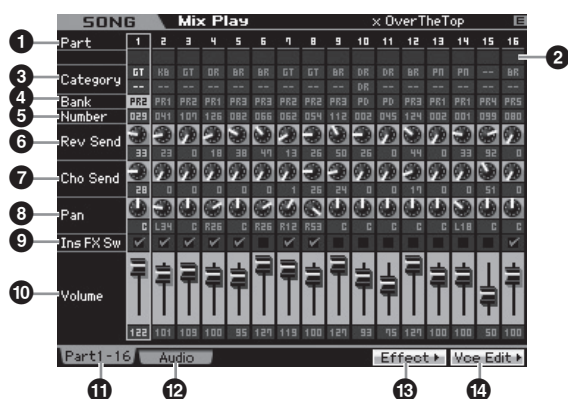
8 Нажмите кнопку [SONG] или [PATTERN] для выхода из режима Микширования в предыдущий режим.

Режим Игры Микширования

Дисплей Игры Микширования появляется, когда Вы нажимаете кнопку [MIXING] в режиме Песни или в режиме Паттерна. Здесь Вы можете редактировать важные параметры Микширования для создания Песни/Паттерна.

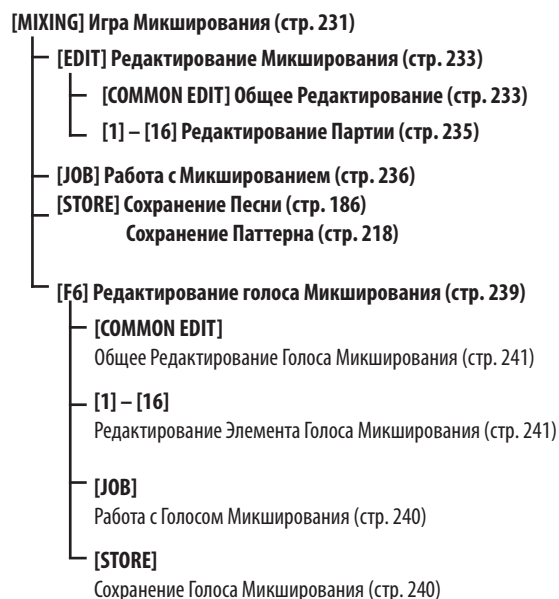
Установки Партии на дисплее Микшера - [F1] Part1 - 16

Здесь Вы можете отредактировать основные параметры для каждой Партии Микширования. На этом дисплее собраны основные параметры для создания Песни из дисплея Голоса (стр. 235) и дисплея Выхода (стр. 235) в режиме Редактирования Партии Микширования. Выполненные здесь установки автоматически применяются к соответствующим параметрам на дисплеях в режиме Редактирования Партии Микширования, и наоборот.



Структура режима Микширования

Структура режима Микширования следующая:



① Part - Партия (только индикация)

Указывает номера Партий. Когда индикатор [TRACK] горит, Партия может быть выбрана числовыми кнопками [1] - [16].

② Отключение звука/Соло/Редактирование (только индикация)

Указывает состояние каждой Партии. Когда индикатор [MUTE] горит, вкл\выкл звука для каждой Партии может переключаться числовыми кнопками [1] - [16]. Когда индикатор [SOLO] включен, Партия Соло может быть выбрана числовыми кнопками [1] - [16].

Установки: [M] (Отключение звука), [S] (Соло), [E] (Индикатор Редактирования)

Индикатор Редактирования

Указывает, что Голос Микширования для Партии изменен, но еще не сохранен.

③ Category - Категория (только индикация)

Указывает две главных категории текущего Голоса. Когда индикатор [SEARCH CATEGORY] включен, Вы можете выбрать желаемый Голос, используя функцию Поиска Категории - Category Search (стр. 24). Название выбранного Голоса отображается сверху справа на дисплее.

④ Bank - Банк

⑤ Number - Номер

Эти параметры определяют выбранный Голос. Нажмите кнопку [PROGRAM] (индикатор горит), после чего выберите желаемый Голос, используя кнопки [PRE 1] - [USER DR], кнопки [A] - [H] и кнопки [1] - [16]. Название выбранного Голоса будет отображено сверху справа на дисплее.

Установки:

Number: 1 – 128

Bank: PR1 – 8 (Пресетные Банки 1 – 8), US1 – 3

(Пользовательские Банки 1 – 3), GM, GD (Ударные GM), PD (Пресетные Ударные Инструменты), UD (Пользовательские Ударные Инструменты), SP (Семплированный Голос), MV (Микшированный Голос)

⑥ Rev Send - Уровень Отправки Реверберации

Устанавливает уровень отправки Реверберации для каждой Партии. Чем выше значение, тем более явный эффект Реверберации.

Установки: 0 – 127

⑦ Cho Send - Уровень Отправки Хоруса

Устанавливает уровень отправки Хоруса для каждой Партии. Чем выше значение, тем более явный эффект Хоруса.

Установки: 0 – 127

⑧ Pan - Панорамирование

Определяет позицию в стерео области для каждой Партии.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

⑨ Ins FX Sw – Переключатель Эффекта Вставки

Определяет Партии, доступные для Эффекта Вставки. Когда этот переключатель включен, активизируется назначенный на Партию Эффект Вставки Голоса. Удостоверьтесь, что этот параметр включен для любых Партий/Голосов, к которым Вы должны применить Эффекты Вставки. MOTIF XS содержит восемь эффектов Вставки, что позволяет Вам устанавливать этот параметр для восьми Партий. Если восемь Партий уже включены, параметр не может быть включен для других Партий. В этом случае, переключатель для другой Партии должен быть выключен до включения переключателя для нужной Партии. Учтите, что Эффекты Вставки одновременно доступны для восьми Партий, включая Партию Входа A/D.

Установки: ☒ (включено), ☐ (выключено)

⑩ Volume - Громкость

Определяет выходной уровень каждой Партии

Установки: 0 – 127

⑪ [F1] Part 1 – 16 – Партии 1 – 16

Вызывает этот дисплей из дисплея Микшера.

⑫ [F2] Audio – Аудио Партии

Вызывает дисплей Аудио Партии для установки Аудио Входа.

⑬ [F5] Effect - Эффект

Вызывает дисплей Эффекта (стр. 234) в режиме Общего Редактирования.

⑭ [F6] Vce Edit – Редактирование Голоса Микширования

Вводит режим Редактирования Голоса Микширования, позволяя Вам редактировать Голос, назначенный на текущую Партию. Если Голос Ударного Инструмента или Семплированный Голос назначен на текущую Партию, эта кнопка не появляется, и Голос Микширования не доступен.

Установки Аудио Входа - [F2] Аудио

На этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с аудио входом от разъема [INPUT A/D] и разъема mLAN (доступный для MOTIF XS8 и MOTIF XS6/7 с установленным mLAN16E2). Основные параметры для создания Песни собраны на этом дисплее из дисплея Аудио Входа (стр. 234) в режиме Общего Редактирования Микширования. Выполненные здесь установки будут применены к тем же параметрам на дисплеях режима Общего Редактирования Микширования, и наоборот.



① Part – Партия (только индикация)

Отображает номера Партий.

AD (Партия Входа A/D)

Позволяет Вам установить параметры, связанные с аудио входом от разъема A/D INPUT.

mL (mLAN)

Позволяет Вам установить параметры, связанные с аудио входом от разъема mLAN (доступный для MOTIF XS8 и MOTIF XS6/7 с установленным mLAN16E2).

Выполненные здесь установки автоматически применяются к соответствующим параметрам на дисплее Партий 1 - 16 (стр. 231).

② Rev Send - Уровень Отправки Реверберации

③ Cho Send - Уровень Отправки Хоруса

④ Pan - Панорамирование

⑤ Ins FX Sw - Переключатель Эффекта Вставки*

⑥ Volume - Громкость

* Доступен только для Партии Входа A/D

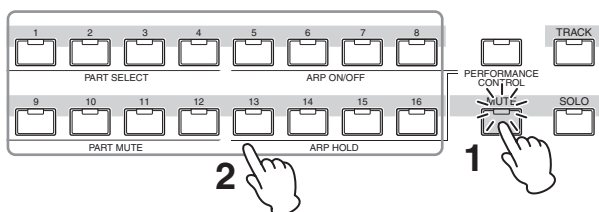
Редактирование Микширования

Режим редактирования Микширования позволяет Вам управлять установками стандартного микшера (баланс громкости, позиции панорамирования и эффектов), позволяя Вам экспериментировать с данными Песни/Паттерна. Редактирование Микширования состоит из Редактирования Партии и Общего Редактирования.

Функции редактирования Микширования

Включение и выключение определенных Партий (функция Отключения звука)

Вы можете включать и выключать определенные Партии, используя функцию Отключения Звука - Mute.



1 Нажмите кнопку [MUTE].

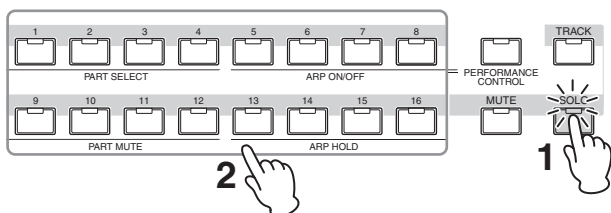
Индикатор кнопки [MUTE] загорится, указывая, что каждая Партия может быть включена или выключена.

2 Нажмите любую из кнопок [1] - [16].

Индикатор нажатой кнопки будет выключен, и звук соответствующей Партии будет отключен. Нажмите ту же кнопку еще раз, чтобы включить индикатор и соответственно выключить функцию отключения звука для этой Партии. Вы можете многократно включать/выключать Партии, нажимая их кнопки.

Соло определенной Партии

Функция Соло – противоположна функции Отключения звука, и позволяет Вам немедленно включить соло определенной Партии и отключить звук всех остальных.



1 Нажмите кнопку [SOLO].

Индикатор кнопки [SOLO] загорится, указывая, что определенная Партия может быть включена как соло.

2 Нажмите любую из числовых кнопок [1] - [16].

Индикатор нажатой кнопки будет включен, и будет звучать только соответствующая Партия. Нажмите любую другую числовую кнопку, чтобы изменить Партию соло.

Индикатор [E]

Когда Вы изменяете значение параметра в режиме Игры Микширования или в режиме Редактирования, индикатор редактирования [E] появится в верхнем правом углу дисплея. Это дает быстрое подтверждение, что текущее Микширование было изменено, но еще не сохранено. Для сохранения текущего редактирования руководствуйтесь инструкциями на стр. 97.

Индикатор Редактирования



Функция Сравнения

Функция Сравнения (Compare) позволяет Вам переключать между редактируемым Микшированием и его исходным, неотредактированным состоянием, что дает возможность Вам услышать, как Ваше редактирование повлияло на звук. См. инструкции по использованию функции Сравнения на стр. 97.

Сохранение созданного Микширования

Созданная установка микширования может быть сохранена как часть данных Песни или Паттерна. Для инструкций по сохранению Песни/Паттерна, см. стр. 186 и 218.

Параметры Общего Редактирования

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

Режим Общего Редактирования позволяет Вам редактировать параметры, общие ко всем Партиям Микширования.

Установки Контроллера - [F1] General

Определяет функцию для Регуляторов и кнопок ASSIGNABLE FUNCTION для каждой Песни/Паттерна.

Эта функция аналогична таковой на дисплее Other (стр. 145) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Установки Мастер-Эффекта и Мастер-EQ — [F2] MasterFX

[SF2] MasterFX – Мастер-Эффект

Этот дисплей позволяет Вам установить тип и параметры Мастер-Эффекта. Функция аналогична таковой на дисплее Мастер-Эффекта (стр. 146) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

[SF3] MasterEQ

На этом дисплее Вы можете применить пяти полосный эквалайзер ко всем Партиям выбранного Микширования. Функция аналогична таковой на дисплее Мастер-EQ (стр. 146) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Установки Контроллера — [F3] Ctrl Asgn (Назначение Контроллера)

Контроллеры и регуляторы на панели управления могут использоваться, чтобы изменять и регулировать разнообразные параметры в режиме реального времени. Например, Вы можете использовать регуляторы ASSIGN 1 и 2 для управления глубиной эффекта, а Педальный Контроллер - для управления модуляцией. Эти назначения управления называют "Назначением Контроллера" - "Controller Assign". Вы можете установить различные Установки Управления для каждого Микширования. Функция аналогична таковой на дисплее Назначения Контроллера (стр. 147) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Установки Партии Audio Входа - [F4] Audio In

Вы можете установить параметры, связанные с аудио входом от разъемов A/D INPUT и mLAN. Вход mLAN доступен только для MOTIF XS8. Он доступен для MOTIF XS6/7 только при установленной плате mLAN16E2.

[SF1] Output - Выход

На этом дисплее Вы можете установить выходной уровень сигнала Партии Audio Входа, отправляемого на эффект Реверберации/Хоруса, и назначение выходного разъема для Партии Audio Входа. Функции аналогичны таковым на дисплее Выхода (стр. 147) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

[SF2] Connect - Подключение

Определяет маршрутизацию эффекта для Эффекта Вставки А и В. Изменения установки отображаются в диаграмме на дисплее, что дает Вам ясное представление направления сигнала. Функции аналогичны таковым на дисплее Подключения Эффекта Вставки (стр. 148) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

[SF3] Ins A - Эффект Вставки А

[SF4] Ins B - Эффект Вставки В

На этом дисплее Вы также можете установить тип и параметры Эффекта Вставки. Функции аналогичны таковым на дисплее Эффекта Вставки А/Эффекта Вставки В (стр. 149) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Установки Эффекта - [F5] Effect

На следующих дисплеях, Вы можете установить подключение Эффекта и значения других параметров. Подробнее о структуре Эффекта в режиме Микширования на стр. 70.

[SF1] Connect - Подключение

На этом дисплее, Вы можете установить уровень Возврата эффекта Реверберации/Хоруса, Панорамирование Эффекта и Уровень Отправки Хоруса. Функции аналогичны таковым на дисплее Подключения (стр. 149) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

[SF2] Ins Switch - Выключатель Эффекта Вставки

На этом дисплее Вы можете выбрать, на какие Партии (из Партий Микширования 1 - 16 и Партии Audio Входа) будут назначены восемь Эффектов Вставки.



❶ Партии 1 - 16, A/D

Определяет доступные для Эффекта Вставки Партии. Когда этот переключатель включен, активизируется Эффект Вставки Голоса, назначенного на Партию. Удостоверьтесь, что этот параметр включен для любых Партий/Голосов, к которым Вы хотите применить Эффекты Вставки. MOTIF XS содержит восемь эффектов Вставки, что позволяет Вам установить этот параметр для восьми Партий. Если восемь Партий уже включены, параметр не может быть включен для других Партий. В этом случае, переключатель для другой Партии должен быть выключен прежде, чем Вы включите переключатель для нужной Партии.

ПРИМЕЧАНИЕ Для Партии Audio Входа тип/параметр Эффекта Вставки может быть установлен на дисплее Вставки A/B (стр. 234) в режиме Общего Редактирования Микширования. Для Партий 1 - 16 установки типа/параметра Эффекта Вставки не могут быть установлены в режиме Редактирования Микширования, потому что их установки включены в Голоса, назначенные на каждую Партию. Если Вы хотите отредактировать установки Эффекта Вставки для каждой Партии, введите режим Редактирования Голоса Микширования, затем отредактируйте установки Эффекта для Голоса.

[SF3] Reverb - Реверберация

[SF4] Chorus - Хорус

В столбце Типа (Type) на этих дисплеях Вы можете выбрать тип Реверберации/Хоруса. В столбце Preset Вы можете выбрать один из шаблонов, которые вызывают запрограммированные установки различных параметров выбранного типа Реверберации/Хоруса. На этих дисплеях Вы также можете установить каждый параметр выбранного типа Эффекта индивидуально и вручную. Функции аналогичны таковым на дисплеях Реверберации и Хоруса (стр. 150) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Параметры Редактирования Партии

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [1] – [16]

Выбор Партии

В Режиме редактирования Партии Вы можете редактировать параметры отдельных Партий, таких как установки Голоса, Арпеджио, EG и EQ.

Дисплей Выбранной Партии/Четырех Партий

Так же, как и в режиме редактирования Партии Исполнения, Вы можете использовать два типа дисплея в режиме Редактирования Партии Микширования. Один тип дисплея позволяет Вам редактировать параметры для выбранной Партии, а другой тип дисплея позволяет Вам видеть параметры для четырех Партий. Вы можете переключать между этими двумя типами, нажимая кнопку [SF5]. Учтите, что дисплей для четырех Партий недоступен для дисплеев [F2] ARP Main и [F3] ARP Other.

Выбор Партии для редактирования

Нажмите одну из кнопок [1] - [16] для выбора Партии, которая будет отредактирована.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробности о полезных функциях на стр. 233.

Основные Установки Партии — [F1] Voice

[SF1] Voice - Голос

Этот дисплей позволяет Вам определить канал MIDI приема для текущей Партии и Голоса. Другие параметры, за исключением Канала Приема (1), аналогичны таковым на дисплее Голоса (стр. 151) в режиме Редактирования Партии Исполнения.



1 Receive Channel – Канал Приема

Определяет канал MIDI приема для выбранной Партии. Так как MIDI данные могут исходить из многих каналов, Вы должны установить соответствие конкретному каналу, по которому будут отправляться данные управления

Установки: 01 - 16, off (выключено)

[SF2] Output

На этом дисплее Вы можете установить глубину Реверберации/Хоруса и назначение выходного разъема для каждой Партии. Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее Выхода (Output) (стр. 152) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

[SF3] Other

На этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с изменением высоты тона и скорости. Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее Other (стр. 153) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

Основные Установки Арпеджио — [F2] ARP Main

Этот дисплей определяет основные установки Арпеджио. Установки параметров, которые отображаются внизу дисплея, могут быть зарегистрированы на кнопки [SF1] - [SF5]. Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее Основного Арпеджио (стр. 154) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

Изменение ритмического «чувства» Арпеджио - [F3] ARP Other

Изменяя синхронизацию и скорость нот, Вы можете изменить ритмическое "чувство" воспроизведения Арпеджио. Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее Арpeggio Other (стр. 156) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

Установки EG — [F4] EG (Генератор Огибающей)

Эти установки позволяют Вам управлять переходом звука с момента нажатия на клавишу и до момента ее отпускания. Вы можете также корректировать яркость тона, устанавливая Частоту Среза и Резонанс. Функции этого дисплея те же, что и на дисплее EG (стр. 157) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Установки Эквалайзера (EQ)—[F5] EQ (Эквалайзер)

Вы можете применить параметрический 3-х полосный EQ к каждой Партии для корректировки звука. Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее EG (стр. 158) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

Установки MIDI Приема - [F6] RcvSwitch (Выключатель Приема)

На этом дисплее Вы можете установить, как каждая Партия отвечает на различные MIDI данные, типа сообщений Изменения Программы и Смены Режимы Управления. Когда соответствующий параметр установлен в положение “on”, соответствующая Партия отвечает на соответствующие MIDI данные. Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее Receive Switch (стр. 158) в режиме Редактирования Партии Исполнения.

Работа с Микшированием

Режим Работы с Микшированием содержит удобную организацию данных и средства инициализации для использования при создании Исполнений и их архивирования. Для входа в режим Работы с Микшированием нажмите кнопку [JOB] в режиме Микширования. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в режим Игры Микширования.

Процедура Работы с Микшированием

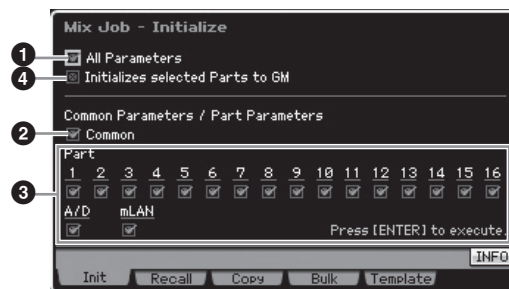
- 1 В режиме Микширования или в режиме Редактирования Микширования нажмите кнопку [JOB] для входа в режим Работы с Микшированием - Mixing Job.
- 2 Вызовите необходимое меню, нажимая соответствующую кнопку ([F1] - [F6]).
- 3 Установите параметры для выполнения операции.
- 4 Нажмите кнопку [ENTER] . (Дисплей даст запрос на подтверждение).
Для отмены операции нажмите кнопку [DEC/NO].
- 5 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию (Job).
По завершении операции появится сообщение “Completed” - “Выполнено”, и операция возвратится к исходному дисплею.
- 6 Нажмите кнопку [MIXING] для возврата в режим Игры Микширования.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

При выполнении операции выбор другой Песни/Паттерна или выключение питания без сохранения сотрут данные Микширования. Всегда сохраняйте данные Песни/Паттерна (включая Микширование) во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другой Песни/Паттерна или выключая питание.

Инициализация Микширования - [F1] Init

Эта функция позволяет сбросить (инициализировать) все параметры Микширования к их установкам по умолчанию. Вы также можете выборочно инициализировать определенные параметры, такие как Общие установки, установки для каждой Партии и так далее.



① All Parameters - Все Параметры

Инициализируются все установки выбранного Микширования. Когда этот параметр включен, Общие (Common) параметры (②) и параметры Партии (Part) (③) не могут быть установлены.

② Common - Общие Параметры

Инициализируются Общие установки параметров для выбранного Микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ: Переключатель Вставки Эффектов - параметр Партии. Поэтому, отметьте желаемые ячейки Партии 1-16 (описанные ниже), если хотите инициализировать установки параметра Переключателя Вставки Эффектов.

③ Part – Параметры Партии

Part 1 – 16

Инициализируются установки Редактирования Партии Микширования (стр. 235) для включенных Партий.

A/D (Вход A/D)

Эта Партия - вход внешнего звукового оборудования, подключенного к разъему INPUT A/D. Инициализируются установки для Партии Входа A/D (стр. 234) Общего Редактирования.

mLAN

Эта Партия - вход внешнего звукового оборудования, подключенного к разъему mLAN. Когда этот параметр включен, инициализируются установки параметров для Партии mLAN (стр. 234) Общего Редактирования.

ПРИМЕЧАНИЕ: Установка “mL” доступна только для MOTIF XS8. также доступна для MOTIF XS6/7 при установленной плате mLAN16E2.

④ Initialize selected Parts to GM – Инициализация выбранных Партий к GM

При установленном в этом поле флажке выполнение операции сбрасывает выбранные Партии к стандартным установкам GM генератора тона. При установленном в поле Всех Параметров (All Parameters) (①) флажке, все параметры будут сброшены к установкам GM. При снятом флажке в поле Всех Параметров (①), отмеченные параметры (из Common, 1 – 16, AD и mLAN) будут сброшены к установкам GM.

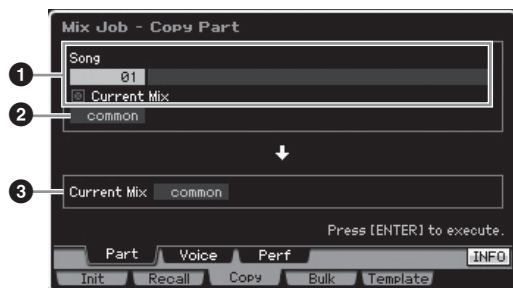
[F2] Recall - Вызов

При редактировании программы Микширования Песни/Паттерна и выборе другой Песни/Паттерна без предварительного сохранения редактируемой, вся редакция будет утеряна. В данном случае, воспользуйтесь функцией Recall для восстановления последнего редактирования микширования.

Копирование установок параметров из другого Микширования, Голоса и Исполнения - [F3] Copy

Копирование установок параметров из другого Микширования (Копирование Партии) - [SF1] Part

Эта удобная операция позволяет Вам копировать установки Общего Редактирования и Редактирования Партии определенного Микширования в текущее редактируемое Микширование. Это полезно, если Вы создаете Микширование и желаете использовать некоторые установки параметров из другого Микширования.



Исходная установка

① В режиме Песни: номер Песни В режиме Паттерна: номер Паттерна

Определяет исходное Микширование выбором номера Песни (номера Паттерна в режиме Паттерна). Название выбранной Песни или Паттерна будет обозначено справа. Для назначения текущего Микширования исходным, отметьте поле Current Mix.

② Тип данных

Определяет исходный тип данных.

Установки: Common, Part1 - 16, A/D, mLAN

ПРИМЕЧАНИЕ Переключатель Вставки Эффектов - параметр Партии. Поэтому, установки параметра Переключателя Вставки Эффектов копируются только при выборе одной и Партий 1-16.

Установка адресата

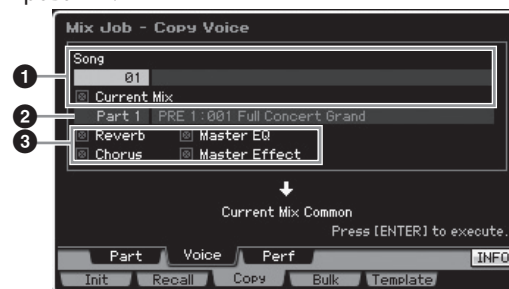
③ Редактируемая Партия

Определяет Партию адресата редактируемого Микширования.

Установки: Common, Part1 – 16, A/D, mLAN

Копирование установок Общего Редактирования Голоса в Микширование (Копирование Голоса) - [SF2] Voice

Эта операция позволяет Вам копировать Общие установки эффекта Редактирования Голоса, назначенного на указанную Партию в текущее Микширование. Это полезно, когда определенный Голос имеет установки эффекта, которые Вы хотите использовать в Вашей Программе Микширования.



① В режиме Песни: номер Песни

В режиме Паттерна: номер Паттерна, Раздел
Определяет Банк и номер программы Микширования для копирования. Название выбранной Песни или Паттерна отображается справа. Если Вы хотите назначить текущее Микширование исходным, установите флажок в поле Current Mix.

② Номер Партии

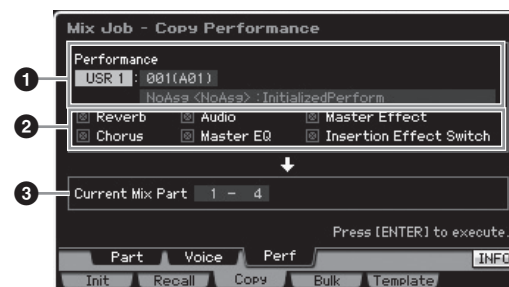
Выбирает Партию (01 - 16), на которую назначен исходный Голос. Название выбранной Песни или Паттерна отображается справа.

③ Тип данных

Определяет тип исходных данных. Отмечая флажком определенное поле, соответствующие установки данных будут скопированы от исходного Голоса в Микширование адресата. Другие установки параметра не копируются из Голоса в текущее Микширование.

Копирование установок Редактирования Исполнения в Редактирование Микширования (Копирование Исполнения) - [SF3] Perf

Эта операция позволяет Вам копировать установки Редактирования Исполнения в текущее Микширование. Это полезно, когда определенное Исполнение содержит установки, которые Вы хотите использовать в вашей программе Микширования.



❶ Банк, Номер Исполнения

Определяет Банк и номер Исполнения, которое будет скопировано. Название выбранного Исполнения отображается справа.

❷ Тип данных

Определяет, копируются или нет установки перечисленных параметров. Отмеченное флажком поле Переключателя Эффекта Вставки копирует установки Переключателя Эффекта Вставки из Партии Исполнения 1 - 4 в установку Партии Микширования, как в Партию Адресата (❸). Если поля других параметров отмечены флажком, установки этих параметров копируются из режима Общего Исполнения в режим Общего Микширования. Все другие установки в режиме Общего Редактирования и Редактирования Партии будут скопированы из Исполнения в текущее Микширование.

❸ Партия Адресата

Определяет четыре партии текущего Микширования как адресат.

Установки: 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

Передача Установок Микширования на внешнее MIDI устройство (Массив Данных) - [F4] Bulk

Эта функция позволяет Вам отправлять определенные установки параметра редактируемого Микширования на компьютер или другое MIDI устройство для архивирования данных. Для выполнения операции нажмите кнопку [ENTER].

ПРИМЕЧАНИЕ Массив Данных (Bulk Dump) включает только MIDI сообщения и не включает Волновые Формы.

ПРИМЕЧАНИЕ Для выполнения операции необходимо установить правильный Номер MIDI Устройства. См. стр. 268.

Шаблон Микширования - [F5] Template

Сохранение и Вызов Микширования из Шаблона - [SF1] Mix

Эта операция (Job) позволяет Вам сохранить Вашу отредактированную программу Микширования в Пользовательской памяти как Шаблон Микширования. Могут быть сохранены 32 Шаблона Микширования. Эти 32 Шаблона Микширования могут использоваться как в режиме Песни, так и в режиме Паттерна.



❶ Template - Шаблон

Определяет Шаблон Микширования, который будет сохранен или вызван. Нажмите кнопку [SF5] для сохранения текущего Микширования. Нажмите кнопку [SF4] для выбора Шаблона Микширования, сохраненного в Пользовательской Памяти.

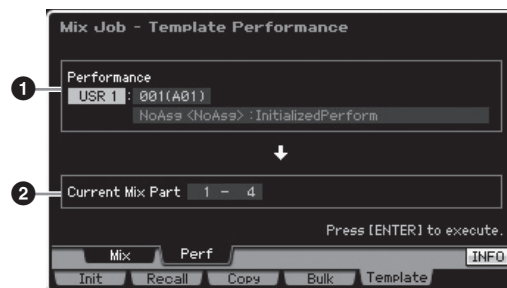
Установки: 01 - 32

❷ Название Шаблона Микширования

Вводит название Шаблона Микширования. Как ввести название, см. стр. 82.

Копирование установок Редактирования Исполнения в Микширование (Шаблон Исполнения) - [SF2] Perf

Эта операция (Job) позволяет Вам копировать установки Редактирования Исполнения в текущее Микширование. Это полезно, когда определенное Исполнение содержит установки, которые Вы хотите использовать в вашей программе Микширования.



❶ Банк, Номер Исполнения

Определяет Банк (USR 1 - 3) и номер Исполнения (001 - 128) для копирования. Название выбранного Исполнения отображается справа.

ПРИМЕЧАНИЕ Различие между Копией Исполнения и Шаблоном Исполнения – каналы MIDI приема, устанавливаемые посредством выполнения операции. Все партии Микширования через Копирование Исполнения содержат тот же MIDI канал, а все партии Микширования через Шаблон Исполнения содержат различные MIDI каналы. Это означает, что установка Микширования, созданная через Шаблон Исполнения, может использоваться как мультитембральный генератор тона.

❷ Партии Адресата

Определяет четыре партии текущего Микширования как адресат.

Установки: 1 - 4, 5 - 8, 9 - 12, 13 - 16

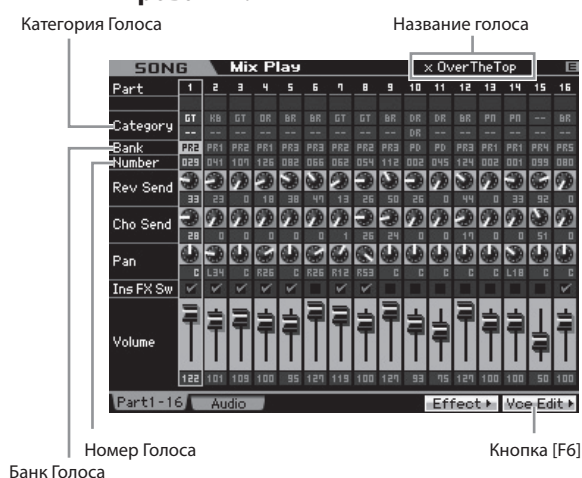
Редактирование Голоса Микширования

Голоса Микширования – это Стандартные Голоса, которые были специально отредактированы и сохранены для определенных Микширований Песни/Паттерна. Для каждого Микширования Песни/Паттерна могут быть сохранены до 16 Голосов Микширования. В этом режиме, Вы можете редактировать Голоса, соответственно назначенные на Партии Микширования 1 – 16, и сохранять их как Голоса Микширования. Также доступен режим Работы с Микшированием, операции которого обеспечивают организацию Ваших созданных Голосов Микширования. Имейте в виду, что Голоса Ударных Инструментов не могут быть отредактированы в режиме Редактирования Голоса Микширования. Нажмите кнопку [F6] Vce Edit для входа в режим Редактирования Голоса Микширования.

ПРИМЕЧАНИЕ Для получения дополнительной информации о Голосах Микширования, см. стр. 230.

Редактирование Голосов Микширования

- 1 Нажмите кнопку [MIXING] в режиме Песни или в режиме Паттерна для вызова дисплея Игры Микширования (стр. 231) в режиме Микширования.



- 2 Переместите курсор в Партию, на которую назначен необходимый Голос.

Название выбранного Голоса будет отображено справа вверху дисплея. Вы также здесь можете выбрать Голос. Для этого нажмите кнопку [PROGRAM] (индикатор будет гореть), затем выберите желаемый Голос кнопками Банка [PRE 1] - [GM], кнопками Групп [A] - [H] и числовыми кнопками [1] - [16].

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что Голоса Ударных Инструментов не могут быть отредактированы в режиме Редактирования Голоса Микширования.

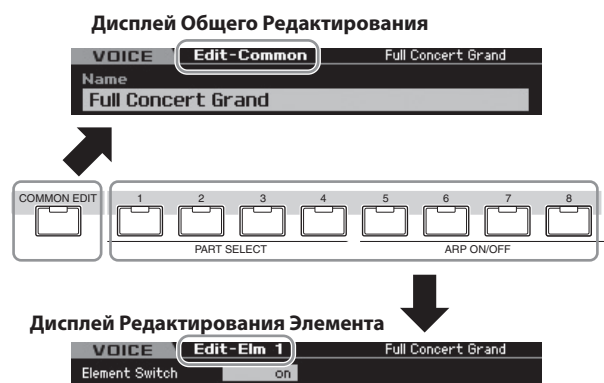
- 3 Нажмите кнопку [F6] Vce Edit для входа в Режим редактирования Голоса Микширования.

- 4 Вызовите дисплей Общего Редактирования или дисплей Редактирования Элемента.

Для вызова дисплея Общего Редактирования, нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Для редактирования общих параметров, связанных с Голосом и его обработкой, типа Арпеджио, Контроллера и Эффектов, вызовите дисплей Общего Редактирования.

Для вызова дисплея Редактирования Элемента, нажмите одну из числовых кнопок [1] - [8], чтобы выбрать Элемент, который будет отредактирован.

