

Клавишный синтезатор

AT-3 AT-5



АЯ46

РУКОВОДСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Пожалуйста, сохраните данное руководство для обращения к нему в дальнейшем.

Правила безопасности

Перед началом эксплуатации синтезатора обязательно прочтите брошюру «Правила безопасности».

Внимание!

Прежде чем приступить к использованию данного устройства, ознакомьтесь со следующей информацией:

- Прежде чем приступить к использованию адаптера (в комплект поставки не входит) для подачи питания на устройство, убедитесь в отсутствии в адаптере каких бы то ни было повреждений. Тщательно проверьте шнур питания на наличие разрывов, надрезов, оголенных проводов и других серьезных повреждений. Не позволяйте детям пользоваться серьезно поврежденным адаптером.
- Не пытайтесь перезаряжать батареи.
- Не используйте аккумуляторные батареи.
- Не используйте совместно старые и новые батареи.
- Используйте только рекомендованные батареи или батареи эквивалентного типа.
- При установке батарей всегда убеждайтесь, что положительный (+) и отрицательный (-) полюса расположены правильно, в соответствии с маркировкой рядом с батарейным отсеком.
- При первых же признаках разрядки как можно скорее заменяйте батареи.
- Не допускайте короткого замыкания полюсов батареи.
- Не допускайте к изделию детей младше 3 лет.
- Используйте только адаптер CASIO AD-A12150LW.
- Адаптер переменного тока – не игрушка!
- Перед тем как приступить к очистке устройства, отсоединяйте от него адаптер переменного тока.



Этот знак применяется только в странах Европейского Союза.

- Любое воспроизведение содержимого данного руководства, полное или частичное, запрещено. Любое иное использование содержимого данного руководства, помимо использования в ваших личных целях, без согласия компании CASIO запрещено законами об охране авторских прав.
- НИ ПРИ КАКИХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ КОМПАНИЯ CASIO НЕ НЕСЕТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБОЙ УЩЕРБ (ВКЛЮЧАЯ (НО НЕ ОГРАНИЧИВАЯСЬ ИМИ) УБЫТКИ В ВИДЕ УПУЩЕННОЙ ВЫГОДЫ, УБЫТКИ ОТ ПРЕРЫВАНИЯ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ И ПОТЕРИ ДАННЫХ), ВОЗНИКАЮЩИЙ В РЕЗУЛЬТАТЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕВОЗМОЖНОСТИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ДАННОГО РУКОВОДСТВА ИЛИ ИЗДЕЛИЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ КОМПАНИЯ CASIO БЫЛА УВЕДОМЛЕНА О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКОГО УЩЕРБА.
- Содержание настоящего руководства может быть изменено без предупреждения.
- Внешний вид устройства может отличаться от изображений на иллюстрациях в данном руководстве.
- Названия компаний и изделий, приведенные в данном руководстве, могут быть зарегистрированными торговыми марками других владельцев.

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА БЕЗОПАСНОСТИ

1. Прочтите данное руководство.
2. Сохраните данное руководство.
3. Обращайте особое внимание на предупреждения.
4. Следуйте всем указаниям.
5. Не используйте данный аппарат вблизи воды.
6. Очищайте аппарат только при помощи сухой ткани.
7. Не закрывайте вентиляционные отверстия. Устанавливайте аппарат в соответствии с указаниями производителя.
8. Не устанавливайте аппарат вблизи источников тепла, таких как радиаторы, тепловые регистры, печи, усилители и т.д. Не рекомендуется устанавливать инструмент ближе 1 метра от средств отопления (батареи, обогревателей и т.п.).
9. Не нарушайте конструкцию полярной вилки или вилки заземляющего типа. Полярная вилка имеет два ножевых контакта разной ширины. Вилка заземляющего типа имеет два ножевых контакта и заземляющий штырь. Широкий контакт или заземляющий штырь предназначены для обеспечения безопасности. Если вилка прилагаемого шнура питания не подходит к вашей розетке, обратитесь к электрику для замены устаревшей розетки. Формы вилки шнура питания инструмента и стеной розетки отличаются в разных странах и регионах.
10. Прокладывайте шнур питания так, чтобы по нему не ходили и чтобы его не могли пережевать, особенно в местах рядом с вилкой, розеткой или в месте выхода из аппарата.
11. Используйте только рекомендованные производителем приспособления/принадлежности.
12. Используйте аппарат только с прилагаемыми к нему или рекомендованными производителем тележкой, подставкой, штативом, кронштейном или столом. При использовании тележки для перемещения аппарата будьте осторожны, так как в случае ее опрокидывания вы можете получить травму.
13. Отсоединяйте данный аппарат во время грозы или в случае, если вы не собираетесь пользоваться им длительное время.
14. Все работы по техническому обслуживанию должны выполняться квалифицированным сервисным персоналом. Техническое обслуживание необходимо в случае какого-либо повреждения аппарата, например при повреждении шнура питания или вилки, попадания внутрь аппарата жидкости или каких-либо предметов, воздействии на аппарат дождя или влаги, ненормальной работы аппарата или его падения.
Не допускайте попадания на аппарат воды и не ставьте на него предметы, наполненные водой, например вазы.
Если индикатор питания не горит, это не означает, что аппарат полностью отключен от электросети.
Для того чтобы полностью отключить аппарат от электросети, необходимо отсоединить шнур питания от розетки. Для этого разместите аппарат так, чтобы шнур питания был легко доступен.
15. Все возможные подсоединения (компьютер, педали, наушники, другая аппаратура) производить исключительно при отключенном питании инструмента.
16. Инструмент необходимо устанавливать строго горизонтально.
17. Если на корпусе имеются вентиляционные отверстия – необходимо оставлять не менее 40 см пространства около них.
18. В случае если используется блок питания, состоящий из двух частей (сетевой шнура и блока питания), необходимо сначала вставить сетевой шнур на 220 В в разъем блока питания, затем подключить блок питания к разъему инструмента и только потом вставить вилку сетевого шнура в розетку.
19. Сетевая вилка и приборный соединитель должны оставаться легко доступными.
20. Во избежание повреждений надежно закрепите аппарат на столе (полу) в соответствии с требованиями инструкции по установке.
21. Блок питания фирмы «CASIO» AD-A12150* предназначен для электропитания устройств CASIO. Блоки питания преобразуют входное сетевое напряжение 220 вольт, 50 герц в выходное постоянное напряжение. Электрические параметры блока питания приведены в табл. 1.

Таблица 1. Параметры блока питания

Модель	Входное переменное напряжение, Вольт/Гц/Потребление	Выходное постоянное напряжение, Вольт	Выходной ток, мА
AD-A12150*	100-240/50-60/0,65 А	12	1500

Содержание

Общие сведения	4	Использование автоаккомпанемента... 26	
Функции дисплея	6	Включение автоаккомпанемента.....	26
Режимы.....	7	Выбор режима аппликатуры аккордов.....	28
Меню	7	Изменение моделей автоаккомпанемента	29
▲ Предостережения о действиях при сообщении «Please Wait».....	7	Использование функции вызова предварительных настроек одним нажатием.....	29
Сохранение настроек.....	8	Использование автогармонизации.....	30
Восстановление первоначальных заводских настроек.....	8		
Подготовка к игре.....	9	Применение эффектов к тембру..... 31	
Установка подставки для нот.....	9	Конфигурация эффектов.....	31
Электропитание	9	Выбор эффекта.....	33
		Создание пользовательского DSP-эффекта	35
Соединения	11	Использование микшера..... 38	
Подключение наушников.....	11	Описание микшера.....	38
Подключение педали.....	11	Операции с микшером	39
Подача звука с синтезатора на аудиоаппаратуру или усилитель.....	11	Настройка параметров микшера.....	41
Воспроизведение звука с внешнего устройства или микрофона через динамики синтезатора	12	Использование редактора тембров	44
Прилагаемые и дополнительные принадлежности.....	12	Описание процесса создания тембров	44
		Создание пользовательского тембра	45
Выбор и использование тембра	13	Настройка параметров тембра	47
Включение синтезатора.....	13	Музыкальные предустановки..... 49	
Прослушивание демонстрационных композиций.....	14	Использование музыкальных предустановок.....	49
Выбор тембра.....	14	Создание пользовательского набора предустановок.....	53
Наложение тембров и разделение клавиатуры.....	15	Редактирование аккордовой последовательности	57
Повышение и понижение настройки инструмента (Транслонирование)	18	Сохранение наборов настроек инструмента в регистрационной памяти	61
Октавный перенос.....	18	Как сохранить набор настроек в регистрационной памяти	62
Использование метронома.....	19	Как вызвать набор настроек из регистрационной памяти.....	62
Использование колеса отклонения высоты звука.....	20	Использование песенного секвенсора... 63	
Применение к нотам эффекта вибрато.....	20	Запись одним нажатием кнопки (EASY REC)	63
Автоматическое исполнение арпеджио (Арпеджиатор)	21	Что вы можете делать при помощи песенного секвенсора	65
		Запись отдельных дорожек	67
Игра с использованием восточных звукорядов	22	Перезапись части записанной композиции (запись с определенной позиции).....	71
Использование четвертитонов.....	22	Использование панельной записи для перезаписи настроек заголовка композиции	73
Точная настройка клавиатуры (Точная настройка звукоряда).....	23	Воспроизведение записанной композиции.....	74
Выбор предустановленного звукоряда	23	Редактирование композиции.....	76
Сохранение текущей настройки звукоряда (Память звукоряда)	25	Редактирование дорожки.....	80
Применение текущих настроек звукоряда к автоаккомпанементу (Звукоряд аккомпанемента)	25	Редактирование событий.....	82
		Прямой ввод нотных событий (Пошаговый ввод)	95

Использование паттерн-секвенсора 97

Описание паттерн-секвенсора.....	97
Создание пользовательского стиля.....	98
Создание пользовательского стиля путем комбинирования существующих моделей стиля (EASY EDIT).....	107
Редактирование отдельных событий (EVENT EDIT).....	108
Настройка параметров воспроизведения инструментальной партии (Параметры партий).....	111
Операции с инструментальными партиями.....	113
Операции с моделями аккомпанемента и стилями.....	115

Запись и воспроизведение звука..... 116

Функции записи и воспроизведения звука.....	116
Меры предосторожности при записи и воспроизведении звука.....	116
Выполнение звукозаписи.....	117
Воспроизведение аудиофайлов.....	121

Меню функций..... 125

Использование меню функций.....	125
Параметры меню функций.....	126

Использование карты памяти 131

Загрузка и извлечение карты памяти.....	132
Вход в режим карты.....	132
Форматирование карты памяти.....	132
Сохранение данных инструмента на карте памяти.....	133
Загрузка данных с карты памяти.....	135
Удаление файла с карты памяти.....	136
Переименование файла на карте памяти.....	136
Воспроизведение музыкального файла с карты памяти.....	137

Подключение к компьютеру 140

Минимальные технические требования к компьютеру.....	140
Сохранение и загрузка данных памяти инструмента.....	141
Использование данных стиля (автоаккомпанемента) с инструмента другой модели.....	141
Импортирование данных с различных носителей.....	142

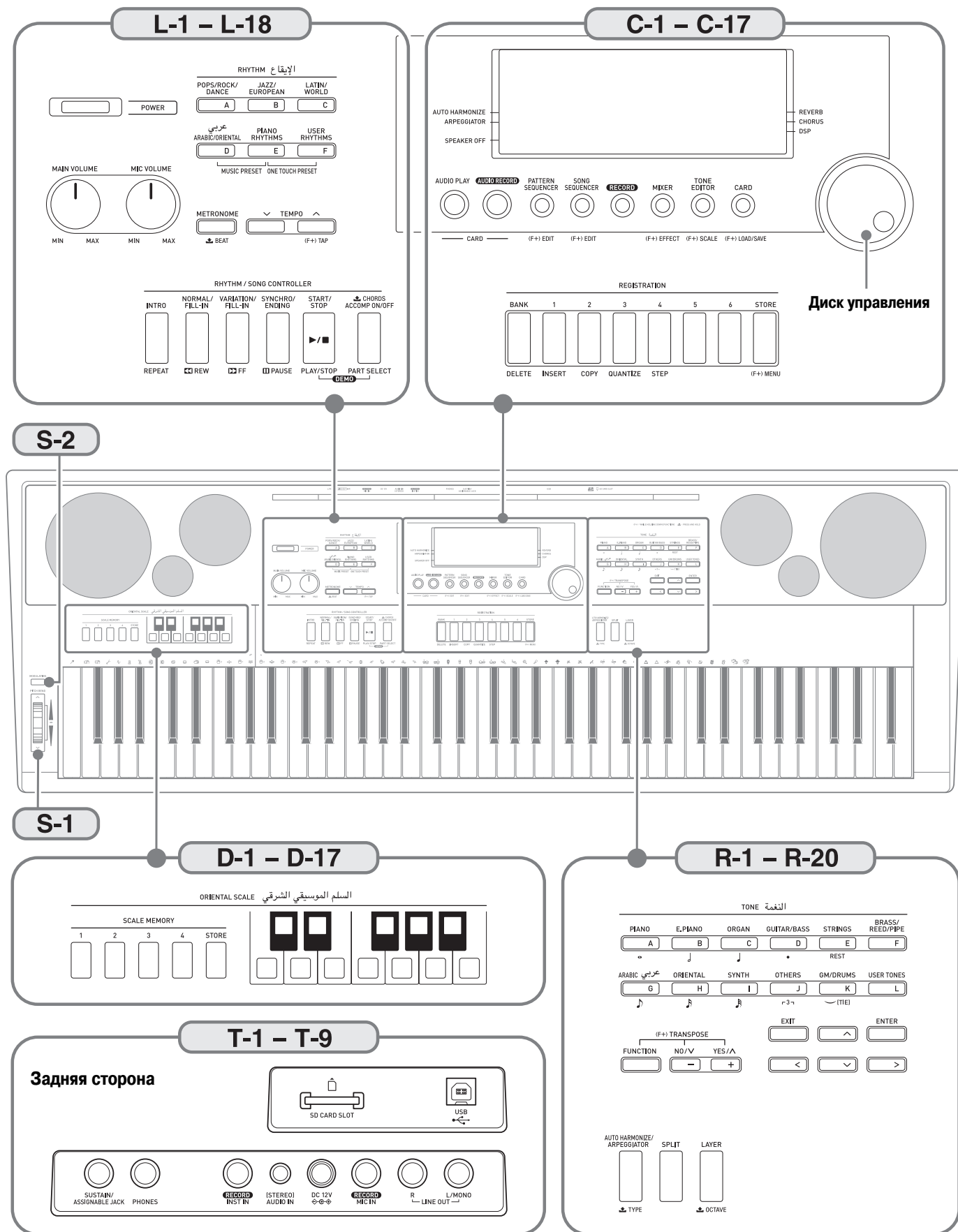
Справочная информация..... 143




Сообщения об ошибках.....	143
Поиск и устранение неисправностей.....	145
Технические характеристики.....	147
Меры предосторожности при эксплуатации.....	149
Перечень DSP-эффектов.....	150
Указатель аппликатуры.....	155
Поддерживаемые символы.....	155
Таблица аккордов.....	156
Назначение MIDI-канала на каждую партию.....	157
Список параметров.....	158

Карта внедрения MIDI

Общие сведения

• На иллюстрациях в данном руководстве показана модель AT-5.



- Под термином «синтезатор» в данном руководстве подразумевается AT-3/AT-5.
- В данном руководстве кнопки и прочие органы управления обозначаются указанными ниже номерами и названиями.
- Символы (F+) и , имеющиеся на консоли инструмента и рядом с названиями кнопок, приведенных ниже, имеют следующее значение.
(F+) : Обозначает функцию, включаемую при нажатии соответствующей кнопки и одновременном удержании в нажатом положении кнопки **R-13 (FUNCTION)**. Например, SONG SEQUENCER, (F+) EDIT означает, что функция EDIT включается при нажатии этой кнопки, когда нажата кнопка **R-13 (FUNCTION)**.
 : Обозначает функцию, включаемую при нажатии соответствующей кнопки и удержании ее в нажатом положении некоторое время. Например, METRONOME, BEAT  означает, что функция BEAT включается при удержании кнопки в нажатом положении некоторое время.