Если Вы хотите редактировать звуки, которые составляют Голос, и основные определяющие звук параметры, типа Генератора, Высоты тона, Фильтра, Амплитуды и EG (Генератора Огибающей), вызовите дисплей Редактирования Элемента.



- 5 Вызовите дисплей Редактирования, включающий параметры, которые Вы хотите редактировать, нажимая кнопки [F1] - [F6] и кнопки [SF1] - [SF5].

Общее Редактирование и Редактирование Элемента состоит из нескольких дисплеев. Чтобы найти желаемый дисплей, обратитесь к меню табуляции соответствующих кнопок [F1] - [F5] и [SF1] - [SF5].

- 6 Переместите курсор в желаемый параметр.

- 7 Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных.

- 8 Редактируйте Голос Микширования, повторяя шаги 4 - 7.

- 9 Введите название для Голоса Микширования на дисплее Названия (стр. 98) Общего Редактирования.

Как ввести название см. стр. 82.

- 10 Если Вы хотите сохранить отредактированный Голос, нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения (Store) (стр. 233).

Как сохранить Голос см. стр. 186.

- 11 Нажмите кнопку [EXIT] или [MIXING], чтобы возвратиться в режим Игры Микширования.

Полезные функции в режиме Редактирования Голоса Микширования

Включение и выключение Элемента

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Голоса (стр. 97).

Соло Элемента для редактирования

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Голоса (стр. 97).

Индикатор [E]

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Голоса (стр. 97).

Функция Сравнения

Функция аналогична таковой в режиме Редактирования Элемента Голоса (стр. 97).

Информация Голоса Микширования - [SF6] INFO

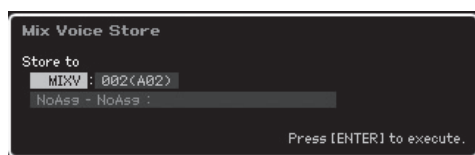
Это окно отображает информацию текущего Голоса Микширования. Вы можете вызвать этот дисплей, нажимая кнопку [SF6] INFO в режиме Редактирования Голоса Микширования. Имейте в виду, что окно Информации можно вызвать только, когда меню табуляции [SF6] указывает "INFO". Нажмите любую из кнопок на панели, чтобы возвратиться к исходному состоянию.

Сохранение созданного Голоса Микширования

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [STORE]

1 Когда индикатор [E] отображен на дисплее в режиме Редактирования Голоса Микширования, нажмите кнопку [STORE].

Появится окно Сохранения Голоса Микширования - Mixing Voice Store.



2 Определите адресат сохранения Голоса Микширования.

Выберите номер Голоса Микширования (MIXV) как адресат, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Вы можете сохранить Голос, отредактированный в

режиме Редактирования Голоса Микширования также как Пользовательский Стандартный Голос, устанавливая Банк Голоса на "USR1", "USR2", и "USR3".

3 Нажмите кнопку [ENTER].

Дисплей даст запрос на подтверждение. Для отмены операции Сохранения нажмите кнопку [DEC/NO].

4 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Сохранения.

После того, как Голос Микширования будет сохранен, сообщение "Completed" "Выполнено" появится на дисплее, и операция возвратится к исходному дисплею.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда Вы выполняете операцию Сохранения (Store), установки в памяти адресата будут перезаписаны. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

Работа с Микшированием

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [JOB]

Операции в режиме Работы с Микшированием позволяют Вам организовать Голоса Микширования.

Процедура Работы с Микшированием

1 Нажмите кнопку [JOB] в режиме Редактирования Голоса Микширования для входа в режим Работы с Голосом Микширования.

2 Вызовите дисплей необходимой операции, нажимая соответствующую кнопку ([F2] - [F4]).

3 Установите параметры для выполнения операции.

Переместите курсор в желаемый параметр, затем установите значение.

4 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей даст запрос на подтверждение).

Для отмены операции нажмите кнопку [DEC/NO].

5 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию.

После того, как операция будет выполнена, сообщение "Completed" "Выполнено" появится на дисплее, и операция возвратится к исходному дисплею.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Даже по окончании выполнения операции выбор другого Голоса или выключение питания без сохранения сотрут данные Голоса. Удостоверьтесь, что сохранили данные Голоса во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выбором другого Голоса или перед выключением питания.

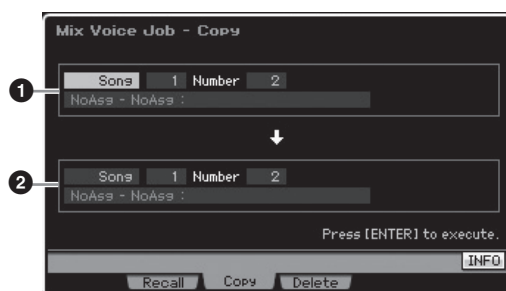
6 Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться в режим Редактирования Голоса Микширования.

Вызов неотредактированного звука - [F2] Recall

Если Вы редактировали Голос Микширования, но не сохранили его перед переключением на другой Голос Микширования, то выполненное редактирование будет удалено. В этом случае Вы можете использовать функцию Вызова (Recall), чтобы восстановить Голос Микширования с последней редакцией.

Копирование другого Элемента Голоса Микширования в текущий - [F3] Copy

Эта операция позволяет Вам копировать Голос Микширования, сохраненный в указанной Песне/Паттерне, в другую Песню/Паттерн.



1 Исходный Голос Микширования

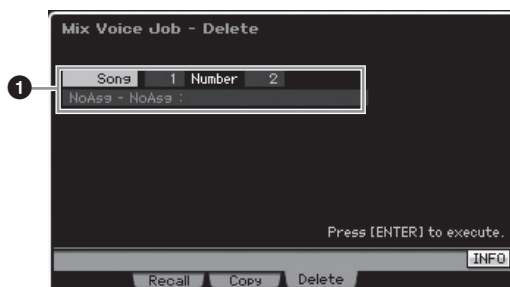
Определяет исходный Голос Микширования при выборе Песни или Паттерна (01 - 64) и назначает номера (01 - 16, all - все). Основная категория 1/основная категория 2 и название выбранного Голоса Микширования отображаются на нижней линии.

2 Голос Микширования Адресата

Определяет Голос Микширования адресата. Аналогично предыдущему пункту.

Удаление Голоса Микширования - [F3] Delete

Эта операция удаляет ненужный Голос Микширования. Учтите, что для всех Песен и Паттернов могут быть сохранены до 256 Голосов Микширования. Соответственно, память Голоса Микширования будет заполнена, и дополнительные Голоса не могут быть сохранены, если Вы сохранили 16 различных Голосов для 16 различных Песен. Если это происходит, используйте эту операцию для удаления неиспользуемых Голосов Микширования.



1 Голос Микширования для удаления

Определяет Голос Микширования для удаления.

Установки:

Песня/Паттерн: song, pattern

Номер Песни/Паттерна: 01 - 64

Номера Голоса Микширования: 01 - 16, all - все

Параметры Общего Редактирования

[MIXING] → [F6] Vce Edit → [COMMON EDIT]

Параметры этого дисплея аналогичны таковым в режиме Общего Редактирования Стандартного Голоса. См. стр. 98. Однако, некоторые параметры, имеющие то же название, что и в режиме Общего Редактирования Голоса, не доступны в режиме Редактирования Голоса Микширования.

Параметры Редактирования Элемента

[MIXING] → [F6] Vce Edit →
выбор Элемента из [1] - [8]

Параметры этого дисплея аналогичны таковым в режиме Редактирования Элемента Стандартного Голоса. См. стр. 112.

Аудио Запись в Песню/Паттерн (режим Семплирования)

В дополнение к использованию режима Семплирования в режимах Голоса и Исполнения он также может быть введен из режимов Паттерна и Песни. Это позволяет Вам сделать аудио запись (вокал, электрогитару или аудио от внешнего устройства) непосредственно в трек Песни/Паттерна, и использовать записанный материал как Семплированный Голос. Этот раздел охватывает функции Семплирования, когда режим Семплирования вводится нажатием кнопки [SAMPLING INTEGRATED] в режиме Песни или в режиме Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете войти в режим Семплирования, нажимая кнопку [INTEGRATED SAMPLING] в режиме Голоса или в режиме Исполнения. Имейте в виду, что функции Семплирования отличаются в зависимости от того, из какого режима вызван режим Семплирования - режима Голоса/Исполнения или режима Песни/Паттерна. См. стр. 161 для инструкций по использованию функции Семплирования в режиме Голоса/Исполнения.

Структура режима Семплирования

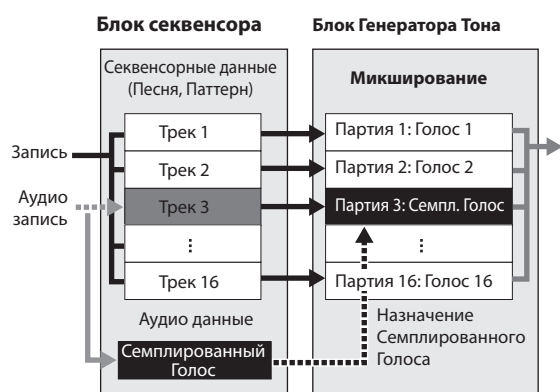
В этом разделе, Вы узнаете о структуре и организации Семплов при записи аудио данных в Песню/Паттерн, а также о соотношении между Семплами, Семплированными Голосами и Микшированием.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о Семплах, Волновых Формах и Клавишных Банках, см. стр. 161.

Запись Аудио в Песню/Паттерн

Так как Песни и Паттерны на MOTIF XS обрабатываются только как MIDI данные, звуковой сигнал не может быть записан непосредственно в трек выполнением операции Семплирования.

Аудио данные, которые Вы записали в трек через операцию Семплирования, будут сохранены как Семплированный Голос в Песне/Паттерне. Сохраненный Семплированный Голос будет автоматически назначен на Партию Микширования, соответствующую записанному треку. Кроме того, MIDI данные для вызова Семплированного Голоса будут записаны на трек. Во время воспроизведения, MIDI данные трека вызывают Семплированный Голос. И в результате трек эффективно функционирует как Аудио трек.



Аудио данные записанные в Семплированный Голос, который должен быть назначен на Песню/Паттерн, и события вкл\выкл ноты для вызова записанного аудио сигнала записаны на трек 3.

— MIDI данные
— Аудио данные
... MIDI данные для вызова Семплированного Голоса

Деление на Части - Slice

Функция Деления на Части - Slice - важная операция Семплирования в режимах Песни/Паттерна, так как она позволяет Вам легко разделить аудио на меньшие части, которые могут быть вызваны, и управляться для использования в целях музыкального производства. Эта функция фактически выполняет две операции на Семпле одновременно.

Семплированный Голос создается делением исходного Семпла на меньшие Семплы определенного значения ноты (например, 8-ая нота или 16-ая нота) в зависимости от ритма, затем Семплы назначаются на Клавишные Банки. Созданный Семплированный Голос автоматически назначается на партию Микширования, соответствующую записанному треку.

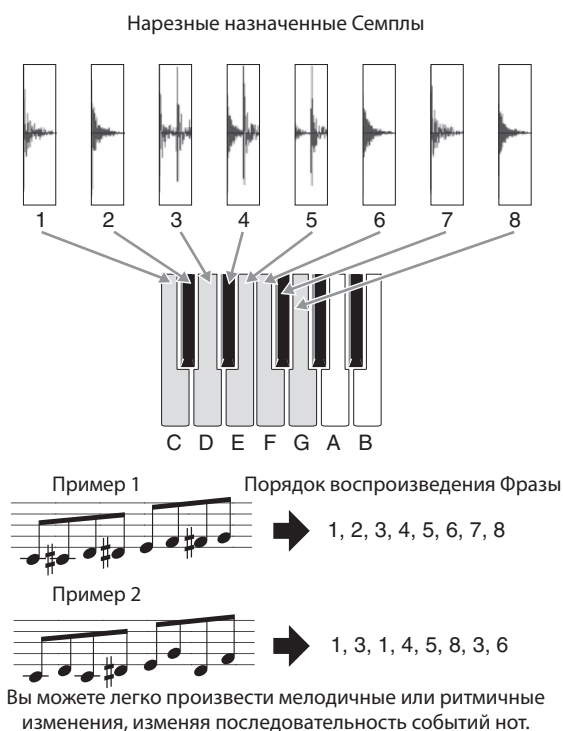
Во-вторых, функция Slice создает секвенсорные данные, состоящие из событий нот, на которые назначаются по порядку части разделенного Семпла. События нот в созданных секвенсорных данных автоматически размещаются согласно назначению Клавишного Банка, которое соответствует ритму исходного Семпла (например, 8-ым или 16-ым нотам).

В результате Вы можете услышать тот же звук от исходного Семпла и от разделенного на части Семпла. Если бы это было единственным результатом, то деление на части не имело бы применения. Однако, как только Семпл «нарезается» таким образом, он может быть изменен и воспроизведен многими удобными и творческими способами.

Во-первых, Вы можете изменить темп Семпла в режиме реального времени. Когда MOTIF XS находится в режиме Time Stretch для изменения темпа Семпла, то эта операция не может использоваться в режиме реального времени во время Вашего исполнения на клавиатуре, так как она занимает время для преобразования данных Семпла. С другой стороны, при использовании нарезных Семплов, Вы можете изменить скорость воспроизведения Семпла, изменяя значение темпа Песни/Паттерна в режиме реального времени.

Во-вторых, Вы можете быстро и легко создать изменения исходного Семпла, изменяя воспроизведение нарезных Семплов.

Например, Вы можете изменить скорость и точки синхронизации событий нот, на которые назначены нарезные Семплы. Это позволяет Вам создавать акценты в воспроизведении или изменять ритм Семпла к «чувству» свинга. Кроме того, Вы можете изменить фактический порядок частей Семпла (как событий нот), делая исключительно простым создание новых и необычных изменений в звуке.



Дисплей Основного Семплирования

Дисплей Основного Семплирования вызывается вводом режима Семплирования из текущего режима. Нажатие кнопки [INTEGRATED SAMPLING] в режиме Песни или в режиме Паттерна вызовет режим Семплирования, предназначенный для создания Семплированных Голосов, назначаемых на трек Песни/Паттерна. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к исходному режиму, Песни или Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Этот раздел охватывает режим Семплирования, который вызывается из режима Песни/Паттерна. См. стр. 162 для инструкций по использованию функции Семплирования в режиме Голоса/режиме Исполнения.

Выбор Волновой Формы и Клавишного Банка - [INTEGRATED SAMPLING]

Дисплей Основного Семплирования позволяет Вам выбрать Волновую Форму и ее Клавишный Банк, и прослушать звук Семпла, назначенного на выбранный Клавишный Банк.



Параметры ① - ⑦ и кнопки [SF1], [SF5], [SF6] и [F6] аналогичны таковым в режиме Семплирования, который вызывается из режима Голоса/режима Исполнения. См. стр. 162.

⑧ **Track - Трек** (только индикация)

Указывает номер трека выбранной Песни/Паттерна.

⑨ **Measure - Такт** (только индикация)

Указывает номер такта выбранной Песни или Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что Вы можете назначить Пользовательские Голоса, созданные в режиме Семплирования, введенного из режима Голоса/Исполнения на Партии Микширования Песни/Паттерна. Вы также можете назначить Волновые Формы, созданные в режиме Семплирования, введенном из режима Песни/Паттерна на Элементы Голоса в режиме Редактирования Голоса.

Семплированная Запись

[INTEGRATED SAMPLING] → [F6] Rec

Функция Семплированной Записи позволяет Вам делать запись различных звуков, например, вокала от подключенного микрофона, сигнала от электрогитары или аудио от внешнего CD или MP3 плеера, и сохранить эту запись как Семплированный Голос (Семпл), который используется в треках Песни/Паттерна. См. стр. 39 для инструкций по использованию функции Семплирования в режиме Песни и а режиме Паттерна.

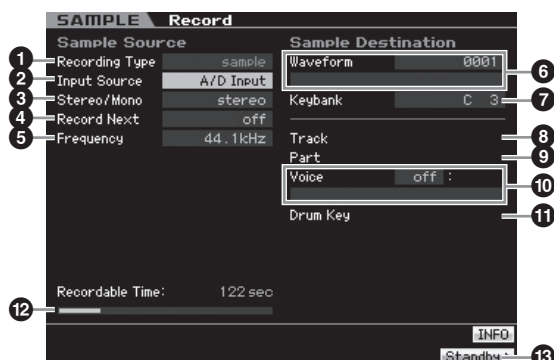
ПРИМЕЧАНИЕ Этот раздел охватывает режим Семплирования, который вызывается из режима Песни/Паттерна. См. стр. 163 для инструкций по использованию функции Семплирования в режиме Голоса/режиме Исполнения.

Важно

Чтобы использовать функцию Семплирования, модули DIMM должны быть установлены на инструмент. См. стр. 295 об установке DIMM. Записанные (отредактированные) данные Семпла, находящиеся в DIMM теряются при выключении питания. Подготовьте запоминающее устройство USB или компьютер для сохранения данных перед использованием функции Семплирования.

Подготовка к Семплированию - [F6] Rec

На этом дисплее Вы можете установить различные параметры для Семплирования. Нажмите кнопку [F6] на основном дисплее Семплирования для вызова этого дисплея. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Основного Семплирования. После установки нажмите кнопку [F6] Standby для вызова дисплея Готовности Записи (Record Standby) (стр. 245).



1 Recording Type - Тип Записи

Определяет метод записи. Процедура Семплирования и созданные данные Семпла отличаются в зависимости от сделанной здесь установки.

Установки: slice+seq, sample

slice+seq

Записанный Семпл автоматически делится на "пластины" или «части», которые будут сохранены как Семплированный Голос, затем эти части последовательно назначаются на ноты на клавиатуре. Эти ноты автоматически размещаются в секвенсорных MIDI данных (в указанном треке) для воспроизведения. Например, если однотактовый паттерн ударных инструментов будет засемплирован с определением 8-ой ноты, то записанный такт будет разделен на восемь Семплов, которые будут последовательно назначены на восемь нот на клавиатуре.

sample

Зарегистрированный аудио сигнал сохраняется только как Семплированный Голос. Эта установка не производит никаких секвенсорных MIDI данных, т. е. записанный Семпл не воспроизводится при воспроизведении Песни/Паттерна.

Input Source – Входной Источник

Определяет входной разъем, через который будет получен сигнал для семплирования. Обратитесь к описанию параметра с аналогичным названием на стр. 164.

3 Stereo/Mono - Стерео/Моно

Определяет стерео или моно запись новых Семплов. Обратитесь к описанию параметра с аналогичным названием на стр. 164.

4 Record Next - Следующая Запись

Этот параметр доступен, когда Тип Записи на дисплее Установки установлен в положение "sample". Обратитесь к описанию параметра с аналогичным названием на стр. 164.

5 Frequency - Частота

Определяет частоту Семплирования. Обратитесь к описанию параметра с аналогичным названием на стр. 165.

6 Waveform – Волновая Форма

Определяет номер Волновой Формы как адресат.
Установки: 0001 - 1024

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Семплирования перезаписывает любые ранее записанные данные на номере Волновой Формы адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

7 Keybank – Клавишный Банк

Определяет номер Клавишного Банка как адресат. Установленное здесь значение может быть изменено в режиме Редактирования Семплирования (стр. 250). Учтите, что этот параметр не может быть установлен, когда Тип Записи установлен в положение "slice+seq".

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Тип Записи установлен в положение "slice+seq", части разделенного Семпла будут назначены на ноты в хроматическом порядке, начиная с ноты C1 (MOTIF XS6), E0 (MOTIF XS7) и A-1 (MOTIF XS8) соответственно.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить Клавишу непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

8 Track - Трек

Определяет номер трека, на который назначается записанный Семпл. По окончании записи, созданный Семплированный Голос должен быть назначен на партию Микширования, соответствующую определенному здесь треку. Когда Тип Записи установлен в положение "slice+seq", нотные данные для воспроизведения Семплированного Голоса будут созданы в определенном здесь треке.

Установки: 01 – 16

Ⓢ Part - Партия

Этот параметр недоступен, когда режим Семплирования вводится из режима Песни/режима Паттерна.

Ⓣ Voice - Голос

Этот параметр недоступен, когда режим Семплирования вводится из режима Песни/режима Паттерна.

Ⓚ Drum Key – Клавиша Ударного Инструмента

Этот параметр недоступен, когда режим Семплирования вводится из режима Песни/режима Паттерна.

Ⓛ Recordable Time – Доступное Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования с использованием доступной памяти. Количество использованной памяти отображается на дисплее в виде синей линии.

Ⓛ [F6] Standby

Нажмите эту кнопку для вызова дисплея Готовности к Семплированию - Sampling Standby. Этот дисплей используется для выполнения Семплирования. См. стр. 245.

Готовность к Семплированию и Начало - [F6] Standby

Этот дисплей используется для начала Семплирования. Нажмите кнопку [F6] на дисплее Setup для вызова этого дисплея. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Setup. После установки необходимых параметров нажмите кнопку [F5] Start, чтобы начать процедуру Семплирования. Отметьте, что фактическое Семплирование начинается с синхронизацией, которая зависит от установки Режим Запуска -Trigger Mode.

Когда Режим Запуска - Trigger Mode (Ⓢ) установлен в положение "level":

Даже если Вы нажимаете кнопку [F5] Start, только индикация WAITING появляется на дисплее, а Семплирование фактически не начинается. Когда поступает звуковой сигнал, превышающий указанный Уровень Запуска (Ⓢ), индикация WAITING изменится на RECORDING и Семплирование начнется.

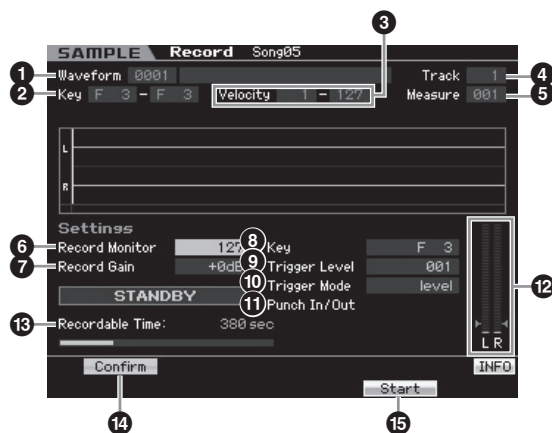
Когда Режим Запуска установлен в положение "meas":

Даже если Вы нажимаете кнопку [F5] Start, только индикация WAITING появляется на дисплее, а Семплирование фактически не начинается. Установите Такт (Ⓢ), с которого начинается Песня/Паттерн, введите число такта выше значения Такта (Ⓢ) в параметр Punch In/Out (Ⓢ), затем нажмите кнопку [▶] (Игра) для начала воспроизведения. После начала воспроизведения, семплирование начнется в установленном Punch In такте и остановится в установленном Punch Out такте.

Аудио Запись в Песню/Паттерн (режим Семплирования)

Когда Режим Запуска (Ⓢ) установлен в положение "manual":

Фактическое Семплирование (Запись) начинается при нажатии кнопки [F5] Start.



Ⓛ Waveform - (только индикация)

Указывает номер и название выбранной Волновой Формы.

Ⓛ Key – Клавишный Диапазон (только индикация)

Указывает клавишный диапазон выбранного Клавишного Банка.

Ⓛ Velocity – Скоростной Диапазон (только индикация)

Указывает скоростной (динамический) диапазон выбранного Клавишного Банка.

Ⓛ Track - Трек

Указывает номер трека, на который назначен записанный Семпл. Вы можете изменить трек, нажимая любую из числовых кнопок [1] - [16] после нажатия кнопки [TRACK] (индикатор должна гореть).

Установки: 01 – 16

Ⓛ Measure - Такт

Указывает номер такта выбранной Песни/Паттерна. Вы можете изменить номер такта, используя кнопки [◀◀] / [▶▶] (Перемотка Назад/Вперед).

Установки:

Когда режим Семплирования введен из режима Песни: 001 - 999

Когда режим Семплирования введен из режима Паттерна: 001 - 256

Ⓛ Record Monitor – Мониторинг Записи

Определяет уровень мониторингового выхода для входного сигнала. Этот сигнал подается в разъем PHONES или разъемы OUTPUT R и L/MONO.

Установки: 0 - 127

Ⓛ Record Gain – Усиление Записи

Этот параметр доступен только, когда Входной Источник (стр. 244) установлен в положение "resample". Он определяет усиление записи при ресемплировании (повторном семплировании). Чем выше значение, тем больше громкость звука ресемплирования. Перед выполнением операции Семплирования (Записи), Вы можете установить соответствующее усиление, проверяя громкость посредством Индикатора Уровня (Ⓢ) при игре на клавиатуре.

Установки: -12дБ, -6дБ, +0дБ, +6дБ, +12дБ

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Ⓚ Key - Клавиша

Указывает установку Клавишного Банка (стр. 244) на дисплее Подготовки Записи Семплирования. Клавишный Банк может быть изменен здесь или в режиме Редактирования Семплирования (стр. 250) по завершении записи.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить Клавишу непосредственно на клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] KBD, и нажимая желаемую клавишу. См. стр. 82.

Ⓛ Trigger Level – Уровень Запуска

Когда Режим Запуска (Ⓚ) установлен в положение "level", Вы также должны установить Уровень Запуска. Семплирование (Запись) начнется, как только будет получен входной сигнал, превышающий указанный уровень запуска. Установка уровня будет обозначена в виде красного треугольника на индикаторе уровня. Для получения лучших результатов установите этот параметр насколько возможно ниже, чтобы фиксировать весь сигнал, но не настолько низко, чтобы записывать нежелательный шум.

Установки: 000 - 127

Ⓛ Trigger Mode – Режим Запуска

Определяет, как начинается Семплирование.

Установки: level, manual, meas

level

Семплирование начинается, как только будет получен входной сигнал, превышающий указанный уровень (Ⓛ).

meas (measure)

Этот параметр должен быть установлен одновременно с параметром Punch In/Out (Ⓛ). После нажатия кнопки [F6] Start начнется фактическое семплирование определенное тактом Punch In и закончится в такте Punch Out. Также семплирование остановится, если Песня/Паттерн будет остановлена нажатием кнопки [■] STOP. Это позволит Вам записывать аудио сигнал во время мониторинга звука других треков.

Manual

Семплирование начинается после того, как Вы нажимаете кнопку REC [F6]. Эта установка позволяет Вам начать Семплирование с желаемой синхронизации независимо от уровня входного сигнала от звукового источника.

Ⓛ Punch In/Out – Вход в запись/Завершение Записи

Этот параметр активен, только если Режим Запуска (Ⓚ) установлен в положение "meas". Значение Входа в Запись определяет тактовый номер, в котором автоматически начинается семплирование, а значение Завершения Записи определяет тактовый номер автоматической остановки Семплирования.

Установки: 001-999 (Режим Песни), 001-256 (Режим Паттерна)

Ⓛ Level Meter – Индикатор Уровня

Ⓛ Recordable Time - Доступное Время Записи (только индикация)

(только индикация)

Обратитесь к описанию параметра с аналогичным названием на стр. 165.

Ⓛ [SF1] Confirm

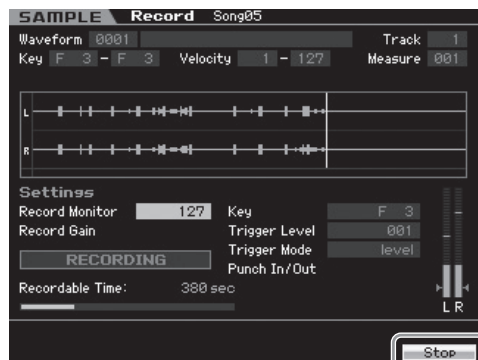
Эта функция доступна, когда Тип Записи на дисплее Установки (стр. 244) установлен в положение "sample".

Ⓛ [F5] Start

Нажмите эту кнопку для начала Семплирования

Дисплей Записи Семплирования - RECORDING

Во время Семплирования, графическое изображение записываемого аудио появляется на дисплее.



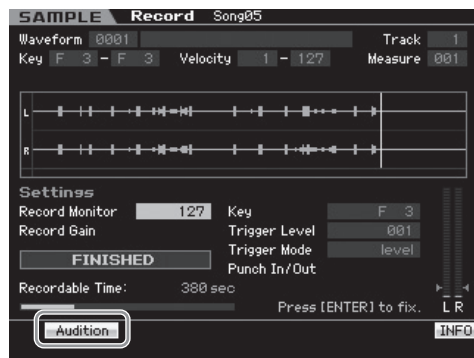
[F6] Stop

Нажмите эту кнопку, чтобы остановить Семплирование (Запись). В каждом из следующих случаев, появляется дисплей завершения записи "FINISHED" после окончания Семплирования.

- Когда Тип Записи (стр. 244) установлен в положение "sample" и включена функция кнопки [SF1] Confirm
 - Когда Тип Записи (стр. 244) установлен в положение "slice+seq"
- На дисплее FINISHED, Вы можете прослушать записанный Семпл, нажимая кнопку [SF1]. См. ниже.

Дисплей Завершения Семплирования - FINISHED

Когда функция [F2] Confirm включена перед началом Семплирования, дисплей FINISHED (см. ниже) появляется по окончании Семплирования. На этом дисплее, Вы можете услышать и проверить Семпл, нажимая кнопку [SF1] Audition. Если Вы удовлетворены звуком, нажмите кнопку [ENTER], чтобы зафиксировать результат Семплирования как данные Семпла. Если Вы не удовлетворены результатом Семплирования, нажмите кнопку [EXIT] и попробуйте выполнить Семплирование еще раз. Когда функция [F2] Confirm выключена перед началом Семплирования, операция Семплирования автоматически фиксирует данные Семпла и возвращается на дисплей Подготовки к Семплированию (стр. 244).



[SF1] Прослушивание

Вы можете прослушать записанный Семпл, удерживая нажатой данную кнопку. Это позволяет Вам точно услышать, как воспроизводится Семпл.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Тип Записи (стр. 244) установлен в положение "sample" и выключена функция кнопки [SF1] Confirm, остановка Записи автоматически фиксирует записанные данные Семпла, и инструмент возвращается на дисплей Подготовки Записи (стр. 244). Пожалуйста, обратите внимание, что инструмент возвращается на дисплей Готовности – STANDBY по окончании Семплирования, если функция Следующей Записи включена на дисплее Подготовки к Записи перед операцией Семплирования.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Тип Записи (стр. 244) установлен в положение "slice+seq", остановка Записи вызывает дисплей Record Trim (стр. 247).

Удаление ненужных частей записанного Семпла

Когда Тип Записи (стр. 244) установлен в положение "slice+seq", остановка записи (и последующая фиксация семплированных данных, когда включена функция Подтверждения -Confirm), вызывает этот дисплей. На этом дисплее Вы можете удалить ненужные части Семпла, расположенные перед точкой Начала и после точки Окончания. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на Дисплей установки. Процедура на дисплее удаления ненужных частей записи - Record Trim следующая.

1 Установите Точку Начала, в точку, где начинается фактическое звучание записанного Семпла.

Вы можете использовать кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать Семпл, и кнопки [SF4] Zoom Out/[SF5] Zoom In, чтобы просмотреть волну Семпла.

ПРИМЕЧАНИЕ Нажимая кнопку [SF6] NUM, Вы можете использовать [SF1] - [SF5] и кнопки [F1] - [F6] как числовые кнопки. Повторное нажатие кнопки [SF6] возвращает их в исходное состояние. См. стр. 81.

2 Установите Темп (Ⓢ), Размер (Ⓢ) и Такт (Ⓢ) для воспроизведения Семпла.

Точка Окончания (Ⓢ) будет автоматически изменена так, что длина между Точкой Начала и Точкой Окончания будет соответствовать установкам этих параметров.

3 Установите Точку Лупа (Ⓢ) при необходимости.

Когда индикация меню кнопки [SF2] - "LP=ST", Точка Начала и Точка Лупа используют тот же адрес, это означает, что они будут изменены одновременно, даже если изменяется только одна из них. Нажатие кнопки [SF2] в этом положении изменяет меню с "LP≠ST" на "LP=ST".

Когда индикация меню - "LP≠ST" - Точка Начала и Точка Лупа могут быть изменены независимо. Нажатие кнопки [SF2] в этом положении, копирует значение адреса Точки Начала в Точку Лупа, в итоге они совместно используют то же значение адреса. Индикация меню кнопки [SF2] также изменяется с "LP≠ST" на "LP=ST".

4 Нажмите кнопку [ENTER] (Дисплей даст запрос на подтверждение).

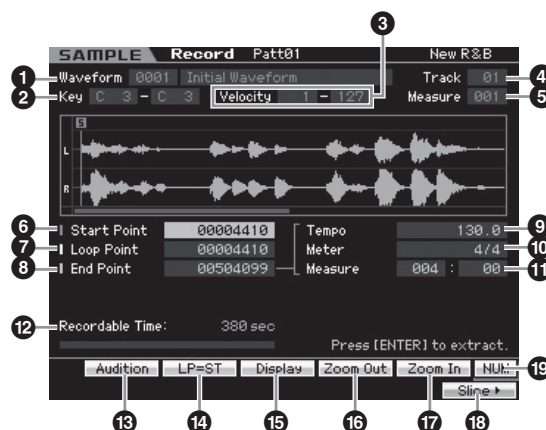
Если Вы хотите отменить операцию, нажмите кнопку [DEC/NO].

5 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Extract и удалить ненужные части Семпла.

6 Нажмите кнопку [F6] Slice для вызова дисплея Slice.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Данные, удаленные посредством операции Извлечения - Extract - не могут быть возвращены. Если Вы случайно удалили необходимую часть Семпла, нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Подготовки (Setup), затем выполните еще раз операцию Семплирования.



Параметры ① – ⑤ аналогичны таковым на дисплее Готовности к Семплированию (стр. 245).

⑥ Start Point – Точка Начала

Определяет Точку Начала воспроизведения Семпла. Часть Семпла, находящаяся слева от этой точки, не будет воспроизведена.

Установки: 0000000 – Точка Окончания

⑦ Loop Point - Точка Лупа

Определяет точку, в которой начинается циклическое воспроизведение - Луп. Когда режим Игры установлен в положение "loop", Семпл воспроизводится между этой точкой и точкой Окончания (⑧).

Установки: 0000000 – Точка Окончания

⑧ End Point - Точка Окончания

Определяет Точку Окончания воспроизведения Семпла. Часть Семпла, находящаяся справа от этой точки, не будет воспроизведена. Точка Окончания автоматически определяется так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Темпа (Ⓢ), Размера (Ⓢ) и Такта (Ⓢ).