L-1	Кнопка « POWER » [Питание]	13
L-2	Регулятор « MAIN VOLUME » [Общий уровень громкости]	13
L-3	Регулятор « MIC VOLUME » [Громкость микрофона]	12

Кнопки «**RHYTHM**» [Стиль]

L-4	[A] Кнопка « POPS/ROCK/DANCE » [Поп/Рок/Танцевальная музыка]	14, 26
L-5	[B] Кнопка « JAZZ/EUROPEAN » [Джаз/Европейская музыка]	26
L-6	[C] Кнопка « LATIN/WORLD » [Латиноамериканская/Этническая музыка]	26
L-7	[D] Кнопка « ARABIC/ORIENTAL » [Арабская/ Восточная музыка], « MUSIC PRESET » [Музыкальные предустановки]	26, 49
L-8	[E] Кнопка « PIANO RHYTHMS » [Стили для фортепиано], « ONE TOUCH PRESET » [Настройки, вызываемые одним нажатием]	26, 29, 49
L-9	[F] Кнопка « USER RHYTHMS » [Пользовательские стили]	26, 29
L-10	Кнопка « METRONOME » [Метроном], «  BEAT » [Доля такта]	19
L-11	Кнопка « TEMPO  » [Темп ]	19
L-12	Кнопка « TEMPO  » [Темп  , (F+) « TAP » [Отбивание ритма]	19

Кнопки «**RHYTHM/SONG CONTROLLER**»












[Контроллер стилей/композиций]

L-13	Кнопка « INTRO » [Вступление], « REPEAT » [Повтор]	29, 75, 139
L-14	Кнопка « NORMAL/FILL-IN » [Обычная модель/ Вставка], «  REW » [Прокрутка назад]	14, 29, 74, 137
L-15	Кнопка « VARIATION/FILL-IN » [Вариация/Вставка], «  FF » [Прокрутка вперед]	14, 29, 74, 137
L-16	Кнопка « SYNCHRO/ENDING » [Синхронный старт/ Концовка], « PAUSE » [Пауза]	26, 29, 74, 137
L-17	Кнопка « START/STOP » [Запуск/Остановка], « PLAY/STOP » [Воспроизведение/Остановка], « DEMO » [Демонстрационное воспроизведение]	14, 26, 74, 137
L-18	Кнопка « ACCOMP ON/OFF » [Включение/ выключение аккомпанемента], «  CHORDS » [Аккорды], « PART SELECT » [Выбор партии], « DEMO » [Демонстрационное воспроизведение]	14, 26, 28, 138
C-1	Дисплей	6
C-2	Кнопка « AUDIO PLAY » [Воспроизведение звука]	121
C-3	Кнопка « AUDIO RECORD » [Запись звука]	118
C-4	Кнопка « PATTERN SEQUENCER » [Паттерн-секвенсор], (F+) « EDIT » [Редактирование]	97
C-5	Кнопка « SONG SEQUENCER » [Песенный секвенсор], (F+) « EDIT » [Редактирование]	7, 67, 76
C-6	Кнопка « RECORD » [Запись]	63, 67, 68
C-7	Кнопка « MIXER » [Микшер], (F+) « EFFECT » [Эффект]	33, 39
C-8	Кнопка « TONE EDITOR » [Редактор тембров], (F+) « SCALE » [Звукоряд]	23, 45
C-9	Кнопка « CARD » [Карта], (F+) « LOAD/SAVE » [Загрузка/Сохранение]	7, 132, 133, 135
	Диск управления	6, 14, 26

Кнопки «**REGISTRATION**» [Регистрационная память]

C-10	Кнопка « BANK » [Банк], « DELETE » [Удаление]	58, 61, 87, 94
C-11	Кнопка 1, « INSERT » [Вставка]	58, 61, 89, 95
C-12	Кнопка 2, « COPY » [Копирование]	61, 89
C-13	Кнопка 3, « QUANTIZE » [Выравнивание]	61, 90
C-14	Кнопка 4, « STEP » [Шаг]	59, 61, 95
C-15	Кнопка 5	61
C-16	Кнопка 6	61
C-17	Кнопка « STORE » [Сохранение], (F+) « MENU » [Меню]	7, 62

Кнопки «**TONE**» [Тембр]

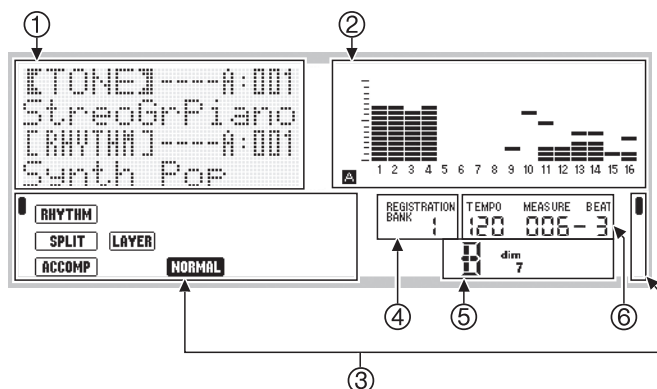
R-1	Кнопка [A] « PIANO » [Фортепиано], 	14, 58, 89
R-2	Кнопка [B] « E. PIANO » [Электропиано], 	14, 58, 89
R-3	Кнопка [C] « ORGAN » [Орган], 	14, 58, 89, 90
R-4	Кнопка [D] « GUITAR/BASS » [Гитара/Бас], 	14, 58, 89
R-5	Кнопка [E] « STRINGS » [Струнные], « REST » [Пауза]	14, 95
R-6	Кнопка [F] « BRASS/REED/PIPE » [Медные/Язычковые/Деревянные духовые]	14
R-7	Кнопка [G] « ARABIC » [Арабские], 	14, 58, 89, 90
R-8	Кнопка [H] « ORIENTAL » [Восточные], 	14, 58, 89, 90
R-9	Кнопка [I] « SYNTH » [Синтезированные], 	14, 89, 90
R-10	Кнопка [J] « OTHERS » [Прочие], 	14, 89, 90
R-11	Кнопка [K] « GM/DRUMS » [Тембры GM/Ударные],  (ПЕ)	14, 95
R-12	Кнопка [L] « USER TONES » [Пользовательские тембры]	45
R-13	Кнопка « FUNCTION » [Функция]	125
R-14	Кнопки « NO »/√/−, « YES »/∧/+, (F+) « TRANSPOSE » [Транспонирование]	6, 14, 18, 26
R-15	Кнопка « EXIT » [Выход]	
R-16	Кнопка « ENTER » [Вход]	
R-17	Кнопки <, ∧, √, >	7
R-18	Кнопка « AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR » [Автогармонизация/Арпеджиатор], «  TYPE » [Тип]	21, 30
R-19	Кнопка « SPLIT » [Разделение]	16
R-20	Кнопка « LAYER » [Наложение], «  OCTAVE » [Октава]	16, 18

Кнопки «**ORIENTAL SCALE**» [Восточные звукоряды]

D-1	Кнопка 1	25
D-2	Кнопка 2	25
D-3	Кнопка 3	25
D-4	Кнопка 4	25
D-5	Кнопка « STORE » [Сохранение]	25
D-6	Кнопка ноты C	22
D-7	Кнопка ноты C#	22
D-8	Кнопка ноты D	22
D-9	Кнопка ноты E ^b	22
D-10	Кнопка ноты E	22
D-11	Кнопка ноты F	22
D-12	Кнопка ноты F#	22
D-13	Кнопка ноты G	22
D-14	Кнопка ноты A ^b	22
D-15	Кнопка ноты A	22
D-16	Кнопка ноты B ^b	22
D-17	Кнопка ноты B	22
S-1	Колесо « PITCH BEND » [Отклонение высоты звука]	20
S-2	Кнопка « MODULATION » [Кнопка модуляции]	20
T-1	Слот для карты памяти SD	131
T-2	Порт USB	140
T-3	Разъем « SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK » [Сустейн-педаль/Многофункциональный разъем]	11
T-4	Разъем « PHONES » [Наушники]	11
T-5	Разъем « INST IN » [Вход внешнего устройства]	12
T-6	Разъем « AUDIO IN » [Вход аудиоаппаратуры]	12
T-7	Разъем « DC 12V » [12 В пост. тока]	9
T-8	Разъем « MIC IN » [Вход микрофона]	12
T-9	Разъем « LINE OUT R, L/MONO » [Линейный выход, Л, Л/Моно]	11

Функции дисплея

В этом разделе описываются функции дисплея вашего синтезатора.



1 Зона подробной информации

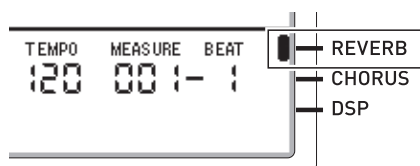
В этой зоне во время работы синтезатора отображается разнообразная информация. Используйте эту зону для подтверждения правильности выполненных действий при изменении значений параметров, при выборе пунктов меню и т.д.

2 Зона индикатора уровня

Индикатор уровня показывает уровень громкости нот, звучащих при игре на клавиатуре или при исполнении автоаккомпанемента. Всего имеется 32 партии, по 16 в группах А и В. Когда индикатор уровня показывает партии группы А, в левом нижнем углу отображается символ **A**, а когда индикатор показывает партии группы В – символ **B**. Для получения более подробной информации о партиях смотрите подраздел «Как устроены партии» (стр. 38).

3 Зоны индикаторов

Зона индикаторов отображает такую информацию, как текущий режим (стр. 7), состояние настроек, состояние автоаккомпанемента и т.д. Имеется два вида индикаторов: текстовые, например (RHYTHM), и указатели (■). В случае индикаторов-указателей настройка или состояние той или иной функции указывается наличием символа ■ напротив названия функции, напечатанного с краю дисплея. Например, символ указателя (■) на правой стороне дисплея на рисунке ниже указывает на то, что включен эффект реверберации.



4 Зона банков регистрационной памяти

В этой зоне отображается номер выбранного в данный момент банка регистрационной памяти (стр. 61).

5 Зона аккордов

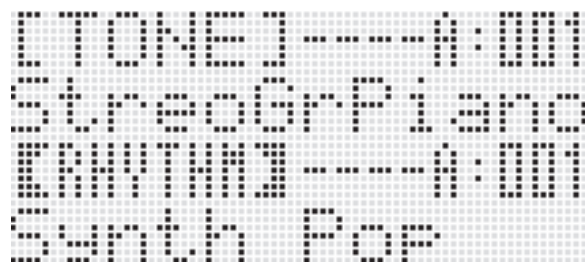
В этой зоне отображается аккорд, исполняемый при использовании автоаккомпанемента (стр. 26) или музыкальных предустановок (стр. 49). Здесь также могут отображаться дробные аккорды: в этом случае отображается основной тон (С, G и т.д.) и вид аккорда (m, 7, и т.д.).

6 Зона темпа, такта, долей

Текущая установка темпа отображается в виде числа долей в минуту. Отображаемая установка темпа используется для воспроизведения автоаккомпанемента, метронома (стр. 19) и музыкального произведения. Значения такта (MEASURE) и доли (BEAT) меняются в процессе воспроизведения автоаккомпанемента, метронома или музыкального произведения.

Индикация пункта, выбранного в данный момент

Выбранный в данный момент пункт выделяется на дисплее жирными скобками ([)) и большой точкой (●). Выбор осуществляется кнопками R-14 (-, +) или диском управления.



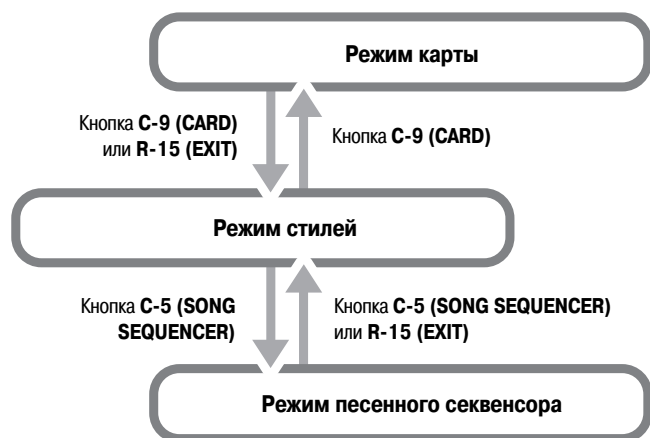
В этом примере выбран пункт «RHYTHM» [Стиль], так как он заключен в жирные скобки. Это означает, что вы можете изменить установку стиля.



В этом примере выбран пункт «Touch» [Чувствительность], так как перед ним отображается символ ●. Это означает, что вы можете изменить значение справа от пункта «Touch», заключенное в жирные скобки.

Режимы

Данный синтезатор имеет три режима: режим стилей, режим карты и режим песенного секвенсора. На дисплее отображается индикатор режима, выбранного в данный момент.



- **Режим стилей (отображается индикатор **RHYTHM**)**
В соответствии с первоначальными заводскими настройками синтезатор входит в режим стилей каждый раз при включении. Режим стилей – это основной режим синтезатора. Входите в этот режим, когда вы хотите играть на клавиатуре или использовать автоаккомпанемент.
- **Режим карты (отображается индикатор **CARD**)**
Входите в режим карты, когда вы хотите осуществлять операции с картой памяти. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование карты памяти» (стр. 131).
 - В режиме стилей нажмите кнопку **C-9 (CARD)** для входа в режим карты.
 - В режиме карты нажмите кнопку **C-9 (CARD)** или **R-15 (EXIT)** для возврата в режим стилей.
- **Режим песенного секвенсора (отображается индикатор **SEQUENCER**)**
Входите в режиме песенного секвенсора, когда вы хотите записать вашу игру на клавиатуре (в том числе с использованием автоаккомпанемент) или воспроизвести записанные музыкальные данные. Для получения более подробной информации смотрите главу «Использование песенного секвенсора» (стр. 63).
 - В режиме стилей нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)** для входа в режим песенного секвенсора.
 - В режиме песенного секвенсора нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)** или **R-15 (EXIT)** для возврата в режим стилей.

ВНИМАНИЕ!

- После входа в любой из режимов, кроме режима стилей, и выполнения желаемых операций вернитесь в режим стилей.
- Если не указано иное, все операции, описанные в данном руководстве, выполняются в режиме стилей.

Меню

Вы можете использовать одни и те же операции для отображения меню режимов и меню функций. Для отображения меню нажмите кнопку **R-13 (FUNCTION)** и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**. Например, показанное ниже меню «Performance» [Исполнение] появится, если вы выполните вышеописанную операцию в режиме стилей. Это меню обеспечивает мгновенный доступ к функциям исполнения.



- Пункт меню, выбранный в данный момент, указывается расположенным перед ним символом ●. Вы можете использовать кнопки **R-17 (▲, ▼)** для перемещения символа ● вверх и вниз. Вы также можете использовать кнопки **R-17 (<, >)** для переключения страниц меню.
- Для выхода из отображаемого меню нажмите кнопку **R-15 (EXIT)**. В некоторых случаях может потребоваться нажать кнопку **R-15 (EXIT)** несколько раз.
- Пункты меню и операции для каждого режима и каждой функции описаны в соответствующих разделах данного руководства.

Предостережения о действиях при сообщении «Please Wait»

Ни в коем случае не пытайтесь выполнять какие-либо операции или вставлять или извлекать карту памяти, когда на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Подождите, пока сообщение не исчезнет.

- Сообщение «Please Wait» означает, что синтезатор выполняет операцию сохранения данных. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки **L-1 (POWER)**.
- В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

Сохранение настроек

Данный синтезатор оснащен песенным секвенсором и другими функциями, которые могут использоваться для сохранения созданных вами данных. Эти сохраненные данные не пропадают при выключении синтезатора.*

Однако установки тембра, стиля и других параметров, заданные на консоли синтезатора, обычно возвращаются к первоначальным значениям при выключении инструмента. Вы можете настроить синтезатор таким образом, чтобы он запоминал последний вариант настроек или при каждом включении применял заранее определенный набор настроек. Для получения подробной информации смотрите пункты «AutoResume (Автоматическое возобновление)» и «Default (Настройки по умолчанию)» (стр. 129).

* Следующие данные и настройки всегда сохраняются при выключении инструмента.

- Настроечные данные регистрационной памяти (стр. 61)
- Данные песенного секвенсора (стр. 63)
- Данные пользовательских стилей (стр. 98)
- Данные пользовательских предустановок (стр. 53)
- Данные пользовательских тембров (стр. 44)
- Значение точной настройки звукоряда (стр. 23)
- Данные памяти звукорядов (стр. 25)
- Установка контрастности дисплея (стр. 128)
- Установка функции автоматического возобновления (стр. 129)

Восстановление первоначальных заводских настроек

Вы можете удалить все данные из памяти синтезатора и восстановить для всех параметров инструмента первоначальные заводские настройки. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Инициализация всех данных и настроек (или только значений параметров)» (стр. 130).



Подготовка к игре

Установка подставки для нот



Электропитание

Данное устройство может работать от домашней электросети или от батарей.

ВНИМАНИЕ!

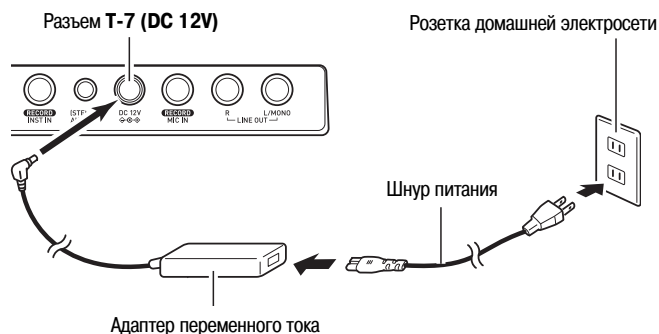
- Обязательно прочтите и соблюдайте указания брошюры «Правила безопасности». Неправильная эксплуатация данного устройства может привести к поражению электрическим током и/или возгоранию.
- Перед подключением или отключением адаптера переменного тока или перед установкой или извлечением батарей обязательно убедитесь в том, что музыкальный инструмент выключен.

Питание от домашней электросети

Используйте только адаптер переменного тока (стандарта JEITA, с унифицированной полярной вилкой), который входит в комплект поставки данного устройства. Использование адаптера другого типа может привести к неисправности устройства.

Требуемый адаптер переменного тока: AD-A12150LW

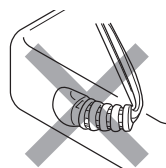
Используйте прилагаемый шнур питания для подключения адаптера переменного тока, как показано на рисунке ниже.



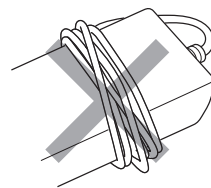
ВНИМАНИЕ!

- Форма вилки шнура питания и розетки домашней электросети различается в разных странах и географических регионах. На вышеприведенном рисунке показаны вилка и розетка одной из существующих форм.
- При работе адаптера переменного тока в течение длительного времени он может нагреться. Это нормальное явление, не свидетельствующее о наличии какой-либо неисправности.
- Для предотвращения разрыва проводов не прикладывайте к шнуру питания какую-либо нагрузку.

Не изгибайте!



Не обматывайте!



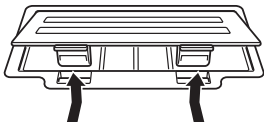
- Ни в коем случае не вставляйте в разъем «DC 12V» инструмента посторонние объекты, например металлические предметы, карандаши и т.п., так как это может привести к повреждению инструмента или получению травмы.

Питание от батарей

Питание устройства может осуществляться от шести батарей типоразмера «D».

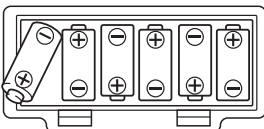
- Используйте щелочные или угольно-цинковые батареи. Не используйте батареи «oxidide» или другие батареи на основе никеля.

1. Откройте крышку батарейного отсека в днище синтезатора.

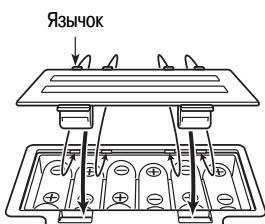


2. Установите в отсек 6 батарей типоразмера «D».

- Убедитесь в правильном расположении положительного ⊕ и отрицательного ⊖ полюсов батарей, как показано на рисунке.



3. Вставьте язычки крышки батарейного отсека в предусмотренные для них пазы и закройте крышку.



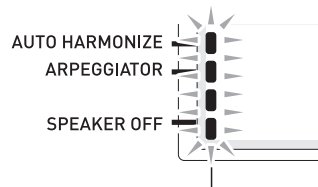
■ Индикация низкого уровня заряда батарей

Ниже приведен приблизительный срок службы батарей.

4 часа* (для щелочных батарей)

- * Указан стандартный срок службы батарей при нормальной температуре и среднем уровне громкости музыкального инструмента. Эксплуатация инструмента при слишком высоких или низких температурах или с очень высоким уровнем громкости сокращает срок службы батарей.

Показанные ниже индикаторы начинают мигать, когда уровень заряда батарей становится низким. В этом случае замените батареи новыми.



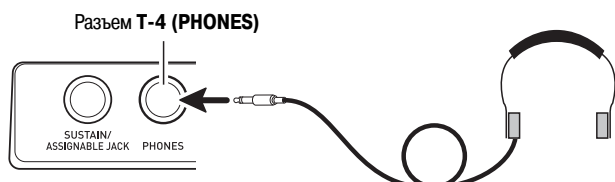
Индикаторы низкого уровня заряда батарей (мигают)

Соединения

Подключение наушников

При подключении наушников встроенные динамики синтезатора отключаются, поэтому вы можете играть на инструменте даже глубокой ночью, не причиняя никому беспокойства.

- Перед подключением наушников установите на синтезаторе низкий уровень громкости.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Наушники не входят в комплект поставки синтезатора.
- Используйте наушники, имеющиеся в продаже.

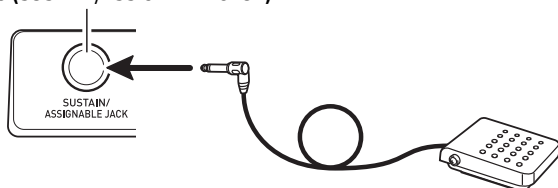
ВНИМАНИЕ!

- Не прослушивайте очень громкий звук в наушниках в течение длительного времени, так как это может привести к повреждению слуха.
- При использовании наушников с переходным штекером не оставляйте переходник подключенным при отсоединении наушников.

Подключение педали

Использование приобретаемой отдельно педали позволит вам сделать вашу игру на синтезаторе более универсальной и разнообразной. Для получения информации о видах эффектов, получаемых при нажатии педали, смотрите пункт «Ped.Assign (Назначение педали)» (стр. 126).

T-3 (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK)

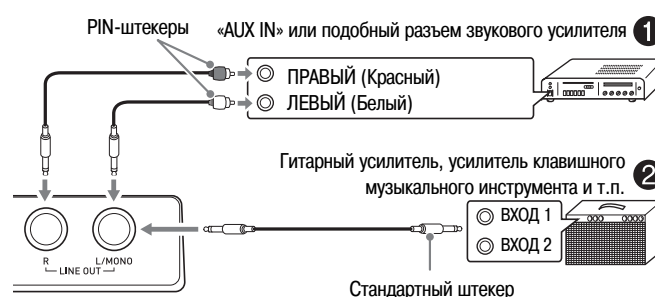


Подача звука с синтезатора на аудиоаппаратуру или усилитель

Вы можете подключить к синтезатору аудиоаппаратуру или усилитель для электромузыкальных инструментов для воспроизведения вашей игры через внешние акустические системы, которые обеспечат более мощный и четкий звук.

ВНИМАНИЕ!

- При подключении к синтезатору внешнего устройства сначала при помощи регулятора L-2 (MAIN VOLUME) установите низкий уровень громкости. После подключения отрегулируйте уровень громкости по желанию.
- Перед подключением к синтезатору внешнего устройства обязательно прочтите прилагаемую к подключаемому устройству пользовательскую документацию.



Подача звука с синтезатора на аудиоаппаратуру 1

При помощи имеющихся в продаже соединительных шнуров подсоедините внешнюю аудиоаппаратуру к разъемам T-9 (LINE OUT) синтезатора, как показано на рисунке 1. С разъема «LINE OUT R» подается аудиосигнал правого канала, а с разъема «LINE OUT L/MONO» – аудиосигнал левого канала. Для подключения аудиоаппаратуры вам необходимо приобрести соединительные кабели, изображенные на рисунке. При этой конфигурации вам, как правило, необходимо установить переключатель входов аудиоаппаратуры в положение входа (например, «AUX IN»), к которому присоединен шнур от синтезатора. Для регулировки громкости используйте регулятор L-2 (MAIN VOLUME).

Подача звука с синтезатора на усилитель для электромузыкальных инструментов 2

При помощи имеющегося в продаже соединительного шнура подсоедините усилитель к любому из разъемов T-9 (LINE OUT) синтезатора, как показано на рисунке 2. С разъема «LINE OUT R» подается аудиосигнал правого канала, а с разъема «LINE OUT L/MONO» – аудиосигнал левого канала. При подключении только к разъему «LINE OUT L/MONO» выходной сигнал будет представлять собой смесь обоих каналов. Для подключения усилителя вам необходимо приобрести соединительный кабель, изображенный на рисунке. Для регулировки громкости используйте регулятор L-2 (MAIN VOLUME).

Воспроизведение звука с внешнего устройства или микрофона через динамики синтезатора

Вы можете воспроизводить через динамики синтезатора звук с CD-проигрывателя, другого цифрового клавишного музыкального инструмента или иного устройства, а также с микрофона.

ВНИМАНИЕ!

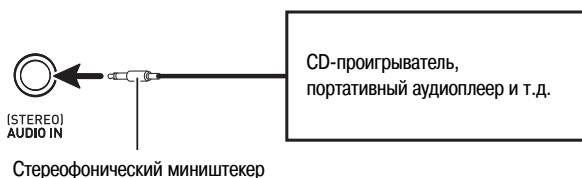
- Перед подключением к синтезатору какого-либо устройства сначала установите на синтезаторе низкий уровень громкости при помощи регулятора **L-2 (MAIN VOLUME)**. После подключения установите желаемый уровень громкости.
- Перед подключением к синтезатору внешнего устройства обязательно прочтите прилагаемую к подключаемому устройству пользовательскую документацию.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Встроенные эффекты синтезатора (реверберация, хорус, DSP) не применяются к входному сигналу с разъема **T-6 (AUDIO IN)**. Входной сигнал воспроизводится напрямую и регулируется только встроенным усилителем и регулятором **L-2 (MAIN VOLUME)** синтезатора.
- Встроенные эффекты синтезатора (реверберация, хорус, DSP) применяются к входному сигналу с разъемов **T-5 (INST IN)** и **T-8 (MIC IN)**. Вы также можете использовать микшер для настройки способа применения эффектов, позиции стереопанорамирования и других параметров. Для получения более подробной информации смотрите главы «Применение эффектов к тембру» (стр. 31) и «Использование микшера» (стр. 38).

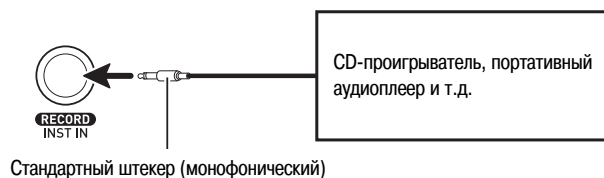
Воспроизведение входного сигнала с внешнего устройства, к которому не применяются эффекты синтезатора

При помощи имеющегося в продаже соединительного шнура подсоедините внешнее устройство к разъему **T-6 (AUDIO IN)** синтезатора. Соединительный шнур должен быть оснащен стереофоническим миништекером на одном конце и штекером, совместимым с подключаемым внешним устройством, — на другом. Для регулировки громкости используйте регулятор **L-2 (MAIN VOLUME)** синтезатора.



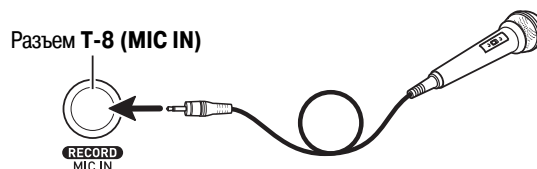
Воспроизведение входного сигнала с внешнего устройства, к которому применяются эффекты синтезатора

При помощи имеющегося в продаже соединительного шнура подсоедините внешнее устройство к разъему **T-5 (INST IN)** синтезатора. Соединительный шнур должен быть оснащен стандартным штекером (монофоническим) на одном конце и штекером, совместимым с подключаемым внешним устройством, — на другом. Для регулировки громкости используйте регулятор **L-2 (MAIN VOLUME)** синтезатора.



Воспроизведение звука с микрофона

Вы можете подсоединить к синтезатору динамический микрофон (микрофоны других типов не поддерживаются) для воспроизведения звука через динамики инструмента.



- Вы можете регулировать уровень громкости сигнала с микрофона при помощи регулятора **L-3 (MIC VOLUME)**. Регулятор громкости микрофона независим от общего уровня громкости синтезатора.

ВНИМАНИЕ!

- Перед подключением микрофона убедитесь, что синтезатор и микрофон выключены.
- Перед подключением микрофона установите регуляторы **L-2 (MAIN VOLUME)** и **L-3 (MIC VOLUME)** на низкие значения громкости. После подключения микрофона установите желаемые уровни громкости.

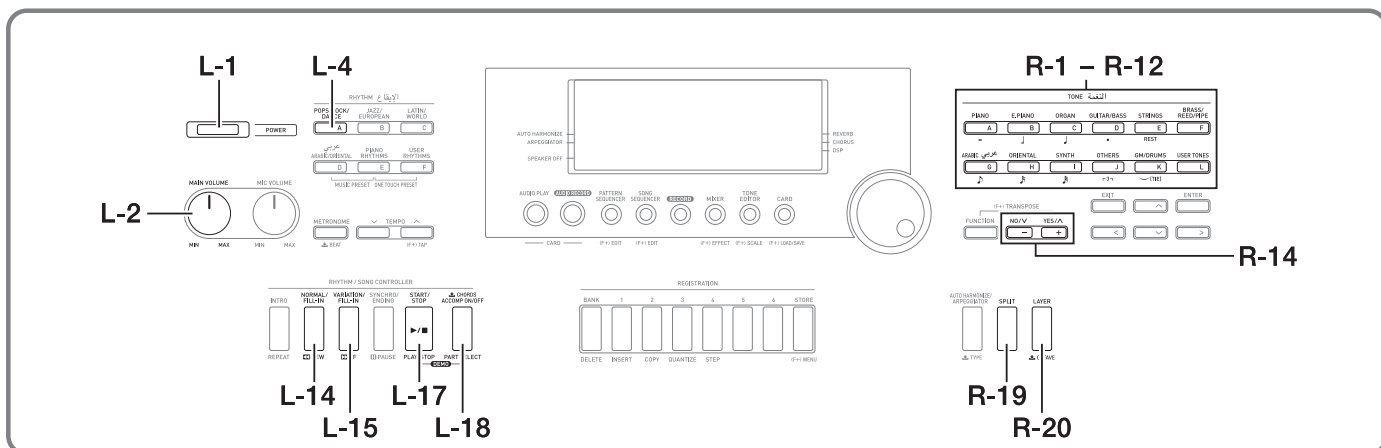
Прилагаемые и дополнительные принадлежности

Использование нерекондованных принадлежностей создает опасность возгорания, поражения электрическим током и получения травмы.

ПРИМЕЧАНИЕ

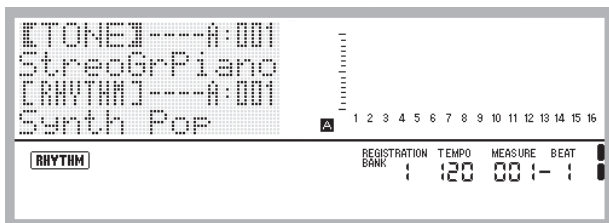
- Вы можете получить информацию о приобретаемых отдельно принадлежностях для этого устройства в каталоге CASIO, имеющемся в наличии в магазине, где вы приобрели инструмент, а также на веб-сайте CASIO по следующему адресу:
<http://www.casio.ru>

Выбор и использование тембра



Включение синтезатора

1. Поверните регулятор L-2 (MAIN VOLUME) в направлении отметки «MIN», чтобы установить низкий уровень громкости.
2. В соответствии с указаниями главы «Соединения» (стр. 11) подсоедините наушники, усилитель или другое устройство.
3. Включите инструмент при помощи кнопки L-1 (POWER).
 - На дисплее синтезатора появится следующий экран, означающий, что инструмент готов к игре с использованием тембра фортепиано (настройка по умолчанию при включении инструмента).



- Для выключения синтезатора еще раз нажмите кнопку L-1 (POWER).

ВНИМАНИЕ!

- При первоначальной конфигурации при каждом выключении синтезатора его настройки возвращаются к исходным значениям. Вы можете изменить первоначальную конфигурацию таким образом, чтобы синтезатор запоминал последний вариант настроек или при каждом включении применял заранее определенный набор настроек. Для получения подробной информации смотрите пункты «AutoResume (Автоматическое возобновление)» и «Default (Настройки по умолчанию)» (стр. 129).
- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

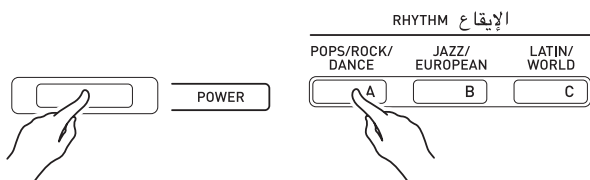
Автоматическое выключение

Конструкция данного синтезатора предполагает автоматическое выключение питания с целью экономии электроэнергии, если в течение определенного времени не производятся никакие операции. Интервал срабатывания функции автоматического выключения составляет 6 минут при работе от батарей и 4 часа при работе от адаптера переменного тока.

- Функция автоматического выключения активирована, когда для пункта «AutoPower (Auto Power Off)» (стр. 129) выбрана установка «on». Установка «on» является установкой по умолчанию. Для отключения функции автоматического выключения выберите для пункта «AutoPower (Auto Power Off)» установку «off».
- Вы также можете использовать нижеследующую процедуру для временной приостановки действия функции автоматического выключения, когда она активирована.

■ Как отключить функцию автоматического выключения

1. Когда синтезатор включен, нажмите кнопку L-1 (POWER), чтобы выключить его.
2. Удерживая нажатой кнопку L-4 ([A] POPS/ROCK/DANCE), нажмите кнопку L-1 (POWER), чтобы включить синтезатор.



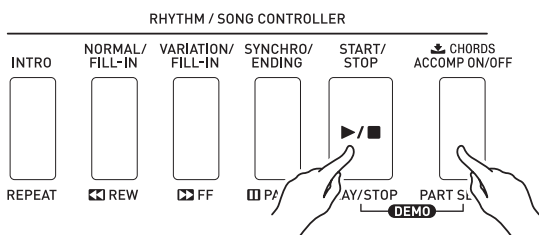
- При этом функция автоматического выключения будет отключена.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Выключение синтезатора после выполнения вышеописанных действий приведет к повторной активации функции автоматического выключения.

Прслушивание демонстрационных композиций

1. Удерживая нажатой кнопку L-18 (ACCOMP ON/OFF), нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).



- Этим действием запускается демонстрационное воспроизведение.
- Данный синтезатор имеет пять встроенных демонстрационных композиций. Вы также можете использовать кнопки R-14 (-, +) для выбора демонстрационной композиции.
- Нажатие кнопки L-15 (▶▶ FF) включает ускоренное воспроизведение демонстрационной композиции, а нажатие кнопки L-14 (◀◀ REW) – ускоренное воспроизведение в обратном направлении. Если удерживать кнопку L-14 (◀◀ REW) в нажатом положении, воспроизведение достигнет начала текущей композиции и остановится. После отпущения кнопки L-14 (◀◀ REW) воспроизведение возобновится с обычной скоростью. При удержании в нажатом положении кнопки L-15 (▶▶ FF) ускоренное воспроизведение продолжится даже после достижения конца текущей композиции.
- Вы можете играть на клавиатуре во время демонстрационного воспроизведения. Однако примите во внимание, что вы не сможете изменить присвоенный клавиатуре тембр. Во время демонстрационного воспроизведения поддерживаются только описанные выше кнопочные операции.

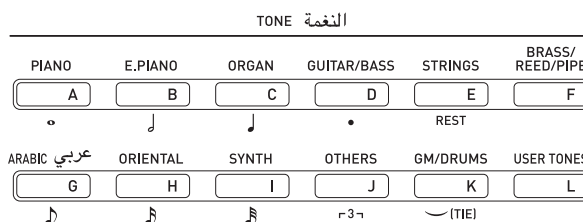
2. Для остановки демонстрационного воспроизведения нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

Выбор тембра

Тембры данного синтезатора разделены на группы, каждая из которых соответствует одной из 12 кнопок «TONE». Вы можете задать тембр, указав номер группы и номер тембра. Выполните следующие действия для выбора тембра, который будет назначен на всю клавиатуру.

Как выбрать тембр

1. Найдите в брошюре «Приложение» группу и номер желаемого тембра.
2. Убедитесь, что на дисплее не отображаются индикаторы SPLIT и LAYER.
 - Если они отображаются, нажмите кнопку R-19 (SPLIT) и/или кнопку R-20 (LAYER) для выключения индикаторов.
3. При помощи кнопок R-1 ([A] PIANO) – R-12 ([L] USER TONES) выберите группу тембров.



- Кнопка R-12 ([L] USER TONES) предназначена для выбора группы пользовательских тембров. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование редактора тембров» (стр. 44).

4. При помощи диска управления переключайте номера тембров на дисплее, пока не отобразится желаемый тембр.

Пример: Группа [C], Номер 004



5. Теперь вы можете играть на клавиатуре с использованием выбранного тембра.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы также можете использовать кнопки **R-14** (–, +) для выбора тембра. При удержании любой из этих кнопок в нажатом положении номера тембров будут переключаться ускоренно. При одновременном нажатии обеих кнопок **R-14** (–, +) будет выбран тембр под номером 001 в текущей выбранной группе.

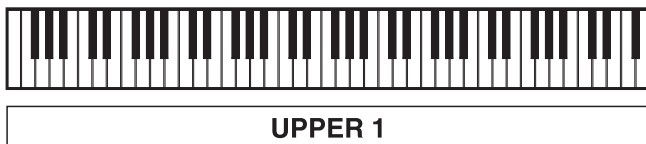
Наложение тембров и разделение клавиатуры

Вы можете настроить инструмент так, чтобы при нажатии клавиш звучало одновременно два тембра (наложение тембров) или чтобы левой и правой сторонам клавиатуры были присвоены разные тембры (разделение клавиатуры). Кроме того, вы можете одновременно использовать функции наложения тембров и разделения клавиатуры: в этом случае клавиатуре будет присвоено три разных тембра.

При игре с использованием одного тембра используется только партия «UPPER 1». При наложении тембров используются партии «UPPER 1» и «UPPER 2». При разделении клавиатуры между двумя тембрами для нижнего диапазона клавиатуры используется партия «LOWER».

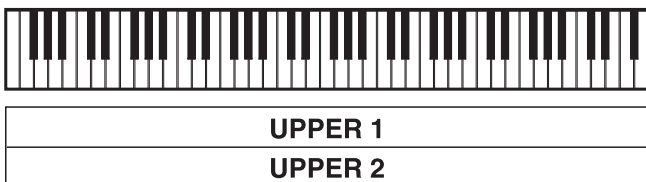
• Один тембр для всей клавиатуры (стр. 14)

При этой конфигурации используется только партия «UPPER 1» (наложение: выкл., разделение: выкл.).



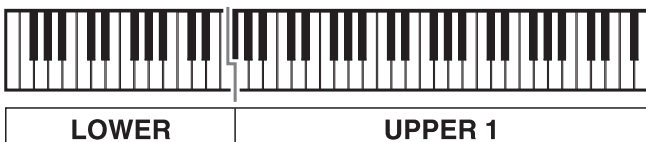
• Два наложенных тембра для всей клавиатуры (стр. 16)

При этой конфигурации используются партии «UPPER 1» и «UPPER 2» (наложение: вкл., разделение: выкл.).