Установки: 0000000 - (в зависимости от длины Семпла)

⑨ Tempo - Темп

Определяет Темп воспроизведения Семпла. Установка Темпа изменяет Точку Окончания (⑧) так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Размера и Такта.

Установки: 5.0 - 300.0

Аудио Запись в Песню/Паттерн (режим Семплирования)

Ⓜ Meter – Размер

Определяет тактовый размер воспроизведения Семпла. Установка Размера изменяет Точку Окончания (Ⓢ) так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Темпа и Такта.
Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

Ⓜ Measure – Такт

Определяет количество тактов для воспроизведения Семпла. Установка Такта изменяет Точку Окончания (Ⓢ) так, чтобы длина между Точкой Начала и Точкой Окончания соответствовала установкам Темпа и Размера.
Установки:
Measure - Такт: 000 - 032
Beat - Доля: 00 - 15 (изменяется в зависимости от установки Размера).

Ⓜ Recordable Time – Доступное Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования с использованием доступной памяти. Количество использованной памяти отображается на дисплее в виде синей линии.

Ⓜ [SF1] Audition - Прослушивание

Вы можете прослушать выбранный Семпл, удерживая нажатой эту кнопку. Это позволяет Вам точно услышать, как воспроизводится Семпл.

Ⓜ [SF2] LP=ST

Когда индикация меню кнопки [SF2] - "LP=ST", Точка Начала и Точка Лупа используют тот же адрес, это означает, что они будут изменены одновременно, даже если изменяется только одна из них. Нажатие кнопки [SF2] в этом положении изменяет меню с "LP=ST" на "LP≠ST".
Когда на дисплее отображено "LP≠ST" Точка Начала и Точка Лупа могут быть изменены независимо. Нажатие кнопки [SF2] в этом положении, копирует значение адреса Точки Начала в Точку Лупа, в итоге они совместно используют то же значение адреса. Индикация меню кнопки [SF2] также изменяется с "LP≠ST" на "LP=ST".

Ⓜ [SF3] Display - Дисплей

Нажатие кнопки [SF3] регулирует изменение масштаба изображения так, чтобы вся волна, включая Точки Начала и Окончания, были отображены на дисплее.

Ⓜ [SF4] Zoom Out

Ⓜ [SF5] Zoom In

Эти кнопки регулируют масштаб отображения волны Семпла на дисплее.

Ⓜ [F6] Slice

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Record Slice.

Ⓜ [SF6] NUM

Когда "NUM" отображено в табуляции, Вы можете использовать кнопки [F1] - [F6] и кнопки [SF1] - [SF5] как числовые клавиши, нажимая кнопку [SF6].

Деление (Разрезание) Семпла - дисплей Record Slice

Когда Тип Записи (стр. 244) установлен в положение "slice+seq", Вы можете вызвать этот дисплей, нажимая кнопку [F6] Slice на дисплее Record Slice. На этом дисплее, Вы можете разделить записанный Семпл на несколько частей согласно ритму исходного Семпла. При выполнении операции деления на части - Slice, записанный Семпл сначала делится на части - "пластины", которые будут сохранены как Семплированный Голос, после чего они назначаются последовательно на ноты клавиатуры. Затем эти ноты автоматически размещаются в секвенсорных MIDI данных (в определенном треке) для воспроизведения. Процедура следующая.

- 1 Выберите Тип Деления (Ⓢ).
- 2 Установите количество Тактов (Ⓢ) для воспроизведения Семпла.
- 3 Установите Размер (Ⓢ), Субделение (Ⓢ) и Чувствительность (Ⓢ).
- 4 Нажмите кнопку [SF4] Apply, чтобы выполнить Деление.

Цвет индикации изменится с зеленого на серый. Это означает, что Семпл был изменен, но не зафиксирован как данные.

5 Подтвердите результат операции Деления.

Нажмите кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать измененный Семпл. Если Вы удовлетворены результатом, переходите к пункту 6. Если Вы не удовлетворены результатами и хотите повторить операцию, нажмите кнопку [SF4] Apply еще раз, чтобы прервать операцию Деления (Slice) и вернуть Семпл к исходному состоянию. Цвет индикации опять станет зеленым. В этом случае, повторите операцию еще раз от шага 1.

6 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы зафиксировать результат операции как Семпл.

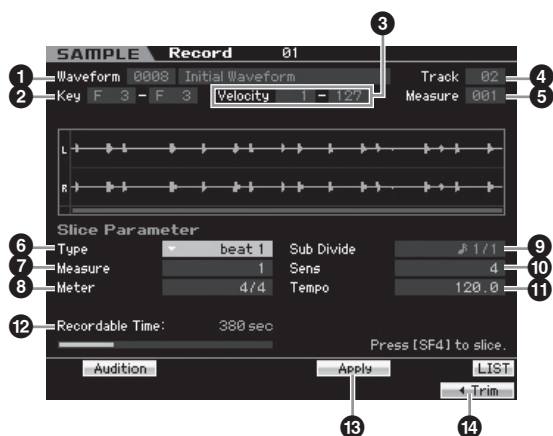
Инструмент возвратится на дисплей Подготовки.

7 Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз, чтобы возвратиться в режим Песни или режим Паттерна.

Прослушайте записанный трек, содержащий разделенный Семпл.

8 Перед выключением питания, сохраните данные Песни или Паттерна во внутренней памяти, затем сохраните созданную Волновую Форму на запоминающем USB устройстве или на компьютере, подключенном через сеть с MOTIF XS.

Для информации о том, как сохранять, см. стр.186 и 278.



Параметры ❶ - ❺ аналогичны таковым на дисплее Подготовки (стр. 245).

❻ Type – Тип Деления

Выберите тип наиболее подходящий для исходной фразы. Определяет, как делится Семпл, и определяет получающееся качество звука.

Установки: beat1 – 3, phrase1 – 4, quick

beat1 – 3

Этому тип деления подходит для перкуссионных фраз, например ударных инструментов или баса с быстрой атакой и коротким затуханием. Содержит три варианта.

Phrase1 – 4

Идеальная установка для фраз, содержащих звучание тарелки или других инструментов с длинным затуханием. Содержит четыре варианта.

quick

Независимо от содержания фразы, Семпл делится в указанных нотах субделения. Количество частей деления в такте вычисляется умножением верхнего номера параметра Размера (Meter) на нижний номер параметра Субделения (Sub Divide).

ПРИМЕЧАНИЕ См. "Советы по использованию Типов Деления" ниже.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый пункт, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

❼ Measure - Такт

Определяет количество тактов для воспроизведения Семпла. Когда выполняется операция Деления (Slice), создаются секвенсорные данные соответствующие указанному числу тактов. Секвенсорные данные создаются с начала текущего такта, в котором начато Семплирование.

Установки: 1 - 8

❸ Метр – Размер

Определяет тактовый размер Семпла. Установка - основной модуль деления.

Установки: 1/16 - 16/16, 1/8 - 16/8, 1/4 - 8/4

❹ Sub Divide - Субделение

Параметр Размера (Meter) устанавливает основной модуль деления, а Субделение определяет еще более тонкую разрешающую способность для фраз, содержащихся в области с наиболее короткими нотами. Для однотоковой фразы, включающей четвертные и восьмые ноты, например, Размер должен устанавливаться 4/4, а Субделение 1/2.

Аудио Запись в Песню/Паттерн (режим Семплирования)

Этот параметр не оказывает никакого действия, если параметр Типа Деления установлен в положение beat 1 – 2.

Установки:

Когда Размер установлен на 1 - 8/4: четвертная нота (1/1), 8-ая нота (1/2), триоль четвертной ноты (1/3), 16-ая нота (1/4), триоль 8-ой ноты (1/6), 32-ая нота (1/8), триоль 16-ой ноты (1/12).

Когда Размер установлен на 1 - 16/8: 8-ая нота (1/1), 16-ая нота (1/2), триоль 8-ой ноты (1/3), 32-ая нота (1/4), триоль 16-ой ноты (1/6)

Когда Размер установлен на 1 - 16/16: 16-ая нота (1/1), 32-ая нота (1/2), триоль 16-ой ноты (1/3)

ПРИМЕЧАНИЕ Максимальная разрешающая способность деления для стерео Семплов - 64 части, а для моно Семплов 128 частей.

❿ Sens - Чувствительность

Устанавливает более тонкое деление, определенное параметром Субделения (Sub Divide). Более высокие значения приводят к более высокой разрешающей способности, что позволяет определить еще более короткие ноты и звуки, которые будут обнаружены и нарезаны. Используйте функцию Прослушивания (Audition) (нажмите [SF1]), чтобы услышать результаты, и если Вы не удовлетворены ими, измените установку и попробуйте еще раз. Этот параметр не оказывает никакого действия, когда выбран тип деления "quick".

Установки: 1 - 5

⓫ Tempo - Темп

Определяет Темп, с которым нарезные Семплы воспроизводятся кнопкой [SF1] Audition. Установленное здесь значение применяется к темпу воспроизведения Песни/Паттерна.

Установки: 005 - 300

⓬ Recordable Time – Доступное Время Записи (только индикация)

Указывает доступное время Семплирования, с использованием доступной памяти. Количество использованной памяти отображается на дисплее в виде синей линии.

⓭ [SF4] Apply

Когда это меню табуляции отображается зеленым цветом, Семплирование (Запись) уже закончилось, но операция Slice не была выполнена. В этой ситуации, нажатие этой кнопки выполняет Деление (Slice) и изменяет цвет меню табуляции на серый. Когда это меню отображается серым цветом - Семплирование (Запись) и операция Деления были выполнены. В этом положении, нажатие этой кнопки возвращает состояние перед делением с отображаемым зеленым цветом "Apply".

⓮ [F6] Trim

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей удаления ненужных частей Семпла (стр. 247).

Советы по использованию
Типов Деления

Деление фраз ударных инструментов с коротким
затуханием

Сначала, попробуйте выполнить разделение, используя установку "beat1". Если у результата слабая атака, или части реализации фразы кажутся перекрывающимися, попробуйте использовать установку "beat2". Попробуйте регулировать чувствительность огибающей для более глубокого управления.

Если после использования "beat1" перекрытие частей атаки или общее ощущение ритма ухудшается, попытайтесь использовать установку "beat3". Сделайте окончательные корректировки, используя параметр Envelope Sensitivity.

Деление фраз с долгим затуханием

Сначала, попробуйте выполнить разделение, используя установку "phrase1". Если у результата слабая атака, или части реализации фразы кажутся перекрывающимися, попробуйте использовать установку "phrase2". Сделайте окончательные корректировки, используя параметр Envelope Sensitivity.

Если после использования установки "phrase1", точки между частями кажутся грубыми, и общее ощущение звучания изменилось, попробуйте еще раз, используя установки "phrase3" или "phrase4" и установите Субделение на более глубокое разрешение. Сделайте окончательные корректировки, используя параметр Envelope Sensitivity. Установка "phrase3" является лучшей для звуков струнных или медных инструментов без вибрато - другими словами, высота тона остается постоянной. Это может также произвести эффекты подобные эху, когда применяется к перкуссионным фразам с коротким затуханием. Если после использования установки "phrase1", точки между частями кажутся грубыми, и общее ощущение звучания изменилось, попробуйте еще раз, используя установку "phrase4" и установите Субделение на более глубокое разрешение. Сделайте окончательные корректировки, используя параметр Envelope Sensitivity. Установка "phrase4" является вообще лучшим для звуков струнных или медных инструментов с вибрато, а также для вокальных фраз.

Волновая Память, Необходимая
для Операций Деления

Индивидуальные волновые части (пластины) данных, созданные операцией деления Семпла (Slice) требуют приблизительно 1.5 исходной памяти Семпла, потому что автоматически добавляется конечная часть и автоматически создаются части фейдирования в начале и в конце волновых данных. Это помогает поддерживать максимальное качество звука, когда увеличивается темп, и приводит к плавным переходам между частями (конечная часть не создается, когда выбрана установка "quick"). Рабочая область памяти требуется для обработки, которая выполняется для каждой операции Деления (Slice), а также необходимо достаточно памяти, чтобы сохранять законченные волновые формы. Когда частота семплирования - 44.1 кГц, требуется приблизительно следующий объем памяти (выраженный в килобайтах) для каждого типа Деления.

beat 1	Исходный размер волны X N + (0.3 X количество частей деления)
beat 2	Исходный размер волны X N + (0.2 X количество частей деления)
beat 3	Исходный размер волны X N + (0.3 X количество частей деления)
phrase 1	Исходный размер волны X N + (5.8 X количество частей деления)
phrase 2	Исходный размер волны X N + (1.4 X количество частей деления)
phrase 3	Исходный размер волны X N + (0.4 X количество частей деления)
phrase 4	Исходный размер волны X N + (1.4 X количество частей деления)
quick	Исходный размер волны X N + (0.7 X количество частей деления)

Для моно Семплов N = 5.5, и для стерео Семплов N = 8. Также, количество частей удваивается для стерео Семплов.

Редактирование Семплирования

[INTEGRATED SAMPLING] → [EDIT]

Режим редактирования Семплирования дает Вам всестороннее, детализированное управление редактированием записанного Семпла и изменением его установок. Нажмите кнопку [EDIT] на дисплее Основного Семплирования для вызова дисплея Редактирования Семплирования. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Основного Семплирования. Функция аналогична таковой в режиме Семплирования, который вызывается из режима Голоса/режима Исполнения. Для информации о Редактировании Семплирования, см. стр. 167.

Работа с Семплированием

[INTEGRATED SAMPLING] → [JOB]

Режим Работы с Семплированием (Sampling Job) позволяет Вам обрабатывать и изменять Семплы, которые Вы записали. Доступно 18 операций. Функция аналогична таковой в режиме Семплирования, который вызывается из режима Голоса/режима Исполнения. Для информации о Работе с Семплированием, см. стр. 171.

Использование Инструмента в качестве Мастер-Клавиатуры – Режим Мастера

Этот синтезатор содержит разнообразие характеристик, функций и операций, что усложняет определение местонахождения и вызова любой из них. В помощь Вам предлагается функция Мастера. Вы можете использовать ее, чтобы запомнить операции, которые Вы используете чаще всего в каждом режиме, и немедленно вызвать их в любое время при необходимости одним нажатием кнопки. MOTIF XS вмещает, в общей сложности, 128 Ваших собственных Пользовательских установок Мастера или Мастер-установок. Нажмите кнопку [MASTER] для входа в режим Игры Мастера.

Режим Игры Мастера

Для входа в режим Игры Мастера и вызова дисплея Игры Мастера, нажмите кнопку [MASTER] из текущего режима.

Выбор Мастер-программы

MOTIF XS содержит 128 специально запрограммированных Мастер-Программ, сохраненных во внутренней Пользовательской Памяти (Флеш-ROM). Банк состоит из восьми Групп (A - H), каждая из которых содержит 16 Мастер-Программ. Для вызова желаемой Мастер-программы выберите соответствующую Группу и Номер.

Игра на Клавиатуры в режиме Игры Мастера - [MASTER]

В режиме Игры Мастера, Вы можете выбрать Мастер-Программу и играть на клавиатуре согласно установкам выбранной Мастер-программы. Изменение номера Мастера позволяет Вам вызвать один из режимов различных установок, типа установок генератора тона (мультитембральной или одиночной) и MIDI установок.



❶ Номер Мастера (Группа/Номер)

Указывает номер Мастер-программы

ПРИМЕЧАНИЕ Номер Мастера 001 - 128 преобразован в формат (показанный в круглых скобках) взаимосвязанный с Банками A - H и Номерами Программ 1 - 16 (для Банка). Этот формат взаимосвязан с кнопками Групп [A] - [H] и числовыми кнопками [1] - [16]. Номера Мастер-Программ и соответствующая Группа/Номер приведены в таблице ниже.

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

❷ Название Мастера (только индикация)

Указывает название текущей Мастер-программы.

❸ Режим (только индикация)

Указывает режим, находящийся в памяти текущего Мастера. Здесь обозначается один режим (Голос, Исполнение, Паттерн или Песня).

❹ Номер Программы (только индикация)

Определяет номер Программы (номер Голоса, номер Исполнения, номер Песни или номер Паттерна), который вызывается при выборе Мастер-программы. Тип программы отличается в зависимости от запоминаемого режима.

При запоминании режима Голоса:	Банк/Номер Голоса
При запоминании режима Исполнения:	Банк/ Номер Исполнения
При запоминании режима Песни:	Номер Песни
При запоминании режима Паттерна:	Номер Паттерна

❺ Octave - Октава

Указывает установку Октавы Клавиатуры (Keyboard Octave), которая производится кнопками OCTAVE. Этот параметр определяет насколько повышается или понижается высота тона каждой клавиши по сравнению со стандартной высотой тона.

Ⓢ Регуляторы 1 – 8

Указывают параметры, на которые назначены соответствующие Регуляторы 1 – 8, и их текущие значения. Нажатие кнопки [SELECTED PART CONTROL] переключает установки параметров (обозначенных индикаторами). Информацию о параметрах, см. ниже.

При запоминании режима Голоса:	См. стр. 89.
При запоминании режима Исполнения:	См. стр. 136.
При запоминании режима Песни:	См. стр. 180.
При запоминании режима Паттерна:	См. стр. 210.

7 Слайдеры 1 - 8

Указывают уровни соответствующих Слайдеров 1 - 8. Адресат, который регулируется Слайдерами, отличается в зависимости от режима, который находится в памяти текущего Мастера.

При запоминании режима Голоса:	Громкость для Элементов 1 - 8
При запоминании режима Исполнения:	Громкость для Партий 1 - 4
При запоминании режима Песни:	Громкость для Партий 1 - 16
При запоминании режима Паттерна:	

[SF1] ARP1 – [SF5] ARP5 - Арпеджио 1 – 5

Когда запоминаемый режим - Голос или Исполнение, различный тип Арпеджио назначается на каждую из кнопок [SF1] ARP1 - [SF5] ARP5 согласно номеру Голоса или Исполнения. Типы Арпеджио назначены на кнопки со значком 8-ой ноты на табуляции дисплея. Вы можете вызвать их, нажимая эти кнопки в любое время во время Вашего исполнения на клавиатуре.

[SF1] Scene1 – [SF5] Scene5

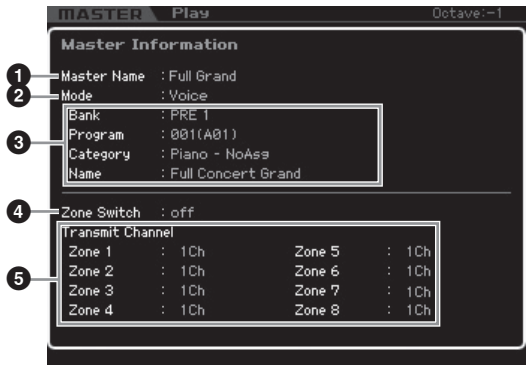
Когда запоминаемый режим - Песня или Паттерн, различные установки Сцены назначаются на каждую из кнопок [SF1] - [SF5] согласно номеру Песни или номеру Паттерна.

[SF6] INFO - Информация

Нажмите эту кнопку для вызова информационного окна текущего Мастера.

Информация о Мастер-Программе — [SF6] INFO

Это окно отображает информацию о текущей Мастер-Программе. Установки здесь не могут быть изменены.



1 Master Name – Название Мастер-программы

Указывает название текущей Мастер-программы.

2 Mode - Режим

Указывает режим, запоминаемый текущей Мастер-Программой. Здесь обозначается один режим (Голос, Исполнение, Паттерн или Песня).

3 Программа

Указывает номер и название программы (Голос, Исполнение, Песня или Паттерн), который вызывается при выборе Мастер-программы. Тип программы отличается в зависимости от запоминаемого режима.

При запоминании режима Голоса:	Банк Голоса, Номер, Категория, Название
При запоминании режима Исполнения:	Банк Исполнения, Номер, Категория, Название
При запоминании режима Песни:	номер Песни, название Песни
При запоминании режима Паттерна:	номер Паттерна, название Паттерна

4 Zone Switch – Выключатель Зоны

Определяет, делится или нет клавиатура на восемь независимых областей (называемых "Зонами"). Детально о Зонах, см. стр. 253.

5 Transmit Channel – Канал Передачи

Указывает канал MIDI передачи каждой Зоны (когда Выключатель Зоны установлен в положение «on» - включен).

Мастер-Редактирование

Режим Мастер-Редактирования (Master Edit) позволяет Вам создавать собственные Мастер-программы, содержащие до восьми различных Зон (областей клавиатуры), путем редактирования различных параметров. Для входа в режим Мастер-Редактирования нажмите кнопку [EDIT] в режиме Игры Мастера. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к исходному дисплею.

Общее Редактирование и Редактирование Зоны

В Мастер-режиме, Вы можете разделить клавиатуру на восемь независимых областей (называемых "Зонами"). Разные MIDI каналы и различные функции Регуляторов и Слайдеров могут быть назначены на каждую Зону. Это позволяет одновременно управлять несколькими Партиями мультитембрального генератора тона при помощи одной клавиатуры или управлять Голосами внешнего MIDI инструмента по нескольким отдельным каналам в дополнение к внутренним Голосам этого синтезатора – то есть MOTIF XS, эффективно обеспечивает работу нескольких клавиатур. Вы можете установить параметры, связанные с восьмью Зонами в режиме Мастер-Редактирования и сохранить установки как Пользовательскую Мастер-программу.

Содержит два типа дисплеев Мастер-Редактирования: для редактирования параметров, общих для всех восьми Зон и для редактирования отдельных Зон.

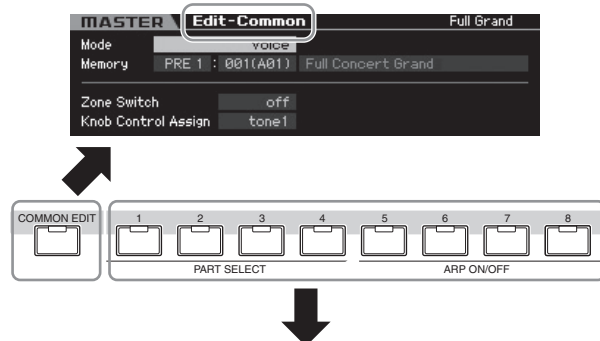
Процедура Мастер-Редактирования

- 1 Нажмите кнопку [MASTER] для входа в режим Игры Мастера, затем выберите Мастер-программу.
- 2 Нажмите кнопку [EDIT] для входа в режим Мастер-Редактирования.
- 3 Установите параметр Выключателя Зоны (Zone Switch) в положение "on" на дисплее Other
- 4 Вызовите дисплей Общего Редактирования или дисплей Редактирования Зоны.

Для вызова дисплея Общего Редактирования нажмите кнопку [COMMON EDIT]. Вы можете также определить режим и номер программы, которые вызываются при выборе Мастер-программы, и название Мастер-программы в режиме Общего Редактирования.

Для вызова дисплея Редактирования Зоны нажмите одну из числовых кнопок [1] - [8] для выбора Зоны, которая будет отредактирована. Здесь Вы можете установить различные параметры, типа диапазона клавиатуры и Канала MIDI Передачи для каждой Зоны в режиме Редактирования Зоны.

Дисплей Общего Редактирования



Дисплей Редактирования Зоны



- 5 Вызовите дисплей Редактирования, содержащий параметры, которые Вы желаете редактировать, нажимая кнопки [F1] - [F5] и кнопки [SF1] - [SF2].

Для информации о параметрах, см. стр. 254 и 255.

- 6 Переместите курсор в желаемый параметр.
- 7 Редактируйте значение, используя кнопки [INC/YES], [DEC/NO] и колесо ввода данных.
- 8 Повторите шаги 4 - 7 по мере необходимости.
- 9 Введите название Мастер-программы на дисплее Названия (стр. 254) Общего Редактирования.

- 10 Если Вы хотите сохранить отредактированную программу, нажмите кнопку [STORE] для вызова окна Сохранения (стр. 254).

Для инструкций по сохранению, см. стр. 254.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Отредактированная Мастер-программа будет утеряна при выборе другой Мастер-программы, при вызове другого режима или при выключении питания. Удостоверьтесь, что сохранили данные Мастер-программы во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE], перед выбором другой программы, вызовом другого режима или выключением питания.

ПРИМЕЧАНИЕ Сохраняйте по мере необходимости отредактированные данные Мастер-программы на запоминающем USB устройстве или на компьютере, подключенном через сеть к MOTIF XS. Имейте в виду, что отредактированные данные Мастер-программы сохраняются во внутренней Пользовательской памяти (Флеш-ROM) и поддерживаются при выключенном питании. Поэтому нет необходимости сохранять данные на внешнем устройстве; однако, мы все же рекомендуем, чтобы Вы сохраняли или архивировали все важные данные на внешнем устройстве. См. стр. 278.

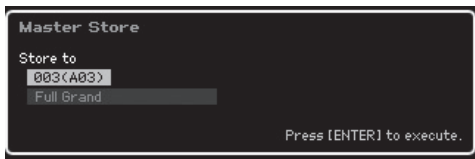
Индикатор [E]

Индикатор Редактирования [E] появляется в правом верхнем углу дисплея, когда изменяется значение параметра в режиме Мастер-Редактирования. Как подтверждение того, что текущая Мастер-Программа была изменена, но еще не сохранена. Для сохранения текущего редактирования руководствуйтесь следующими инструкциями.

Сохранение созданной Мастер-программы

[MASTER] → [STORE]

- 1 Нажмите кнопку [STORE] в Мастер-режиме.**
Появится окно сохранения Master Store.



- 2 Определите адресат сохранения Мастер-программы.**
Выберите номер Мастер-программы адресат, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO]. Вы можете использовать кнопку [USER 1], кнопки [A] - [H] и кнопки [1] - [16], чтобы выбрать номер Мастер-программы.

- 3 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей даст запрос на подтверждение).**
Чтобы отменить операцию Сохранения, нажмите кнопку [DEC/NO].

- 4 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Сохранения.**
После того, как операция будет закончена, появится сообщение "Completed" - "Выполнено", и операция возвратится на дисплей Игры Мастера.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ
Когда Вы выполняете операцию Сохранения (Store), установки в памяти адресата будут перезаписаны. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же самой сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

Параметры Общего Редактирования

[MASTER] → [EDIT] → [COMMON EDIT]

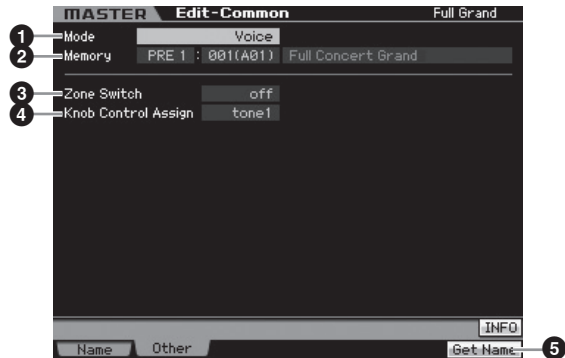
Общее Редактирование позволяет Вам редактировать параметры, общие ко всем Зонам выбранной Мастер-программы.

Название отредактированной Мастер-программы - [F1] Name

На этом дисплее Вы можете назвать отредактированную Мастер-программу. Нажмите кнопку [F1] на дисплее Общего Редактирования для вызова этого дисплея. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к исходному дисплею. Для детальных инструкций см. стр. 82.

Установки Других Параметров - [F2] Other

На этом дисплее Вы можете установить основные параметры для Мастер-программы, включая режим, который вызывается вместе с Мастер-программой, и номер программы.



- ① Mode – Режим**
Определяет вызываемый режим при выборе номера Мастер-программы.
Установки: voice (голос), performance (исполнение), pattern (паттерн), song (песня)

- ② Memory**
Определяет номер вызываемой Программы при выборе Мастер-Программы. Название выбранного Голоса/Исполнения/Песни/Паттерна отображается на дисплее.
Установки: Отличаются в зависимости от установок Режима.

Когда Режим установлен в положение Голос (Voice):
Банк Голоса: PRE1 - 8, USR1 - 3, GM, GMDR, PDR, UDR, UDR
Номер Голоса: 001 (A01) - 128 (H16)

Когда Режим установлен в положение Исполнение (Performance):
Банк Исполнения: USR1 - 3
Номер Исполнения: 001 (A01) - 128 (H16)

Когда Режим установлен в положение Паттерн (Pattern):
Номер Паттерна: 01 - 64

Когда Режим установлен в положение Песня (Song):
Номер песни: 01 - 64

- ③ Zone Switch – Переключатель Зоны**
Определяет разделение клавиатуры на восемь независимых областей (называемых "Зонами"). Подробнее о Зонах, см. стр. 253.
Установки: on, off

④ Knob Ctrl Assign - Назначение Управления Регуляторов

На этом дисплее Вы можете установить, какая строка функций Регуляторов будет подсвечена и выбрана. При установке “zone”, выбор Мастер-программы не включает индикаторы и автоматически вызывает функции Регуляторов/Слайдеров, определенных установками для каждой соответствующей Зоны (стр. 257).

Установки: Отличается в зависимости от установки Режим. Отметьте, что “zone” может быть выбрана только, когда Выключатель Зоны (③) установлен в положение “on.”

Когда Режим установлен в положение Голос (Voice):
tone 1, tone 2, ARP FX, zone

Когда Режим установлен в положение Исполнение (Performance), Паттерн (Pattern) или Песня (Song):
tone 1, tone 2, ARP FX, reverb, chorus, pan, zone

⑤ [F6] Get Name

Нажатие кнопки [F6] назначает название выбранного Голоса/Исполнения/Песни/Паттерна, как название Мастер-программы.

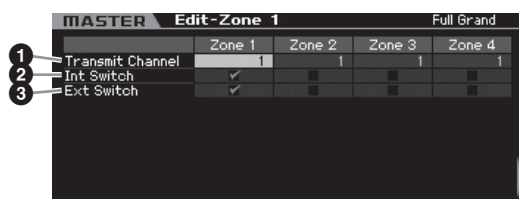
Параметры Редактирования Зоны

[MASTER] → [EDIT] → [1] – [8]

Эти параметры служат для редактирования отдельных Зон, которые составляют Мастер-программу. Для вызова дисплея Редактирования Зоны, нажмите кнопку [EDIT] в режиме Игры Мастера, затем нажмите любую из числовых кнопок [1] - [8]. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться на дисплей Игры Мастера.

Канал MIDI Передачи/Установки Выключателя - [F1] Transmit

На этом дисплее Вы можете установить, как каждая Зона передает MIDI сообщения при игре на клавиатуре.



① Transmit Channel - Канал Передачи

Определяет Канал MIDI Передачи для каждой Зоны.

Установки: 1 - 16

② Int Switch - Внутренний Выключатель

Определяет наличие передачи MIDI данных от каждой Зоны на внутренний генератор тона.

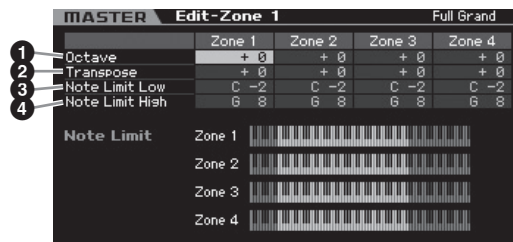
ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр Local Control установлен в положение “off” - “выключено” на MIDI дисплее (стр. 267) в Сервисном режиме, MIDI данные каждой Зоны не будут передаваться на внутренний генератор тона, даже если параметр Int Switch установлен в положение “on” - “включено”.

③ Ext Switch - Внешний Выключатель

Определяет наличие передачи MIDI данных от каждой Зоны на внешнее MIDI устройство.

Установка Диапазона Нот для каждой Зоны - [F2] Note

На этом дисплее Вы можете установить высоту тона и взаимосвязанные с клавиатурой параметры для каждой Зоны, что позволит Вам установить разделение Зон и определить диапазон высоты тона для каждой Зоны.



① Octave - Октава

Определяет сдвиг диапазона Зоны вверх или вниз в октавах. Вы можете регулировать смещение вверх или вниз в диапазоне до трех октав.

Установки: -3 - +0 (значение по умолчанию) - +3

② Transpose - Транспозиция

Определяет в полутонах сдвиг диапазона Зоны вверх или вниз.

Установки: -11 - +0 (значение по умолчанию) - +11

③ Note Limit Low

④ Note Limit High

Определяет нижнюю и верхнюю ноты диапазона для каждой Зоны.

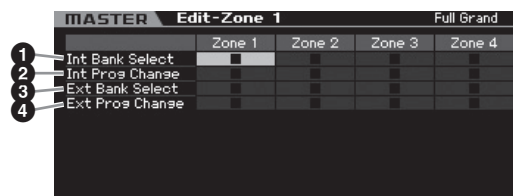
Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Вы также можете установить ноту непосредственно на Клавиатуре, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажимая желаемую клавишу.

Установки Переключателя MIDI Передачи - [F3] Tx Switch

Выключатель MIDI Передачи для связанных с Голосом сообщений - [SF1] Program

На этом дисплее Вы можете определить наличие передачи MIDI сообщений, управляющих выбором Голоса для каждой Зоны на внутренний/внешний генератор тона.



① Int Bank Select – Выбор Внутреннего Банка

Определяет наличие передачи сообщений Выбора Банка MSB/LSB на внутренний генератор тона.

② Int Prog Change - Внутреннее Изменение Программы

Определяет наличие передачи сообщений Изменения Программы на внутренний генератор тона.

③ Ext Bank Select - Выбор Внешнего Банка

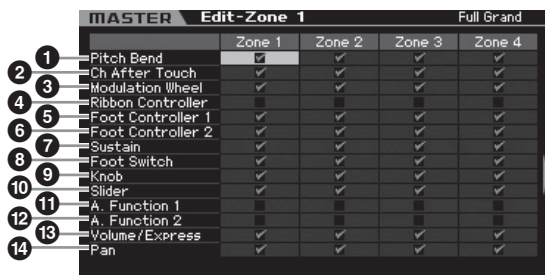
Определяет наличие передачи сообщений Выбора Банка MSB/LSB на внешний генератор тона по MIDI.

④ Ext Prog Change - Внешнее Изменение Программы

Определяет наличие передачи сообщений Изменения Программы на внешний генератор тона по MIDI..

Выключатель MIDI Передачи для других сообщений - [SF2] Control

На этом дисплее, Вы можете определить наличие передачи MIDI сообщений, управляющих установками, которые не связаны с голосом, типа Смены Режимы Управления, Изменения Высоты Тона и Канального Послеласания на внутренний/внешний генератор тона.