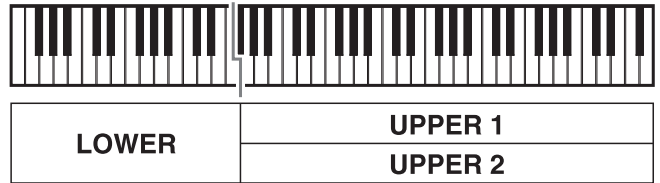
• Два тембра – один для левого диапазона клавиатуры и один для правого (стр. 17)

При этой конфигурации используются партии «UPPER 1» и «LOWER» (наложение: выкл., разделение: вкл.).



• Три тембра – два наложенных тембра для правого диапазона клавиатуры и один тембр для левого диапазона (стр. 17)

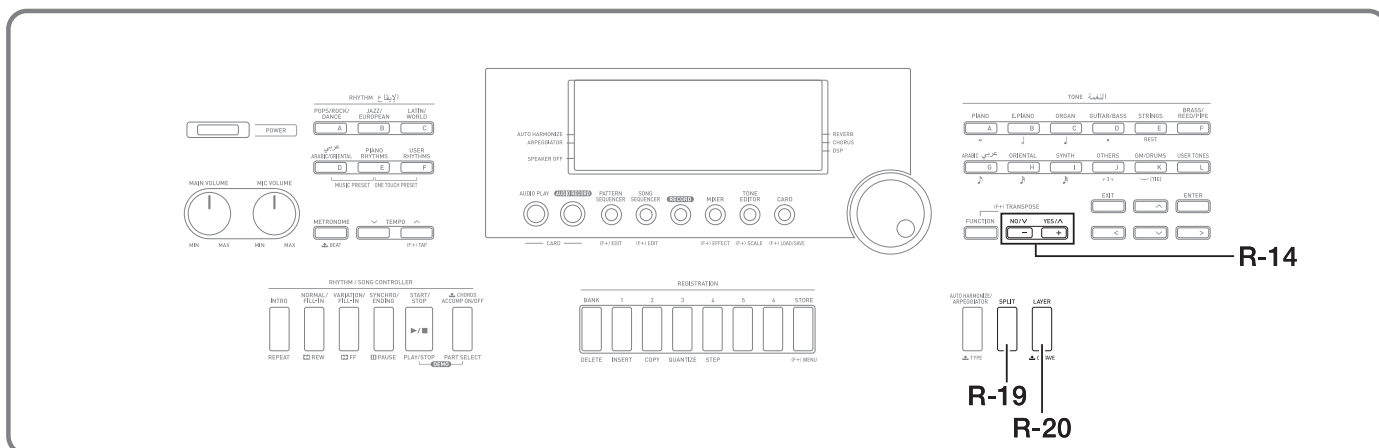
При этой конфигурации используются партии «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER» (наложение: выкл., разделение: вкл.).



ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете задать значения параметров, приведенных ниже, для настройки каждой партии при использовании нескольких тембров в режимах наложения тембров и разделения клавиатуры.

Для настройки этого параметра для каждой партии:	Смотрите этот раздел для получения информации:
Октавный перенос	«Октавный перенос» (стр. 18)
Баланс громкости	«Использование микшера» (стр. 38)
Позиция стереопанорамирования, уровни эффектов (реверберация, хорус) и др.	



Наложение двух тембров

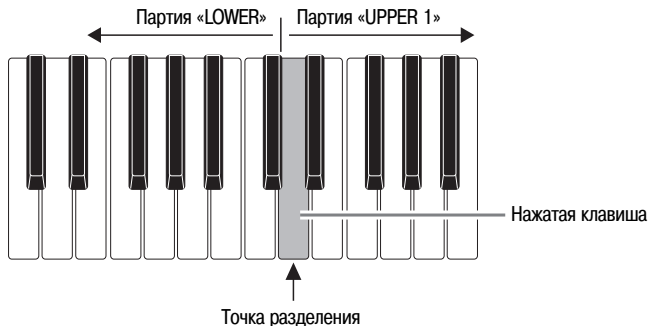
1. Найдите в брошюре «Приложение» группу (группы) и номера двух тембров (тембра партии «UPPER 1» и тембра партии «UPPER 2»), которые вы хотите использовать.
2. Убедитесь, что на дисплее не отображаются индикаторы **SPLIT** и **LAYER**.
 - Если они отображаются, нажмите кнопку **R-19 (SPLIT)** и/или кнопку **R-20 (LAYER)** для выключения индикаторов. Когда ни один из этих индикаторов не отображается, выбранный вами тембр будет назначен тембром партии «UPPER 1».
3. При помощи кнопок «TONE» и диска управления выберите тембр партии «UPPER 1».
4. Нажмите кнопку **R-20 (LAYER)**.
 - При этом на дисплее появится индикатор **LAYER**. Это означает, что тембр, который вы выберете, будет назначен тембром партии «UPPER 2».
5. При помощи кнопок «TONE» и диска управления выберите тембр партии «UPPER 2».
6. Сыграйте что-нибудь на клавиатуре, чтобы проверить, как звучат наложенные тембры.
7. Для отмены наложения тембров еще раз нажмите кнопку **R-20 (LAYER)**, чтобы индикатор **LAYER** на дисплее погас.

Разделение клавиатуры между двумя тембрами

1. Найдите в брошюре «Приложение» группу (группы) и номера двух тембров (тембра партии «UPPER 1» и тембра партии «LOWER»), которые вы хотите использовать.
2. Убедитесь, что на дисплее не отображаются индикаторы **SPLIT** и **LAYER**.
 - Если они отображаются, нажмите кнопку **R-19 (SPLIT)** и/или кнопку **R-20 (LAYER)** для выключения индикаторов. Когда ни один из этих индикаторов не отображается, выбранный вами тембр будет назначен тембром партии «UPPER 1».
3. При помощи кнопок «TONE» и диска управления выберите тембр партии «UPPER 1».
4. Нажмите кнопку **R-19 (SPLIT)**.
 - При этом на дисплее появится индикатор **SPLIT**. Это означает, что тембр, который вы выберете, будет назначен тембром партии «LOWER».
5. При помощи кнопок «TONE» и диска управления выберите тембр партии «LOWER».
6. Сыграйте что-нибудь на левой и правой сторонах клавиатуры, чтобы убедиться, что тембры назначены правильно.
 - Вы также можете задать точку разделения клавиатуры, которая представляет собой местоположение на клавиатуре, в котором она разделяется на левую и правую стороны. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Как задать точку разделения клавиатуры» (стр. 17).
7. Для отмены режима разделения клавиатуры еще раз нажмите кнопку **R-19 (SPLIT)**, чтобы индикатор **SPLIT** на дисплее погас.

Как задать точку разделения клавиатуры

1. Удерживая нажатой кнопку R-19 (SPLIT), нажмите клавишу клавиатуры, которую вы хотите назначить левым пределом правой стороны (партии «UPPER 1») клавиатуры.



- Название нажатой клавиши отобразится на дисплее в качестве новой точки разделения.
- Вы также можете использовать кнопки R-14 (–, +) для изменения точки разделения (переключения отображаемого названия клавиши).

2. После выбора точки разделения отпустите кнопку R-19 (SPLIT).

ПРИМЕЧАНИЕ

- По умолчанию в качестве точки разделения используется клавиша F#3.
- Во время использования автоаккомпанемента (стр. 26) часть клавиатуры, расположенная слева от точки разделения, используется только для исполнения аккордов.

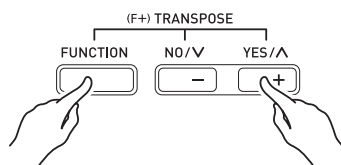
Совместное использование функций наложения тембров и разделения клавиатуры

1. Выполните шаги 1 – 6 процедуры, описанной в подразделе «Наложение двух тембров» (стр. 16).
2. Найдите в брошюре «Приложение» группу и номер тембра, который вы хотите назначить на партию «LOWER».
3. Нажмите кнопку R-19 (SPLIT).
 - При этом на дисплее появится индикатор **SPLIT**. Это означает, что тембр, который вы выберете, будет назначен тембром партии «LOWER».
4. При помощи кнопок «TONE» и диска управления выберите тембр партии «LOWER».
5. Сыграйте что-нибудь на левой и правой сторонах клавиатуры, чтобы убедиться, что тембры назначены правильно.
 - При нажатии клавиш правой стороны клавиатуры звучат наложенные тембры партий «UPPER 1» и «UPPER 2», а при нажатии клавиш левой стороны клавиатуры звучит тембр партии «LOWER».
6. Для отмены режима разделения клавиатуры еще раз нажмите кнопку R-19 (SPLIT), чтобы индикатор **SPLIT** на дисплее погас.
7. Для отмены наложения тембров еще раз нажмите кнопку R-20 (LAYER), чтобы индикатор **LAYER** на дисплее погас.

Повышение и понижение настройки инструмента (Транспонирование)

Функция транспонирования позволяет повышать или понижать общую настройку инструмента с шагом в один полутоном. Вы можете использовать эту функцию для настройки инструмента в соответствии с тональностью вокалиста, другого музыкального инструмента и т.п.

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите одну из кнопок R-14 (-, +).



- На дисплее отобразится показанный ниже экран транспонирования.



2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), используйте диск управления или кнопки R-14 (-, +) для изменения настройки.

- Вы можете изменить настройку синтезатора в диапазоне от -12 до 00 и до +12.

3. Нажмите кнопку R-13 (FUNCTION).

- Экран транспонирования будет отменен.

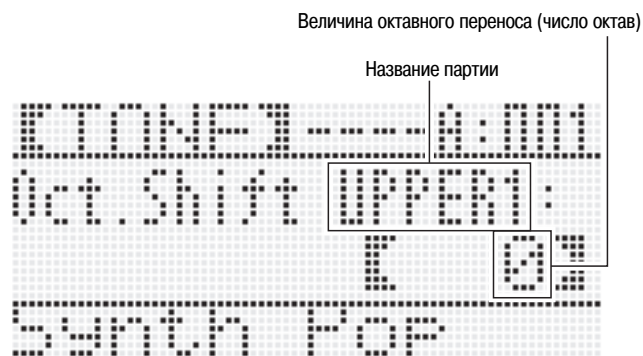
ПРИМЕЧАНИЕ

- При установке величины транспонирования, отличной от 00, на дисплее появится индикатор (TRANSPOSE).
- Текущая установка транспонирования применяется к нотам всех партий («UPPER 1», «UPPER 2», «LOWER», автоаккомпанемент и т.д.), исполняемых на клавиатуре. Номер ноты, передаваемый в качестве MIDI-сообщения, также меняется в соответствии с установкой транспонирования.

Октавный перенос

Вы можете использовать функцию октавного переноса для изменения октавы каждой из партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER» по отдельности. Вы также можете использовать эту функцию для повышения или понижения октавы композиции, для назначения разных октав левой и правой сторонам клавиатуры (при использовании функции разделения клавиатуры) или для исполнения двух нот в разных октавах (при использовании функции наложения тембров).

1. Удерживайте кнопку R-20 (OCTAVE) нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран октавного переноса, показанный ниже.



- Это означает, что вы можете изменить октаву партии «UPPER 1».

2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте величину октавного переноса.

- Вы можете выполнить октавный перенос в диапазоне от -2 до 0 и до +2.

3. Если вы хотите изменить октаву партии «UPPER 2», нажмите кнопку R-20 (OCTAVE).

- На дисплее появится надпись «UPPER 2», сообщающая вам о том, что вы можете изменить октаву партии «UPPER 2». Выполните ту же операцию, что и в шаге 2, для задания величины октавного переноса.

4. Если вы хотите изменить октаву партии «LOWER», нажмите кнопку R-20 (OCTAVE).

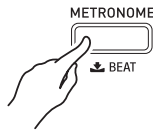
- На дисплее появится надпись «LOWER», сообщающая вам о том, что вы можете изменить октаву партии «LOWER». Выполните ту же операцию, что и в шаге 2, для задания величины октавного переноса.

5. Нажмите кнопку R-20 (OCTAVE) или R-15 (EXIT).

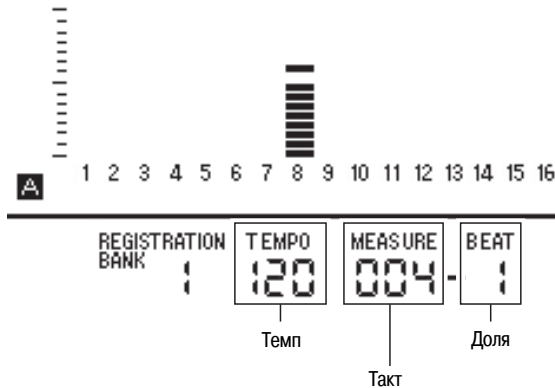
- Экран октавного переноса будет отменен.

Использование метронома

1. Нажмите кнопку L-10 (METRONOME).



- Метроном начнет звучать.
- На дисплее будет отображаться темп, а также отсчет тактов и долей.



2. Еще раз нажмите кнопку L-10 (METRONOME) для остановки метронома.

Как изменить количество долей в такте

1. Удерживайте кнопку R-10 (BEAT) нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран установки количества долей в такте, показанный ниже.



2. При помощи диска управления или кнопка R-14 (-, +) выберите количество долей в такте.

- Вы можете выбрать 0 или значение в диапазоне от 2 до 6. При выборе значения 0 каждая доля будет обозначаться одинаковым звуком (без звука колокольчика в начале каждого такта).

3. Нажмите кнопку R-10 (BEAT) или R-15 (EXIT).

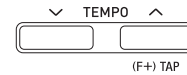
- Экран установки количества долей в такте будет отменен.

Как изменить установку темпа

Имеется два различных способа изменения установки темпа: при помощи кнопок «ТЕМПО» или путем отбивания ритма с использованием кнопки.

■ Регулировка темпа при помощи кнопок «ТЕМПО»

1. Нажимайте кнопку L-11 (ТЕМПО ∨) (медленнее) или L-12 (ТЕМПО ∧) (быстрее).



- При этом на дисплее появится экран установки темпа, показанный ниже.



- Если в течение нескольких секунд вы не выполните никаких действий, на дисплее автоматически вернется предыдущий экран.

2. При помощи кнопок L-11 (ТЕМПО ∨) и L-12 (ТЕМПО ∧) измените установку темпа (количества долей в минуту).

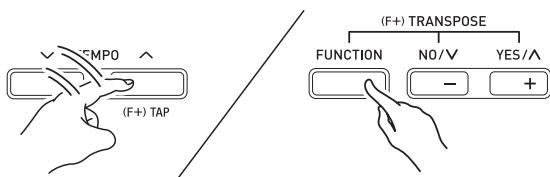
- При удержании любой из кнопок в нажатом положении число долей изменяется ускоренно.
- Вы можете задать значение темпа в диапазоне от 30 до 255.

3. Нажмите кнопку R-15 (EXIT).

- Экран установки темпа будет отменен.

■ Регулировка темпа путем отбивания ритма

1. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, четыре раза слегка ударьте по кнопке **L-12 (TAP)** в темпе, который вы хотите задать.



- При первом ударе по кнопке **L-12 (TAP)** на дисплее появится экран, показанный ниже.



- Установка темпа изменится в соответствии с темпом, который вы отбили при помощи кнопки, сразу после четвертого удара.
- Установка темпа будет отменена, если вы отпустите кнопку **R-13 (FUNCTION)** прежде, чем ударите четыре раза по кнопке **L-12 (TAP)**.

2. После установки темпа путем его отбивания вы можете использовать процедуру, приведенную в подразделе «Регулировка темпа при помощи кнопок «ТЕМПО» (стр. 19), для выполнения точной настройки.

Использование колеса отклонения высоты звука

Колесо «PITCH BEND» (**S-1**) позволяет вам плавно изменять высоту исполняемых вами нот путем вращения его вперед или назад. Вращение колеса от себя повышает высоту, а к себе – понижает. При отпускании колеса первоначальная высота возвращается автоматически.



ВНИМАНИЕ!

- При включении синтезатора колесо «PITCH BEND» не должно быть повернуто.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете изменить диапазон отклонения высоты звука колесом «PITCH BEND» для всей клавиатуры или для определенной партии. Для получения подробной информации смотрите пункты «BendRange (Диапазон отклонения высоты звука)» (стр. 126) и подраздел «Параметры партий» (стр. 43).

Применение к нотам эффекта вибрато

Вы можете вручную применять к нотам, исполняемым на клавиатуре, эффект вибрато (ко всем нотам партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»). Эффект вибрато применяется к нотам, когда нажата кнопка **S-2 (MODULATION)**. При отпускании кнопки применение эффекта вибрато прекращается (при первоначальных установках).

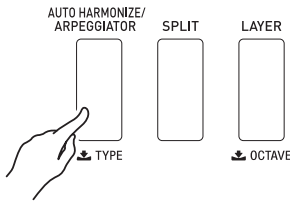
ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете назначить на кнопку **S-2 (MODULATION)** какой-либо другой DSP-эффект вместо вибрато. Для получения подробной информации смотрите описание следующих параметров в подразделах «Настройки параметров DSP» (стр. 37) и «Настройки параметров тембра» (стр. 47).
 - Mod Button Assign (Назначение на кнопку «MODULATION»)
 - Mod Button On Value (Действие при нажатии кнопки «MODULATION»)
 - Mod Button Off Value (Действие при отпускании кнопки «MODULATION»)

Автоматическое исполнение арпеджио (Арпеджиатор)

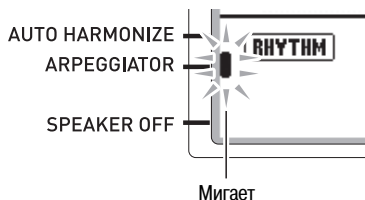
Арпеджиатор обеспечивает автоматическое исполнение различных видов арпеджио и других музыкальных фраз при нажатии отдельных клавиш на клавиатуре. Вы можете выбирать различные варианты работы арпеджиатора, включая исполнение арпеджио при взятии аккорда, автоматическое исполнение различных музыкальных фраз и т.д.

1. Удерживайте кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран выбора вида арпеджиатора, показанный ниже.



2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите желаемый вид арпеджиатора.

- Вы можете выбрать вид арпеджиатора с 013 по 162. Для получения подробной информации об имеющихся видах арпеджиатора смотрите брошюру «Приложение».
- При выборе вида арпеджиатора вы можете назначить на клавиатуру рекомендуемый тембр для отображаемого в данный момент вида арпеджиатора, нажав кнопку **R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR)** и удерживая ее нажатой до тех пор, пока на дисплее напротив надписи «ARPEGGIATOR» не начнет мигать индикатор-указатель.