Когда Вы хотите передать определенное MIDI сообщение с определенной Зоны на внутренний/внешний генератор тона, установите флажок в соответствующем поле.

① Pitch Bend – Изменение Высоты Тона

MIDI сообщения, генерируемые при использовании Колеса Изменения Высоты тона.

② Ch After Touch – Канальное Послеласание

MIDI сообщения, генерируемые при нажатии и удержании ноты на клавиатуре.

③ Modulation Wheel - Колесо Модуляции

MIDI сообщения, генерируемые при использовании Колеса Модуляции

④ Ribbon Controller – Ленточный Контроллер

MIDI сообщения, генерируемые при использовании Ленточного Контроллера

⑤ Foot Controller 1 – Педальный Контроллер 1

⑥ Foot Controller 2 – Педальный Контроллер 2

MIDI сообщения, генерируемые при использовании отдельно приобретаемого Педального Контроллера, подключенного к соответствующему разъему на задней панели инструмента

⑦ Sustain - Сустейн

MIDI сообщения, генерируемые при использовании отдельно приобретаемого Педального Переключателя, подключенного к разъему SUSTAIN на задней панели инструмента

⑧ Foot Switch – Педальный Переключатель

MIDI сообщения, генерируемые при использовании отдельно приобретаемого Педального Переключателя, подключенного к разъему ASSIGNABLE на задней панели инструмента

⑨ Knob - Регуляторы

MIDI сообщения, генерируемые при использовании Регуляторов.

⑩ Slider - Слайдеры

MIDI сообщения, генерируемые при использовании Слайдеров.

⑪ A. Function 1 – Назначаемая Функция 1

⑫ A. Function 2 – Назначаемая Функция 2

MIDI сообщения, генерируемые при использовании кнопок ASSIGNABLE FUNCTION.

⑬ Volume/Express – Громкость/Экспрессия

MIDI сообщения Громкости, генерируемые при использовании Регуляторов и Слайдеров.

⑭ Pan - Панорамирование

MIDI сообщения Панорамирования, генерируемые при использовании Регуляторов и Слайдеров.

Установки по умолчанию для каждой Зоны - [F4] Preset
На этом дисплее Вы можете сделать связанные с Голосом установки для каждой Зоны, которые будут автоматически передаваться как MIDI сообщения при выборе Мастер-программы.



① Bank MSB - Выбор Банка MSB

② Bank LSB - Выбор Банка LSB

③ Program Change - Изменение Программы

Определяет взаимосвязанные с Голосом установки для каждой Зоны, в Мастер-программе. Эти MIDI сообщения передаются на внешний/внутренний генератор тона при выборе Мастер-программы.

Установки:

Bank MSB (Выбор Банка MSB): 000 - 127

Bank LSB (Выбор Банка LSB): 000 - 127

Program Change (Изменение Программы): 001 – 128

④ Volume - Громкость

Определяет установки Громкости для каждой Зоны в выбранной Мастер-программе. MIDI сообщения Громкости передаются на внешний/внутренний генератор тона при выборе Мастер-программы.

Установки: 000 - 127

⑤ Pan - Панорамирование

Определяет установки Панорамирования для каждой Зоны в выбранной Мастер-программе. MIDI сообщения Панорамирования передаются на внешний/внутренний генератор тона при выборе Мастер-программы.

Установки: L64 - C - R63

⑥ [F6] MIDI Send – MIDI Отправка

При установке “on”, изменение значения на этом дисплее передает соответствующие MIDI сообщения на внешний/внутренний генератор тона.

Установки Регуляторов и Слайдеров - [F5] KnobSlider

На этом дисплее, Вы можете определить для каждой Зоны, какие номера Смены Режимы Управления передаются на внешний/внутренний генератор тона при использовании Регуляторов и Слайдеров.

MASTER Edit-Zone 1		Full Grand			
	Zone 1	Zone 2	Zone 3	Zone 4	
1 Control Knob No.	10	10	10	10	
Function Name	Pan	Pan	Pan	Pan	
2 Control Slider No.	7	7	7	7	
Function Name	Volume	Volume	Volume	Volume	

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр доступен только, когда параметр Knob Control Assign установлен в положение “zone” на дисплее Other (стр. 254) Общего Редактирования. Другими словами, этот параметр доступен только, когда все индикаторы [SELECTED PART CONTROL] и [MULTI PART CONTROL] выключены.

① Control Knob No.

Определяет для каждой Зоны, какие номера Смены Режимы Управления передаются при использовании Регуляторов. Название функции автоматически отображается ниже выбранного номера.

Установки: 0 - 95

② Control Slider No.

Определяет для каждой Зоны, какие номера Смены Режимы Управления передаются, когда Вы используете Слайдеры. Название функции автоматически отображается ниже номера, который Вы выбираете.

Установки: 0 - 95

Работа с Мастер-программой

Режим Работы с Мастер-программой содержит удобные инструментальные средства инициализации и архивирования данных. Для входа в режим нажмите кнопку [JOB] в Мастер-режиме. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы возвратиться к исходному дисплею.

Процедура Работы с Мастер-программой

- 1 В Мастер-режиме, нажмите кнопку [JOB] для входа в режим Работы с Мастер-программой.
- 2 Выберите операцию, которую Вы хотите выполнить, нажимая кнопку [F1] или [F4].
- 3 Установите параметры для выполнения операции.
- 4 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей даст запрос на подтверждение).

Для отмены операции нажмите кнопку [DEC/NO].

5 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию.

По окончании операции появится сообщение “Completed” - “Выполнено”, и операция возвратится к исходному дисплею.

6 Нажмите кнопку [MASTER], чтобы возвратиться на дисплей Игры Мастера.

Режим Голоса

Режим Исполнения

Режим Семплирования 1

Режим Песни

Режим Паттерна

Режим Микширования

Режим Семплирования 2

Режим Мастера

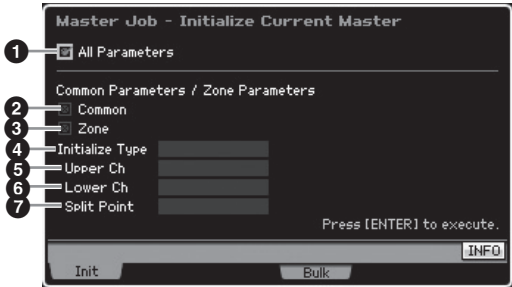
Сервисный Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Инициализация Мастер-программы - [F1] Init

Эта функция позволяет Вам сбросить (инициализировать) все параметры Мастер-программы к их значениям по умолчанию. Она также позволяет Вам выборочно инициализировать определенные параметры, типа Общих установок и установок Зон.



1 All Parameters – Все Параметры

Определяет инициализацию всех установок для выбранной Мастер-программы. При установке “on” - включено, другие параметры на этом дисплее не могут быть установлены.

Установки: ☒ (включено), ☐ (выключено)

2 Common – Общие Параметры

Определяет инициализацию всех установок Общих (Common) параметров для выбранной Мастер-программы. При установке “on”, ZONE (ЗОНА) не может быть установлена.

Установки: ☒ (включено), ☐ (выключено)

3 Zone - Зона

Определяет инициализацию всех установок Зоны (Zone) для выбранной Мастер-программы. При установке “on”, выполнение операции инициализирует все установки параметров Общего Редактирования.

Установки: ☒ (включено), ☐ (выключено)

4 Initialize Type – Тип Инициализации

Определяет инициализацию всех установок Зоны (Zone) для выбранной Мастер-программы. Доступны три метода Инициализации.

Установки: split, zone, layer

split

Устанавливает Зону 1 (Zone 1) и Зону 2 (Zone 2) в положение «on» - включено, затем разбивает диапазон клавиатуры, используя Зону 1 и Зону 2. “Upper Ch” определяет канал MIDI передачи верхнего диапазона клавиатуры, “Lower Ch” определяет канал MIDI передачи нижнего диапазона клавиатуры, а “Split Point” определяет ноту (C-2 - G8), которая отделяет верхний диапазон от нижнего диапазона клавиатуры.

zone

Устанавливает Зоны 1 – 4 (Zone 1 - 4) на «on» - включено, Зоны 5 – 8 (Zone 5 - 8) в положение «off» - выключено, и соответственно Каналы MIDI Передачи на 1 - 8.

layer

Устанавливает Зону 1 (Zone 1) и Зону 2 (Zone 2) в положение «on» - включено, затем устанавливает две Партии. Параметры “Upper Ch” and “Lower Ch” соответственно определяют каналы MIDI передачи двух Зон

5 Upper Ch – Канал Верхнего Диапазона

6 Lower Ch – Канал Нижнего Диапазона

Определяет каналы MIDI передачи соответственно Зоны 1 и Зоны 2, когда Тип Инициализации установлен в положение “layer” или “split”.

Установки: 1 - 16

7 Split Point – Точка Разделения

Определяет Точку Разделения, которая делит клавиатуру на Зону 1 и Зону 2, когда Тип Инициализации установлен в положение “split” - “разделение”. Установка этого параметра автоматически устанавливает параметр Верхней Ноты Диапазона (Note Limit High) Зоны 1 на один полутона ниже, чем установка Точки Разделения, а параметр Нижней Ноты Диапазона (Note Limit Low) Зоны 2 автоматически устанавливается на установку параметра Точки Разделения.

Установки: C-2 - G8

ПРИМЕЧАНИЕ Параметры Limit High и Note Limit Low могут быть установлены на дисплее Ноты (стр. 255) Редактирования Зоны.

Передача Установок Мастер-программы на внешнее MIDI устройство (Массив Данных)

Эта функция позволяет Вам отправлять все Ваши отредактированные установки параметров выбранной Мастер-программы на компьютер или другое MIDI устройство для архивирования данных. Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции.

ПРИМЕЧАНИЕ Массив Данных (Bulk Dump) включает только MIDI сообщения и не включает Волновые Формы.

ПРИМЕЧАНИЕ Для выполнения операции Вы должны установить правильный Номер MIDI Устройства. См. стр. 268.

Системные Установки (Сервисный режим и т.д.)

В Сервисном режиме Вы можете установить параметры, которые относятся ко всей системе MOTIF XS. Для входа в Сервисный (Utility) режим, нажмите кнопку [UTILITY]. Нажмите кнопку [EXIT], чтобы вернуться к исходному дисплею. Для системных установок, связанных с секвенсорным воспроизведением Песни/Паттерна/Арпеджио, вызовите дисплей Установки Секвенсора (Sequencer Setup), нажимая кнопку [SETUP SEQ] в режиме Песни/Паттерна/Исполнения.

Основная Процедура в Сервисном режиме

1 Введите Сервисный режим.

Нажмите кнопку [UTILITY] для входа в Сервисный режим. (индикатор будет гореть).

2 Вызовите желаемый дисплей.

В меню табуляции кнопок [F1] - [F6] и [SF1] - [SF5] найдите нужную функцию, затем нажмите соответствующую кнопку, чтобы вызвать желаемый дисплей.

3 Установите желаемый параметр.

Переместите курсор в каждый параметр и установите значение, используя колесо ввода данных, кнопки [INC/YES] и [DEC/NO].

4 Нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить Сервисные установки и Установку Секвенсора во внутренней памяти.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Все Сервисные установки будут утеряны, когда питание выключается без сохранения данных.

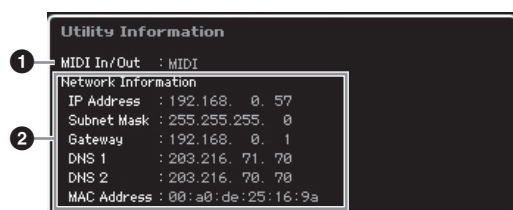
ПРИМЕЧАНИЕ

Установки параметров в Сервисных дисплеях и дисплеях Установки Секвенсора обрабатываются и сохраняются как единый модуль. Это означает, что, когда Вы выполняете операцию Сохранения в Сервисном режиме, установки на дисплеях Установки Секвенсора также сохраняются, и наоборот.

5 Нажмите кнопку [EXIT] для выхода из Сервисного режима в исходный режим.

Системная Информация - [SF6] INFO

Этот дисплей указывает установки MIDI IN/OUT и Сетевые установки. На этом дисплее нельзя выполнить операции редактирования.



1 MIDI IN/OUT (только индикация)

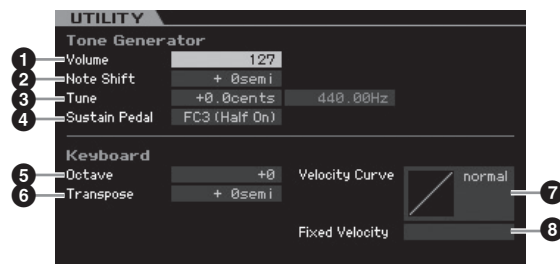
Указывает терминал, через который принимаются и передаются MIDI данные. Взаимосвязанные параметры могут быть установлены на дисплее MIDI (стр. 268).

2 Network Information - Сетевая Информация

Указывает сетевые установки. Взаимосвязанные параметры могут быть установлены на Сетевом дисплее (стр. 260).

Общие Установки - [F1] General

Генератор Тона и установки Клавиатуры - [SF1] Play



Генератор Тона

На этом дисплее, Вы можете сделать общие установки для внутреннего генератора тона. Установки здесь относятся только к внутреннему блоку генератора тона. Они не влияют на MIDI выход.

1 Volume - Громкость

Определяет общую громкость инструмента.

Установки: 0 - 127

2 Note Shift - Сдвиг Ноты

Определяет в полутонах сдвиг высоты тона всех нот.

Установки: -24 - +0 - +24

3 Tune - Настройка

Определяет точную настройку общего звука. Вы можете регулировать высоту тона в сотых долях.

Установки: -102.4 сотых - +0 сотых - +102.3 сотых

④ Sustain Pedal – Педаль Сустейна

Определяет, какая модель отдельно приобретаемого Педального Контроллера, подключенного к разъему SWITCH FOOT SUSTAIN, распознается инструментом. При подключении педали FC3 (с функцией "half-damper"), чтобы произвести эффект "halfdamper" (как на реальном акустическом фортепьяно), установите этот параметр в положение "FC3 (half on)", и установите параметр Half Damper Switch в положение "on" на дисплее EG Амплитуды (стр. 123) Редактирования Элемента Голоса. Если Вы хотите отключить эффект half-damper и использовать FC3, установите этот параметр в положение "FC3 (half off)". Когда Вы подключаете педали FC4 или FC5 (без функции halfdamper), установите этот параметр в положение "FC4" или "FC5."

Установки: FC3 (half on), FC3 (half off), FC4/5

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, эта установка не нужна, когда функция half-damper управляется через сообщения Смены Режимы Управления с внешнего MIDI устройства.

Keyboard - Клавиатура

В этом разделе Вы можете установить взаимосвязанные с клавиатурой параметры. Выполненные здесь установки влияют на MIDI сообщения, генерируемые при игре на клавиатуре.

⑤ Octave - Октава

Определяет в октавах сдвиг диапазона клавиатуры вверх или вниз. Эта установка может быть также изменена, нажатием любой из кнопок OCTAVE.

Установки: -3 - +0 - +3

⑥ Transpose - Транспозиция

Определяет полутонами сдвиг диапазона клавиатуры вверх или вниз.

Установки: -11 - +0 - +11

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы транспонируете вне пределов нотного диапазона (C-2 и G8), то будут использоваться ноты в смежных октавах.

⑦ Velocity Curve – Кривая Скорости (Динамической Чувствительности)

Пять кривых определяют, как фактическая скорость будет сгенерирована и передана согласно скорости (силе), с которой Вы играете ноты на клавиатуре. График на дисплее указывает скоростную (динамическую) кривую. (Горизонтальная линия представляет полученные скоростные значения (сила вашей игры), а вертикальная линия представляет фактические значения скорости, передаваемые на внутренний или внешний генератор тона.)

Установки: normal, soft, hard, wide, fixed

normal

Эта линейная "кривая" производит взаимно-однозначное соотношение между силой Вашей игры на клавиатуре и фактическим изменением звука.

soft

Эта кривая обеспечивает увеличенную реакцию, специально для низких скоростей.

hard

Эта кривая эффективно уменьшает общую реакцию по сравнению с кривой "norm".

wide

Эта установка обеспечивает противоположные кривые реакции для низких и высоких скоростей. Это расширяет динамический диапазон контроллера, производя меньше звукового изменения в диапазоне мягкой игры и больше изменения в диапазоне сильной игры.

fixed

Эта установка производит то же количество звукового изменения (установка Fixed Velocity ниже), независимо от того, как Вы играете на клавиатуре.

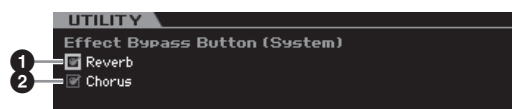
⑧ Fixed Velocity – Фиксированная Скорость

Этот параметр доступен только, когда Вы устанавливаете параметр Velocity Curve в положение "fixed". Скорость нот, которые Вы играете, здесь устанавливается значением.

Установки: 1 - 127

Установки Обхода Системного Эффекта - [SF2] FXBypass

На этом дисплее Вы можете выбрать определенный эффект (эффекты), который обходится, когда кнопка EFFECT BYPASS [SYSTEM] включена. Эффект, который обходится, будет временно заблокирован.



① Reverb - Реверберация

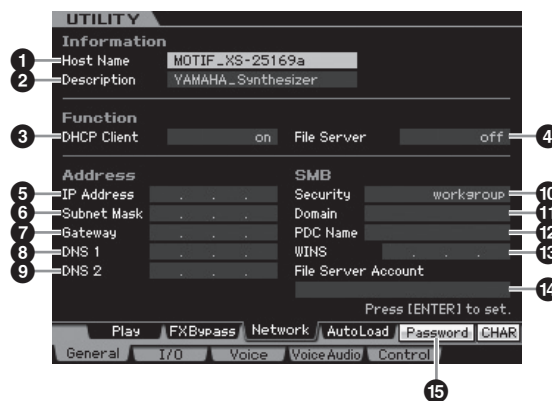
Когда этот параметр включен (отмечен), и включена кнопка [SYSTEM], обходится эффект Реверберации.

② Chorus - Хорус

Когда этот параметр включен (отмечен), и включена кнопка [SYSTEM], обходится эффект Хоруса.

Сетевые Установки — [SF3] Network

На этом дисплее Вы можете установить параметры для подключения MOTIF XS с сетевой системой через разъем ETHERNET.



① Host Name

Определяет Host Name (название NetBIOS) MOTIF XS. Используется, когда происходит обращение к MOTIF XS с компьютера, подключенного к сети. Установите Host Name, которое не будет находиться в противоречии с другими компьютерами. Установки Host Name по умолчанию будут достаточно, нет необходимости изменять его. Для подробных инструкций см. стр. 82.

② Description - Описание

Вы можете ввести короткое резюме или запись о Вашем MOTIF XS. Введенное здесь описание может быть просмотрено с другого компьютера, подключенного к сети. Это полезно, когда несколько MOTIF XS подключены к одной сети. Описания, данного по умолчанию, будет достаточно, и нет особой необходимости менять его. Для инструкций по вводу символов см. стр. 82.

③ DHCP Client

Определяет, действительно ли MOTIF XS обрабатывается как устройство клиента сервера DHCP. Когда этот параметр установлен в положение "on", MOTIF XS обрабатывается как устройство клиента сервера DHCP. DHCP - стандарт или протокол, в соответствии с которым адреса IP и другая сетевая информация конфигурации низкого уровня может быть динамически и автоматически назначена каждый раз, когда Ваш MOTIF XS подключается к сети. Если сервер DHCP охватывает сеть, установите этот параметр в положение "on". Если Вы желаете установить определенный адрес IP или нет сервера DHCP, установите этот параметр в положение "off".

Установки: on, off

④ File Server

Определяет, активна ли функция File Server MOTIF XS. Когда этот параметр установлен в положение "on", другой компьютер в той же сети может обратиться к файлам находящимся в пользовательской памяти MOTIF XS.

Установки: on, off

ПРИМЕЧАНИЕ Установите Пароль (Ⓔ) этого инструмента перед установкой этого параметра в положение "on". Если этот параметр установлен в положение "on" перед установкой Пароля, появится сообщение "Password is unspecified" - "Пароль не определен".

⑤ IP Address – IP Адрес

Определяет адрес IP, строку номеров, назначенных на каждый компьютер или на Ваш подключенный к сети MOTIF XS, указывая местоположение устройства в сети. Когда MOTIF XS подключен к сети, которую охватывает сервер DHCP, и параметр DHCP Client установлен в положение "on", этот параметр устанавливается автоматически, и Вам нет необходимости вводить его вручную. Когда DHCP Client (Ⓒ) установлен в положение "off", и Вы не знаете, как установить этот параметр, проконсультируйтесь с Вашим сетевым администратором или интернет-провайдером.

Установки: 0 - 255

⑥ Subnet Mask – Маска подсети

Указывает Маску подсети, установку, которая делит крупномасштабную сеть на несколько меньших сетей. Когда MOTIF XS подключен к сети, которую охватывают сервера DHCP, и параметр DHCP Client установлен в положение "on", этот параметр устанавливается автоматически, и Вы не должны его здесь вводить. Когда DHCP Client (Ⓒ) установлен в положение "off", и Вы не знаете, как установить этот параметр, проконсультируйтесь с Вашим сетевым администратором или интернет-провайдером.

Установки: 0 – 255

⑦ Gateway - Шлюз

Определяет Шлюз, систему, которая связывает различные сети или системы, и делает возможным передачу данных и преобразование, несмотря на отличающиеся стандарты связи. Когда MOTIF XS подключен к сети, которую охватывает сервер DHCP, и параметр DHCP Client установлен в положение "on", этот параметр устанавливается автоматически, и нет необходимости вводить его вручную.

Установки: 0 - 255

⑧ DNS1

⑨ DNS2

Определяет адрес для сервера Domain Name. Может быть установлено до двух серверов (первичный DNS1 и вторичный DNS2). Когда Вы не используете сервер Domain Name, установите оба DNS1 и DNS2 в положение "0.0.0.0". Когда Вы используете только DNS1, установите DNS2 в положение "0.0.0.0". Когда MOTIF XS подключен к сети, которую охватывает сервер DHCP, и параметр DHCP Client установлен в положение "on", этот параметр устанавливается автоматически, и нет необходимости вводить его вручную.

Установки: 0 - 255

⑩ Security

Определяет тип сертификации другого компьютера в сети для доступа к MOTIF XS. Если Вы хотите сертифицировать компьютер, используя Account (Ⓖ) и пароль, установите этот параметр в положение "workgroup". Если Вы хотите сертифицировать компьютер, используя контроллер домена в сети, установите этот параметр в положение "domain".

Установки: домен, рабочая группа

⑪ Domain

Вводит названия Domain или Workgroup. Введите название сетевого устройства, которое Вы хотите использовать для обращения к MOTIF XS. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

⑫ WINS

Определяет адрес для сервера WINS. Когда PDC Name (Ⓖ), установлено в положение Host name (NetBIOS name), Вам необходимо установить адрес сервера WINS. Если Вы не используете сервер WINS, установите этот параметр в положение "0.0.0.0".

Установки: 0 - 255

⑬ PDC Name - Primary Domain Controller Name

(Первичное Название Контроллера Домена)
Определяет Host name (NetBIOS имя) Domain Controller или адрес IP в сети. Когда параметр Security (Ⓖ) установлен в положение "domain" сертификация выполняется при использовании установки Domain Controller здесь.

⑭ File Server Account

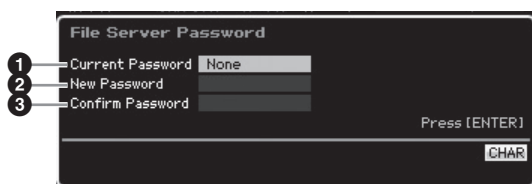
Определяет название учетной записи (имя пользователя) используемое, когда другой компьютер в сети имеет доступ к MOTIF XS. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

15 [SF5] Password

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Пароля, который позволяет Вам установить или изменить пароль, необходимый для обращения к MOTIF XS с сетевого устройства, подключенного к сети. Когда инструмент отправляется от изготовителя, пароль не установлен. Удостоверьтесь, что установили пароль, если Вы хотите обратиться к MOTIF XS с внешнего компьютера через сеть LAN.

Установки Пароля [SF3] → [SF5] Password

На этом дисплее Вы можете установить пароль MOTIF XS. При использовании установленного здесь пароля внешние сетевые устройства могут получить доступ к файловому режиму MOTIF XS.



1 Current Password - Текущий Пароль

Этот столбец предусмотрен для ввода текущего пароля. Пароль должен содержать не менее пяти и не более восьми символов. Для инструкций по вводу символов см. стр. 82. "None" – отображается на дисплее, когда пароль не установлен.

2 New Password - Новый Пароль

Этот столбец предусмотрен для ввода нового пароля. Пароль должен содержать не менее пяти и не более восьми символов. Для инструкций по вводу символов см. стр. 82.

3 Confirm Password - Подтверждение Пароля

Этот столбец предусмотрен для ввода нового пароля еще раз для его подтверждения. Пароль должен содержать не менее пяти и не более восьми символов. Для инструкций по вводу символов см. стр. 82.

Password Setting - Установка Пароля

После ввода Current Password, New Password и Confirm Password (New Password) нажмите кнопку [ENTER], чтобы установить New Password - Новый Пароль. Если произойдет ошибка, то одно из следующих сообщений об ошибках будет отображено на дисплее.

Password is invalid - Пароль недопустим.

Пароль, который Вы вводите в установку "Current Password", является неправильным. Введите правильный пароль.

Confirmed password is invalid - Подтвержденный пароль недопустим.

Пароль, который Вы вводите в установку "Confirm Password", не тот пароль, который Вы ввели в установку "New Password".

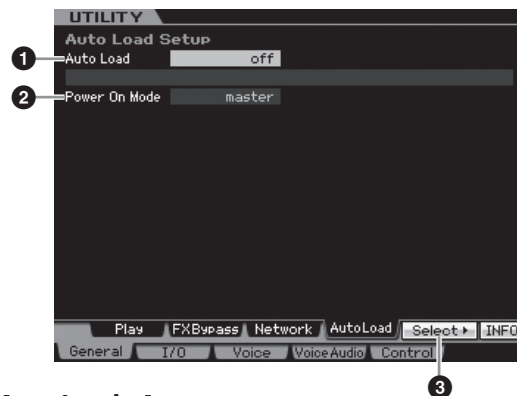
Password is too short - Пароль слишком короток.

Пароль, который Вы вводите в установку "New Password", является слишком коротким. Введите пароль еще раз, используя пять или более символов.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы забыли текущий пароль, выполните операцию восстановления заводских значений (стр. 269), чтобы сбросить установку пароля, а затем введите новый пароль.

Дисплей установки значений по умолчанию при включении питания - [SF4] Auto Load

На этом дисплее Вы можете определить автоматические задачи, который MOTIF XS выполнит при включении питания.



1 Auto Load - Автозагрузка

Определяет включение/выключение функции Автозагрузки - Auto Load. Когда эта функция включена, инструмент автоматически загружает указанные файлы (на запоминающем устройстве USB) в Пользовательскую память всякий раз, когда Вы включаете питание. Загружаемый файл отображается на этом дисплее. Файл, который будет загружен, может быть определен кнопкой Get [SF5].

Установки: on, off

2 Power On Mode - Режим Включения

Это параметр определяет значение по умолчанию режима включения питания (и банк памяти). Вы можете определить конфигурацию автоматического вызова установок при включении питания.

Установки:

performance

При очередном включении питания автоматически вводится режим Игры Исполнения и выбирается номер первой программы (USER: 001).

voice (USER1)

При очередном включении питания автоматически вводится режим Игры Голоса и выбирается номер первой программы Пользовательских Голосов (USR: 001).

voice (PRE1)

При очередном включении питания автоматически вводится режим Игры Голоса и выбирается номер первой программы Пресетных Голосов (PRE: 001).

voice (GM)

При очередном включении питания автоматически вводится режим Игры Голоса и выбирается номер первой программы Пресетных GM Голосов (GM: 001).

master

При очередном включении питания автоматически вводится режим Игры Мастера и выбирается номер первой программы.

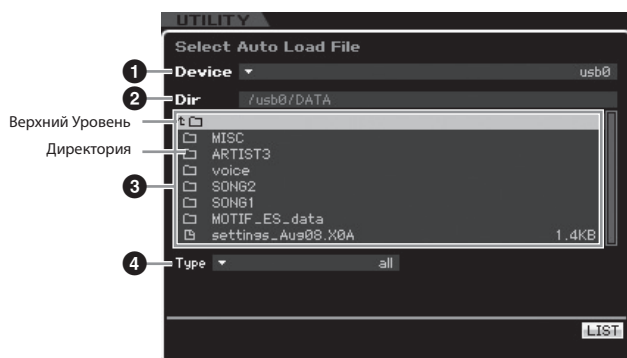
ПРИМЕЧАНИЕ Удостоверьтесь, что сохранили Сервисные установки во внутренней памяти, нажимая кнопку [STORE] перед выключением питания. Учтите, что Сервисные установки будут утеряны, если Вы выключите питание без выполнения операции Сохранения.

③ [SF5] Select

Нажатие этой кнопки вызывает дисплей Выбора Файла для Автозагрузки - Select Auto Load File. На этом дисплее Вы можете определить файл (на внешнем запоминающем устройстве), который будет автоматически загружен при включении питания (когда параметр Auto Load установлен в положение «on» - включен).

Определение Файла для Автозагрузки [SF4] → [SF5] Select

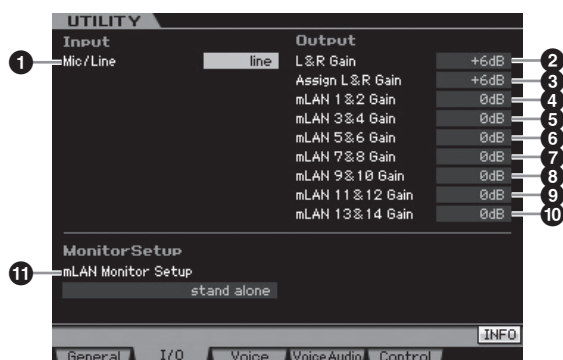
На этом дисплее Вы можете определить файл (на внешнем запоминающем устройстве), который будет автоматически загружен при включении питания (когда параметр Auto Load установлен в положение «on» - включен). Переместите курсор в желаемый файл и нажмите кнопку [ENTER] для определения Файла Автозагрузки.



Параметры ① - ④ аналогичны таковым в окне Файла - File (стр. 275) режима Файла.

Установки Audio Входа и Выхода — [F2] I/O (Input/Output)

На этом дисплее Вы можете установить параметры Audio Входа и Выхода



① Mic/Line

При использовании разъема INPUT A/D этот параметр определяет входной источник, микрофонный сигнал (mic) или сигнал линейного уровня (line).

Установки: mic, line

mic

Установка для микрофона, электрогитары или баса.

line

Установка для клавишных инструментов, синтезатора или CD плеера.

② L&R Gain

Определяет выходное усиление разъемов OUTPUT L/MONO и R.

Установки: 0дБ, +6дБ

③ Assign L&R Gain

Определяет выходное усиление разъемов ASSIGNABLE OUTPUT L и R

Установки: 0дБ, +6дБ

④ - ⑩ mLAN Gain

Определяет выходное усиление разъема mLAN.

Установки: 0дБ, +6дБ

⑪ mLAN Monitor Setup

Определяет звуковой поток сигнала для контроля над звуком, когда MOTIF XS используется с программным обеспечением DAW, установленным на компьютере, который подключен с MOTIF XS через mLAN.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы должны соответствующим образом установить программное обеспечение DAW в дополнение к производимым установкам. См. стр. 46.

Установки: stand alone, with PC, with PC (DirectMonitor)

stand alone

Этот параметр должен быть выбран, когда Вы используете один MOTIF XS или не используете программное обеспечение DAW с компьютером, который подключен с MOTIF XS через mLAN. При выборе этого параметра, звуковой сигнал MOTIF XS будет подаваться на выход через разъемы OUTPUT L/MONO и R.

with PC

Этот параметр должен быть выбран, когда Вы используете MOTIF XS как звуковое устройство с программным обеспечением DAW. Когда выбран этот параметр, звуковой сигнал MOTIF XS будет подаваться на DAW компьютера через кабель IEEE1394, микшироваться со звуком DAW и возвращаться назад на MOTIF XS, а затем поступать на выход через разъемы OUTPUT L/MONO и R. Выбор этого параметра позволяет Вам применять находящиеся в DAW Эффекты VST к звуку MOTIF XS.

with PC (DirectMonitor)

Этот параметр должен быть выбран, когда Вы производите запись Вашего исполнения на клавиатуре в DAW на компьютере. Звуковой сигнал MOTIF XS будет поступать на выход через разъемы OUTPUT L/MONO и R со звуковым сигналом, отправляемым от DAW через кабель IEEE1394.

Учтите, что параметр Rec Monitor на DAW должен быть установлен в положение "off" во избежание "двойного" звука.

ПРИМЕЧАНИЕ При выборе установки "with PC" возможна короткая задержка между игрой на клавиатуре и появлением звука.

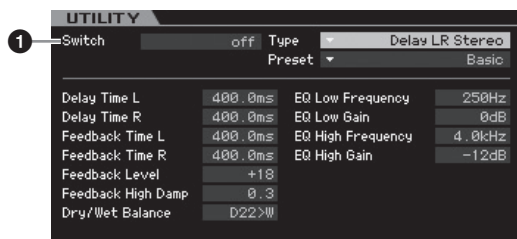
ПРИМЕЧАНИЕ Установите этот параметр в положение "stand alone", когда MOTIF XS не подключен с внешним устройством через mLAN.

Системные Установки для режима Голоса - [F3] Voice

На следующих дисплеях Вы можете установить параметры, связанные с Мастер-Эффектом, Мастер-EQ, Партией Audio Входа, Контроллером и Микро настройкой в режиме Голоса. Эти установки будут применены ко всем Голосам. Следующие дисплеи доступны только, когда Сервисный режим вводится из режима Голоса.

Установки Мастер-Эффекта — [SF1] MasterFX

Этот дисплей позволяет Вам установить параметры Мастер-Эффекта в режиме Голоса. Этот дисплей можно вызвать, нажимая и удерживая кнопку [MASTER EFFECT] на лицевой панели в режиме Голоса.



❶ Switch - Выключатель

Определяет применение Мастер-Эффекта к Голосу. Когда этот параметр установлен в положение «on», режим Голоса вводится включением индикатора [MASTER EFFECT].

Установки: on, off

Другие параметры аналогичны таковым на дисплее Мастер-Эффекта (стр. 146) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Установки Мастер-EQ — [SF2] MasterEQ

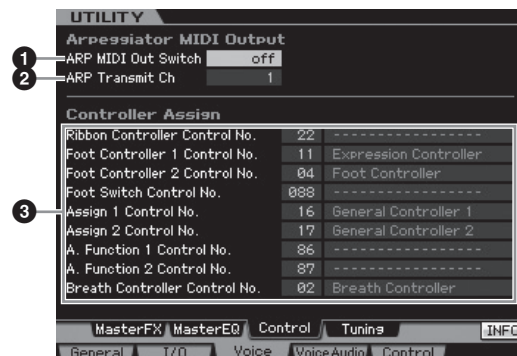
Этот дисплей позволяет Вам установить параметры Мастер-EQ в режиме Голоса, что дает возможность Вам управлять EQ на пяти независимых частотных полосах. Этот EQ влияет на все Голоса. Этот дисплей доступен только, когда Сервисный режим вводится из режима Голоса.



Функции этого дисплея аналогичны таковым на дисплее Мастер-EQ (стр. 146) в режиме Общего Редактирования Исполнения.

Установки Контроллера — [SF3] Control

На этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с выходом MIDI данных Арпеджио и назначением контроллера в режиме Голоса. Выполненные здесь установки влияют на все Голоса. Этот дисплей доступен только, когда Сервисный режим вводится из режима Голоса.



❶ ARP MIDI Out Switch

Когда этот параметр установлен в положение «on», данные воспроизведения Арпеджио поступают на MIDI терминал.

Установки: on, off

❷ ARP Transmit Ch - Канал передачи Арпеджио

Определяет канал MIDI передачи, через который будут посылаться данные воспроизведения Арпеджио (когда параметр Switch установлен в положение «on»).

Установки: 1 - 16

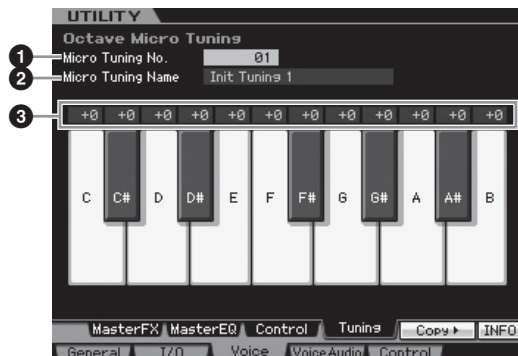
❸ Controller Assign - Назначение Контроллера

Вы можете назначить Номера Смены Режимы Управления по MIDI на контроллеры и регуляторы на панели инструмента. Например, Вы можете использовать регуляторы ASSIGN 1 и 2, чтобы управлять глубиной эффекта, и использовать Педальный Контроллер, чтобы управлять модуляцией. Эти назначения управления называют "Назначением Контроллера".

Функция аналогична таковой на дисплее Назначения Контроллера на стр. 147 в режиме Общего Редактирования.

Создание собственной Микро настройки — [SF4] Tuning

На этом дисплее Вы можете создать собственную Микро настройку (Micro Tuning) Пользовательского Банка. Вы можете скопировать Микро настройку в другой номер, затем создать новую, основанную на этой. Этот дисплей доступен только, когда Сервисный режим введен из режима Голоса.



① Micro Tuning No. – Номер Микро настройки

Определяет адресат, в котором сохраняется созданная установка Микро настройки.

Установки: 1 - 8

② Micro Tuning Name – Название Микро настройки

Вводит желаемое название для Микро настройки. Более подробно о вводе названия на стр. 82.

③ Tuning Offset

Позволяет Вам настроить индивидуальные ноты клавиатуры в сотых долях для создания собственной Микро настройки.

Установки: -99 - +0 - +99 сотых

[SF5] Copy

На этом дисплее, который вызывается данной кнопкой, Вы можете скопировать Микро настройку в другой номер, а затем создать новую основанную на этой Микро настройку.

Процедура Копирования Микро настройки

- 1 Выберите исходный номер Микро настройки.
- 2 Нажмите кнопку [SF5] для вызова дисплея Копирования.
- 3 Выберите номер адресата Микро настройки.
- 4 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы выполнить операцию Копирования.

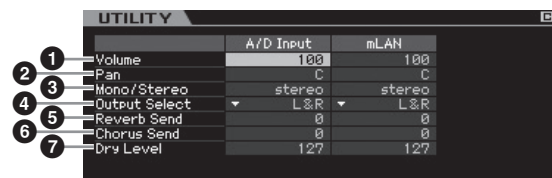
Установки Аудио Входа в режиме Голоса - [F4] VoiceAudio

Вы можете установить параметры, связанные с сигналом аудио входа разъема [INPUT A/D] и разъема mLAN в режиме Голоса. Этот дисплей доступен только, когда Сервисный режим введен из режима Голоса.

ПРИМЕЧАНИЕ Вход mLAN (m1 - m14) доступен только для MOTIF XS8. Этот вход доступен для MOTIF XS6/7 только, когда установлена плата mLAN16E2.

Выходные Установки — [SF1] Output

На этом дисплее Вы можете установить различные параметры сигнала Аудио Входа в режиме Голоса, типа Выходного разъема, Громкости, Панорамирования и глубины Эффекта. Этот дисплей доступен только, когда Сервисный режим введен из режима Голоса.



① Volume - Громкость

Определяет выходной уровень Партии Аудио Входа.

Установки: 0 - 127

② Pan - Панорамирование

Определяет позицию стерео панорамирования Партии Аудио Входа.

Установки: L63 (полностью влево) - C (центр) - R63 (полностью вправо)

③ Mono/Stereo

Определяет конфигурацию сигнала для Партии Аудио Входа или его направление (стерео или моно).

Установки: stereo, L mono, R mono, L+R mono

stereo

Используются оба канала аудио входа L и R.

L mono

Используется только L канал аудио входа

R mono

Используется только R канал аудио входа

L+R mono

Используются оба канала аудио входа L и R, но они микшируются и обрабатываются в моно.

4 Output Select – Выбор Выхода

Определяет назначение выходного разъема для Партии Аудио Входа.
Установки: См. таблицу ниже.

LCD	Выходные разъемы	Стерео/Моно
L&R	OUTPUT L and R	Stereo
asL&R	ASSIGNABLE OUTPUT L and R	Stereo
m1&2	mLAN OUTPUT 1 and 2	Stereo (1: L, 2: R)
m3&4	mLAN OUTPUT 3 and 4	Stereo (3: L, 4: R)
m5&6	mLAN OUTPUT 5 and 6	Stereo (5: L, 6: R)
m7&8	mLAN OUTPUT 7 and 8	Stereo (7: L, 8: R)
m9&10	mLAN OUTPUT 9 and 10	Stereo (9: L, 10: R)
m11&12	mLAN OUTPUT 11 and 12	Stereo (11: L, 12: R)
m13&14	mLAN OUTPUT 13 and 14	Stereo (13: L, 14: R)
asL	ASSIGNABLE OUTPUT L	Mono
asR	ASSIGNABLE OUTPUT R	Mono
m1	mLAN OUTPUT 1	Mono
:	:	:
m14	mLAN OUTPUT 14	Mono
ins L (A/D Input only)	Internal Vocoder module	Mono

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый элемент, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

5 Reverb Send

Определяет Уровень Отправки сигнала Партии Аудио Входа на эффект Реверберации. Чем выше значение, тем больше Реверберация.
Установки: 0 - 127

6 Chorus Send

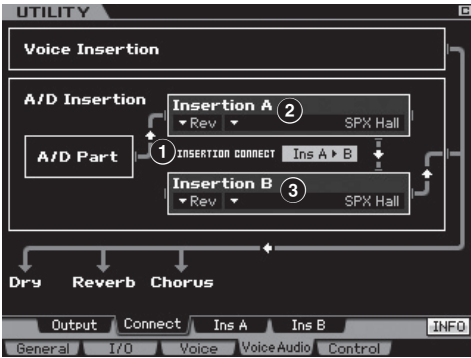
Определяет Уровень Отправки сигнала Партии Аудио Входа на эффект Хоруса. Чем выше значение, тем больше Хорус.
Установки: 0 - 127

7 Dry Level

Определяет уровень Партии Аудио Входа, который не обрабатывается Системными Эффектами (Реверберация, Хорус). Чем выше значение, тем меньше Реверберация и Хорус.
Установки: 0 - 127
ПРИМЕЧАНИЕ Параметры Reverb Send (5), Chorus Send (6) и Dry Level (7) недоступны, когда Выбор Выхода (4) установлен в положение "insL".

Установки Подключения Эффекта Вставки - [SF2] Connect

На этом дисплее Вы можете установить подключение Эффекта Вставки сигнала Аудио входа в режиме Голоса. Этот дисплей доступен только, когда Сервисный режим введен из режима Голоса.



1 INSERTION CONNECT - Подключение Вставки

Определяет маршрутизацию для эффекта Вставки А и В. Изменения установки отображаются в диаграмме на дисплее, давая Вам ясное представление о направлении сигнала.
Установки: Ins A ► B, Ins B ► A
Ins A ► B
Сигналы, обработанные Эффектом Вставки А будут отправляться на Эффект Вставки В, а сигналы обработанные Эффектом Вставки В – на Реверберацию и Хорус.
Ins B ► A
Сигналы, обработанные Эффектом Вставки В будут отправляться на Эффект Вставки А, а сигналы обработанные Эффектом Вставки А – на Реверберацию и Хорус.

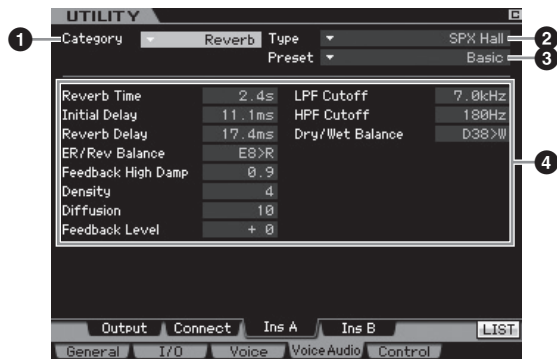
2 Insertion A - Категория/Тип Вставки А*

3 Insertion B - Категория/Тип Вставки В*

Определяет тип Эффекта для Вставки А и В. В столбце Категории, Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта. В столбце Типа Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, перечисленных в выбранной Категории.
Установки: Детально о категориях и типах Эффекта описано на странице 70.
ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список и выбрать желаемый элемент, нажимая кнопку [SF6] LIST. См. стр. 82.

Установки Типа Эффекта Вставки - [SF3] Ins A, [SF4] Ins B

На этих дисплеях, Вы можете установить Типы Эффекта Вставки, которые обрабатывают сигнал Аудио Входа в режиме Голоса. Эти дисплеи доступны только, когда Сервисный режим введен из режима Голоса.



ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от выбранного параметра, значок LIST отображается в меню таблицы, соответствующей кнопке [SF6]. В этом положении, Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, затем выбрать желаемый пункт из списка. См. стр. 82.

① Category - Категория

② Type - Тип

В столбце Категории (Category) Вы можете выбрать одну из Категорий Эффекта, каждая из которых содержит подобные типы Эффекта. В столбце Типа (Type) Вы можете выбрать один из Типов Эффекта, перечисленных в выбранной Категории. Информация о категориях Эффекта на стр. 70.

③ Preset - Пресет

Этот параметр позволяет Вам вызвать запрограммированные установки для каждого Типа Эффекта, которые специально созданы для данных Типов Эффектов.

④ Параметры Эффекта

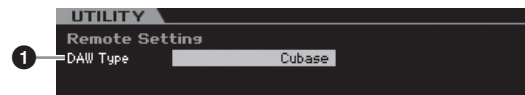
Количество параметров и доступных значений отличается в зависимости от выбранного типа эффекта. См. стр. 73 о параметрах Эффекта. Обратитесь к отдельному буклету Списка Данных для информации о параметрах каждого типа Эффекта.

Дистанционное управление и MIDI установки - [F5] Control

На следующих дисплеях, Вы можете установить параметры, связанные с функцией Дистанционного Управления (Remote Control) и MIDI установками.

Установки DAW - [SF1] Remote

Позволяет Вам определить программное обеспечение DAW, которым управляет MOTIF XS. MOTIF XS может управлять Cubase 4, Pro Logic 7.2, SONAR 5.2 и Digital Performer 5.



① DAW Type – Тип Программы

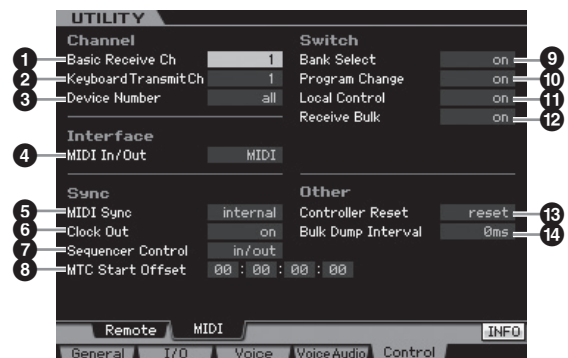
Определяет программное обеспечение DAW, которым управляет MOTIF XS.

Установки: Cubase, Logic, Sonar, Digital Performer

ПРИМЕЧАНИЕ Когда индикатор [ON REMOTE/OFF] включен, выбор типа DAW автоматически вызывает установки Дистанционного Управления.

MIDI Установки - [SF2] MIDI

На этом дисплее, Вы можете установить связанные с MIDI параметры.



① Basic Receive Ch - Основной Принимающий Канал

Определяет канал MIDI приема, когда этот синтезатор установлен в режим генератора тона для одного тембра (режимы Голоса/Исполнения).

Установки: 1 – 16, omni, off

omni

Когда выбрана эта установка, все каналы принимают сообщения.

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме мультитембрального генератора тона (режимы Песни/Паттерна), каждая Партия Микширования получает MIDI данные согласно назначенному на нее принимающему MIDI каналу. Это может быть установлено на дисплее Голоса (стр. 235) режима Редактирования Партии Микширования.

Системные Установки (Сервисный режим и т.д.)

⌚ Keyboard Transmit Ch – Канал MIDI передачи

Определяет MIDI канал, по которому инструмент посылает MIDI данные (на внешний секвенсор, генератор тона или другое устройство). Этот параметр доступен в одностебральном режиме генератора тона (в режимах Голоса/Исполнения).

Установки: 1 – 16, off

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Песни/Паттерна, MIDI данные, созданные при использовании клавиатуры/регуляторов/колес, отправляются на блок генератора тона или на внешние MIDI устройства через выходной MIDI канал выбранного трека. Выходные Каналы каждого трека могут быть установлены на дисплее Выходного Канала (стр. 184) режима Игры Песни.

📁 Device Number - Номер Устройства

Определяет номер устройства, используемый этим синтезатором для получения или передачи данных. Этот номер должен соответствовать Номеру Устройства внешнего MIDI устройства при приеме/передаче Массива Данных, сообщения изменения параметра или других системных эксклюзивных сообщений.

Установки: 1 – 16, all, off

all

Когда выбран этот параметр, принимаются системные эксклюзивные сообщения для всех номеров MIDI устройства. Когда, MOTIF XS передает системные эксклюзивные сообщения, типа массива данных с этой установкой, MOTIF XS распознается как Устройство Номер 1.

off

Когда выбран этот параметр, системные эксклюзивные сообщения, типа массива данных и изменения параметра, не могут быть переданы или приняты. Когда Вы пробуете выполнить передачу или прием системных эксклюзивных сообщений, появляется сообщение об ошибках.

🔌 MIDI In/Out – MIDI Вход/Выход

Определяет, какой физический терминал (терминалы) выхода/входа будет использоваться для передачи и приема MIDI данных.

Установки: MIDI, USB, mLAN (когда плата mLAN16E2 установлена на MOTIF XS6/7),

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ Три типа терминалов в предыдущих установках, не могут использоваться одновременно. Только один из них может использоваться, чтобы передавать/принимать MIDI данные.

🔄 MIDI Sync

Определяет, внутреннюю или внешнюю MIDI синхронизацию для воспроизведения Песни/Паттерна/Арпеджио.

Установки: Internal, MIDI, MTC

internal

Синхронизация на внутренние синхросигналы. Используйте эту установку, когда синтезатор используется один или как задающий генератор синхронизации для другого оборудования.

MIDI

MIDI Синхронизация синхросигналов, получаемых от внешнего MIDI инструмента по MIDI.

MTC (MIDI Тайм-Код)

Синхронизация сигналов MTC, получаемый по MIDI. Сигналы MMC передаются по MIDI. Используйте эту установку, когда синтезатор должен использоваться как ведомый по MIDI, например, для синхронизации с MTC-совместимым MTR. Функция MTC Sync доступна только в режиме Песни.

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ Когда этот параметр установлен в положение "MIDI", удостоверьтесь, что внешний MIDI инструмент, подключенный с MOTIF XS, передает MIDI синхросигналы на MOTIF XS.

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ Когда параметр MIDI Синхронизации (MIDI Sync) не установлен в положение "internal", Песня/Паттерн/Арпеджио могут воспроизводиться только, когда принимается MIDI внешний синхросигнал.

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ MTC (MIDI Тайм-Код) позволяет одновременную синхронизацию нескольких звуковых устройств через стандартные MIDI кабели. Это включает данные, соответствующие часам, минутам, секундам и кадрам. MOTIF XS не передает MTC.

⚠️ ПРИМЕЧАНИЕ MMC (Машинное Управление по MIDI) позволяет дистанционное управление многодорожечными записывающими устройствами, MIDI секвенсорами и т.д. MMC-совместимый многодорожечный магнитофон, например, автоматически отвечает на операции начало, остановки, быстрой перемотки вперед и назад, выполняемые на управляющем секвенсоре, таким образом, сохраняя синхронность воспроизведения секвенсора и многодорожечного магнитофона.

🕒 Clock Out

Определяет передачу по MIDI сообщений MIDI синхросигнала (F8H).

Установки: on, off

🎛 Sequencer Control

Определяет, будут или нет сигналы Управляющего Секвенсора, такие как начало (FAH), продолжение (FBH), остановка (FCH) и указатель позиции песни (F2H) приниматься и/или передаваться через терминал MIDI OUT/USB.

Установки: off, in, out, in/out

off

Сигналы не передаются и не распознаются.

in

Сигналы распознаются, но не передаются.

out

Сигналы передаются, но не распознаются.

in/out

Сигналы передаются и распознаются.

⌚ MTC Start Offset – Стартовое Смещение MIDI Тайм-Кода

Определяет определенный пункт кода времени, с которого начинается секвенсорное воспроизведение, когда принимается MTC. Это функция может использоваться, чтобы точно выровнять воспроизведение этого синтезатора с внешним MTC-совместимым устройством.

Установки: Hour: Minute: Second: Frame
Hour (Часы): 00 – 23
Minute (Минуты): 00 – 59
Second (Секунды): 00 – 59
Frame (Кадры): 00 – 29

🏦 Bank Select – Выбор Банка

Этот переключатель включает или выключает передачу и прием сообщений Выбора Банка. Когда этот параметр установлен в положение "on", синтезатор отвечает на поступающие сообщения Выбора Банка, а также передает соответствующие сообщения Выбора Банка (когда используется панель). Когда этот параметр установлен в положение "off", сообщения Выбора Банка не могут быть переданы/получены.

Установки: off, on

🔄 Program Change - Изменение Программы

Этот переключатель включает или выключает передачу и прием сообщений Изменения Программы. Когда этот параметр установлен в положение "on", синтезатор отвечает на поступающие сообщения Изменения Программы, а также передает соответствующие сообщения Изменения Программы (когда используется панель). Когда этот

параметр установлен в положение "off", сообщения Изменения Программы не могут быть переданы/получены.

Установки: off, on

⑩ Local Control

Определяет, как генератор тона инструмента отвечает на Вашу игру на клавиатуры. Обычно, этот параметр должен быть установлен в положение "on", так как Вам необходимо слышать звучание MOTIF XS, когда Вы на нем играете. Если этот параметр установлен в положение "off", данные будут передаваться через MIDI. Кроме того, внутренний блок генератора тона будет отвечать на сообщения, полученные по MIDI.

Установки: off, on

⑪ Receive Bulk

Определяет наличие приема данных Массива Данных - Bulk Dump.

Установки: protect (не принимаются), on (принимаются)

⑫ Controller Reset - Сброс Контроллера

Определяет состояние контроллеров (Колесо Модуляции, Послекасание, Педальный Контроллер, Духовой Контроллер, Регуляторы и т.д.) при переключении голосов. Когда этот параметр установлен в положение "hold", контроллеры сохраняются в текущей установке. Когда этот параметр установлен в положение "reset" контроллеры сбрасываются к значениям по умолчанию (см. ниже).

Установки: hold, reset

При выборе установки "reset" контроллеры будут сброшены к следующим состояниям/позициям:

Изменение Высоты Тона	Центр
Колесо Модуляции	Минимум
Послекасание	Минимум
Педальный Контроллер	Максимум
Духовой Контроллер	Максимум
Педальный Переключатель	Выключен
Экспрессия	Максимум
Педальная Громкость	Максимум
Сустейн	Выключен

⑬ Bulk Dump Interval - Интервал Массива Данных

Определяет интервальное время передачи Массива Данных при получении Bulk Request (Запрос Массива Данных). Функция Bulk Dump позволяет Вам сохранять данные в буфере Редактирования (DRAM) или во Флэш-ROM и передавать их как Массив Данных (системное эксклюзивное сообщение) на внешний MIDI инструмент или секвенсорное программное обеспечение на компьютере. Эти данные можно затем вернуть на инструмент для восстановления всех архивированных установок.

Установки: 0 - 900 мс

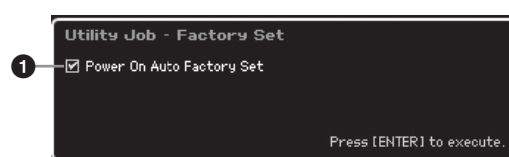
ПРИМЕЧАНИЕ Когда используется функция Массива Данных или получен Запрос Данных, максимальное значение интервала времени устанавливается в 30 мс, что означает выполнение передачи Массива Данных в течении 30 мс, даже если этот параметр установлен в значение более 31 мс. Когда системные сообщения записываются на трек Песни или Паттерна, значение установок более 31 мс будет доступно, что означает передачу массива данных в течении установленного здесь времени несмотря на установки Песни или Паттерна.

Сброс Пользовательской Памяти к Начальным Установкам - [JOB] (Factory Set) – Инициализация

В режиме Сервисной Работы (Utility Job) Вы можете инициализировать Пользовательскую память синтезатора (стр. 79) к значениям по умолчанию.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

При выполнении инициализации все созданные Голоса, Исполнения, Песни, Паттерны и системные установки в Сервисном режиме будут стерты. Удостоверьтесь, что Вы не перезаписываете важные данные. Сохраните все важные данные на запоминающем устройстве USB или на компьютере, подключенном к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278) перед выполнением этой процедуры.



① Power On Auto Factory Set – Инициализация при включении питания

Когда этот параметр установлен в положение "on", включение питания инициализирует Пользовательскую память к исходным значениям по умолчанию и загружает демонстрационные песни и демонстрационные паттерны. Обычно, этот параметр должен быть установлен в положение "off".

Установки: on, off

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда это параметр установлен в положение "on", выключение питания удаляет все Пользовательские данные из памяти - Голоса, Исполнения, Песни, Паттерны и Сервисные установки.

См. инструкции по инициализации на стр. 22.

Установки Секвенсора - [SETUP SEQ]

В режиме Песни, режиме Паттерна или режиме Исполнения, нажатие кнопки [SETUP SEQ] вызывает дисплей для установки общих параметров секвенсора. После их установки, нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить установки и параметры Установок Секвенсора (Sequencer Setup) и Сервисные (Utility) параметры.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

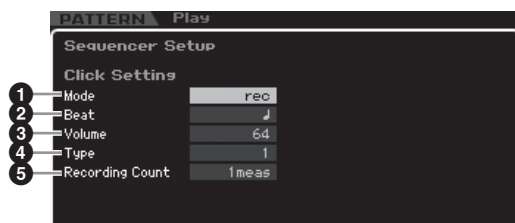
Все установки Sequencer Setup (Установки Секвенсора) будут утеряны, если питание будет выключено без сохранения этих установок.

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Голоса и в Мастер-режиме с параметром Mode (стр. 254) установленном в положение "Voice", кнопка [SETUP SEQ] не может использоваться.

Установки Метронома — [F1] Click

На этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные со звуком метронома, который используется во время записи или воспроизведения в режиме Песни/Паттерна/Исполнения.

ПРИМЕЧАНИЕ Так как звук метронома создается во внутреннем генераторе тона, использование звука метронома влияет на общую полифонию синтезатора.



1 Mode - Режим

Определяет звучание метронома.

Установки: off, rec, rec/play, always

off

Метрономом не будет звучать.

rec

Метрономом будет звучать только во время записи Песни/Паттерна/Исполнения.

rec/play

Метрономом будет звучать во время записи и воспроизведения.

always

Метрономом будет всегда звучать в режиме Песни/Паттерна.

2 Beat - Доля

Определяет доли звучания метронома.

Установки: ♩ (16-ая нота), ♪ (8-ая нота), ♫ (четвертная нота), ♪♩ (половинная нота), ♩ (целая нота)

3 Volume - Громкость

Определяет громкость звучания метронома.

Установки: 0 - 127

4 Type - Тип

Определяет тип звука метронома. Доступны десять типов, включая обычный метроном и звуки палочек.

Установки: 1 - 10

5 Recording Count - Отсчет

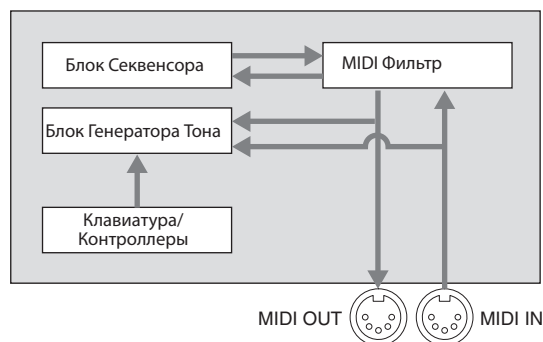
Определяет отсчет в тактах перед началом фактической записи, после нажатия кнопки [▶] (Игра) в режиме Готовности к Записи.

Установки: off (запись начинается при нажатии кнопки [▶]), 1 meas - 8 meas

Установки MIDI Фильтра - [F2] MIDI Filter

На этом дисплее Вы можете установить, какие MIDI события будут распознаваться/передаваться через MIDI. Выполненные здесь установки применяются только к данным воспроизведения Песни/Паттерна; они не влияют на MIDI события, генерируемые Вашей игрой на клавиатуре или операциями на панели, и на воспроизведение Арпеджио в режимах Голоса и Исполнения. Данные воспроизведения Песни/Паттерна проходят через MIDI Фильтр прежде, чем они будут посланы на внутренний блок генератора тона и на разъем MIDI OUT.

MIDI сообщения, переданные внешним MIDI инструментом, обходят MIDI Фильтр перед записью на трек Песни/Паттерна. Они посылаются на внутренний генератор тона, не проходя через MIDI Фильтр.



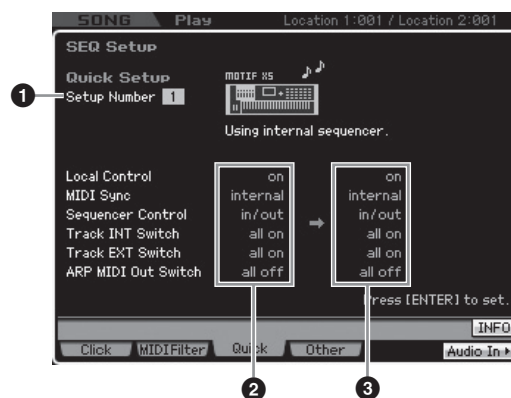
MIDI события, к которым применяется Фильтр:

Нота, Изменение Программы, Смена Режимы Управления, Изменение Высоты Тона, Канальное Послеласание, Полифоническое Послеласание, Системный Эксклюзив, Сообщение Режимы Канала

Установки: ☒ (не передается и не распознается), ☐ (передается и распознается)

Использование функции Быстрой Установки - [F3] Quick

На этом дисплее Вы можете немедленно вызвать соответствующие, связанные с секвенсором, панельные установки, выбирая пресетные установки, что дает Вам возможность одновременно установить разнообразные связанные с секвенсором параметры.



ПРИМЕЧАНИЕ Параметры Track INT Switch и Track EXT Switch не доступны, когда вызывается окно Quick Setup из режима Исполнения.

❶ Setup Number – Номер Установки

Определяет номер Установки. Параметры выбранной Установки обозначены справа как новые установки (❸).

Установки: 1 - 4

1	Используется внутренний Секвенсор	Эта установка полезна, когда Вы используете внутренний секвенсор (Песня или Паттерн).
2	Запись данных внутреннего секвенсора на компьютер	Эта установка полезна, когда Вы передаете данные воспроизведения Песни или Паттерна на внешний компьютер и производите на нем запись этих данных, используя соответствующее программное обеспечение.
3	Запись на компьютер	Эта установка полезна, когда Вы делаете запись Вашего исполнения на клавиатуре в программу на компьютере.
4	Запись Арпеджио на компьютер	Эта установка полезна, когда Вы передаете данные воспроизведения Арпеджио на внешний компьютер и производите на нем запись этих данных, используя соответствующее программное обеспечение.

❷ Текущие установки

Указывает текущие установки взаимосвязанных параметров. После выбора Установки (❶), обозначенной как новые установки справа (❸), нажмите кнопку [ENTER], чтобы фактически вызвать выбранную Установку (❶), которая будет обозначена как текущие установки (❷).

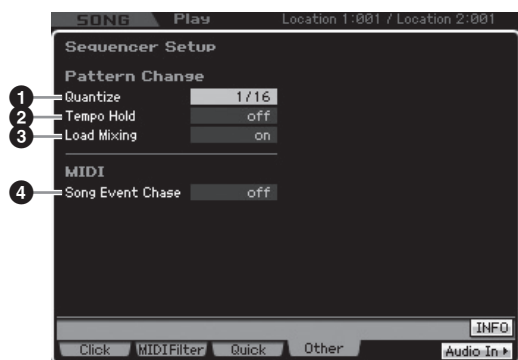
❸ Новые установки

Указывает установки параметров выбранной Установки (Setup) (❶).

Другие Установки для Песни/Паттерна - [F4] Other

На этом дисплее Вы можете установить параметры, связанные с режимом Песни/Паттерна, типа изменения синхронизации Паттерна.

ПРИМЕЧАНИЕ Выполненные здесь установки не влияют на режим Исполнения.



❶ Quantize – Квантизация

Определяет значение квантизации для переключения Раздела (Паттерна) во время воспроизведения, когда Вы изменяете Раздел. При установке "1", Паттерны (Разделы) будут всегда переключаться на первой доле следующего такта во время воспроизведения после изменения Раздела. При установке "1/16", Разделы могут быть переключены на любой 16-ой доле во время воспроизведения.

Установки: 1 (1 такт), 1/2 (Половинная нота), 1/4 (Четвертная нота), 1/8 (8-ая нота), 1/16 (16-ая нота)

❷ Tempo Hold – Удержание Темпа

Определяет переключение установки темпа к значению темпа, сохраненному с каждым Паттерном, когда новый Паттерн выбирается во время воспроизведения. При установке "on", темп будет сохранен при переключении Паттернов. При установке "off", темп переключится на сохраненный темп нового Паттерна. Обычно, этот параметр установлен в положение "off".

Установки: on, off

ПРИМЕЧАНИЕ Этот параметр не влияет на темп, установленный в Последовательности Паттернов.

❸ Load Mixing – Загрузка Микширования

Определяет, загружаются установки Микширования (on) или нет (off) при изменении номера Песни/Паттерна. Обычно, этот параметр установлен в положение "on".

Установки: on, off

ПРИМЕЧАНИЕ Эта установка влияет на изменение Песни/Паттерна во время воспроизведения Последовательности Песен или Паттернов.

❹ Song Event Chase – Целостность События Песни

Обычно, если Песня или Паттерн воспроизводятся от середины и/или используется быстрая перемотка вперед или назад, определенные типы данных (Изменения Программы, Изменения Высоты Тона и Смены Режимы Управления), возможно, не будут воспроизводиться должным образом. Установка этого параметра на определенное событие гарантирует целостность воспроизведения события, даже при использовании быстрой перемотки вперед или назад.

Установки: off, PC (Program Change - Изменение Программы), PC+PB+Ctrl (Program Change (Изменение Программы) + Pitch Bend (Изменение Высоты Тона) + Control Change (Смена Режимы Управления)), all (все события)

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что все установки кроме "off" могут привести к замедлению операции, например, паузе перед началом воспроизведения или замедлению скорости перемотки вперед/назад.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда этот параметр установлен в положение "all", возможна генерация чрезмерного количества MIDI данных, что может привести к MIDI ошибке на подключенном устройстве.

Управление файлами (режим Файла)

Режим Файла обеспечивает возможности передачи данных (например, Голоса, Исполнения, Песни, Паттерны и Волновые Формы) между MOTIF XS и внешними запоминающими устройствами, типа запоминающего USB устройства и жесткого диска, подключенного к разъему USB TO DEVICE. Устанавливая жесткий диск компьютера, подключенного к MOTIF XS через сеть, Вы также можете передавать данные между MOTIF XS и сетевым компьютером. Для входа в режим Файла, нажмите кнопку [FILE]. Доступные типы файлов, отличаются в зависимости от режима, выбранного перед вызовом режима Файла.

ПРИМЕЧАНИЕ При подключении MOTIF XS к сети, режим Файла может использоваться для обращения к дискам компьютеров в сети. Для этого убедитесь, что MOTIF XS должным образом подключен к сети (стр. 86), и установите необходимые параметры на Сетевом (Network) дисплее (стр. 260) Сервисного режима.

Терминология в режиме Файла

Файл

Так же, как и на компьютере, различные типы данных, типа Голоса, Исполнения, Песни и Паттерна, созданного на MOTIF XS, могут быть обработаны как файл и сохранены на внешнем запоминающем USB устройстве или жестком диске компьютера, подключенного к сети.