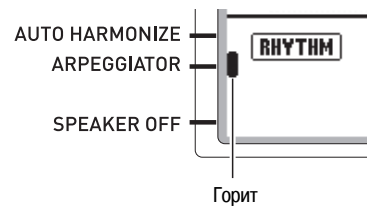
- Для получения информации о номерах с 001 по 012 смотрите раздел «Использование автогармонизации» (стр. 30).

3. Нажмите кнопку R-15 (EXIT).

- Экран выбора вида арпеджиатора будет отменен.

4. Нажмите кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR).

- На дисплее напротив надписи «ARPEGGIATOR» появится индикатор-указатель.



5. Задайте настройки арпеджиатора по желанию.

- Настройки, которые вы можете задать, описаны в нижеследующей таблице. Для получения информации о том, как выполнять настройки, смотрите подраздел «Как изменить настройку пункта меню функций» (стр. 125).

Для получения информации об этой настройке:	Смотрите этот пункт:
Будет ли арпеджио исполняться при нажатых клавишах или после их отпущения	«ArpegHold» (Задержка арпеджиатора) (стр. 126)
Количество раз исполнения арпеджио в пределах одной доли	«ArpegSpeed» (Скорость арпеджиатора) (стр. 127)
Когда клавиатура разделена между двумя тембрами, будет ли арпеджио исполняться при нажатии клавиш партии «UPPER» или «LOWER»	«ArpegPart» (Партия арпеджиатора) (стр. 127)

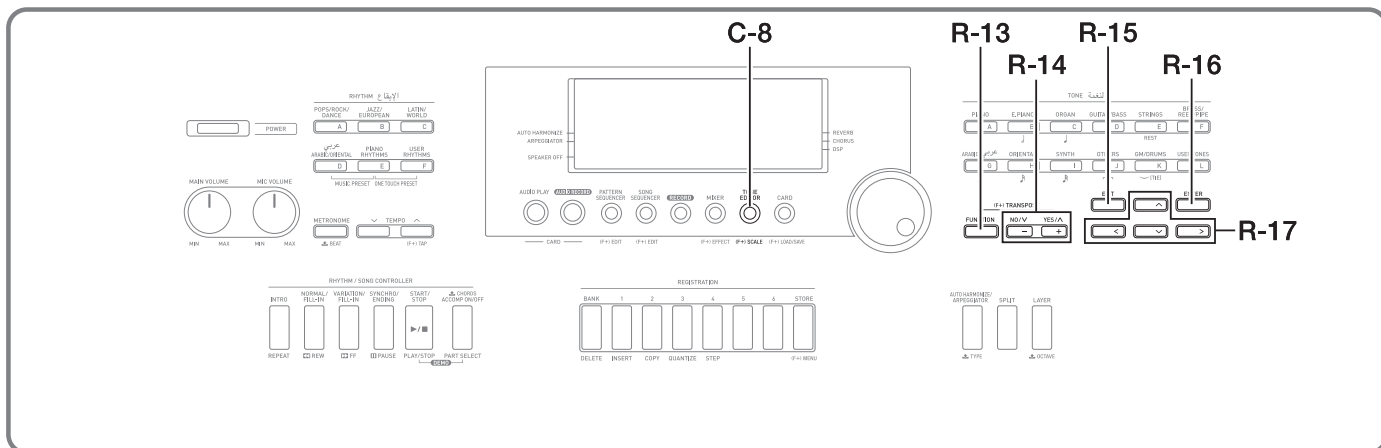
6. Сыграйте на клавиатуре аккорд или отдельную ноту.

- Будет исполнено арпеджио в соответствии с выбранным видом арпеджиатора и сыгранными вами нотами (нотой).

7. Для отключения арпеджиатора еще раз нажмите кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR).

- Индикатор-указатель напротив надписи «ARPEGGIATOR» погаснет.

Игра с использованием восточных звукорядов



Вы можете изменить стандартный звукоряд синтезатора на один из многочисленных восточных или иных звукорядов.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Настройки звукоряда сохраняются даже при выключении синтезатора.

Использование четвертитонов

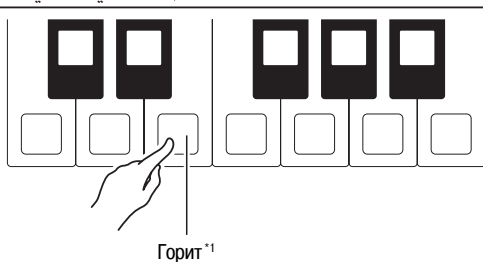
Вы можете использовать следующую процедуру для моментального понижения ноты во всех октавах на один четвертитон (50 центов) и для возврата ее к первоначальной высоте.

1. При помощи кнопок D-6 (KEY C) – D-17 (KEY B) выберите ноту, которую вы хотите понизить. Нажмите кнопку с названием ноты.

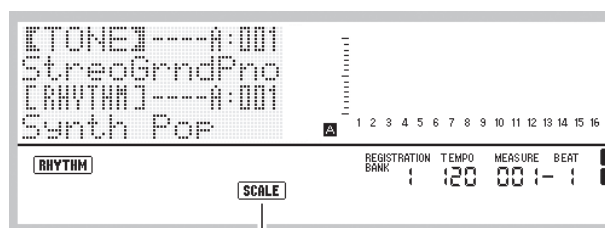
- Нажатая кнопка начнет светиться^{*1}, сообщая о том, что она включена и что нота во всех октавах понижена на один четвертитон.

Пример: Понижение ноты E на один четвертитон

SCALE السلم الموسيقي الشرقي



- Также на дисплее появится индикатор **SCALE**^{*2}.



Индикатор^{*2}

*1 Горит, когда высота ноты, соответствующей нажатой кнопке, понижена по отношению к стандартной настройке (равномерно темперированной).

*2 Указывает на то, что высота как минимум одной из 12 нот изменена по отношению к стандартной настройке (равномерно темперированной).

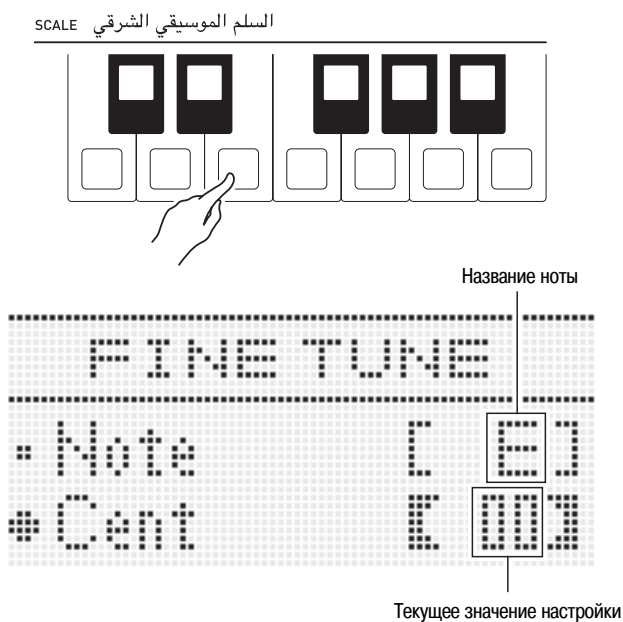
2. Для возврата стандартной высоты ноты еще раз нажмите соответствующую ноте кнопку, чтобы она погасла (выключилась).

Точная настройка клавиатуры (Точная настройка звукоряда)

Вы можете использовать следующую процедуру для моментальной точной настройки ноты во всех октавах с шагом в 1 цент (1/100 полутона).

1. При помощи кнопок D-6 (KEY C) – D-17 (KEY B) выберите клавишу, ноту которой вы хотите настроить. Удерживайте нужную кнопку нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран точной настройки, показанный ниже.

Пример: Точная настройка клавиш ноты E



- Нажатая кнопка начнет мигать.

2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение настройки.

- Вы можете выполнить точную настройку ноты в диапазоне от -99 до +99 центов. После выполнения настройки сыграйте что-нибудь на клавиатуре, чтобы проверить настройку.

3. Нажмите кнопку, которую вы нажали в шаге 1 (мигающую).

- Экран точной настройки будет отменен, и кнопка перестанет мигать и начнет гореть непрерывно, указывая на то, что она включена.

4. Для возврата стандартной высоты ноты еще раз нажмите соответствующую ноте кнопку, чтобы она погасла (выключилась).

- При каждом нажатии кнопки происходит переключение между ее включенным (настройка ноты изменена) и выключенным (стандартная настройка ноты) состоянием.
- Для возврата всех 12 нот к стандартной настройке (равномерно темперированной) выберите значение настройки 01 (Равномерно темперированный строй) (см. раздел «Выбор предустановленного звукоряда» на этой странице).

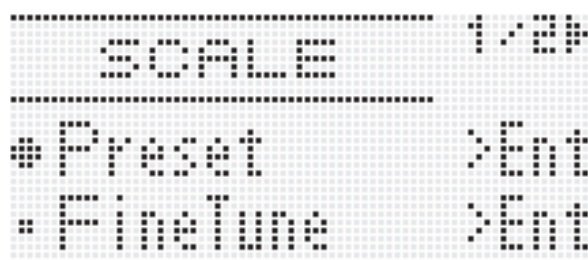
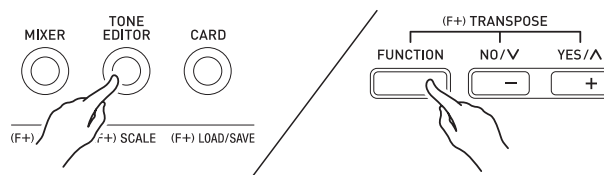
ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда на дисплее отображается экран точной настройки звукоряда, вы можете изменить индикацию названия ноты при помощи кнопки R-17 (Λ) на индикацию «Note» [Nota], а затем при помощи кнопок R-14 (–, +) переключать названия нот. После выбора индикации «Note», как описано выше, вы также можете задать ноту нажатием клавиши на клавиатуре.
- Вы также можете вызвать экран точной настройки звукоряда из экрана выбора звукоряда. Для получения подробной информации смотрите ПРИМЕЧАНИЕ в разделе «Выбор предустановленного звукоряда» на этой странице.

Выбор предустановленного звукоряда

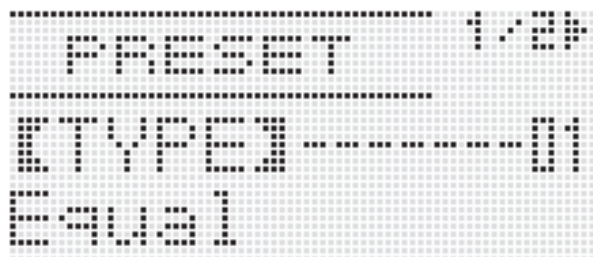
Ваш синтезатор имеет несколько встроенных звукорядов, включая раст, баяти, пифагорейский строй и другие. Вы можете выбрать желаемый звукоряд, выполнив следующие простые действия.

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-8 (SCALE), чтобы отобразить экран выбора звукоряда с символом ● перед пунктом «Preset» [Предустановка].



2. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран выбора предустановленного звукоряда, подобный показанному ниже.



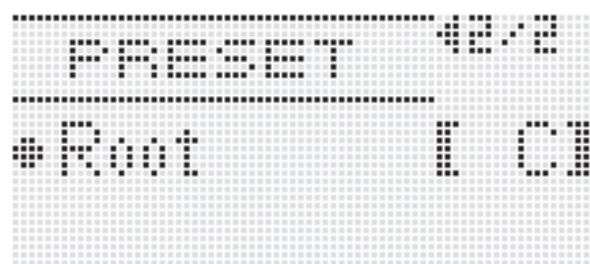
3. При помощи кнопок R-14 (-, +) выберите звукоряд.

- При выборе звукоряда, отличного от «01: Equal», на дисплее появится индикатор **SCALE**.
- Ниже приведены номера и названия звукорядов.

Номер	Индикация на экране	Название предустановленного звукоряда
01	Equal	Равномерно темперированный строй
02	Pure Major	Натуральный мажор
03	Pure Minor	Натуральный минор
04	Pythagorean	Пифагорейский строй
05	Kirnberger 3	Строй Кирнбергера 3
06	Werckmeister	Строй Веркмейстера
07	Mean-Tone	Среднетоновый строй
08	Rast	Раст
09	Bayati	Баяти
10	Hijaz	Хиджаз
11	Saba	Саба
12	Dashti	Дашти
13	Chahargah	Чахаргах
14	Segah	Сеггах
15	Gurjari Todi	Гурьяри Тоди
16	Chandrakauns	Чандракаунс
17	Charukeshi	Чарукеши

4. Выполните следующие действия для задания основного тона звукоряда.

- (1) Нажмите кнопку R-17 (>).
 - На дисплее отобразится экран выбора основного тона.



- (2) При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите основной тон (от С до В).
 - Вы также можете задать основной тон при помощи клавиатуры.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда отображается экран выбора звукоряда, вы можете отобразить экран точной настройки звукоряда, выбрав при помощи кнопки R-17 (V) пункт «Fine Tune» [Точная настройка], а затем нажав кнопку R-16 (ENTER).

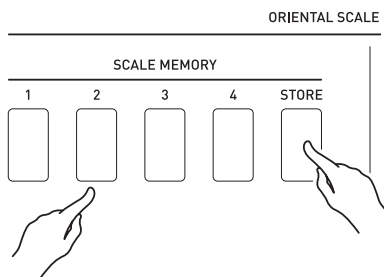
Сохранение текущей настройки звукоряда (Память звукоряда)

Вы можете использовать следующую процедуру для сохранения до четырех настроек звукоряда в памяти для быстрого и простого их вызова для использования в дальнейшем.

1. Удерживая нажатой кнопку D-5 (STORE), нажмите кнопку «SCALE MEMORY» (с D-1 по D-4), на которую вы хотите назначить текущую настройку звукоряда.

- При этом текущая настройка звукоряда будет сохранена и назначена на нажатую вами кнопку.
- Если на нажатую вами кнопку уже была назначена настройка звукоряда, она будет удалена и заменена новой настройкой.

Пример: Назначение текущей настройки звукоряда на кнопку D-2 (2).

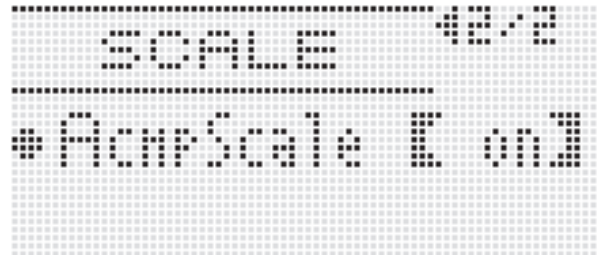


2. Для вызова сохраненной настройки звукоряда нажмите кнопку «SCALE MEMORY» (с D-1 по D-4), на которую была назначена требуемая настройка.

Применение текущих настроек звукоряда к автоаккомпанементу (Звукоряд аккомпанеента)

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-8 (SCALE), чтобы отобразить экран выбора звукоряда.

2. При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «AcmpScale» [Звукоряд аккомпанеента].



3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените установку.

Для того чтобы:	Выберите эту установку:
Не применять настройки звукоряда к автоаккомпанементу	OFF [выкл.]
Применять настройки звукоряда к автоаккомпанементу	ON [вкл.]

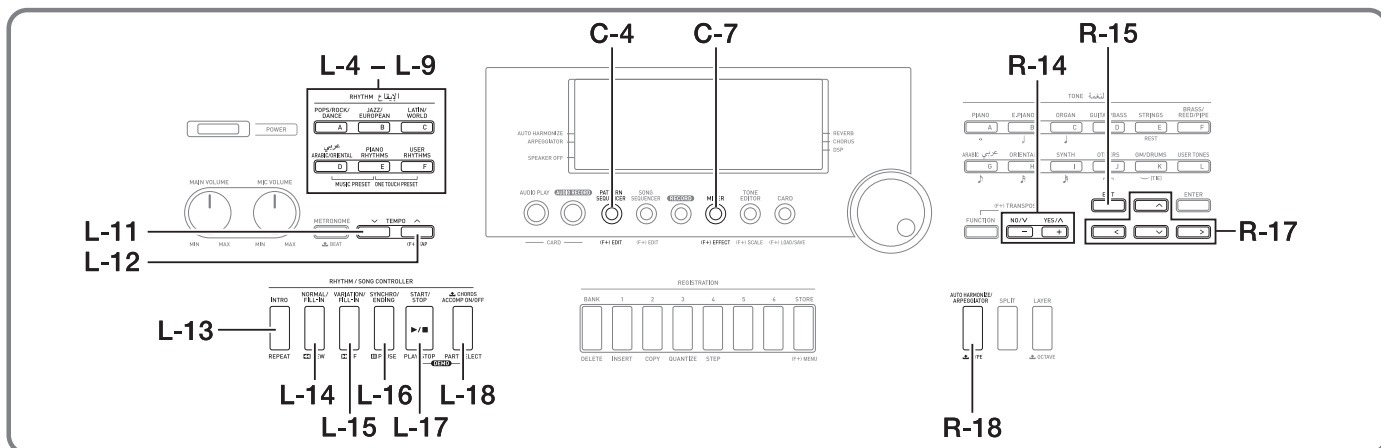
4. После выбора желаемой установки нажмите кнопку R-15 (EXIT).

- На дисплей вернется экран, отображавшийся до вызова экрана выбора звукоряда.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вышеописанная установка включения/выключения применения звукоряда влияет на все аккордовые (с «Chord 1» по «Chord 5») и басовые (с «A11» по «A16») партии автоаккомпанеента. Вы также можете включать и выключать функцию применения настроек звукоряда для каждой партии в отдельности, используя пункт меню «Scale (Применение настроек звукоряда к партии)» (подраздел «Параметры партий» (стр. 43)).

Использование автоаккомпанемента



Просто выберите желаемый сопровождающий стиль, и соответствующие партии аккомпанемента (ударные, гитара и т.д.) будут исполняться автоматически по мере того, как вы играете аккорды левой рукой. Таким образом, где бы вы ни были, автоаккомпанемент с успехом заменит вам личную аккомпанирующую группу.

Данный синтезатор имеет 250 встроенных моделей автоаккомпанемента, разделенных на пять групп. Вы можете редактировать встроенные стили для создания ваших собственных оригинальных стилей («пользовательских стилей»), которые вы можете сохранить в шестой группе. Для получения более подробной информации смотрите брошюру «Приложение».

Включение автоаккомпанемента

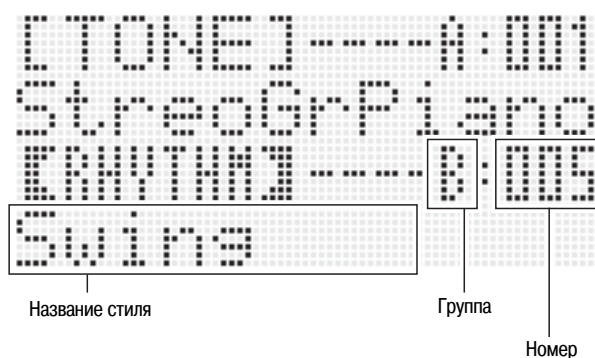
1. Найдите в брошюре «Приложение» группу и номер желаемого стиля.