Название Файла

Так же, как и на компьютере, Вы можете дать название файлу в режиме Файла. Имя файла может содержать до 20 алфавитных символов на дисплее MOTIF XS. Файлы, имеющие одинаковое название не могут быть сохранены в одной папке.

Расширение

Три символа после имени файла, например ".mid" и ".wav" носят название "расширения файла". Расширение указывает тип файла и не может быть изменено операцией на панели MOTIF XS. Режим Файла MOTIF XS поддерживает десять различных типов расширения, согласно конкретным данным. См. стр. 273.

Размер файла

Относится к объему памяти файла. Размер файла определяется количеством сохраненных в файле данных. Вообще, размер аудио файла, включающий Волновые Формы, является намного большим, чем размер MIDI файла. Размеры файла показаны в стандартных компьютерных терминах В (Байт), KB (Килобайт), MB (Мегабайт) и GB (Гигабайт). 1 KB эквивалентен 1024 байтам, 1 MB эквивалентен 1024 KB и 1GB эквивалентен 1024 MB.

Устройство

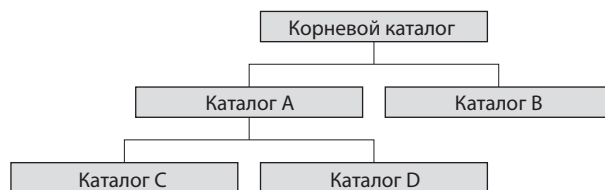
Относится к модулю памяти (типа жесткого диска), на котором сохранен файл. MOTIF XS может обрабатывать и устанавливать различные типы запоминающих USB устройств, подключаемых к разъему USB TO DEVICE, и дисков компьютера, подключенного через сеть к MOTIF XS.

Каталог (Dir)

Это организационная характеристика на устройстве сохранения данных (например, на жестком диске), позволяет Вам группировать файлы вместе согласно типу или приложению. Каталоги могут быть созданы в иерархическом порядке для организации данных. "Каталог" эквивалентен "папке", используемой как компьютерный термин. Режим Файла MOTIF XS позволяет Вам дать название каталогу как файлу. Пожалуйста, учтите, что название каталога не содержит расширение.

Изменение текущего каталога (папки)

Используйте иллюстрацию ниже как пример, который показывает Вам, как изменить текущий каталог. Сначала, откройте корневой каталог, чтобы найти каталоги A и B. Затем, откройте каталог A, чтобы найти каталоги C и D. Наконец, откройте каталог C, чтобы найти только файлы сохраненными в каталоге C. Это позволяет Вам вызывать папки, находящиеся на более низких уровнях иерархии. Для выбора другого каталога (например, двигаясь от каталога C к каталогу B), сначала зайдите на следующий самый верхний уровень (каталог A). Затем, поднимитесь еще на один уровень (в корневой каталог). Теперь, когда A и B доступны, откройте каталог B. Таким образом, Вы можете передвигаться вверх или вниз по иерархической структуре.



ПРИМЕЧАНИЕ Чтобы в окне Файла (стр. 275) перейти из текущей папки вниз, переместите курсор в желаемый каталог в списке Папки/Файла, а затем нажмите кнопку [ENTER]. Чтобы перейти из текущей папки вверх, переместите курсор в верхнюю линию в списке Папки/Файла, а затем нажмите кнопку [ENTER].

Патч

Местоположение каталогов (папок) и файлов, обозначенных на линии "Dir" на дисплее, называется "патч" - "path". Он указывает текущий каталог, какому устройству он принадлежит и в какой папке (папках) он содержится. "Каталог C" иллюстрированный выше описан как патч "USB_HDD/A/C".

Установка

Относится к операции, когда внешнее устройство памяти становится активным для инструмента. USB запоминающее устройство автоматически определяется при подключении к разъему USB TO DEVICE на задней панели MOTIF XS. Жесткий диск компьютера, подключенного через сеть к MOTIF XS, может быть установлен на дисплее Mount (стр. 277).

Форматирование

Операция инициализации запоминающего устройства (например, жесткого диска) называется "форматирование". Режим Файла MOTIF XS позволяет Вам форматировать USB запоминающее устройство, подключенное к разъему USB TO DEVICE. Операция форматирования удаляет все данные с формируемого устройства и является необратимой.

Сохранение/Загрузка

При операции "Сохранение" - "Save" данные, созданные на MOTIF XS, сохраняются на внешнем запоминающем устройстве как файл, в то время как при операции "Сохранение" (Запоминание) - "Store", данные, созданные на MOTIF XS, сохраняются во внутренней памяти. "Загрузка" - "Load" означает, что файл с внешнего устройства памяти загружен во внутреннюю память.

Типы файлов, обрабатываемые MOTIF XS

XS MOTIF поддерживает различные типы файлов, которые могут быть сохранены и загружены. Обратитесь к следующим двум спискам.

Типы файлов, которые могут быть сохранены

Тип	Расширение*	Описание
All	.XOA	Все данные во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (Флэш-ROM) обрабатываются как один файл, и могут быть сохранены в памяти USB устройства.
All Voice	.XOV	Все данные Пользовательского Голоса во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (Флэш-ROM) обрабатываются как один файл, и могут быть сохранены на запоминающем USB устройстве. Также, вместе сохраняются Волновые Формы, полученные с помощью функции Семплирования, и назначенные на любой из Голосов.
All Arpeggio	.XOG	Все данные Пользовательского Арпеджио во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (Флэш-ROM) обрабатываются как один файл, и могут быть сохранены на запоминающем USB устройстве.
All Song	.XOS	Все данные Пользовательской Песни во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (Флэш-ROM) обрабатываются как один файл, и могут быть сохранены на запоминающем USB устройстве. Данные Песни включают установки Микширования, Голоса Микширования и Семплированного Голоса.
All Pattern	.XOP	Все данные Пользовательского Паттерна во внутренней Пользовательской Памяти этого синтезатора (Флэш-ROM) обрабатываются как один файл, и могут быть сохранены на запоминающем USB устройстве. Данные Паттерна включают установки Микширования, Голоса Микширования и Семплированные Голоса.
SMF	.MID	Секвенсорные треки (1 - 16) и данные трека Темпа Песен или Паттернов, созданных в режиме Песни/Паттерна, могут быть сохранены на запоминающем USB устройстве как Стандартный MIDI Файл (формат 0).
All Waveform	.XOW	Данные Семплов, созданных в режиме Семплирования могут быть сохранены на запоминающем SmartMedia/USB устройстве как WAV файл (аудио формат Windows). Данные Волновых Форм содержат все Семплы (волны).
WAV	.WAV	Семпл, созданный в режиме Семплирования, может быть сохранен на запоминающем USB устройстве как WAV файл (аудио формат Windows).
AIFF	.AIF	Семпл, созданный в режиме Семплирования, может быть сохранен на запоминающем USB устройстве как файл AIFF (аудио формат Macintosh).

* Автоматически назначается на сохраняемый файл.

Типы файлов, которые могут быть загружены

Тип	Расширение*	Описание
All	.XOA	Файлы типа "All", сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте. Когда в поле слева от "without System" установлен флажок, установки Сервисного режима не будут загружены.
all without system	.XOA	Файлы типа "All", сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте, за исключением Сервисных и Секвенсорных (Sequencer Setup) установок.
All Voice	.XOV	Файлы типа "All Voice", сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.

Управление файлами (режим Файла)

Тип	Расши- рение*	Описание
Voice	.XOA .XOV	Указанный Голос в файле, который сохранен на запоминающем USB устройстве как тип “All” или “All Voice”, может быть индивидуально выбран и загружен на инструмент. Пожалуйста, отметьте, что значки  файлов “X0A” и “X0V” изменяются на  (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 280).
Performance	.XOA	Указанное Исполнение в файле, который сохранен на запоминающем USB устройстве как тип “All”, может быть индивидуально выбрано и загружено на инструмент. Отметьте, что значок  файла “X0A” изменен на  (как виртуальная папка) при выборе этого типа файла (стр. 282).
All Arpeggio	.XOG	Файлы типа “All Arpeggio”, сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
All Song	.XOS	Файлы типа “All Song”, сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Song	.XOA .XOS .MID	Указанная Песня в файле, который сохранен на запоминающем USB устройстве как тип “All” или “All Song”, может быть индивидуально выбрана и загружена на инструмент. Пожалуйста, отметьте, что значки  файлов “X0A” и “X0S” изменяются на  (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 283).
All Pattern	.XOP	Файлы типа “All Pattern”, сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Pattern	.XOA .XOP .MID	Указанная Песня в файле, которая сохранена на запоминающем USB устройстве как тип “All” или “All Pattern”, может быть индивидуально выбрана и загружена на инструмент. Пожалуйста, отметьте, что значки  файлов “X0A” и “X0P” изменяются на  (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 283).
All Waveform	.XOW	Файлы типа “All” или “All Waveform”, сохраненные на запоминающем USB устройстве, могут быть загружены и восстановлены на инструменте.
Waveform	.XOA .XOW	Указанная Волновая Форма в файле, который сохранен на запоминающем USB устройстве как тип “All” или “All Waveform”, может быть индивидуально выбрана и загружена на инструмент. Пожалуйста, отметьте, что значки  файлов “X0A” и “X0W” изменяются на  (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 281).
WAV	.WAV	Файлы WAV формата могут быть загружены на инструмент. См. стр. 284.
AIFF	.AIF	Файлы AIFF формата могут быть загружены на инструмент. См. стр. 284.
Sample Voice	.XOA .XOS .XOP	Указанный Семплированный Голос в файле, который сохранен на запоминающем USB устройстве как тип “All”, “All Song” или “All Pattern”, может быть индивидуально выбран и загружен на инструмент. Пожалуйста, отметьте, что значки  файлов “X0A”, “X0S” и “X0P” изменяются на  (как виртуальные папки) при выборе этого типа файла (стр. 283). Этот тип файла доступен только, когда режим Файла вводится из режима Песни/режима Паттерна.
MOTIF XS Editor	.XOE	Файл (.XOE), созданный в программе MOTIF XS Editor (доступна на сайте Yamaha) на Вашем компьютере, может быть загружен на инструмент. Файл редактора этого типа включает все Пользовательские Голоса и данные Микширования, обрабатываемые MOTIF XS.

* Назначается на загружаемый файл.

Совместимость Данных, созданных на MOTIF ES6/ MOTIF ES7/MOTIF ES8

Среди данных, созданных на MOTIF ES6/MOTIF ES7/ MOTIF ES8, Голоса, Исполнения, Волновые Формы, Семплированные Голоса могут быть загружены на MOTIF XS6/MOTIF XS7/MOTIF XS8.

• "All" данные MOTIF ES

Файлы типа "All" (расширение W7A) сохраненные на USB запоминающем устройстве, потключенному к MOTIF ES может быть загружен на MOTIF XS. Для выполнения этой операции установите Тип в положение "All" в окне [F1] File MOTIF XS.

• Голоса

Указанный в файле Голос (расширение: W7A, W7V), который создан на MOTIF ES и сохранен на запоминающем устройстве как тип “All” или “All Voice”, может быть индивидуально выбран и загружен на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее [F1] File в положение “Voice” и выполните процедуру Загрузки. Аналогичным образом, файл (расширение: W7V), который сохранен на запоминающем USB устройстве как тип “All Voice” на MOTIF ES, может быть загружен на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее Файла [F1] File в положение “All Voice” и выполните процедуру Загрузки. Кроме того, файлы Voice Editor (расширение: W7E) могут быть загружены на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее [F1] File в положение “Voice Editor” и выполните процедуру Загрузки.

 **ПРИМЕЧАНИЕ** Голоса, загруженные на MOTIF XS 6/7/8, возможно, не будут воспроизводиться должным образом на MOTIF ES 6/7/8, так как содержание пресетных Волновых Форм и структура Эффекта отличаются между сериями этих инструментов.

• Исполнение

Указанное Исполнение в файле (расширение: W7A), созданное на MOTIF ES и сохраненное на запоминающем устройстве как тип “All”, может быть индивидуально выбрано и загружено на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее Файла [F1] File в положение “Performance” и выполните процедуру Загрузки - Load.

• Волновые Формы

Указанная Форма волны в файле (расширение: W7A, W7W), которая создана на MOTIF ES и сохранена на запоминающем устройстве как тип “All” или “All Waveform”, может быть индивидуально выбрана и загружена на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее Файла [F1] File в положение “Waveform” и выполните процедуру Загрузки. Аналогично, файл (расширение: W7W), который создан на MOTIF ES и сохранен на запоминающем устройстве как тип “All Waveform”, может быть загружен на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее Файла [F1] File в положение “All Waveform” и выполните процедуру Загрузки.

• Семплированные Голоса

Указанный Семплированный Голос (расширение: W7A, W7S, W7P) в файле, который создан на MOTIF ES и сохранен на запоминающем устройстве как тип “All”, “All Song” или “All Pattern”, может быть индивидуально выбран и загружен на MOTIF XS. Установите Тип на дисплее Файла [F1] File в положение “Sample Voice” и выполните процедуру Загрузки.

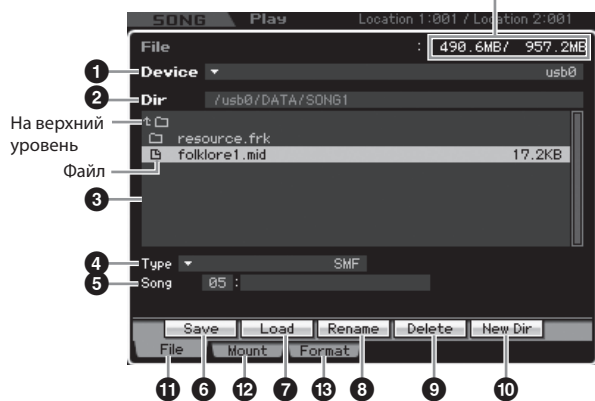
Пример Установки Типа Файла при сохранении:

Данные, которые будут сохранены		Тип файла
Все данные		All
Пользовательский Голос		All Voice
Исполнение		All
Песни	Когда Пользовательские Голоса используются в Песнях:	All
	Когда Пользовательские Голоса не используются ни в одной из Песен:	All Song
	Когда Вы хотите передать Песню на внешний MIDI секвенсор или на компьютер:	SMF
Паттерн	Когда Пользовательские Голоса используются в Паттернах:	All
	Когда Пользовательские Голоса не используются в Паттернах:	All Pattern
	Когда Вы хотите передать Паттерн на внешний MIDI секвенсор или на компьютер:	SMF
Данные Семплирования	Все Волновые Формы:	All Waveform
	Когда Вы хотите передать Семпл на компьютер:	AV, AIFF

Управление файлами - [F1] File

Окно Файла (File) позволяет Вам использовать все связанные с файлом функции, типа выбора устройства, выбор пути, сохранения, загрузки, переименования и удаления.

Количество используемой памяти/всего памяти



1 Device - Устройство

Здесь, Вы можете выбрать устройство из тех, которые определяются режимом Файла. Выбранное здесь устройство называется "Текущим Устройством". Когда устройство выбрано, корневой каталог этого устройства появляется в столбце Dir. Информация о количестве используемой памяти и общее количество памяти на выбранном устройстве появляется вверху справа на дисплее.

ПРИМЕЧАНИЕ Вы можете вызвать список, нажимая кнопку [SF6] LIST, а затем выбрать желаемый элемент из списка. См. стр. 82.

2 Dir - Каталог

Указывает текущий каталог с патчем (путем к нему). Содержание (файлы и папки) включенное в текущий каталог перечислено ниже в списке Каталога/Файла. Текущий каталог может быть изменен в списке Каталога/Файла (Directory/File) ниже.

3 Список Каталога/Файла

Указывает каталоги и файлы в текущем каталоге. В этом поле, каталоги и файлы перечислены в алфавитном порядке, за исключением верхней линии, которая предусмотрена для перемещения в следующий более высокий каталог. Вы можете отличить каталог от файла по индикатору слева в конце каждой линии.

..... Каталог (Папка)

..... Файл

Название каталога отображается на линии Каталога, в то время как название файла с расширением и размером файла отображается на линии Файла.

Перемещение между уровнями каталогов

Чтобы перейти вниз из текущего каталога, переместите курсор в желаемый каталог в списке Каталога/Файла, затем нажмите кнопку [ENTER]. Чтобы перейти вверх из текущего каталога, переместите курсор на верхнюю линию в списке Каталога/Файла, а затем нажмите кнопку [ENTER].

4 Type - Тип

Определяет тип данных, который будет сохранен или загружен. Перед вызовом режима Файла в зависимости от выбранного режима, доступный тип отличается. О типах данных, см. стр. 273 и 274. Вы можете вызвать Список Типов Файла, нажав кнопку [SF6] LIST, затем выбрать необходимое из списка. См. стр. 82.

5 Местоположение в Памяти Типов данных выше

Определяет местоположение в памяти для типов данных выше, например Банк Голоса/Номер, Банка Исполнения/Номер, номер Песни и номер Паттерна. Доступные значения отличаются в зависимости от установки Типа (4) выше. О памяти для сохранения, см. стр. 278. О памяти для загрузки, см. стр. 280.

6 [SF1] Save - Сохранение

Нажатие этой кнопки выполняет операцию Сохранения (Save). Для инструкций по сохранению, см. стр. 278.

7 [SF2] Load - Загрузка

Нажатие этой кнопки выполняет операцию Загрузки. Для инструкций по сохранению, см. стр. 280.

Управление файлами (режим Файла)

Ⓢ [SF3] Rename - Переименование

Нажатие этой кнопки вызывает окно для ввода нового названия выбранного файла. Имя файла может содержать до 20 символов. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

Для изменения название файла руководствуйтесь следующими инструкциями.

- 1 Выберите файл, который будет переименован, перемещая курсор в список Каталога/Файла.
- 2 Нажмите кнопку [SF3] для вызова окна Ввода Символов.
- 3 Введите новое название для выбранного файла.
- 4 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы изменить название выбранного файла.

Ⓢ [SF4] Delete - Удаление

Нажатие этой кнопки вызывает окно Удаления (Delete).

Для удаления файла руководствуйтесь следующими инструкциями.

- 1 Выберите файл, который будет удален, перемещая курсор в список Каталога/Файла.
- 2 Нажмите кнопку [SF4] для вызова окна Удаления (Delete).
- 3 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы удалить выбранный файл.

Ⓢ [SF5] New Dir – Новый Каталог

Нажатие этой кнопки создает новый каталог в текущем каталоге. Название каталога может содержать до 10 символов. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

Для создания нового каталога руководствуйтесь следующими инструкциями.

- 1 Нажмите кнопку [SF5] для вызова окна Ввода Символов (Input Character).
- 2 Введите название нового Каталога.
- 3 Нажмите кнопку [ENTER], чтобы создать каталог.

Ⓢ [F1] File - Файл

Нажатие этой кнопки вызывает окно Файла (File) из другого окна в режиме Файла.

Ⓢ [F2] Mount

Нажатие этой кнопки вызывает окно Установки (Mount). См. стр. 277.

Ⓢ [F3] Format

Нажатие этой кнопки вызывает окно Форматирования (Format). См. стр. 278.

Основная Процедура в режиме Файла

1 Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла.

Появится Окно File (стр. 275).

2 Установите устройства памяти, куда Вы хотите сохранить файл или с которого загружается файл.

Запоминающее USB устройство определяется автоматически, как только оно будет подключено к разъему USB TO DEVICE на задней панели. Жесткий диск компьютера, соединенного с MOTIF XS через сеть может быть установлен на дисплее Установки Устройства (Mount) (стр. 277).

3 Выберите устройство.

Выберите желаемое устройство, из установленных в пункте 2.

4 Переместитесь в желаемый каталог.

Выберите желаемый каталог из выбранного устройства. Чтобы перейти от текущего каталога вниз, переместите курсор в желаемый каталог в списке Каталога/Файла, затем нажмите кнопку [ENTER]. Для перехода вверх из текущего каталога, переместите курсор на верхнюю линию в списке Каталога/Файла, а затем нажмите кнопку [ENTER]. Линия Dir указывает название текущего каталога с патчем, а нижнее поле перечисляет каталоги и файлы, принадлежащие текущему каталогу.

ПРИМЕЧАНИЕ Если Вы хотите создать новый каталог и сохранить там файл, нажмите кнопку [SF5] New Dir. Более подробно см. левый столбец этой страницы.

5 Выберите желаемый тип данных в столбце Типа - Type (Ⓢ).

В списке Каталога/Файла, перечислены только файлы, связанные с выбранным типом файла.

ПРИМЕЧАНИЕ Доступные типы данных отличаются в зависимости от режима, выбранного перед вызовом режима Файла. Если Вы не можете найти тип данных, который Вы хотите обработать, например “voice”, нажмите кнопку [EXIT] для выхода из окна Файла (File), нажмите кнопку [VOICE] для входа в режим Голоса, затем нажмите кнопку [FILE], чтобы снова вызвать окно Файла.

6 Выберите желаемый файл, перемещая курсор в список Каталога/Файла (Ⓢ).

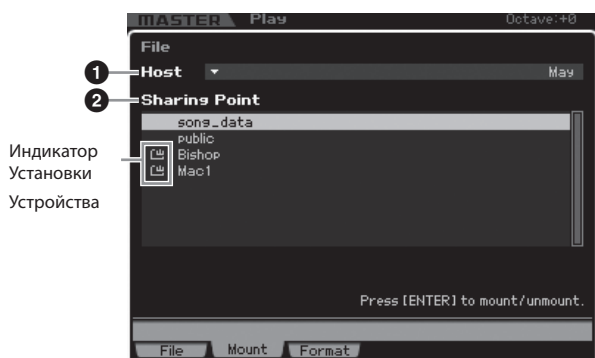
Эта операция не нужна, когда Вы выполняете Сохранение или создаете Новый Каталог. Когда Вы хотите выполнить операцию Переименования или Удаления, нажмите кнопку [SF3] Rename или кнопку [SF4] Delete. Для инструкций команд по переименованию и удалению, см. стр. 276 и левый столбец этой страницы.

7 Выберите местоположение памяти типа данных, определенного в пункте 5 как источник или адресат.

Когда Вам необходимо выполнить операцию Сохранения (Save) или Загрузки (Load), нажмите кнопку [SF1] Save или кнопку [SF2] Load. Более детально по сохранению и загрузке, см. стр. 278 и 280.

Сетевая Установка Устройства - [F2] Mount

На этом дисплее Вы можете установить общие каталоги жесткого диска компьютера, подключенного через сеть к MOTIF XS.



1 Host

Определяет из компьютеров, подключенных к сети, хост-компьютер, содержащий устройство, которое должно быть установлено. Вы можете вызвать Список Символов, нажимая кнопку [SF5] LIST, а затем выбрать желаемый пункт из списка. См. стр. 82. Здесь отображается установленное Вами название компьютера.

ПРИМЕЧАНИЕ Если название компьютера не отображается в параметре Host (1), Вы можете вызвать Список Символов, нажав кнопку [SF5] CHAR, и ввести название компьютера вручную. См. стр. 82.

ПРИМЕЧАНИЕ Подтвердите название компьютера на вашем компьютере. См. руководство пользователя для Вашего компьютера.

2 Sharing Point - Совместное использование Каталога

В данном параграфе перечислены общие каталоги главного компьютера. Также, по желанию, Вы можете установить/извлечь каждый из общих каталогов.

ПРИМЕЧАНИЕ Имейте в виду, что здесь отображаются названия общедоступных папок, разрешенных на компьютере.

Установка/Извлечение каталога Устройства

Вы можете установить общий каталог, перемещая курсор в желаемый каталог, и нажимая кнопку [ENTER]. Индикатор установки устройства появляется слева от названия установленного каталога. Вы также можете извлечь общий каталог, нажав кнопку [ENTER] еще раз. Индикатор установки устройства исчезает.

Процедура Установки Устройства

Руководствуйтесь следующими инструкциями, чтобы установить диск подключенного к сети компьютера.

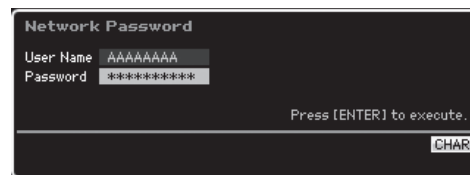
1 Подключите MOTIF XS к сети.

Связанные с сетью параметры могут быть установлены на Сетевом (Network) дисплее (стр. 260) в Сервисном режиме.

2 Нажмите кнопку [FILE] для входа режим Файла, затем нажмите кнопку [F2], чтобы вызвать окно Установка Устройства (Mount).

3 Выберите хост-компьютер в столбце Host (1).

Если название компьютера не отображено в параметре Host (1), Вы можете вызвать Список Символов, нажимая кнопку [SF5] CHAR, и ввести название компьютера вручную. Для инструкций по вводу названия обратитесь к стр. 82. Если Вы выбираете компьютер, к которому не обращался MOTIF XS, на дисплее появится сообщение "Press [ENTER] to access" - "Нажмите [ENTER] для обращения". При нажатии кнопки [ENTER], дисплей запросит пароль, как проиллюстрировано ниже. Введите Учетную Запись Пользователя вашего компьютера в поле User Name, введите пароль вашего компьютера в поле Password, затем нажмите кнопку [ENTER], чтобы установить доступ MOTIF XS к компьютеру. Общие каталоги выбранного компьютера будут перечислены в поле Sharing Point (2).



ПРИМЕЧАНИЕ Однажды установив доступ MOTIF XS к компьютеру, общие каталоги автоматически будут отображены на дисплее простым выбором компьютера из столбца Host. При выключении питания, операции по установке доступа (ввод Учетной Записи Пользователя и Пароля) необходимо повторить при последующем включении питания.

ПРИМЕЧАНИЕ О том, как подтвердить Учетную Запись Пользователя и Пароль вашего компьютера, см. руководство пользователя Вашего компьютера.

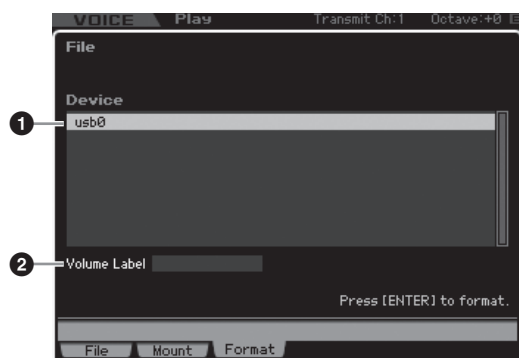
ПРИМЕЧАНИЕ Когда Пароль не назначен на компьютер, нажатие кнопки [ENTER], без ввода символов устанавливает доступ MOTIF XS к компьютеру.

4 Установка желаемых каталогов.

В поле Sharing Point (2), Вы можете установить общий каталог, перемещая курсор в желаемый каталог и нажимая кнопку [ENTER]. Индикатор Установка Устройства появляется слева от названия установленного каталога. Вы можете извлечь общий каталог, нажав кнопку [ENTER] еще раз. Индикатор Установка Устройства исчезнет. Установленные каталоги могут быть выбраны в окне Файла - File (стр. 275).

Форматирование Устройства - [SF3] Format

На этом дисплее Вы можете отформатировать запоминающие устройство, например, жесткий диск, подключенный к разъему USB TO DEVICE.



① Device - Устройство

Здесь перечислены Установленные Устройства. Вы можете определить устройство, которое будет отформатировано. Если устройство не отформатировано, рядом с названием устройства появится звездочка "*".

② Volume Label - Метка Тома

Определяет Метку Тома выбранного устройства. Метка Тома - назначенное устройству название.

Метка Тома может содержать до 11 символов. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

Процедура Форматирования

- 1 Подключите устройство, которое будет отформатировано, к разъему USB TO DEVICE.
- 2 Из списка устройств(①), выберите устройство, которое будет отформатировано.
- 3 Введите Метку Тома (②).
- 4 Нажмите кнопку [ENTER]. (Дисплей выдаст запрос на подтверждение).
Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены Форматирования.
- 5 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Форматирования.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Если Вы будете форматировать устройство, то все ранее записанные данные будут удалены. Проверьте, не содержит ли устройство важных данных перед форматированием.

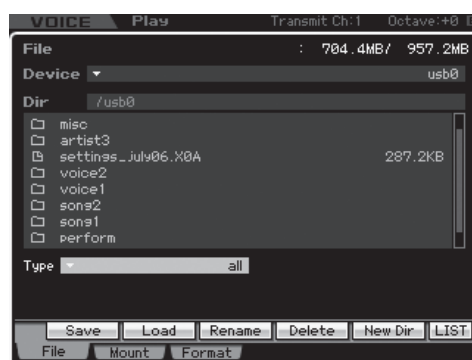
Сохранение файла

Процедура сохранения отличается в зависимости от типа файла, который будет сохранен, и режима, выбранного перед вызовом окна Файла (File). Этот раздел объясняет процедуру для следующих трех случаев.

- Сохранение всех пользовательских данных или всех данных определенного типа
- Сохранение семпла определенного Голоса
- Сохранение Песни или Раздела Паттерна в виде

Стандартного MIDI Файла

Сохранение всех пользовательских данных или всех данных определенного типа



- 1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя "Основной Процедуре в режиме Файла" на стр. 276.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вы хотите сохранить все 64 песни, нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Песни, затем нажмите кнопку [FILE], чтобы вызвать окно Файла (File). Когда Вы желаете сохранить все 64 паттерна, нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Паттерна, затем нажмите кнопку [FILE], чтобы вызвать окно (File).

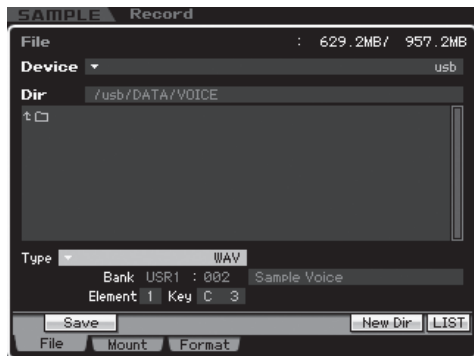
ПРИМЕЧАНИЕ Руководствуйтесь следующими инструкциями после выбора Голоса, Исполнения, Песни или Паттерна, в котором сохранен назначенный в каждом из режимов Семпл.

- 2 Установите Тип в положение "all", "all voice", "all arpeggio", "all waveform", "editor", "all song" и "all pattern."
- 3 Нажмите кнопку [SF1] Save, чтобы вызвать окно для ввода названия файла.
- 4 Введите название файла, нажмите кнопку [ENTER], затем кнопку [INC/YES], чтобы сохранить данные указанного типа на внешнем устройстве памяти.

Имя файла может содержать до 20 символов. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

Сохранение семпла определенного Голоса

Вы можете сохранить семпл определенного Голоса на внешнем устройстве памяти как файл WAV или AIFF для сохранения или редактирования на компьютере. Этот метод доступен, когда режим Файла вводится из любого режима. См. типы файлов, которые могут быть сохранены, на стр. 273.



ПРИМЕЧАНИЕ При входе в режим Файла из режима Исполнения/режима Песни/режима Паттерна и выполнении операции сохранения/загрузки семпла, назначенного на Стандартный Голос, доступен только семпл, назначенный на Элемент 1.

1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуру в режиме Файла” на стр. 276.

2 Установите Тип в положение “WAV” или “AIFF.”

ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что некоторые установки параметров, такие как Точка Начала, не сохраняются при сохранении семпла Голоса в формате WAV или AIFF. Это означает что файлы WAV и AIFF, сохраненные в режиме Файла будут воспроизводиться с начала (включая отрезок мелодии до Точки Начала) на внешнем устройстве, таком как компьютер.

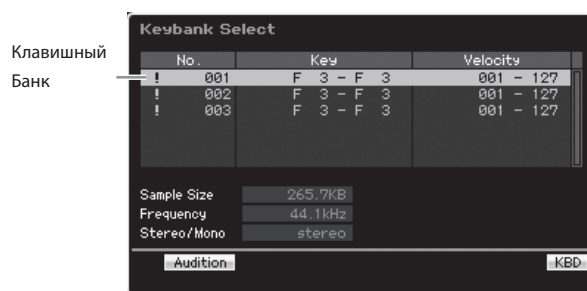
3 Выберите исходные данные.

При входе в режим Файла из режима Голоса, выберите Элемент (для Стандартного Голоса) и Клавишу, на которую назначен сохраняемый Семпл. При входе в режим Файла из режима Исполнения/Песни/Паттерна, выберите Партию и Клавишу, на которую назначен Голос, содержащий сохраняемый Семпл.

ПРИМЕЧАНИЕ Пресетные Волновые Формы не могут быть сохранены на внешнем запоминающем устройстве. Если Вы выбираете Партию Исполнения/Песни/Паттерна, на которую назначен пресетный Голос, или выбираете Элемент Стандартного Голоса или Клавишу Голоса Ударных Инструментов, на которую назначена пресетная Волновая Форма, появится сообщение об ошибке.

ПРИМЕЧАНИЕ Доступные исходные данные отличаются в зависимости от режима, выбранного перед входом в режим Файла. При входе в режим Файла из режима Голоса, доступные исходные данные отличаются в зависимости от типа выбранного Голоса: Стандартного или Ударных Инструментов. Удостоверьтесь, что выбрали Песню/Паттерн/Голос/Исполнение, на которую назначен Семпл, перед входом в режим Файла.

4 Нажмите кнопку Save [SF1] для вызова окна выбора Клавишного Банка.



ПРИМЕЧАНИЕ Для информации об этом окне обратитесь к описанию параметра Клавишного Банка (Keybank) на дисплее Основного Семплирования на стр. 162.

5 Перемещая курсор, выберите Клавишный Банк, на который назначен семпл.

Нажмите кнопку [SF1] Audition, чтобы прослушать звук семпла.

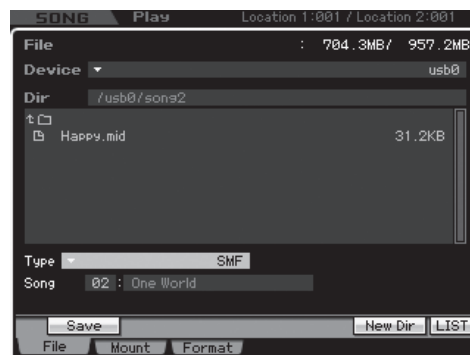
6 Нажмите кнопку [ENTER] для вызова окна ввода названия файла.

7 Введите название файла, нажмите кнопку [ENTER], а затем кнопку [INC/YES], чтобы сохранить данные на внешнем запоминающем устройстве.

Название файла может содержать до 20 символов. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

Сохранение Песни или Раздела Паттерна в виде Стандартного MIDI Файла

Вы можете сохранить Песню или Раздел Паттерна как Стандартный MIDI Файл в режиме Файла. Формат Стандартного MIDI Файла общий, и может использоваться на других MIDI секвенсорах и компьютерных музыкальных программах. Этот метод доступен при входе в режим Файла из режима Песни/режима Паттерна.



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуру в режиме Файла” на стр. 276.

2 Установите Тип в положение "SMF".

3 Выберите исходные данные.

ПРИМЕЧАНИЕ Доступная исходная память отличается в зависимости от режима, выбранного перед входом в режим Файла. Когда Вы хотите сохранить Песню, войдите в режим Файла из режима Песни. Когда Вы хотите сохранить Паттерн, войдите в режим Файла из режима Паттерна.

4 Нажмите кнопку [ENTER] для вызова окна ввода названия файла.

5 Введите название файла, нажмите кнопку [ENTER], а затем кнопку [INC/YES], чтобы сохранить данные на внешнем запоминающем устройстве.

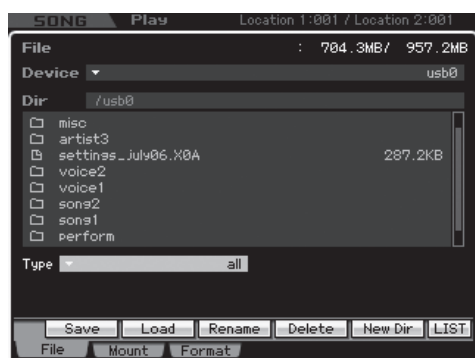
Название файла может содержать до 20 символов. Для инструкций по вводу названия см. стр. 82.

Загрузка файла

Процедура загрузки отличается в зависимости от типа загружаемого файла, и режима выбранного перед вызовом окна Файла (File). Этот раздел объясняет процедуру для следующих восьми случаев.

- Загрузка всех пользовательских данных или всех данных определенного типа (все голоса, все песни, все паттерны и т.д.)
- Загрузка определенного Голоса из файлов “all” или “all voice”
- Загрузка определенной Волновой Формы из файлов “all” или “all waveform”
- Загрузка определенного Исполнения из файла “all”
- Загрузка определенной Песни или Паттерна из файлов “all”, “all song” или “all pattern”
- Загрузка определенного Семплированного Голоса из файлов “all”, “all song” или “all pattern”
- Загрузка WAV файла или AIFF файла
- Загрузка SMF файла (Стандартного MIDI Файла)

Загрузка всех пользовательских данных или всех данных определенного типа



1 Выберите устройство и каталог, содержащий исходный файл, следуя “Основной Процедуры в режиме Файла” на стр. 276.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вы хотите загрузить все 64 песни, нажмите кнопку [SONG] для входа в режим Песни, затем нажмите кнопку [FILE], чтобы вызвать окно Файла (File). Когда Вы хотите загрузить все 64 паттерна, нажмите кнопку [PATTERN] для входа в режим Паттерна, затем нажмите кнопку [FILE], чтобы вызвать окно File.

2 Установите Тип в одно из значений “all”, “all without system”, “all voice”, “all arpeggio”, “all waveform”, “editor”, “all song” и “all pattern”.

В списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены только доступные файлы соответственного Типа.

3 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

4 Нажмите кнопку [SF2] (дисплей выдаст запрос на подтверждение).

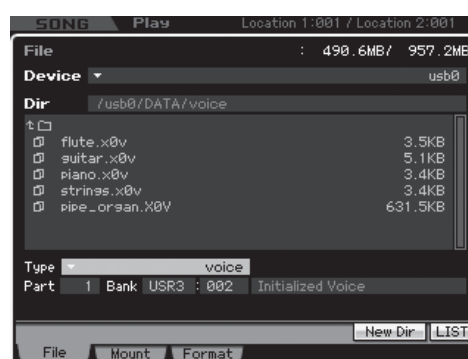
Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции Загрузки.

5 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда Вы выполняете операцию Загрузки (Load), данные во внутренней памяти адресата будут перезаписаны. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разъему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

Загрузка определенного Голоса из файлов “all” или “all voice”



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуры в режиме Файла” на стр. 276.

2 Установите Тип в положение “voice.”

На дисплее в списке Каталога/Файла будут перечислены только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ В этом пункте, меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2], не отображается на дисплее. Меню Загрузки появляется, когда выбирается Голос, который будет загружен в п.б.

3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите Банк Голоса и номер как адресат.

ПРИМЕЧАНИЕ При входе в режим Файла из режима Исполнения/Песни/Паттерна, Партия загружаемого Голоса, должна быть назначена как Банк Голоса и номер.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда загружается Голос Ударных Инструментов, выберите Пользовательский Банк Голоса Ударных Инструментов (UDR) как местоположение памяти адресата (Ⓢ). Когда загружается Стандартный Голос, выберите один из Пользовательских Банков Стандартных Голосов (USR1 - 3) как местоположение памяти адресата (Ⓢ). Если соответствующий Банк Голоса не установлен, нажатие кнопки Load [SF2] вызывает сообщение об ошибках.

4 Переместите курсор в файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы Голоса указанного Банка были перечислены в списке Каталога/Файла.

Когда Банк Стандартного Голоса выбран в п. 3, Вы можете изменить Банк Голоса как источник, нажимая одну из кнопок Банка (USR1 - 3) на панели управления.



Список Голосов

6 Переместите курсор в желаемый Голос.

Появится меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

7 Нажмите кнопку [SF2] (дисплей выдаст запрос на подтверждение).

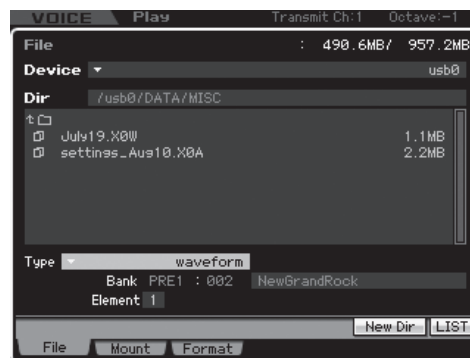
Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции Загрузки.

8 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Когда Вы выполняете операцию Загрузки (Load), данные во внутренней памяти адресата будут перезаписаны. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к разьему USB TO DEVICE или на компьютере, который подключен к той же сети, что и MOTIF XS. Более подробно о сохранении на стр. 278.

Загрузка определенной Волновой Формы из файлов “all” или “all waveform”



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя за “Основной Процедурой в режиме Файла” на стр. 276.

2 Установите Тип на “waveform”.

В списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ В этом пункте, меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2] не отображается на дисплее. Меню Загрузки появляется, когда выбирается Волновая Форма, который будет загружена в п. 6.

3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите Элемент (для Стандартного Голоса), на который должна быть назначена Волновая Форма (загружается на свободный номер).

ПРИМЕЧАНИЕ При входе в режим Файла из режима Исполнения/Песни/Паттерна, установите Партию, на которую должен быть назначен Голос, включающий загруженную Волновую Форму.

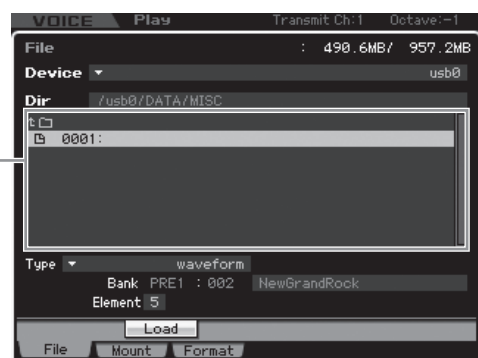
ПРИМЕЧАНИЕ Пожалуйста, учтите, что Волновые Формы не могут быть загружены на Голос Ударного Инструмента.

4 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы Волновые Формы в выбранном файле были перечислены на дисплее.

Волновые Формы



6 Переместите курсор в желаемую Волновую Форму.

Появится меню Загрузки (Load), соответствующее кнопке [SF2].

7 Нажмите кнопку [SF2] (появится запрос на подтверждение).

Нажмите кнопку [DEC/NO], чтобы отменить операцию Загрузки.

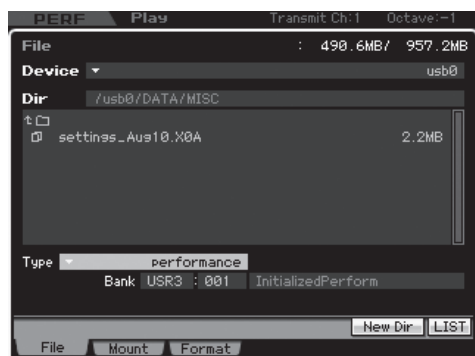
8 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Загрузки (Load) перезаписывает любые данные, находящиеся во внутренней памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к терминалу USB TO DEVICE или на компьютере, подключенному к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

Загрузка определенного Исполнения из файла "all"

Этот метод доступен только при входе в режим Файла из режима Исполнения.



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя "Основной Процедуре в режиме Файла" на стр. 276.

2 Установите Тип в положение "performance".

В списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены Только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ В этом шаге, меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2] не отображается на дисплее. Меню Загрузки появится, когда выбирается Исполнение, которое будет загружено в п.6.

3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите Банк Исполнения и номер.

Примечание: Когда номер Исполнения установлен в положение "all", в выбранном Банке будут загружены все Исполнения.

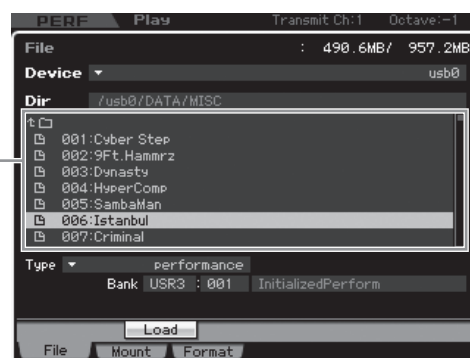
4 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы Исполнения в выбранном Банке были перечислены на дисплее.

Вы можете изменить Банк Исполнения как источник, нажимая кнопки Банка на панели управления.

Исполнения



6 Переместите курсор в желаемое Исполнение.

Появится меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

7 Нажмите кнопку [SF2] (появится запрос на подтверждение).

Нажмите кнопку [DEC/NO], чтобы отменить операцию Загрузки.

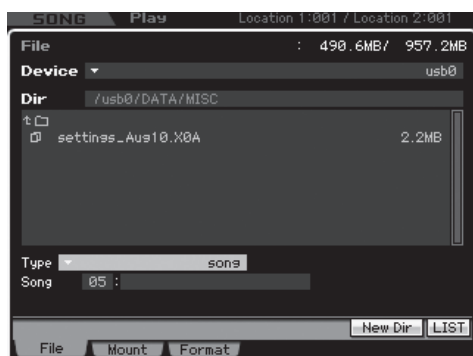
8 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки - Load.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Загрузки (Load) перезаписывает любые данные, находящиеся во внутренней памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к терминалу USB TO DEVICE или на компьютере, подключенному к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

Загрузка определенной Песни или Паттерна из файлов “all”, “all song” или “all pattern”

Этот метод доступен только, когда режим Файла вводится из режима Песни или из режима Паттерна.



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуры в режиме Файла” на стр. 276.

2 Установите Тип на “song” или “pattern”.

В списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ В этом пункте, меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2], не отображается на дисплее. Меню Загрузки появляется, при выборе Голоса, который будет загружен в п.б.

3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите номер Песни или номер Паттерна.

4 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы Песни или Паттерны в выбранном файле были перечислены на дисплее.



6 Переместите курсор в желаемую Песню или Паттерн.

Появится меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

7 Нажмите кнопку [SF2] (появится запрос на подтверждение).

Нажмите кнопку [DEC/NO], чтобы отменить операцию Загрузки.

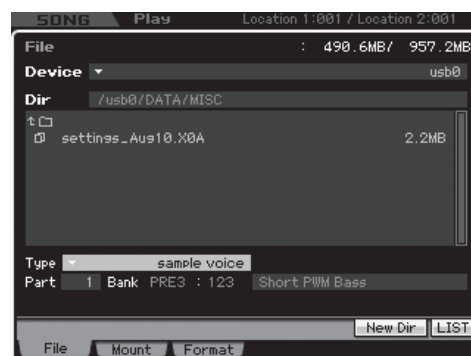
8 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Загрузки (Load) перезаписывает любые данные, находящиеся во внутренней памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к терминалу USB TO DEVICE или на компьютере, подключенному к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

Загрузка определенного Семплированного Голоса из файлов “all”, “all song” или “all pattern”

Этот метод доступен только, при входе в режим Файла из режима Песни или из режима Паттерна.



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуры в режиме Файла” на странице 276.

2 Установите Тип в положение “sample voice”.

В списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

ПРИМЕЧАНИЕ В этом пункте меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2], не отображается на дисплее. Меню Загрузки появляется, когда выбирается Семплированный Голос, который будет загружен в п.7.

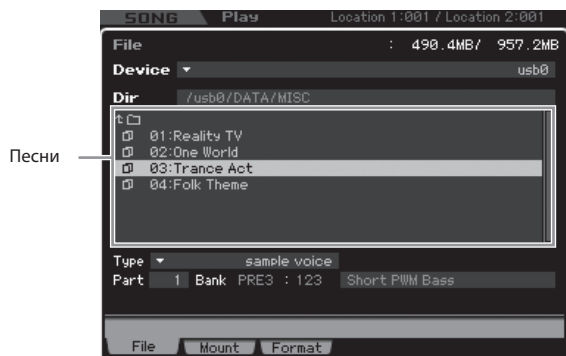
3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите Партию, на которую должен быть назначен загруженный Семплированный Голос.

ПРИМЕЧАНИЕ Семплированный Голос загружается на свободный номер, назначенный на Песню или Паттерн, выбранный перед вводом режима Файла.

4 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы Песни или Паттерны в выбранном файле были отображены на дисплее.**6 Нажмите кнопку [ENTER] так, чтобы Семплированные Голоса в выбранной Песне или Паттерне были перечислены на дисплее.****7 Переместите курсор в желаемый Семплированный Голос.**

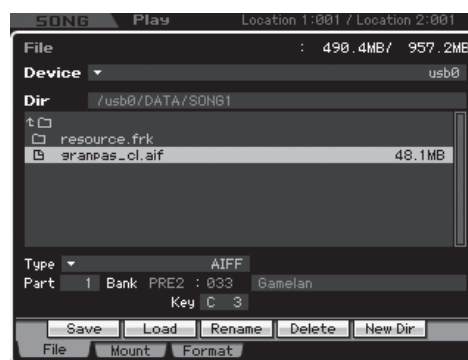
Появится меню Загрузки, соответствующее кнопке [SF2].

8 Нажмите кнопку [SF2] (появится запрос на подтверждение).

Нажмите кнопку [DEC/NO], чтобы отменить операцию Загрузки.

9 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки.**⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

Операция Загрузки (Load) перезаписывает любые данные, находящиеся во внутренней памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к терминалу USB TO DEVICE или на компьютере, подключенному к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

Загрузка WAV файла или AIFF файла**1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуры в режиме Файла” на стр. 276.****2 Установите Тип в положение “WAV” или “AIFF.”**

в списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите Элемент (для Стандартного Голоса) или Клавишу (для Голоса Ударного Инструмента), на который должен быть назначен WAV файл или AIFF файл (загружаются на свободный номер Волновой Формы).

ПРИМЕЧАНИЕ При входе в режим Файла из режима Исполнения/Песни/Паттерна, установите Партию, на которую должен быть назначен Голос, содержащий загруженный WAV файл или AIFF файл.

4 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [SF2] (появится запрос на подтверждение).

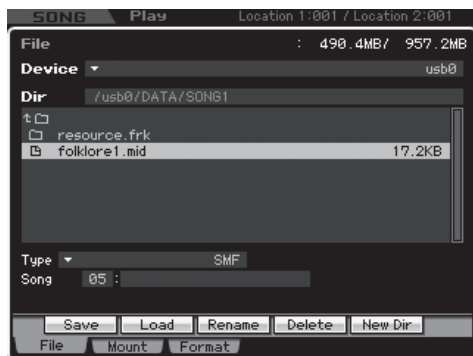
Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции Загрузки

6 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки - Load.**⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ**

Операция Загрузки (Load) перезаписывает любые данные, находящиеся во внутренней памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к терминалу USB TO DEVICE или на компьютере, подключенному к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

Загрузка SMF файла (Стандартного MIDI Файла)

Этот метод доступен только, когда режим Файла введен из режима Песни или из режима Паттерна.



1 Выберите устройство и каталог как адресат, следуя “Основной Процедуры в режиме Файла” на стр. 276.

2 Установите Тип в положение "SMF".

В списке Каталога/Файла на дисплее будут перечислены только доступные, соответствующие выбранному Типу файлы.

3 Определите местоположение памяти адресата в Пользовательской памяти.

Выберите номер Песни или Номер Паттерна/Раздел, на который должен быть загружен Стандартный MIDI Файл.

ПРИМЕЧАНИЕ Когда Вы хотите загрузить SMF файл в Песню, введите режим Файла из режима Песни. Когда Вы хотите загрузить SMF файл в Паттерн, войдите в режим Файла из режима Паттерна.

4 Выберите файл, который будет загружен.

Вы можете выбрать любой из файлов, перечисленных в списке Каталога/Файла на дисплее.

5 Нажмите кнопку [SF2] (появится запрос на подтверждение).

Нажмите кнопку [DEC/NO] для отмены операции Загрузки

6 Нажмите кнопку [INC/YES], чтобы выполнить операцию Загрузки.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Операция Загрузки (Load) перезаписывает любые данные, находящиеся во внутренней памяти адресата. Важные данные должны всегда сохраняться на запоминающем USB устройстве, которое подключено к терминалу USB TO DEVICE или на компьютере, подключенному к той же сети, что и MOTIF XS (стр. 278).

Режим Голоса

Режим
ИсполненияРежим
Семплирования 1

Режим Песни

Режим
ПаттернаРежим
МикшированияРежим
Семплирования 2Режим
МастераСервисный
Режим

Режим Файла

Справочное Руководство

Сообщения Дисплея

Сообщения на Дисплее	Описание
Are you sure? - Вы уверены?	Запрос на подтверждение выполнения или отмены указанной операции.
Arpeggio memory full – Память Арпеджио заполнена	Внутренняя память для данных Арпеджио заполнена, и Вы не можете сохранить записанные секвенсорные данные как Арпеджио.
Bad disk or memory – Запоминающее устройство непригодно.	Внешнее запоминающее устройство, подключенное к этому синтезатору непригодно. Отформатируйте внешнее запоминающее устройство и попробуйте еще раз.
Bulk data protected – Защита Массива Данных	Массив данных не может быть получен из-за установок в Сервисном режиме. См. стр. 268.
Can't execute to the Preset Wave - Нельзя применить операцию к Волновой Форме.	Это сообщение появляется, когда Вы пытаетесь сохранить пресетную Волновую Форму на внешнем запоминающем устройстве.
Can't undo. Are you sure? - Нельзя отменить. Вы уверены?	Когда выполняются некоторые рабочие операции для Песни/Паттерна, внутренняя память переполняется и нельзя использовать операцию Отмены (Undo).
Completed - Выполнено	Указанная операция была выполнена.
Confirmed password is invalid - Подтвержденный пароль недопустим.	Пароль, который Вы ввели в поле "Confirm Password", не соответствует паролю, который Вы ввели в поле "New Password".
Connecting to USB device... - Подключение с устройством USB...	USB запоминающее устройство, подключенное к терминалу USB TO DEVICE, распознано.
Copy protected - Защищено от копирования.	Вы попытались экспортировать или сохранить защищенный от копирования источник цифровой звукозаписи.
Device number is off - Номер устройства выключен.	Массив данных не может быть передан/принят, так как выключен номер устройства.
Device number mismatch - Номер устройства не соответствует.	Массив данных не может быть передан/принят, так как номера устройства не соответствует.
Directory is not empty - Каталог содержит данные.	Вы попытались удалить папку, которая содержит данные.
Directory is too deep - Каталог слишком глубок.	К каталогу (папке) нельзя обратиться, потому что уровень иерархии очень глубокий.
Disk or memory is full - Диск или память заполнена.	Внешнее запоминающее устройство заполнено, и на нем нельзя больше сохранять данные. Используйте новое внешнее запоминающее устройство, или освободите место, удаляя ненужные данные на запоминающем устройстве.
Disk or memory is not ready - Диск или память не готовы.	Внешнее запоминающее устройство не подключено должным образом к синтезатору.
Disk or memory is write-protected - Диск или память защищены от записи.	Внешнее запоминающее устройство защищено от записи, или Вы пытаетесь записать на носитель предназначенный только для чтения, например на CD-ROM.
Disk or memory read/write error - Ошибка чтения/записи.	Ошибка при обращении к запоминающему устройству.
Favorites limit exceeded - Приоритетная Категория заполнена.	Вы пытаетесь назначить более 256 голосов на Общую (Приоритетную) категорию.
File is not found - Файл не найден.	Указанный файл не был найден на внешнем запоминающем устройстве во время операции загрузки.
Illegal bulk data - Массив Данных недопустим.	Это сообщение появляется, когда Вы пытаетесь получить массив данных в режиме, отличном от того, в котором он был передан. Например, это сообщение появится при попытке получить массив данных Редактирования Голоса в режиме Микширования. Принимая массив данных, удостоверьтесь, чтобы установили инструмент в тот же режим, в котором массив данных был передан.
Illegal file name - Название Файла недопустимо	Указанное название файла недопустимо. Попробуйте ввести другое название.
Illegal file - Файл недопустим	Файл, определенный для загрузки непригоден для этого синтезатора или не может быть загружен в текущем режиме.
Illegal parameters - Недопустимые параметры.	Это сообщение появляется, при попытке выполнить операцию для Песни или Паттерна с недопустимыми установками.
Illegal sample data - Семпл недопустим.	Файл Семпла, определенный для загрузки непригоден для этого синтезатора.
Keybank full - Клавишный Банк заполнен	При выполнении связанных с Семплированием операций было превышено максимальное количество Клавишных Банков.
Load Demo Songs/Patterns. Are you sure? - Загрузка Демонстрационных Песен/Паттернов. Вы уверены?	Появляется при загрузке внутренних демонстрационных данных. Операция переписывает все данные Песен/Паттернов, находящиеся во внутренней Флэш-Памяти. Перед выполнением демонстрационной загрузки, удостоверьтесь, что Песни/Паттерны не содержат важных данных.
MIDI buffer full - MIDI буфер заполнен.	Нельзя обработать MIDI данные, потому что получено слишком много данных одновременно.
MIDI checksum error - MIDI ошибка	Произошла ошибка при получении массива данных.
Mixing voice full – Память Голосов Микширования заполнена.	Голос Микширования не может быть сохранен, потому что количество уже сохраненных Голосов, превысило максимальную вместимость.
mLAN identity ID check OK – mLAN идентичен ID	mLAN устройство подключено должным образом к этому синтезатору и компьютеру.
No data - Нет данных.	Когда выполняется операция с Песней/Паттерном, выбранный трек или диапазон не содержат никаких данных. Выберите соответствующий трек или диапазон. Кроме того, это сообщение появляется, когда операция, связанная с Голосом Микширования не может выполняться, потому что указанный Голос Микширования не доступен.
No DIMM Memory installed – Нет инсталлированной DIMM Памяти	Соответствующая пара расширения DIMM должным образом не установлена или не соответствует.
No read/write authority to the file – Нельзя прочитать и записать файл	Этот синтезатор не имеет разрешения на чтение/ запись файла.
No sample data - Нет данных семпла.	Это сообщение появляется, когда связанная с семплом операция не может быть выполнена, потому что указанный Семпл не доступен.
Now collecting the information of the network... - Собирается сетевая информация...	Это сообщение появляется при получении сетевой информации.
Now executing Factory set... - Восстановление Фабричных Значений...	Указывает, что синтезатор восстанавливает запрограммированные значения по умолчанию.
Now loading... - Идет загрузка...	Указывает, что файл загружается.
Now receiving MIDI bulk data... - Идет прием массива данных по MIDI...	Указывает, что этот синтезатор принимает массив данных по MIDI.

Сообщения на Дисплее	Описание
Now saving... - Идет Сохранение	Указывает, что файл сохраняется.
Now scanning autoloading file. - Идет просмотр файлов автозагрузки.	Просмотр файлов, определенных для Автозагрузки.
Now transmitting MIDI bulk data... - Идет передача массива данных по MIDI...	Указывает, что этот синтезатор передает массив данных по MIDI.
Overwrite. Are you sure? - Перезапись. Вы уверены?	Операция Сохранения переписывает все данные на внешнем запоминающем устройстве адресата, и это сообщение запрашивает подтверждение. Нажмите [INC/YES] или [DEC/NO] как требуется.
Password is invalid - Пароль недопустим.	Вводимый Вами пароль, не соответствует зарегистрированному паролю.
Password is too short - Пароль слишком короток.	Пароль, который Вы вводите в поле "New Password", является слишком коротким. Введите пароль еще раз, используя пять или более символов.
Password is unspecified - Пароль не определен.	Это сообщение появляется, когда параметр File Server Switch установлен в положение "ON", хотя пароль и не был зарегистрирован.
Pattern length mismatch - Длина Паттерна не соответственна.	Операция с Паттерном приведет к длине Паттерна, больше чем 256 тактов.
Phrase length mismatch - Длина фразы не соответственна.	Операция с Паттерном приведет к длине фразы больше чем 256 тактов.
Phrase limit exceeded - Превышен предел Фраз.	При записи, выполнении операции или редактировании было превышено максимальное число Фраз (256),.
Please keep power on - Пожалуйста, не выключайте питание.	Данные записываются во Флэш-Память (Flash ROM). Не пытайтесь выключить питание, в то время как данные записываются во Флэш-память. Выключение питания во время отображения данного сообщения, приведет к потере всех пользовательских данных и "зависанию" системы. Это может также привести к невозможности для MOTIF XS, должным образом начать функционирование при последующем включении питания.
Please select User Voice - Пожалуйста, выберите Пользовательский Голос.	Это сообщение появляется при входе в режим Файла из режима Исполнения и выбирается Партия, на которую назначен пресетный Голос в операции Загрузки Волновой Формы.
Please stop sequencer - Пожалуйста, остановите секвенсор.	Операция, которую Вы пытаетесь выполнить, не может быть осуществлена во время воспроизведения Песни/Паттерна.
Sample frequency is too low - Частота Семплирования слишком низкая.	Частота семплирования слишком низка, и операция Преобразования Частоты не может быть выполнена.
Sample is too long - Семпл очень длинный.	Размер Семпла является очень длинным, и операция Time Stretch не может быть выполнена.
Sample is too short - Семпл очень короткий.	Размер Семпла является очень коротким, и операция Frequency Convert не может быть выполнена.
Sample memory full - Память Семплов заполнена.	Память Семплов заполнена и дальнейшие операции с Семплами не могут быть выполнены.
Sample voice full - Семплированные Голоса заполнены	Максимальное общее число Семплированных Голосов было превышено, при выполнении связанных с Семплированием операций.
Scene stored. - Сцена сохранена.	Сцена Песни была сохранена на одной из кнопок [SF1] - [SF5].
Sequence memory full - Память секвенсора заполнена.	Внутренняя память для Секвенсорных данных заполнена, и Вы не можете продолжать выполнять дальнейшую операцию (например, запись, редактирование, MIDI прием/передачу, или загрузку с внешнего запоминающего устройства). Попробуйте еще раз, после удаления ненужной Песни, Паттерна или Пользовательской Фразы.
System memory crashed - Системная память разрушена.	Запись данных на Флеш-ROM потерпело неудачу.
The edited sequence data will be discarded. Are you sure? - Отредактированные данные будут потеряны. Вы уверены?	Указывает, что операция удалит редактируемую Песню или Паттерн.
This Performance uses user Voices - Это Исполнение использует пользовательские Голоса.	Исполнение, которое Вы загрузили, включает Пользовательские Голоса. Проверьте, существует ли Голос, который Вы сохранили в соответствующем Пользовательском банке.
Too many fixed notes - Слишком много нот.	Преобразовывая песню или данные паттерна в данные Арпеджио, количество различных нот в данных превысило шестнадцать.
Too many Samples - Слишком много Семплов.	Максимальное общее число семплов (8192) было превышено.
Unsupported disk or memory - Неподдерживаемый диск или память.	Внешнее запоминающее USB устройство, которое не поддерживает этот синтезатор, подключено к терминалу USB TO DEVICE.
USB connection terminated. Press any button - Подключение USB закончилось. Нажмите любую кнопку.	Разрыв в подключении запоминающего USB устройства произошел из-за сбоя в электропитании. Отсоедините запоминающее USB устройство от разъема USB TO DEVICE, затем нажмите любую из кнопок на панели.
Utility/Sequencer Setup settings stored - Сервисные установки и Установки Секвенсора сохранены.	Установки в Сервисном режиме были сохранены.
Waveform full - Память Волновых Форм заполнена	Максимальное общее число Волновых Форм было превышено, при выполнении операции связанных с Семплированием.
When the checkbox is "on," all user data is initialized the next time the power is turned on - Когда поле отмечено ("включено"), все пользовательские данные инициализируются при последующем включении питания.	Видно визуально

Поиск неисправностей

Вы не слышите звука? Плохое звучание? В случае появления таких проблем попробуйте решить их, руководствуясь ниже предложенными пунктами. Вы можете решить проблему, сбросив настройки инструмента к Фабричным Установкам (стр. 22). До этого не забудьте скопировать все важные данные на внешнее устройство. Если не удалось решить проблему, следуя инструкциям, проконсультируйтесь с вашим дилером Yamaha.

Нет звука.

- Удостоверьтесь, что все восемь слайдеров установлены на соответствующий уровень (отличный от нуля или минимума).
- Проверьте подключение MOTIF XS к внешнему оборудованию (например, к усилителю, акустической системе, наушникам) через аудио кабели. MOTIF XS не оснащен внутренней акустической системой, и необходимо подключить внешнюю акустическую стерео систему или наушники для мониторинга звучания инструмента.
- Проверьте параметр Local Control и параметр mLAN Monitor Setup в Сервисном режиме.
При использовании MOTIF XS в качестве автономного инструмента и при выключенном параметре Local Control, или установке параметра mLAN Monitor Setup в положение “with PC”, звук не производится, даже если Вы играете на клавиатуре.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Switch → Local Control (стр. 269)

[UTILITY] → [F2] I/O → mLAN Monitor Setup (стр. 263)

- Убедитесь, что Вы включили питание этого инструмента и всего подключенного внешнего оборудования.
- Удостоверьтесь, что Вы сделали все соответствующее установки уровней - в том числе и Мастер-Громкости (Master Volume) на этом инструменте и установки громкости на подключенном внешнем оборудовании.
- Педальный Контроллер нажат (когда он подключен к разъему FOOT CONTROLLER)?
- Проверьте, не очень ли низкие установки MIDI экспрессии или MIDI громкости при использовании внешнего MIDI контроллера.
- Подключен ли должным образом этот инструмент к внешнему оборудованию (например, усилителю или акустической системе) через аудио кабели?
- Соответствующие ли установки эффекта и фильтра? Если Вы используете фильтр, попробуйте изменить установку частоты среза. Некоторые установки могут полностью заглушить звук.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (стр. 107)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (стр. 149)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (стр. 234)

[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента/Клавиши → [F3] Filter (стр. 117)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F4] EG → Фильтр (стр. 158)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F4] EG → Фильтр (стр. 236)

[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F2] MIDI Filter (стр. 270)

- Удостоверьтесь, что установки громкости или экспрессии не очень низкие?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Громкость (стр. 259)

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Громкость (стр. 98)

[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента/Клавиши → [F4] Amplitude → [SF1] Level/Pan → Уровень (стр. 122)

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Громкость (стр. 145)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice → Громкость (стр. 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Громкость (стр. 232)

- Проверьте, соответственно ли установлены Параметры Выключателя Элемента, Выключателя Партии, Предела Ноты, Предела Скорости (динамической чувствительности)?

[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента/Клавиши → [F1] Oscillator (стр. 112)

[PERFORM] → [F2] Voice (стр. 138)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice → Выключатель Партии (стр. 151)

- Проверьте, установлен ли на “Mono” параметр Mono/Poly Элемента, когда не звучит Элемент параметра Control XA, на который назначено “Legato”? Или значение, кроме “Legato” параметра Control XA, назначено на другой Элемент в пределах Группы Элемента?

[VOICE] → [F2] Porta → режим Mono/Poly = mono (стр. 93)

[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента → [F1] Oscillator → XA Control (стр. 112)

[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента → [F1] Oscillator → Группа Элемента (стр. 113)

- Когда Элемент, на который назначено “Key Off Sound” параметра Control XA, не звучит, убедитесь, отпустили ли Вы ноту после затухания AEG?
“Key Off Sound” Элемента, принимает уровень AEG предыдущего Элемента, если оба Элемента принадлежат одной и той же Группе Элемента. Чтобы решить эту проблему, отпустите ноту перед затуханием уровня AEG до минимума, или установите “Key Off Sound” Элемента на Группу Элемента отличную от предыдущих Элементов.

[VOICE] → [EDIT] → Выбор Элемента → [F1] Oscillator → Группа Элемента (стр. 113)

- Когда Элемент, для которого назначено "AF1 on", "AF2 on" или "all AF off" параметра Control XA, не звучит, проверьте, нажата ли соответствующая кнопка ASSIGNABLE FUNCTION?
- Выбран ли "Вокодер" как Тип Эффекта Вставки Голоса?
В этом случае установите параметры, связанные с Партией AD и разъемом A/D INPUT, на соответствующие значения, затем играйте на клавиатуре и говорите или пойте в микрофон, подключенный к MOTIF XS. Проверьте, установлен или нет Регулятор Усиления на задней панели на минимум. См. стр. 39.
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → INSERTION CONNECT (стр. 108)
[VOICE] → [UTILITY] → [F4] Voice Audio → [SF1] Output → Output Select = InsL (стр. 266)
[VOICE] → [UTILITY] → [F2] I/O → Вход → Mic/Line = mic (стр. 263)
- Убедитесь, что Голос был назначен на каждую Партию, если Исполнение/Песня/Паттерн не звучит?
[PERFORM] → [F2] Voice (стр. 138)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 (стр. 231)
- Проверьте соответствующие установки выходного канала каждого трека в режиме Игры и принимающего канала каждой Партии в режиме Микширования, когда Песня/Паттерн не звучит?
[SONG] → [F3] Track → [SF1] Out (стр. 184)
[PATTERN] → [F3] Track (стр. 211)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice → Канал Приема (стр. 235)
- Когда воспроизведение Песни/Паттерна не производит никакого звука, установлены ли соответственно параметры Velocity Rate и Velocity Offset в режиме Play FX?
[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Velocity Offset (стр. 184 и 211)

Воспроизведение продолжается без остановки.