2. При помощи кнопок с L-4 ([A] POPS/ROCK/DANCE) по L-9 ([F] USER RHYTHMS) выберите группу стилей.

- Кнопка L-9 ([F] USER RHYTHMS) предназначена для группы пользовательских стилей. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование паттерн-секвенсора» (стр. 97).

3. При помощи диска управления переключайте номера стилей на дисплее, пока не отобразится желаемый стиль.

Пример: Группа B, Номер 005



- Вы также можете использовать кнопки R-14 (–, +) для выбора стиля. При удержании любой из этих кнопок в нажатом положении номера стилей будут переключаться ускоренно. При одновременном нажатии обеих кнопок R-14 (–, +) будет выбран стиль под номером 001 в текущей выбранной группе.

4. При помощи кнопок L-11 (TEMPO ∨) и L-12 (TEMPO ∧) отрегулируйте темп.

5. Нажмите кнопку L-18 (ACCOMP ON/OFF), чтобы на дисплее появился индикатор **ACCOMP.**

- При каждом нажатии кнопки происходит включение (отображается индикатор **ACCOMP**) или выключение (индикатор не отображается) автоаккомпанемента.
- Когда автоаккомпанемент включен (отображается индикатор **ACCOMP**), звучат все партии аккомпанемента, а когда автоаккомпанемент выключен (индикатор не отображается), звучат только партии ударных инструментов.

6. Нажмите кнопку L-16 (SYNCHRO/ENDING).

- Этим действием автоаккомпанемент переводится в режим ожидания синхронного старта (автоаккомпанемент ждет, пока вы сыграете аккорд). При этом на дисплее мигает индикатор **NORMAL**, означающий, что синтезатор находится в режиме ожидания старта обычной модели автоаккомпанемента.

7. Вы также можете использовать указанные ниже кнопки для переключения в режим ожидания вступления или вариационной модели автоаккомпанемента.

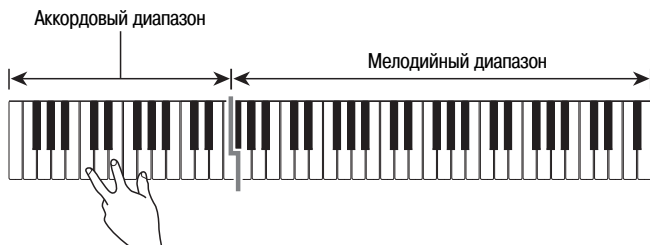
Для входа в режим ожидания синхронного старта этой модели:	Нажмите эту кнопку:	Индикатор на дисплее:
Вступление	L-13 (INTRO)	INTRO (мигает)
Вариационная	L-15 (VARIATION/ FILL-IN)	VARIATION (мигает)

Для получения подробной информации о моделях вступления и вариационных моделях смотрите раздел «Изменение моделей автоаккомпанемента» (стр. 29).

8. Сыграйте аккорд на аккордовом диапазоне клавиатуры (левая сторона клавиатуры).

- Автоаккомпанемент включится, как только вы сыграете аккорд.
- Для запуска партии ударных инструментов без исполнения аккорда нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.

Пример: Сыграть аккорд C



- Основной тон и вид аккорда, соответствующие нажатым вами клавишам, отобразятся в аккордовой зоне дисплея.

9. Исполняйте последующие аккорды левой рукой и играйте мелодию правой рукой.

- Вы можете использовать «CASIO Chord» или другой режим упрощенной аппликатуры аккордов для исполнения аккордов. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Выбор режима аппликатуры аккордов» на следующей странице.
- Вы можете использовать кнопки **L-14 (NORMAL/FILL-IN)** и **L-15 (VARIATION/FILL-IN)** для изменения моделей аккомпанемента. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Изменение моделей автоаккомпанемента» (стр. 29).

10. Когда вы закончите играть, снова нажмите кнопку L-17 (START/STOP), чтобы выключить автоаккомпанемент.

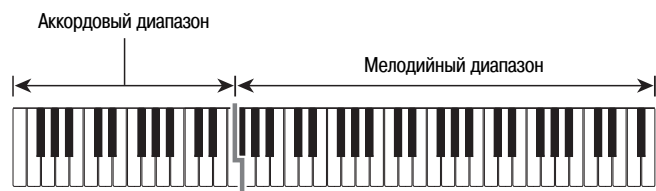
- При нажатии кнопки **L-16 (SYNCHRO/ENDING)** вместо кнопки **L-17 (START/STOP)** перед остановкой исполнения автоаккомпанемента будет исполнена модель концовки. Для получения подробной информации о моделях концовки смотрите подраздел «Изменение моделей автоаккомпанемента» (стр. 29).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете регулировать уровень громкости автоаккомпанемента независимо от громкости исполняемых на синтезаторе нот. Для получения подробной информации смотрите пункт «AccompVol. (Громкость автоаккомпанемента)» (стр. 128).
- Вы можете изменить размер аккордового диапазона клавиатуры, переместив точку разделения (стр. 17). Аккордовый диапазон клавиатуры составляют клавиши, расположенные слева от точки разделения.

Выбор режима аппликатуры аккордов

Во время исполнения автоаккомпанемента вы используете аккордовый диапазон клавиатуры для задания основного тона и вида аккорда. Аккордовый диапазон клавиатуры составляют клавиши, расположенные слева от точки разделения (стр. 17). На нижеследующем рисунке показаны аккордовый и мелодийный диапазоны клавиатуры при первоначальных настройках AT-5.



Вы можете выбрать один из следующих пяти режимов аппликатуры аккордов.

- 1: Fingered 1
- 2: Fingered 2
- 3: Fingered 3
- 4: CASIO Chord
- 5: Full Range

Как выбрать режим аппликатуры аккордов

1. Удерживайте нажатой кнопку L-18 (ACCOMP ON/OFF) до тех пор, пока на дисплее не появится экран выбора режима аппликатуры аккордов.



Режим аппликатуры аккордов

2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите желаемый режим аппликатуры аккордов.
3. Нажмите кнопку L-18 (ACCOMP ON/OFF) или R-15 (EXIT).
 - Экран выбора режима аппликатуры аккордов будет отменен.

■ Fingered 1, 2, 3

В каждом из этих трех режимов вы исполняете аккорды на аккордовом диапазоне клавиатуры, используя обычные аппликатуры. Некоторые аккорды могут иметь сокращенную форму, и их можно исполнять, нажимая только одну или две клавиши.

Для получения информации о видах и аппликатурах аккордов, которые могут быть исполнены, смотрите «Указатель аппликатуры» (стр. 155).

Fingered 1 : Исполняйте на клавиатуре ноты, составляющие аккорд.

Fingered 2 : В отличие от режима «Fingered 1», ввод 6-й степени невозможен.

Fingered 3 : В отличие от режима «Fingered 1», возможен ввод «дробных» аккордов с нижней нотой в качестве басовой ноты.

■ CASIO Chord

Режим «CASIO Chord» позволяет использовать упрощенные аппликатуры для исполнения четырех видов аккордов, описанных ниже.

Виды аккордов	Примеры
Мажорные трезвучия Нажмите одну клавишу, нота которой совпадает с названием аккорда. <ul style="list-style-type: none"> • Для исполнения аккорда до мажор нажмите любую клавишу C на аккордовом диапазоне клавиатуры. Октава значения не имеет. 	C (до мажор) Названия нот
Минорные трезвучия Одновременно нажмите на аккордовом диапазоне клавиатуры клавишу, соответствующую мажорному трезвучию, и любую другую клавишу, расположенную справа.	Cm (до минор)
Доминантсептаккорды Одновременно нажмите на аккордовом диапазоне клавиатуры клавишу, соответствующую мажорному трезвучию, и любые две другие клавиши, расположенные справа.	C7 (доминантсептаккорд до)
Малые минорные септаккорды Одновременно нажмите на аккордовом диапазоне клавиатуры клавишу, соответствующую мажорному трезвучию, и любые три другие клавиши, расположенные справа.	Cm7 (малый минорный септаккорд до)

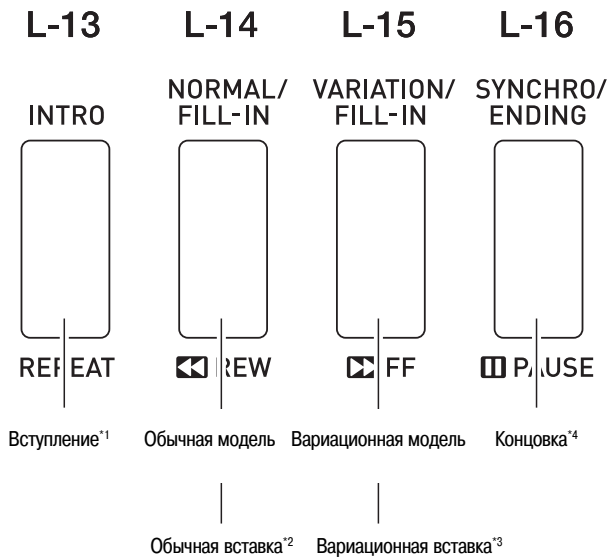
При нажатии нескольких клавиш на аккордовом диапазоне не имеет значения, черные или белые клавиши используются в качестве дополнительных.

■ Full Range Chord

В этом режиме вы можете использовать весь диапазон клавиатуры для исполнения аккордов и мелодии. Для получения информации о видах и аппликатурах аккордов, которые могут быть исполнены, смотрите «Указатель аппликатуры» (стр. 155).

Изменение моделей автоаккомпанемента

Имеется 6 разных моделей автоаккомпанемента, показанных ниже. Вы можете переключать модели во время исполнения автоаккомпанемента, а также изменять их. Используйте кнопки с **L-13** по **L-16** для выбора желаемой модели.



*1 Нажмите в начале композиции. После завершения исполнения модели вступления исполняется обычная модель автоаккомпанемента. Если перед нажатием этой кнопки будет нажата кнопка **L-15 (VARIATION/FILL-IN)**, то после исполнения модели вступления будет исполнена вариационная модель.

*2 Нажмите во время исполнения обычной модели для исполнения модели вставки.

*3 Нажмите во время исполнения вариационной модели для исполнения вариационной модели вставки.

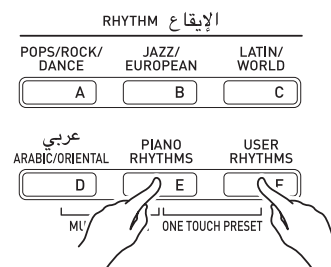
*4 Нажмите в конце композиции. Будет исполнена модель концовки, после чего автоаккомпанемент остановится.

Использование функции вызова предварительных настроек одним нажатием

Эта функция обеспечивает доступ одним нажатием кнопки к установкам тембра и темпа, подходящим к выбранной в данный момент модели автоаккомпанемента.

Как использовать функцию вызова предварительных настроек одним нажатием

1. Если исполняется стиль, нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**, чтобы выключить его.
2. Выберите стиль (кроме пользовательского), который вы хотите использовать.
3. Удерживая нажатой кнопку **L-8 ([E] PIANO RHYTHMS)**, нажмите кнопку **L-9 ([F] USER RHYTHMS)**.



- Настройки следующих функций задаются в соответствии со стилем, выбранным вами в шаге 2.
 - Тембры для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»
 - Октавный перенос для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»
 - Включение/выключение функций наложения тембров и разделение клавиатуры
 - Включение/выключение автоаккомпанемента
 - Включение/выключение и вид эффекта реверберации
 - Вид хорус-эффекта
 - Включение/выключение и вид автогармонизации или арпеджиатора
 - Темп
- Кроме того, на дисплее мигает индикатор **NORMAL**, сообщающая о том, что синтезатор находится в режиме ожидания исполнения обычной модели автоаккомпанемента.

4. Начните играть на клавиатуре.

- Выполните процедуру, описанную в разделе «Включение автоаккомпанемента» (стр. 26), начиная с шага 7.

ПРИМЕЧАНИЕ

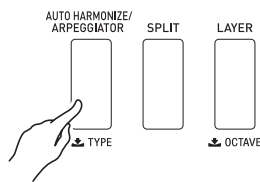
- Функция вызова предварительных настроек одним нажатием не поддерживается для пользовательских стилей (с «F:001» по «F:100»).
- При выполнении шага 3 вышеописанной процедуры вы можете использовать функцию вызова предварительных настроек одним нажатием даже во время исполнения стиля. В этом случае исполнение стиля продолжится без перехода в режим ожидания синхронного старта.

Использование автогармонизации

Функция автогармонизации автоматически добавляет гармонизирующие ноты к нотам мелодии, исполняемым вами правой рукой. Вы можете выбрать один из 12 видов автогармонизации.

Игра с использованием автогармонизации

1. Удерживайте кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран выбора вида автогармонизации/арпеджиатора, показанный ниже.



2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите желаемый вид автогармонизации.

- Вы можете выбрать один из следующих видов автогармонизации (с 001 по 012).

Номер вида	Название вида	Описание
001	Duet 1 [Дуэт1]	Добавляет закрытую (отделенную 2-4 ступенями) гармонизирующую ноту ниже ноты мелодии.
002	Duet 2	Добавляет открытую (отделенную 4-6 ступенями) гармонизирующую ноту ниже ноты мелодии.
003	Country [Кантри]	Добавляет гармонию в стиле кантри.
004	Octave [Октава]	Добавляет ноту из предшествующей октавы.
005	5th [Квинта]	Добавляет ноту, отстоящую на 5 ступеней.
006	3WayOpen [Тройная открытая]	Добавляет 2-нотную открытую гармонию. (Всего звучит три ноты).

Номер вида	Название вида	Описание
007	3WayClos [Тройная закрытая]	Добавляет 2-нотную закрытую гармонию. (Всего звучит три ноты).
008	Strings [Струнные инструменты]	Добавляет гармонию, оптимальную для струнных инструментов.
009	4WayOpen [Четверная открытая]	Добавляет 3-нотную открытую гармонию. (Всего звучит четыре ноты).
010	4WayClos [Четверная закрытая]	Добавляет 3-нотную закрытую гармонию. (Всего звучит четыре ноты).
011	Block [Аккордовые ноты]	Добавляет ноты, образующие аккорд.
012	Big Band [Биг-бэнд]	Добавляет гармонию в стиле биг-бэнд.

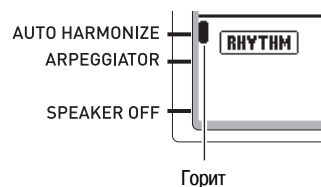
- Для получения информации о номерах выше 012 смотрите раздел «Автоматическое исполнение арпеджио (Арпеджиатор)» (стр. 21).

3. Нажмите кнопку R-15 (EXIT).

- Экран выбора вида автогармонизации/арпеджиатора будет отменен.

4. Нажмите кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR).

- На дисплее напротив надписи «AUTO HARMONIZE» появится индикатор-указатель.



5. Играйте аккорды и мелодию на клавиатуре.

- К исполняемым вами нотам мелодии будут добавляться гармонизирующие ноты в соответствии с играемыми аккордами.

6. Для отключения автогармонизации еще раз нажмите кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR).

- Индикатор-указатель напротив надписи «AUTO HARMONIZE» погаснет.

Применение эффектов к тембру

Вы можете применять к звукам, которые производит синтезатор, различные акустические эффекты. Встроенные эффекты имеют множество различных вариантов.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы также можете применять эффекты к сигналам, поступающим на разъемы **T-5 (INST IN)** и **T-8 (MIC IN)** синтезатора.

Конфигурация эффектов

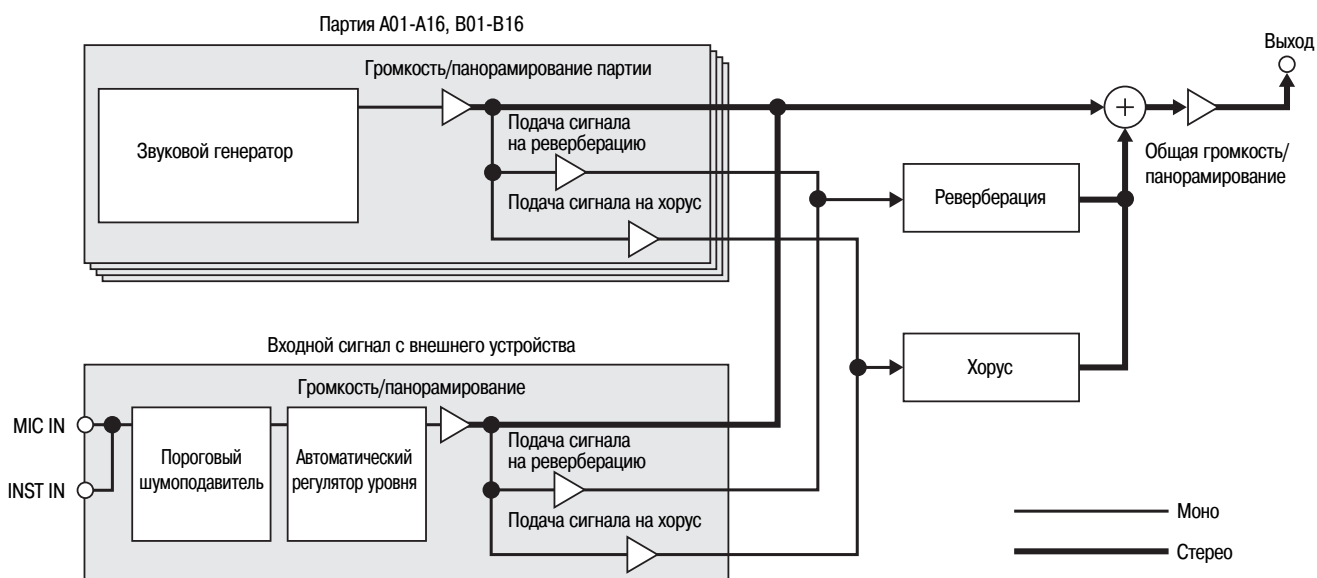
Ниже показана конфигурация эффектов синтезатора.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Такие параметры, как «Подача сигнала на реверберацию», обозначенные символом \triangleleft , являются параметрами микшера. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование микшера» (стр. 38).
- Одновременное использование хорус-эффекта и DSP-эффектов невозможно.