- Когда кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] включена, нажмите ее так, чтобы ее индикатор был выключен.
- В режиме Песни/Паттерна, нажмите кнопку [■] (Стоп).
- Когда звук метронома продолжается, проверьте следующую установку параметра. Установите, какой-либо другой параметр, кроме "always", потому что эта установка всегда воспроизводит звук метронома независимо от состояния секвенсора.
[PERFORM]/[SONG]/[PATTERN] → [SEQ SETUP] → [F1] Click → Режим (стр. 270)

Звук искажен.

- Убедитесь, являются ли соответствующими установки параметров эффекта? Некоторые типы эффекта или установки могут вызывать искажение.
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect (стр. 107 и 128)
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect (стр. 149)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F5] Effect (стр. 234)
Использование некоторых установок Мастер-Эффекта может провоцировать искажение.
[VOICE] → [UTILITY] → [F3] Voice → [SF1] Master FX (стр. 264)
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF2] Master FX (стр. 146)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Master FX → [SF2] Master FX (стр. 234)
- Убедитесь, являются ли соответствующими установки фильтра?
Чрезмерно высокие установки резонанса фильтра могут вызвать искажение.
[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента/Клавиши → [F3] Filter (стр. 117)
[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F4] EG → Filter (стр. 158)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F4] EG → Фильтр (стр. 236)
- Возможно, громкость установлена настолько высоко, что появляется обрезание звука.
[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Громкость (Volume) (стр. 259)
[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Громкость (стр. 98)
[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] Level/MEF → [SF1] Level → Громкость (стр. 145)
[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Громкость (стр. 232)

Звуки обрезаются

- Убедитесь, что Вы не превышаете максимальную полифонию этого инструмента (стр. 59)

Звучит одновременно только одна нота.

- Возможно, параметр Mono/Poly установлен в "mono". Если Вы хотите играть аккордами, установите этот параметр в положение "poly".

[VOICE] → [F2] Porta → режим Mono/Poly Mode (стр. 93)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (стр. 152)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice → Mono/Poly (стр. 235)

Высота тона или интервалы неправильны.

- Возможно, параметр Master Tune в Сервисном режиме установлен в значение отличное от "0".

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Tune (стр. 259)

- Параметр Note Shift в Сервисном режиме установлен "0"?

[UTILITY] → [F1] General → [SF1] Play → Note Shift (стр. 259)

- Когда голос производит неправильную высоту тона, проверьте, выбрана ли соответствующая система настройки в параметре Micro Tuning в режиме Редактирования Голоса?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F1] General → [SF2] Play Mode → Bank, Tuning Number, Tuning Root (стр. 99)

- Когда голос производит неправильную высоту тона, убедитесь, что Глубина Модуляции Высоты Тона LFO не установлена слишком высоко в режиме Редактирования Голоса?

[VOICE] → [EDIT] → выбор Элемента/Клавиши → [F5] Elm LFO → P Mod (стр. 125)

- Когда Исполнение/Песня/Паттерн производят неправильную высоту тона, убедитесь, что параметр Note Shift для каждой Партии установлен в значение отличное от "0"?

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice (стр. 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice (стр. 235)

- Когда Исполнение/Песня/Паттерн производит неправильную высоту тона, убедитесь, что параметр Note Offset на дисплее Play FX, установлен в значение отличное от "0"?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] Play FX → Note Shift (стр. 184)

Не удается применить эффекты.

- Убедитесь, что кнопка [EFFECT BYPASS] выключена. (стр. 13)

- Регуляторы (для REVERB, CHORUS) установлены на соответствующие уровни (отличные от или минимума)?

- Возможно, какие-либо параметры Элементов для выхода на эффекты установлены в положение "thru" на дисплее установки эффектов в режиме Редактирования Голоса.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F6] Effect → [SF1] Connect → Выход Элемента 1-8 (стр. 108)

- Возможно, какие-либо типы эффектов установлены в положение "thru" или "off".

- Когда это происходит в режиме Исполнения/Песни/Паттерна, проверьте, установлены ли параметры Выключателя Вставки (INS SW) должным образом.

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] InsSwitch (стр. 150)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF1] Voice (стр. 151)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F1] Part 1-16 → Ins FX Sw (стр. 232)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [COMMON EDIT] → [F5] Effect → [SF2] Ins Switch (стр. 234)

Индикатор Редактирования появляется, даже когда параметры не редактируются.

- Имейте в виду, что даже если режим Редактирования не активен, простое перемещение Регулятора или Слайдера изменяет параметр, и индикатор Редактирования отображается автоматически.

Не удается начать Арпеджио.

- Проверьте, включена или выключена кнопка [ARPEGGIO ON/OFF].

- Убедитесь, что параметр Sync MIDI установлен на внутреннюю синхронизацию (использование внутренних синхросигналов).

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (стр. 268)

- Когда выбран тип Пользовательского Арпеджио, убедитесь, что выбранное Арпеджио содержит данные.

- Убедитесь, что связанные с Арпеджио параметры, типа Note Limit и Velocity Limit, установлены соответственно.

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main (стр. 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F2] ARP Main (стр. 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F2] ARP Main (стр. 235)

- Когда это происходит в режиме Исполнения/Песни/Паттерна, проверьте, установлен ли параметр Arpeggio Switch для каждой партии должным образом. Если этот параметр для текущей Партии установлен в положение «off», воспроизведение Арпеджио не будет начинаться при игре на клавиатуре, даже если кнопка [ARPEGGIO ON/OFF] включена.

[PERFORM] → [F4] Arpeggio → Общий Выключатель (page 139)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F2] ARP Main → Выключатель (стр. 154)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор Партии → [F2] ARP Main → Выключатель (Switch) (стр. 235)

Не получается остановить Арпеджио.

- Когда воспроизведение Арпеджио не останавливается, даже если Вы отпускаете клавишу, возможно, параметр Arpeggio Hold установлен в положение "off".

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON EDIT] → [F2] ARP Main → Hold (стр. 101)

[PERFORM] → [EDIT] → Part selection → [F2] ARP Main → Hold (стр. 154)

[PERFORM] → [PERFORMANCE CONTROL] → Номера кнопок [13] – [16] (стр. 136)

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Part selection → [F2] ARP Main → Hold (стр. 235)

Голос, назначенный на Исполнение, звучит по-другому, как этот же Голос в режиме Голоса.

- Это нормально, потому что звук Голоса определяется установками параметра в режиме Исполнения. Для Партий Исполнения, Вы должны применить в основном те же установки, что и используемые в режиме Голоса. Относительно установок Эффекта за исключением уровня отправки, Вы можете скопировать установки в режиме Голоса в Партии Исполнения на следующем дисплее. Выполняя эту операцию, Вы можете гарантировать, что Голос будет звучать так же в режиме Исполнения, как он звучит в режиме Голоса.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] Copy → [SF2] Voice (стр. 160)

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор Партии → [F1] Voice → [SF2] Output → Reverb Send/Chorus Send (стр. 152)

Песня/Паттерн не начинается при нажатии на кнопку [*] (Игра).

- Убедитесь, что Выбранная Песня или Паттерн (фраза) содержат данные.
- Убедитесь, что Дистанционное Управление включено.
- Убедитесь, Параметр MIDI Sync установлен на "internal" (внутренняя синхронизация).

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI Sync = internal (стр. 268)

Песня/Паттерн (Фраза) не записываются.

- Достаточно ли свободной памяти для того, чтобы делать запись? (Стр. 182 и 211). Вместимость памяти определяет количество Песен/Паттернов (фраз), которые могут быть записаны. Например, если память содержит Песни/Паттерны (фразы), которые используют большой объем памяти, память может заполниться полностью даже притом, что доступное количество Паттернов или Песен еще не использовано.

Нельзя ввести режим Работы с Паттерном/Микширования Паттерна, даже когда нажата кнопка [JOB] в режиме Паттерна.

- Проверьте, находится ли этот инструмент в режиме Последовательности Паттернов. Если находится, выйдите из этого режима и нажмите кнопку [JOB] или кнопку [MIXING].

Звук ударного инструмента неправилен при изменении значения транспозиции в режиме Игры Песни/Паттерна.

- Это нормально. Изменение значения транспозиции при игре Голосом Ударных Инструментов производит разные звуки для тех же клавиш.

Микрофон не работает должным образом.

- Проверьте, установлен ли параметр Mic/Line на "mic".

[UTILITY] → [F2] I/O → Mic/Line = mic (стр. 263)

- Проверьте, Регулятор Усиления на задней панели установлен в минимальную позицию или нет.

Нельзя записать Семплы

- Если Вы не можете войти в режим Семплирования даже после нажатия кнопки [INTEGRATED SAMPLING], проверьте, установлены DIMM модули или нет. Чтобы войти в режим Семплирования и записывать Семплы, должны быть установлены модули DIMM.
- Возможно, Вы превысили максимальное допустимое число семплов (клавишные банки).
- Достаточно ли доступной памяти для Семплирования?
- Проверьте, соответственно ли установлен Источник Семплирования.
- Проверьте, соответственно ли установлен Режим Запуска.

Передача данных между MIDI/USB/mLAN компьютера и MOTIF XS не работает должным образом.

- Проверьте, является ли соответствующей установка Порта (Port) на компьютере.
- Проверьте, является ли соответствующей Кабельная установка (MIDI, USB) в Сервисном режиме?

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → MIDI In/Out (стр. 268)

MOTIF XS не звучит должным образом при воспроизведении данных Песни на компьютере или на MIDI инструменте, подключенном к MOTIF XS.

- Удостоверьтесь, что установили MOTIF XS в режим Песни или в режим Паттерна. Режим Голоса или режим Исполнения, возможно, не будут производить надлежащий звук при воспроизведении данных Песни на MIDI инструменте или на компьютере, подключенных к MOTIF XS.

Сетевое подключение не работает.

- Если Вы забыли пароль, сбросьте установки к Фабричным и установите пароль снова.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (стр. 262)

- Когда сервер DHCP связан с сетью и параметр DHCP Client, установлен в положение "on", Вы не должны устанавливать IP адрес, потому что он устанавливается автоматически. Когда сервер DHCP не подключен к сети, и Вы хотите установить определенный IP адрес, установите параметр DHCP Client в положение "off", а затем установите IP адрес вручную.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → DHCP Client (page 261)

- Если сетевые установки не активны, даже после установки взаимосвязанных параметров, удостоверьтесь, что нажали кнопку [ENTER] после установки. Затем нажмите кнопку [STORE], чтобы сохранить установки. Если Вы не сохраните сетевые установки, то они будут стерты после того, как Вы выключаете питание.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network (стр. 260)

- Символы файла или каталога могут быть искажены, при загрузке файла с компьютерного диска на MOTIF XS. Если такая проблема существует, замените искаженный символ правильным на дисплее MOTIF XS. Имейте в виду, что 2-байтовые символьные коды, типа Kanji и Kana нельзя отобразить на дисплее MOTIF XS.
- Когда на дисплее появляется "Password is unspecified", после установки параметра File Server в положение "on", удостоверьтесь, что установили Пароль (Password) перед установкой параметра File Server в положение "on". Это нужно, потому что параметр Security установлен в положение "workgroup" и Учетная запись и Пароль необходимы, когда файлы в совместном пользовании.

[UTILITY] → [F1] General → [SF3] Network → [SF5] Password (стр. 262)

Передача/прием массива MIDI данных не работает должным образом.

- Возможно, параметр Receive Bulk установлен в положение «off».

Установите параметр Receive Bulk в положение "on".

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Receive Bulk (стр. 269)

- При приеме записанных данных внутренней функцией Bulk Dump, номер устройства MIDI инструмента должен быть установлен на то же самое значение, которое использовалось при передаче/записи.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Номер Устройства (стр. 268)

- Когда передача работает неправильно, убедитесь, что номер устройства MIDI инструмента, подключенного к этому инструменту, установлен в соответствии с параметром Device Number в Сервисном режиме.

[UTILITY] → [F5] Control → [SF2] MIDI → Номер Устройства (стр. 268)

- При использовании программ Voice Editor/Multi Part Editor, убедитесь, что установили достаточный Dump Interval? Dump Interval в диалоге MOTIF XS Editor Setup (Установки Редактора) должен быть установлен на 20мс или более. Для подробностей обратитесь к сетевому руководству программного обеспечения MOTIF XS Editor..

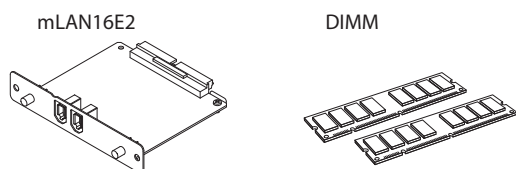
Не получается сохранить данные на USB запоминающем устройстве

- Возможно, USB запоминающее устройство защищено от записи. (Защита от записи должна быть выключена для того, чтобы можно было сохранить данные).
- Убедитесь, что подключенное USB запоминающее устройство отформатировано должным образом. Нажмите кнопку [FILE] для входа в режим Файла, затем установите устройство на запоминающее USB устройство. Проверьте количество доступной (неиспользованной) памяти на USB запоминающем устройстве, обозначенное сверху справа на дисплее.
- Удостоверьтесь, что данное запоминающее USB устройство рекомендовано Yamaha. См. стр. 85.

Установка Отдельно Приобретаемого Оборудования

Доступные устройства

Следующие устройства могут быть установлены на MOTIF XS.



Места Установки

mLAN16E2

MOTIF XS6



Место для установки mLAN16E2 на задней панели

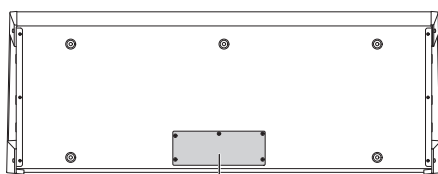
MOTIF XS7



Место для установки mLAN16E2 на задней панели

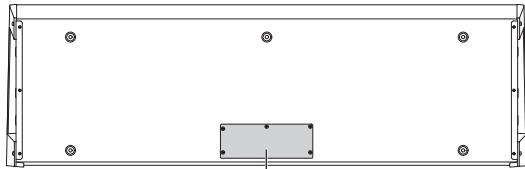
DIMM

MOTIF XS6



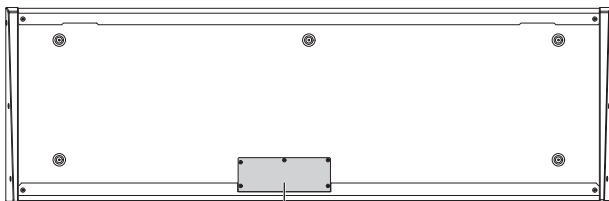
Место для установки DIMM на днище устройства

MOTIF XS7



Место для установки DIMM на днище устройства

MOTIF XS8



Место для установки DIMM на днище устройства

Инсталляционные Предосторожности

Перед установкой оборудования, удостоверьтесь в наличии отвертки Philips и достаточного места для работы.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Перед началом установки выключите питание инструмента и на периферийных устройствах, затем отключите их от сети питания. Отсоедините все кабели, подключающие инструмент к другим устройствам. (Оставленный подключенным шнур питания во время этой работы может привести к электро травме).
- Будьте осторожны во время установки, чтобы не уронить в инструмент винты. Если это случилось, обязательно удалите винт(ы) из инструмента перед включением питания. Винты, оставленные в инструменте, могут вызвать сбой в работе или привести к серьезному повреждению. Если Вы не можете вынуть винт, проконсультируйтесь с Вашим дилером.
- Тщательно установите устройство, как описано в следующей процедуре. Неправильная установка может вызвать короткое замыкание, что в свою очередь может привести к непоправимым повреждениям или к пожару.
- Не демонтируйте, не изменяйте или не применяйте чрезмерной силы к органам управления и разъемам на жестком диске. Перегиб или вмешательство в схему и контакты может привести к удару током, пожару или деформации оборудования.

⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

- Рекомендуется надеть перчатки для защиты рук от металлических объектов при установке оборудования. Контакт с металлическими деталями и разъемами голыми руками может привести к порезу и электротравме.
- Будьте осторожны со статическим электричеством. Статическое напряжение может повредить IC чипы на жестком диске или на инструменте. Прежде чем начать работу с жестким диском, сведите к минимуму статическое напряжение, прикоснувшись к неокрашенным металлическим объектам или к проводу заземления на заземленных устройствах.
- Осторожно обращайтесь с устанавливаемым оборудованием. Падение или любой удар может привести к повреждению или сбою в работе устройства.
- Не прикасайтесь к металлическим дорожкам на плате. Это может вызвать нестабильный контакт.
- Не устанавливайте винты не на их место.
- Не используйте другие винты кроме установленных на инструменте. Использование несоответствующих винтов может привести к повреждению.

mLAN16E2

Отдельно приобретаемая плата расширения mLAN (mLAN16E2) может быть установлена на MOTIF XS6 и MOTIF XS7. MOTIF XS8 оборудован двумя mLAN разъемами, эквивалентными mLAN16E2 по умолчанию.

Установка mLAN16E2

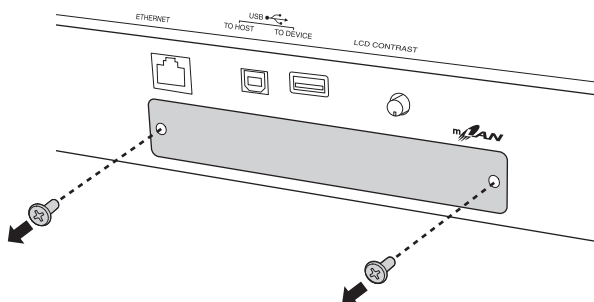
1 Выключите питание на MOTIF XS и отсоедините шнур питания. Также, удостоверьтесь, что Вы отключили MOTIF XS от любых других внешних устройств.

2 Удалите крышку бокса для mLAN16E2 на задней панели.

На задней панели этого синтезатора удалите два винта, которые крепят крышку.

Важно

Сохраните винты в безопасном месте. Они будут использоваться, при установке mLAN16E2. Положите крышку и винты в безопасное место для будущего использования.

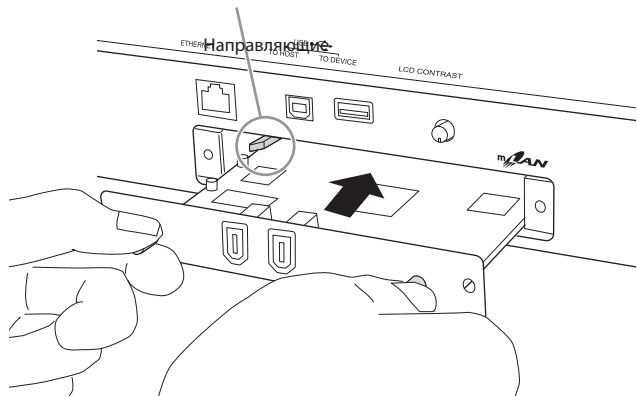


⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

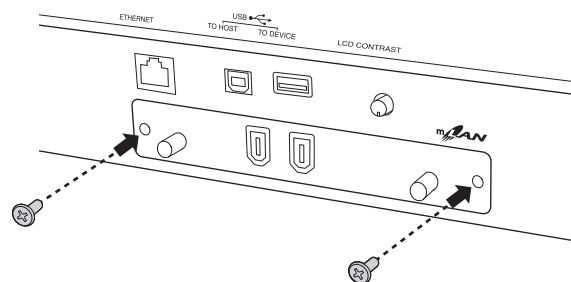
После извлечения крышки Вы увидите на дне металлические фитинги. Будьте осторожны, не дотрагивайтесь до них во время установки mLAN16E2 во избежание травм.

3 Вставьте mLAN16E2 по направляющим.

Поместите mLAN16E2 полностью в слот так, чтобы разъем mLAN16E2 был правильно вставлен в разъем слота.



4 Закрепите плату на месте крышки двумя винтами, которые Вы удалили в п. 2.



⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

Если mLAN16E2 должным образом не закреплена, может произойти сбой в работе.

Установка модулей DIMM

Этот раздел объясняет, как установить модули памяти DIMM на MOTIF XS.

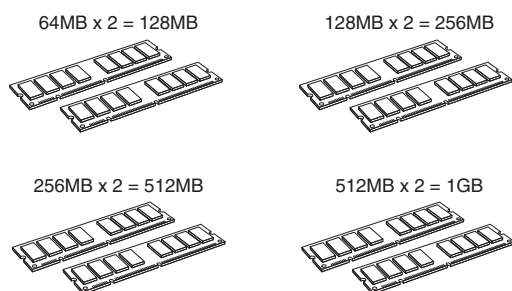
Совместимые DIMM

MOTIF XS не обязательно поддерживает все коммерчески доступные модули DIMM. Yamaha не может гарантировать работу DIMM, которые Вы приобрели. Перед покупкой модулей DIMM, пожалуйста, проконсультируйтесь с Вашим дилером Yamaha или посетите веб-сайт:

<http://www.yamahasynth.com/>

Типы DIMM и конфигурация DIMM

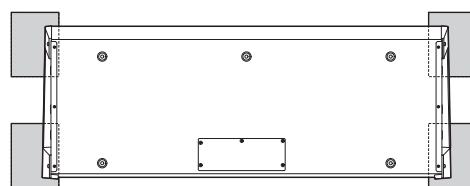
- Yamaha рекомендует приобретать DIMM, которые соответствуют стандарту JEDEC*. Но, пожалуйста, учтите, что соответствие этому стандарту не дает гарантию, что модули DIMM будут правильно работать на MOTIF XS.
- * Организация JEDEC устанавливает стандарты для конечных конфигураций в пределах электронных устройств.
- Используйте только модули DIMM с 168 контактами на 64, 128, 256 или 512 Мбайт (синхронизированная DRAM; PC100 или PC133).
- Устанавливая DIMM, удостоверьтесь, что установили их в согласованной паре одного объема. Вы не можете установить только один модуль и оставить второй разъем открытым. Также убедитесь, что каждый DIMM в паре одного изготовителя того же тип. Модули DIMM различных изготовителей и конфигураций могут не работать вместе.
- При покупке DIMM, удостоверьтесь, что дизайн DIMM не использует больше чем 18 чипов памяти на модуль. (Модули DIMM, составленные больше чем из 18 чипов работают неправильно на MOTIF XS).



Установка DIMM

- 1 Выключите питание на MOTIF XS и отсоедините шнур питания. Также, убедитесь, что отключили инструмент от любых других внешних устройств.**
- 2 Переверните MOTIF XS лицевой панелью вниз, что даст Вам прямой доступ к основанию инструмента.**

Чтобы защитить Регуляторы, Колеса и Слайдеры от повреждения, поместите клавиатуру, таким образом, чтобы эти четыре угла были поддержаны, например, на журналы или подушки. Это гарантирует, что Регуляторы, Колеса и Слайдеры не будут повреждены.



Вид клавиатуры снизу



⚠ ПРЕДОСТЕРЕЖЕНИЕ

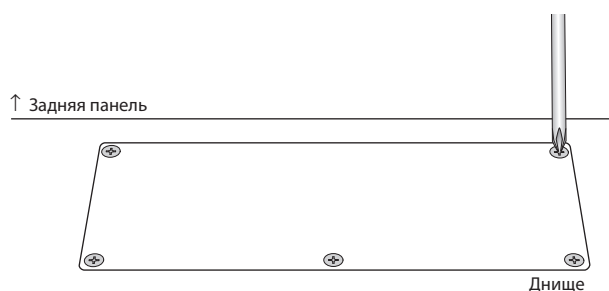
MOTIF XS8 - очень тяжелый инструмент, и эта процедура не должна выполняться одним человеком.

3 Удалите крышку.

Удалите винты из крышки, используя отвертку Phillips. После удаления винтов, снимите крышку.

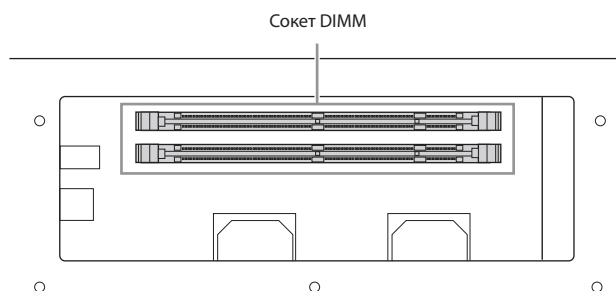
Важно

Положите винты в безопасное место. Они будут использоваться для закрепления крышки после установки DIMM.



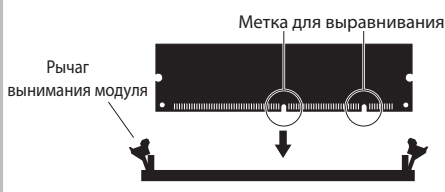
4 Вставьте два модуля DIMM в разъемы DIMM.

Место для инсталляции DIMM

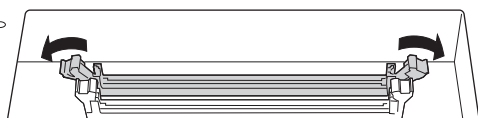


Установка DIMM модулей в сокет

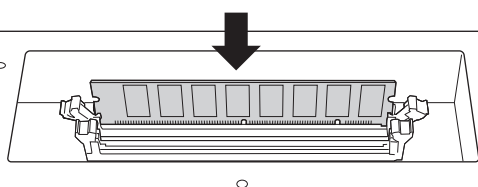
Удостоверьтесь перед установкой, что DIMM модули подходят данному инструменту



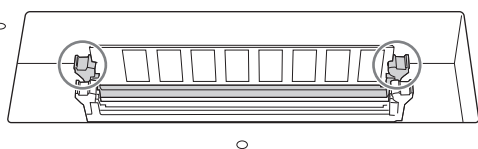
4-1 Нажмите рычаги на внешней стороне сокета.



4-2 Вставьте DIMM вертикально в сокет. Нажмите DIMM, чтобы он зафиксировался или заблокировался на своем месте



Проверьте, действительно ли оба рычага заблокированы.



5 Установите на место крышку, которую Вы удалили в п. 3.

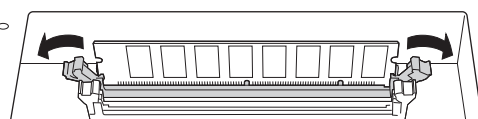
6 Проверьте, что установленные модули DIMM функционируют должным образом.

Установите MOTIF XS, и подключите шнур питания к разъему на задней панели AC IN и к сетевой розетке. Включите питание, и вызовите дисплей Семплирования, нажимая кнопку [INTEGRATED SAMPLING]. Нажмите кнопку [F6] Rec, а затем кнопку [SF6] INFO (стр. 165). Если модули DIMM были установлены должным образом, соответствующий доступный размер памяти будет показан на дисплее.

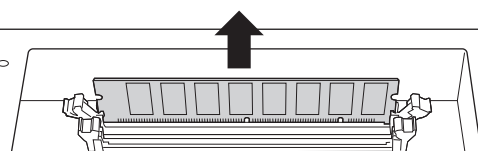
ПРИМЕЧАНИЕ Если DIMM не были установлены должным образом, это может привести к "зависанию" системы при нажатии кнопки [SAMPLING INTEGRATED]. Если это происходит, выключите питание, повторно выполните инструкции по установке, и удостоверьтесь, что плотно установили DIMM в п.4.

Удаление модулей DIMM

1 Нажмите рычаг вынимания модуля, чтобы разблокировать DIMM.



2 Удалите модуль DIMM вертикально из сокета.



Технические Характеристики

Клавиатура	MOTIF XS8	88 клавиш, Сбалансированная Клавиатура с Hammer-Эффектом (Начальное Касание/Послекасание)
	MOTIF XS7	76 клавиш, FSX Клавиатура (Начальное Касание/Послекасание)
	MOTIF XS6	61 клавиша, FSX Клавиатура (Начальное Касание/Послекасание)
Блок Генератора Тона	Генератор Тона	AWM2, с Расширенной Артикуляцией
	Полифония	128 нот
	Мультитембральность	16 Партий (внутренние), Партии Аудио Входа (A/D, mLAN*) * Одна стерео Партия
	Волны	355MB (когда преобразовано в 16-битный линейный формат), 2 670 волновых форм
	Голоса	Пресетные: 1024 Стандартных Голосов + 64 Комплекта Ударных Инструментов GM: 128 Стандартных Голосов + 1 Комплект Ударных Инструментов Пользовательские: 128 x 3 (выбираются и копируются из Пресетного банка) Стандартных Голоса + 32 Комплекта Ударных Инструментов
	Исполнения	Пользовательские: 128 x 3 (до 4-х Партий)
	Фильтры	18 типов
	Эффекты	Реверберация x 9 типов, Хорус x 22 типа, Вставка (A, B, L) x 53 типа x 8 блоков, Мастер-Эффект x 9 типов, Мастер-Эквалайзер (5 полос), EQ Партии (3 полосы, стерео)
Блок Семплирования	Семплы	До 1 024 Волновых Форм (Мульти Семплы) До 128 Клавишных Банков в Волновой Форме До 4 096 Клавишных Банков
	Источники Семплирования	Аналоговый вход L/R, Стерео выход (Повторное семплирование), Цифровой выход mLAN (доступный на MOTIF XS6 и 7, когда установлена плата mLAN16E2)
	A/D Конвертирование	24-бита, 64-х кратное
	D/A Конвертирование	24-бита, 128-ми кратное
	Битность Семплирования	16
	Частота Семплирования	44.1кГц, 22.05кГц, 11.025кГц, 5.5125кГц (Стерео/Моно) Частота Семплирования через mLAN (когда установлена плата mLAN16E2): 44.1 кГц (фиксированная)
	Память Семплирования	Устанавливается отдельно, расширяемая до 1ГБ (512 МБ DIMM x 2 слота) *DIMM не устанавливаются на инструмент производителем.
	Длина Семпла	Моно: 32 МБ Стерео: 64 МБ
	Время Семплирования	44.1 кГц: 6 мин. 20 сек. 22.05 кГц: 12 мин. 40 сек. 11.025 кГц: 25 мин. 20 сек. 5.0125 кГц: 55 мин. 40 сек. *Моно/Стерео
	Формат Семпла	Собственный формат, WAV, AIFF
Блок Секвенсора	Вместимость	Приблизительно 130 000 нот
	Нотное Разрешение	480 ppq (частей в четвертной ноте)
	Максимальная Полифония	124 ноты
	Темп (BPM – ударов в минуту)	5 - 300
	Типы записи	Перезапись в реальном времени Запись новых данных в реальном времени с сохранением уже записанных данных (за исключением Последовательности Паттернов) Запись в определенном месте (только Песня)
	Треки	Паттерн: 16 треков и Фраз Последовательность Паттернов: трек Паттерна, трек Темпа, трек Сцены Песня: 16 секвенсорных треков (вкл\выкл циклического воспроизведения (лупа) может быть установлен для каждого трека), трек Темпа, трек Сцены
	Паттерны	64 Паттерна (x 16 разделов), Такты: максимум 256 Голоса Микширования: 16 Голосов в Паттерне и до 256 Голосов для всех Паттернов Шаблоны Микширования: 32 шаблона для всех Песен и Паттернов
	Фразы	Пользовательские Фразы: 256 в Паттерне
	Песни	64 Песни Голоса Микширования: 16 Голосов в Песне и до 256 Голосов для всех Песен Шаблоны Микширования: 32 шаблона для всех Песен и Паттернов
	Арпеджио	Пресетные: Приблизительно 6 000 типов Пользовательские: 256 типов * Могут быть установлены: MIDI Синхронизация, MIDI канал передачи/приема, Velocity Limit и Note Limit.
	Память Сцены	5 в Песне
	Формат Секвенсора	Собственный формат, SMF формат 0, 1 (формат 1 только загружается)

Другие	Мастер	Пользовательские программы: 128 *8 Зон (установки Мастер- клавиатуры), установки назначаемых Регуляторов/Слайдеров, Таблица Изменения Программы
	Секвенсорные программы, совместимые с функцией Дистанционного Управления	Для Windows®: Cubase 4, SONAR 5.2 Для Macintosh®: Cubase 4, Logic 7.2, Digital Performer 5 * Функции управления отличаются в зависимости от программного обеспечения.
	Контроллеры	Колесо Изменения Высоты Тона, колесо Модуляции, Ленточный Контроллер, Назначаемые Слайдеры Управления x 8, Назначаемые Регуляторы x 8, кнопки Назначаемых Функций x 2, колесо ввода данных
	Дисплей	320 x 240 точек, 5,7-дюймовый, цветной LCD с подсветкой
	Разъемы	OUTPUT L/MONO, R (стандартный штекер) ASSIGNABLE OUTPUT L, R (стандартный штекер) A/D INPUT L, R (стандартный штекер) DIGITAL OUT PHONES (стандартный стерео штекер) FOOT CONTROLLER 1, 2 FOOT SWITCH x 2 (SUSTAIN, ASSIGNABLE) MIDI IN/OUT/THRU USB (TO HOST, TO DEVICE) AC IN ETHERNET mLAN (только MOTIF XS8)
	Потребляемая мощность	30Вт
	Размеры, Вес	MOTIF XS8: 1,457 (Ш) x 466 (Г) x 168 (В) мм, 28.6 кг MOTIF XS7: 1,252 (Ш) x 391 (Г) x 122 (В) мм, 17.0 кг MOTIF XS6: 1,045 (Ш) x 391 (Г) x 122 (В) мм, 14.8 кг
	Комплектация	Шнур питания, диск x 1, Руководство Пользователя (эта книга), Список Данных

* Технические характеристики и описания в этом руководстве даны только в информационных целях. Корпорация Yamaha оставляет за собой право изменять или модифицировать изделия или технические характеристики в любое время без уведомления. Технические характеристики и комплектация, возможно, могут отличаться в зависимости от региона поставки изделия, за консультацией обратитесь к Вашему дилеру от корпорации Yamaha.



Yamaha Web Site (English only)
<http://www.yamahasyth.com/>

Yamaha Manual Library
<http://www.yamaha.co.jp/manual/>

U.R.G., Pro Audio & Digital Musical Instrument Division, Yamaha Corporation
© 2007 Yamaha Corporation