■ Конфигурация режима хорус-эффекта

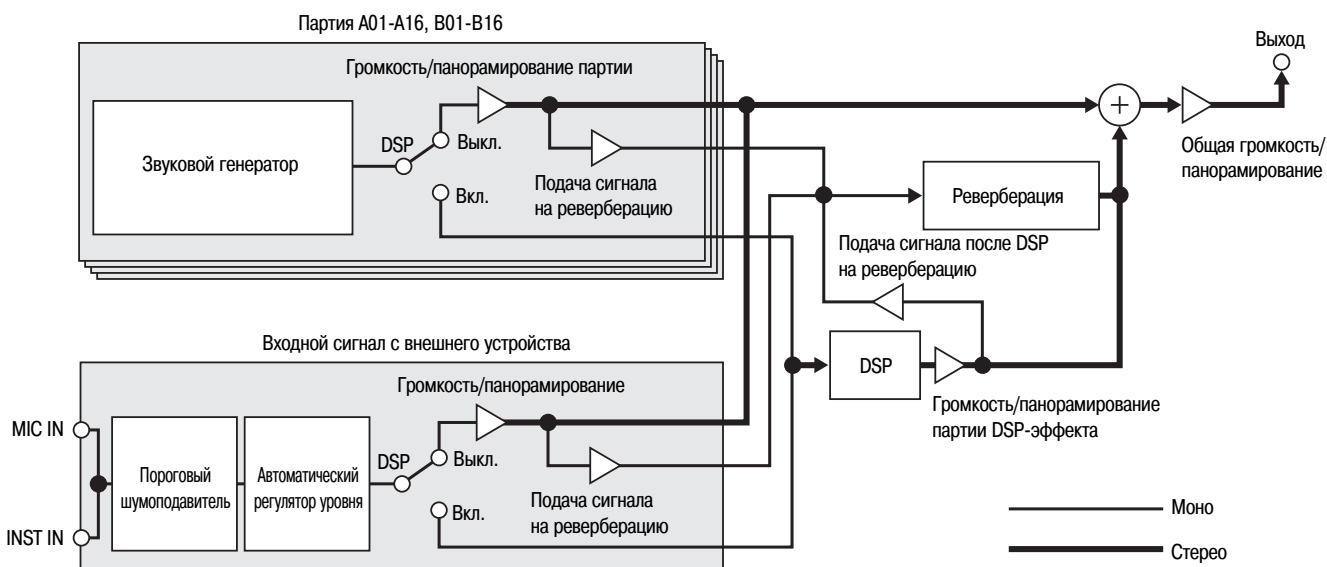
Режим хорус-эффекта включается при выборе установки «Chorus» для параметра «Chorus/DSP». В режиме хорус-эффекта могут использоваться эффекты хорус и реверберация.



- Для получения информации о параметре «Chorus/DSP» смотрите раздел «Выбор эффекта» (стр. 33).

■ Конфигурация режима DSP-эффектов

Режим DSP-эффектов включается при выборе установки «DSP» для параметра «Chorus/DSP». В режиме DSP-эффектов могут использоваться эффекты DSP и реверберация.



- **Реверберация**

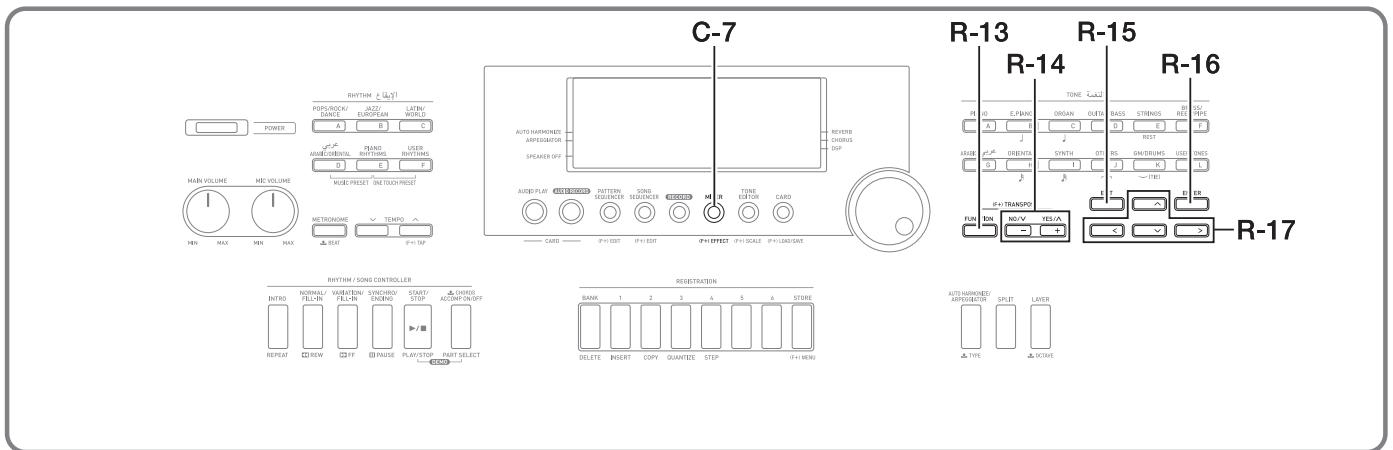
Этот эффект имитирует различные акустические пространства. Имеется 10 различных видов эффекта реверберации, включая «комнату» и «концертный зал».

- **Хорус**

Этот эффект увеличивает глубину звучания нот и применяет к ним вибрато. Имеется пять видов хорус-эффекта.

- **DSP**

Этот тип эффектов применяется между звуковым генератором и выходом. Имеется 100 различных DSP-эффектов, включая дисторшн и модуляцию. Вы также можете перенести DSP-эффекты с компьютера или создать DSP-данные на синтезаторе и сохранить до 100 пользовательских DSP-эффектов в памяти инструмента. Для получения подробной информации смотрите раздел «Создание пользовательского DSP-эффекта» (стр. 35) и главу «Подключение к компьютеру» (стр. 140).

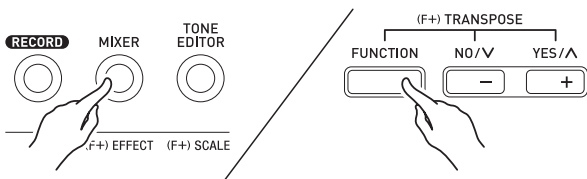


Выбор эффекта

Сначала вам необходимо выбрать тип эффекта (реверберация, хорус, DSP). Для этого выполните следующие действия.

Как добавить к нотам эффект реверберации

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-7 (EFFECT).



- На дисплее появится экран настройки эффектов, показанный ниже.



2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите желаемый вид эффекта реверберации.

- Смотрите брошюру «Приложение» для получения информации об имеющихся видах эффекта реверберации.
- Для выключения эффекта реверберации выберите пункт «OFF».

3. Нажмите кнопку C-7 (EFFECT) или R-15 (EXIT).

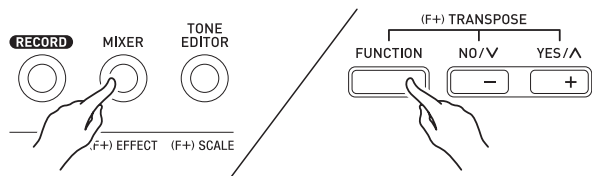
- Экран настройки эффектов будет отменен.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В случае выбора установки вида эффекта реверберации, отличной от «OFF», на дисплее напротив надписи «REVERB» появится индикатор-указатель. Если выбрана установка «OFF», индикатор не отображается.
- Вы можете использовать параметр подачи сигнала на реверберацию для настройки способа применения эффекта реверберации к тембру каждой партии клавиатуры или автоаккомпанемента. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование микшера» (стр. 38).

Как добавить к нотам хорус-эффект

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-7 (EFFECT), чтобы отобразить экран настройки эффектов.



2. Вы можете при помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместить жирные скобки ([]) на пункт «DSP Disable» [Отключение DSP], а затем при помощи кнопок R-14 (–, +) выбрать установку «оп» [вкл.].

- Для получения более подробной информации о данной установке смотрите приведенное ниже примечание с заголовком «Внимание!».
- Если вы включите пункт «DSP Disable», пропустите описанные ниже шаги 3 и 4.

3. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите жирные скобки ([]) на пункт «Chorus/DSP» [Хорус/DSP].

4. При помощи кнопок R-14 (–, +) выберите «Chorus».

- Инструмент войдет в режим хорус-эффекта, в котором может использоваться этот эффект.

5. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите жирные скобки ([]) на пункт «Chorus».



6. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите желаемый вид хорус-эффекта.

- Смотрите брошюру «Приложение» для получения информации об имеющихся видах хорус-эффекта.

7. Нажмите кнопку C-7 (EFFECT) или R-15 (EXIT).

- Экран настройки эффектов будет отменен.

8. Используйте микшер для настройки параметра подачи сигнала на хорус для партии, к которой вы хотите применить хорус-эффект.

- Вы можете использовать параметр «Cho.Send (Подача сигнала партии на хорус)» (стр. 43) для настройки способа применения хорус-эффекта к тембру каждой партии клавиатуры или автоаккомпанемента. Первоначальной установкой подачи сигнала всех партий на хорус является «0», поэтому вам следует изменить установки на величину выше 0 для всех партий, к которым вы хотите применить хорус-эффект. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование микшера» (стр. 38).

ВНИМАНИЕ!

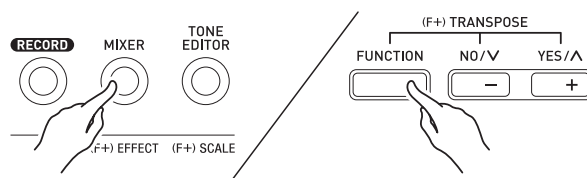
- При выборе тембра с DSP-эффектом установка параметра «Chorus/DSP» автоматически меняется на «DSP» (режим DSP-эффектов), поэтому хорус-эффект не будет доступен. Если вы хотите, чтобы хорус-эффект был доступен всегда, задайте для параметра «DSP Disable» [Отключение DSP] установку «оп» [вкл.]. В этом случае синтезатор останется в режиме хорус-эффекта.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В случае выбора установки «Chorus» для параметра «Chorus/DSP» на дисплее напротив надписи «CHORUS» появится индикатор-указатель. Если для вида хоруса выбрана установка «оFF» или для параметра «Chorus/DSP» выбрана установка «DSP», индикатор не отображается.
- В случае выбора установки «Chorus» для параметра «Chorus/DSP» установка параметра «DSP Line (Линия DSP для партии)» (стр. 43) автоматически изменится на «оFF» [выкл.].

Как использовать DSP-эффекты

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-7 (EFFECT), чтобы отобразить экран настройки эффектов.



- Убедитесь, что для параметра «DSP Disable» [Отключение DSP] выбрана установка «оFF» [выкл.]. Если выбрана установка «оп» [вкл.], измените ее на «оFF».

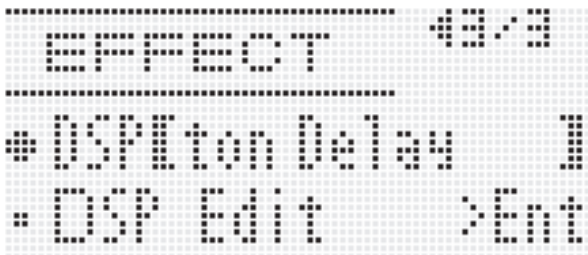
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите жирные скобки ([]) на пункт «Chorus/DSP» [Хорус/DSP].

3. При помощи кнопок R-14 (–, +) выберите «DSP».

- Инструмент войдет в режим DSP-эффектов, в котором могут использоваться эти эффекты.

4. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите жирные скобки ([]) на пункт «DSP».

- При этом на дисплее в жирных скобках отобразятся номер и название выбранного в данный момент предустановленного DSP-эффекта.



5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите предустановленный DSP-эффект, который вы хотите использовать.

- Предустановленные DSP-эффекты – это эффекты под номерами с 001 по 100 (а также с буквами «top» в начале названия). Для получения информации о номерах и названиях предустановленных DSP-эффектов смотрите «Перечень DSP-эффектов» на стр. 150.
- DSP-эффекты под номерами со 101 по 200 – это пользовательские DSP-эффекты. Для получения подробной информации смотрите раздел «Создание пользовательского DSP-эффекта» на этой странице.

6. Нажмите кнопку C-7 (EFFECT) или R-15 (EXIT).

- Экран настройки эффектов будет отменен.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В случае выбора установки «DSP» для параметра «Chorus/DSP» на дисплее напротив надписи «DSP» появится индикатор-указатель.
- При игре на клавиатуре с использованием DSP-эффекта максимальная полифония уменьшается не более чем на 2 ноты.
- Вы также можете настроить способ применения DSP-эффекта (включение/выключение выхода DSP, громкость/панорамирование выходного сигнала DSP-эффекта и т.д.). Для получения подробной информации смотрите главу «Использование микшера» (стр. 38).

Создание пользовательского DSP-эффекта

Вы можете создать пользовательские DSP-эффекты путем редактирования встроенных DSP-эффектов.

Номера пользовательских DSP-эффектов

Номера DSP-эффектов со 001 по 200 предназначены для сохранения пользовательских DSP-эффектов. Вы можете одновременно хранить в памяти синтезатора до 100 пользовательских DSP-эффектов. Для вызова сохраненного пользовательского DSP-эффекта используйте ту же процедуру, что и для вызова предустановленного DSP-эффекта. Для получения более подробной информации смотрите подраздел «Как использовать DSP-эффекты» (стр. 34).

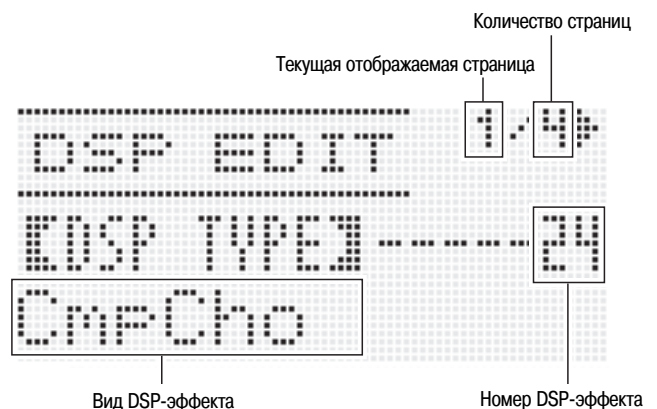
Как создать и сохранить пользовательский DSP-эффект

- 1. При помощи «Перечня видов DSP-эффектов» (стр. 151) выберите вид DSP-эффекта, который вы хотите отредактировать для создания пользовательского DSP-эффекта.**
- 2. При помощи кнопки R-17 (∨) переместите символ ● на пункт «DSP Edit» [Редактирование DSP-эффекта].**



3. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится первая страница экрана редактора DSP-эффектов. В этом экране выберите вид DSP-эффекта.



- Вы можете использовать кнопки R-17 (<, >) для переключения страниц экрана.

4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите вид DSP-эффекта.

5. При помощи кнопок R-17 (Λ, V) переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.



- Для получения информации о функции и диапазоне значений каждого параметра смотрите подраздел «Значения параметров DSP-эффектов» (стр. 37).

6. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение параметра.

- Одновременное нажатие обеих кнопок R-14 (–, +) возвращает первоначальное значение параметра.
- Изменение значения параметра DSP-эффекта во время звучания синтезатора может спровоцировать шум. Это не является неисправностью.

7. Повторяйте шаги 5 и 6 для настройки других параметров.

8. Нажмите кнопку R-15 (EXIT).

- На дисплее отобразится экран подтверждения, показанный ниже.



Для отмены операции редактирования без сохранения результатов нажмите кнопку R-14 (NO).

9. Нажмите кнопку R-14 (YES).

- На дисплее отобразится экран задания номера и названия пользовательского DSP-эффекта.

Номер пользовательского DSP-эффекта



Название DSP-эффекта

10. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер пользовательского DSP-эффекта, под которым вы хотите сохранить созданный эффект.

11. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите желаемый символ.

- Смотрите раздел «Поддерживаемые символы» (стр. 155) для получения информации о символах, которые вы можете использовать в названии.
- Для ввода пробела одновременно нажмите обе кнопки R-14 (–, +).

12. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится сообщение «Replace?» [Заменить?], запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить существующие данные новыми. Для замены данных новыми нажмите кнопку R-14 (YES).

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

Значения параметров DSP-эффектов

В нижеследующей таблице приведены параметры, которые могут быть настроены в экране редактора DSP-эффектов. Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

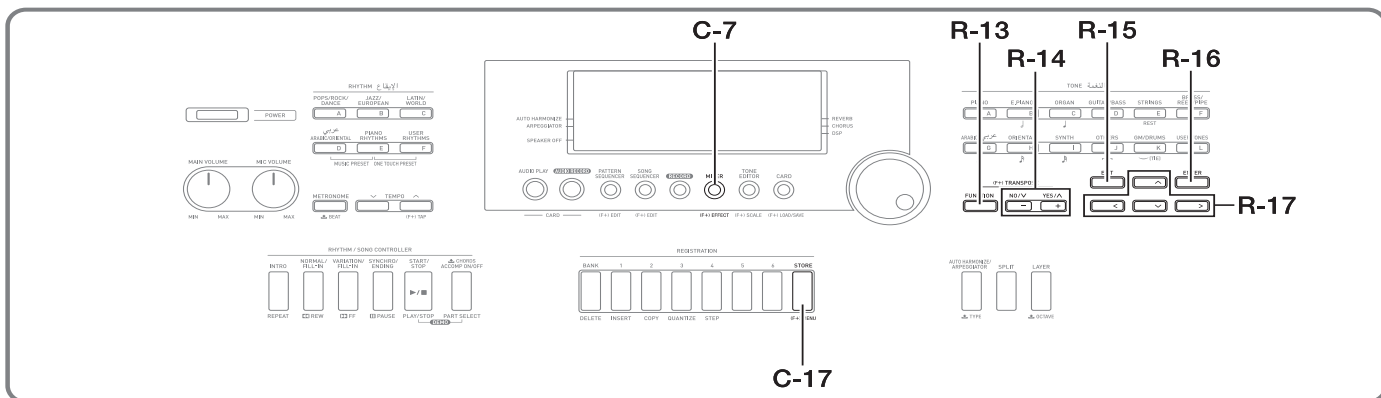
Название параметра	Описание	Диапазон значений
Параметры с 1 по 8	Количество параметров и значений каждого параметра зависит от вида DSP-эффекта. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Перечень параметров DSP-эффектов» (стр. 152).	–
DSP RevSend (Подача сигнала после DSP на реверберацию)	Задаёт уровень эффекта реверберации для сигнала после DSP.	0 – 40* – 127
Mod Button Assign* ¹ (Назначение на кнопку «MODULATION»)	Задаёт функцию, назначаемую на кнопку S-2 (MODULATION) , когда для параметра «Mod Setting» (Установка кнопки «MODULATION») (стр. 48) выбрана установка «DSP». Задание значения от 1 до 8 назначает соответствующий параметр DSP-эффекта (с 1 по 8). При выборе для этого параметра установки «OFF» на кнопку не назначается никакая функция.	OFF, 1 – 8 ²
Mod Button On Value* ¹ (Действие при нажатии кнопки «MODULATION»)	Задаёт действие функции, назначенной в данный момент на кнопку S-2 (MODULATION) , при нажатии кнопки.	* ³
Mod Button Off Value* ¹ (Действие при отпускании кнопки «MODULATION»)	Задаёт действие функции, назначенной в данный момент на кнопку S-2 (MODULATION) , при отпускании кнопки.	* ³

*1 Включен в группу «Mod Button (кнопка «MODULATION»)». Для изменения значений этих параметров переместите символ ● на пункт «Mod Button», а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**. Далее при помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.

*2 Диапазон значений зависит от выбранного вида DSP-эффекта.

*3 Зависит от выбранного вида DSP-эффекта и установки параметра Mod Button Assign (Назначение на кнопку «MODULATION»).

Использование микшера



Описание микшера

Звуковой генератор вашего синтезатора может одновременно озвучивать до 32 инструментальных партий. Каждая партия может контролироваться индивидуально и может быть настроена на определенный музыкальный инструмент. На каждую партию может быть назначено несколько тембров при использовании функций наложения тембров и разделения клавиатуры для одновременного звучания нескольких тембров или нескольких инструментов с автоаккомпанементом.

Вы можете использовать микшер для назначения тембров и настройки других параметров для каждой партии, а также для задания глобальных настроек, применяемых ко всем партиям. Микшер позволяет вам выполнять точную регулировку многочисленных параметров, охватывающих все этапы работы синтезатора – от генерирования звуков до их подачи на выход.

Как устроены партии

Данный синтезатор имеет 32 партии: с A01 по A16 и с B01 по B16. Каждая партия предназначена для определенной цели. Используйте следующую таблицу для определения предназначения каждой партии при использовании микшера для настройки параметров партии.

Эта партия:	Используется для этой цели:	Смотрите этот раздел для получения информации:
A01	Ручное исполнение партии «UPPER 1»	«Наложение тембров и разделение клавиатуры» (стр. 15)
A02	Ручное исполнение партии «UPPER 2»	
A03	Ручное исполнение партии «LOWER»	
A04	Автогармонизация	«Использование автогармонизации» (стр. 30)
A05	Партия «UPPER 1» ^{*1}	«Использование песенного секвенсора» (стр. 63)
A06	Партия «UPPER 2» ^{*2}	
A07	Партия «LOWER» ^{*3}	
A08	Метроном	«Использование метронома» (стр. 19)

Эта партия:	Используется для этой цели:	Смотрите этот раздел для получения информации:
A09	Партия ударных инструментов автоаккомпанемента	«Использование автоаккомпанемента» (стр. 26)
A10	Партия барабанов автоаккомпанемента	
A11	Басовая партия автоаккомпанемента	
A12 – A-16	Аккордовые партии автоаккомпанемента с 1-й по 5-ю	
B01 – B16	Дорожки песенного секвенсора с B01 по B16, дорожки с 1 по 16 при воспроизведении MIDI-файла с карты памяти, каналы с 1 по 16 при приеме MIDI-сообщений	«Использование песенного секвенсора» (стр. 63), «Воспроизведение музыкального файла с карты памяти» (стр. 137), «Подключение к компьютеру» (стр. 140)

*1 Партия «UPPER 1», записываемая на системную дорожку песенного секвенсора.

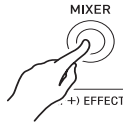
*2 Партия «UPPER 2», записываемая на системную дорожку песенного секвенсора.

*3 Партия «LOWER», записываемая на системную дорожку песенного секвенсора.

Операции с микшером

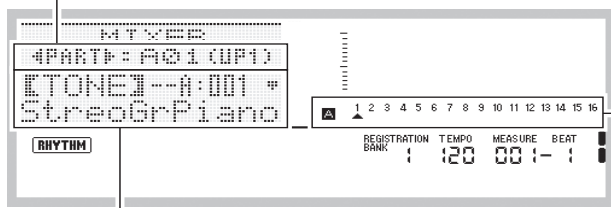
Как изменить настройки параметров микшера

1. Нажмите кнопку C-7 (MIXER).



- На дисплее отобразится экран микшера.

Выбранная в данный момент установка
(MASTER, DSP, MIC/INST или A01 – A16/B01 – B16)



Параметр/Установка

Партия выбранной в данный момент установки
(когда текущей установкой является A01 – A16/B01 – B16)

2. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите параметр микшера, настройку которого вы хотите изменить.

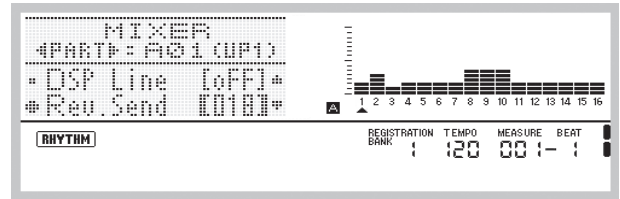
- Вы можете выбрать глобальные параметры (MASTER), параметры эффектов (DSP), параметры входа микрофона или другого инструмента (MIC/INST) или партию (A01 – A16/B01 – B16). Выбранная в данный момент установка отображается во второй строке дисплея.
- Когда выбрана партия, вы можете переключаться между группами A и B одновременным нажатием обеих кнопок R-17 (<, >).

3. При помощи кнопок R-17 (^, v) переместите жирные скобки ([]) на параметр, настройку которого вы хотите изменить.

- Параметры, которые могут быть настроены, зависят от выбранной в данный момент установки. Для получения подробной информации смотрите разделы, указанные в следующей таблице.

Когда выбрана эта установка:	Могут быть настроены эти параметры:
MASTER	Глобальные параметры (стр. 41)
MIC/INST	Параметры «MIC»/«INST» (стр. 42)
DSP	Параметры DSP (стр. 41)
A01 – A16/B01 – B16	Параметры партий (стр. 43)

- Когда вы переместите жирные скобки ([]) на одно из значений параметра партии, все значения параметра партии группы (A или B), к которой принадлежит партия, будут указаны черными прямоугольниками индикатора уровня.



4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение параметра.

- Одновременное нажатие обеих кнопок R-14 (–, +) возвращает первоначальное значение параметра.
- При настройке параметра «Part» [Включение/выключение партии] одновременное нажатие обеих кнопок R-14 (–, +) изменит установку на «Sol» [Соло]. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Параметры партий» (стр. 43).

5. Повторяйте шаги 2 – 4 для настройки других параметров.

6. Для выхода из режима микшера нажмите кнопку C-7 (MIXER) или R-15 (EXIT).

- Экран микшера будет отменен.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда в шаге 2 вышеописанной процедуры выбраны глобальные параметры (MASTER), параметры эффектов (DSP) или параметры входа микрофона или другого инструмента (MIC/INST), вы также можете играть на клавиатуре в обычном режиме (с использованием функций наложения тембров, разделения клавиатуры и автоаккомпанемента).
- Когда в шаге 2 вышеописанной процедуры выбрана отдельная партия (A01 – A16/B01 – B16), при нажатии клавиш клавиатуры будут звучать только ноты выбранной партии. Все другие операции (наложение тембров, разделение клавиатуры, автоаккомпанемент и т.д.) будут недоступны.

Как восстановить первоначальные значения всех параметров микшера

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения подробной информации о первоначальных значениях, восстанавливаемых при выполнении этой операции, смотрите «Список параметров» (стр. 158).

1. Когда на дисплее отображается экран микшера, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее появится экран меню микшера с символом ● перед пунктом «Initialize» [Инициализация].



2. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

3. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы восстановить первоначальные значения всех параметров микшера, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как изменить информацию, отображаемую индикатором уровня, при настройке параметров партии

1. Когда на дисплее отображается экран микшера, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее появится экран меню микшера.

2. При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Display» [Отображение], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение параметра.

Для выбора этой информации для отображения:	Выберите эту установку
Значения параметров партии	Param
Уровень громкости	Meter

4. После завершения настройки нажмите кнопку R-15 (EXIT) для выхода из меню.

Настройка параметров микшера

В нижеследующих таблицах приведены параметры, которые могут быть настроены при помощи экрана микшера. Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

Глобальные параметры

Глобальные параметры включают в себя уровень громкости, позицию панорамирования и другие настройки, применяемые ко всем партиям.

Название параметра	Описание	Диапазон значений
Volume (Общая громкость)	Задаёт максимальный уровень громкости синтезатора. Значение, выбранное для этого параметра, представляет собой максимальный уровень громкости, который можно установить при помощи регулятора L-2 (MAIN VOLUME) .	0 – 127*
Pan (Общее панорамирование)	Задаёт позицию стереопанорамирования выходного звукового сигнала синтезатора. «0» означает центральное положение, меньшее значение означает смещение влево, а большее – вправо.	-64 – 0* – +63

Параметры DSP

Параметры DSP включают в себя настройки DSP-эффектов, применяемые ко всем партиям.

ВНИМАНИЕ!

- Значение параметра DSP не может быть изменено, когда для параметра «DSP Disable» [Отключение DSP] выбрана установка «on» [вкл.]. Смотрите подраздел «Как добавить к нотам хорус-эффект» (стр. 33) для получения информации о параметре «DSP Disable». Если вы хотите изменить настройки параметров DSP, выберите для параметра «DSP Disable» установку «off» [выкл.].

Название параметра	Описание	Диапазон значений
Cho/DSP (Хорус/DSP)	Задаёт, будет ли к сигналу со звукового генератора применен хорус-эффект или DSP-эффект. ^{*1} Этот параметр связан с параметром «Chorus/DSP» ^{*2} на экране настройки эффектов. Параметры, приведенные ниже, не могут быть настроены, когда для этого параметра выбрана установка «Chorus».	Chorus*, DSP
Part (Включение выхода после DSP)	Задаёт, будет («on») или не будет («off») нота подаваться на выход после прохождения через DSP.	off, on*
Volume (Громкость сигнала после DSP)	Задаёт уровень громкости сигнала после DSP. ^{*1}	0 – 127*
Pan (Панорамирование сигнала после DSP)	Задаёт позицию стереопанорамирования сигнала после DSP. «0» означает центральное положение, меньшее значение означает смещение влево, а большее – вправо.	-64 – 0* – +63
Rev.Send (Подача сигнала после DSP на реверберацию)	Задаёт уровень эффекта реверберации для сигнала после DSP.	0 – 40* – 127

*1 Смотрите блок-схему в разделе «Конфигурация эффектов» (стр. 31).

*2 Смотрите подразделы «Как добавить к нотам хорус-эффект» (стр. 33) и «Как использовать DSP-эффекты» (стр. 34).

Параметры «MIC»/«INST»

Параметры «MIC»/«INST» включают в себя настройки, связанные с разъемами **T-5 (INST IN)** и **T-8 (MIC IN)**.

Название параметра	Описание	Диапазон значений
Part (Включение подачи сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)	Задаёт, будет ли входной сигнал подаваться на выход («on») или не будет («off»).	off, on*
Volume (Громкость сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)* ¹	Задаёт уровень громкости входного сигнала.	0 – 127*
Pan (Панорамирование сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)	Задаёт позицию стереопанорамирования входного сигнала. «0» означает центральное положение, меньшее значение означает смещение влево, а большее – вправо.	-64 – 0* – +63
DSP Line (Линия DSP для сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)	Задаёт, будут ли к входному сигналу применяться DSP-эффекты.	off, on*
Rev.Send (Подача сигнала с разъемов «MIC»/«INST» на реверберацию)	Задаёт уровень эффекта реверберации для входного сигнала.	0 – 40* – 127
Cho.Send (Подача сигнала с разъемов «MIC»/«INST» на хорус)	Задаёт уровень хорус-эффекта для входного сигнала.	0 – 127*
N.Thresh (Порог срабатывания шумоподавителя для сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)* ¹	Отсекает входной сигнал низкого уровня, за счёт чего уменьшаются шумы. Пропускает сигнал, уровень которого превышает заданный порог. Не пропускает сигнал, уровень которого ниже заданного порога.	0 – 20* – 127
N.Release (Время срабатывания затвора шумоподавителя для сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)* ¹	Задаёт время перехода затвора шумоподавителя из открытого в полностью закрытое положение при падении уровня входного сигнала ниже порога, заданного параметром «N.Thresh». При значении «0» сигнал отключается моментально; чем значение выше, тем медленнее закрытие затвора.	0 – 64* – 127
Auto Level (Автоматическая регулировка уровня сигнала с разъемов «MIC»/«INST»)* ¹	Автоматически регулирует уровень входного сигнала. При выборе установки «off» эта функция отключается; чем больше численное значение, тем выше степень регулировки.	off*, 1 – 3

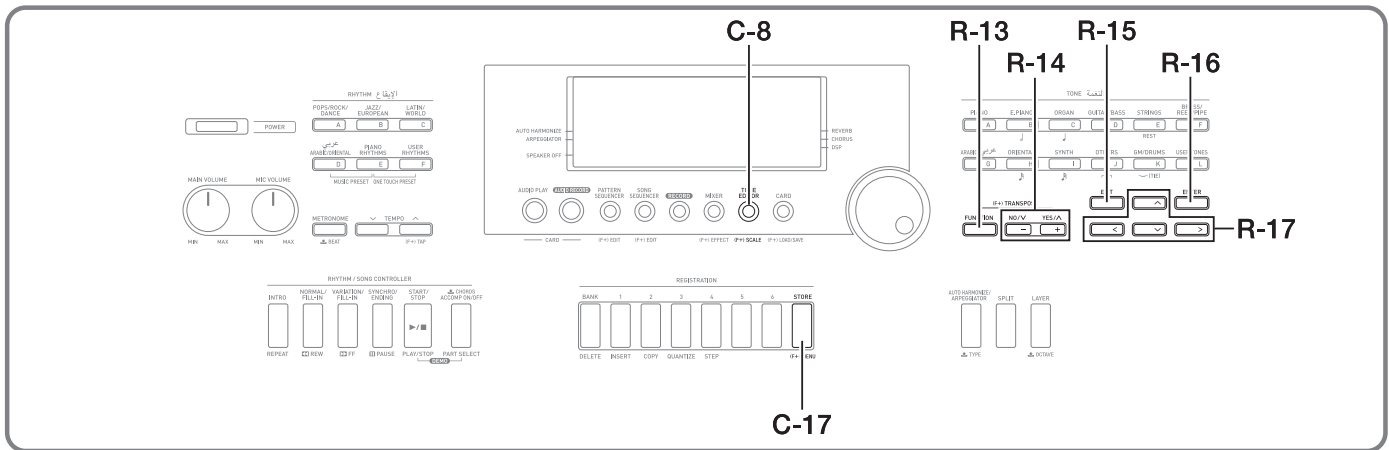
*1 Смотрите блок-схему в разделе «Конфигурация эффектов» (стр. 31).

Параметры партий

Параметры партий включают в себя настройки для партий с A01 по A16 и с B01 по B16.

Название параметра	Описание	Диапазон значений
TONE (Тембр партии)	Задаёт тембр для каждой партии. При настройке этого параметра вы можете использовать кнопки с R-1 ([A] PIANO) по R-12 ([L] USER TONES) для выбора группы тембров.	A:0001 – L:100
Part (Включение/выключение партии)	Задаёт, будут («on») или не будут («off») ноты определенной партии подаваться на выход. Когда партия включена, номер партии отображается внизу индикатора уровня. Номера выключенных партий не отображаются. При воспроизведении MIDI-файла или композиции песенного секвенсора может быть выбрана установка «Solo» [Соло] для воспроизведения только одной заданной партии. Для выбора установки «Solo» одновременно нажмите обе кнопки R-14 (-, +) .	off, on
Volume (Громкость партии)	Задаёт уровень громкости каждой партии.	0 – 127
Pan (Панорамирование партии)	Задаёт позицию стереопанорамирования каждой партии. «0» означает центральное положение, меньшее значение означает смещение влево, а большее – вправо.	-64 – 0 – +63
CoarseTune (Грубая настройка партии)	Задаёт высоту нот каждой партии с шагом в 1 полутоном.	-24 – 0 – +24
FineTune (Точная настройка партии)	Задаёт высоту нот каждой партии с шагом в 1 цент.	-99 – 0 – +99
BendRange (Диапазон отклонения высоты нот партии)	Задаёт, диапазон отклонения высоты нот каждой партии.	0 – 2 – 24
DSP Line (Линия DSP для партии)	Задаёт, будут ли к партии применяться DSP-эффекты. При изменении установки этого параметра с «off» на «on» установка параметра «Cho/DSP» (стр. 41) автоматически меняется на «DSP».	off, on
Rev.Send (Подача звука партии на реверберацию)	Задаёт уровень эффекта реверберации для каждой партии. Когда выбрана установка «0» эффект реверберации не применяется; при установке «127» применяется максимальный уровень эффекта реверберации.	0 – 40 – 127
Cho.Send (Подача звука партии на хорус)	Задаёт уровень хорус-эффекта для каждой партии. Когда выбрана установка «0» хорус-эффект не применяется; при установке «127» применяется максимальный уровень хорус-эффекта.	0 – 127
Scale (Применение настроек звукоряда к партии)	Задаёт, будут («on») или не будут («off») применяться к партии настройки звукоряда. Когда выбрана установка «off», для партии используется равномерно темперированный строй.	off, on

Использование редактора тембров



Вы можете создавать пользовательские тембры путем редактирования встроенных тембров.

Описание процесса создания тембров

Встроенные тембры данного синтезатора определяются рядом параметров. Для создания пользовательского тембра вам нужно сначала вызвать встроенный тембр (с A:001 по K:128), а затем изменить его параметры по своему желанию.

Учтите, что звуки ударных инструментов (номера тембров с K:129 по K:147) не могут использоваться в качестве основы для создания пользовательских тембров.

В нижеследующей схеме приведены параметры, определяющие встроенные тембры. Как видно из схемы, параметры разделены на четыре группы, каждая из которых подробно описана ниже.



(1) Характеристическая форма волны тембра

• Установка тембра

Задаёт, какой из встроенных тембров будет использоваться.

(2) Параметры громкости

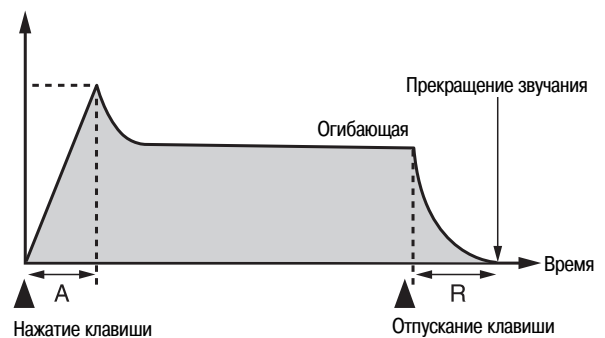
Эти параметры определяют, как тембр изменяется во времени с момента нажатия клавиши до прекращения звучания. Вы можете задать изменения громкости и характеристик звука.

• Время атаки

Это время, за которое звук достигает полной громкости с момента нажатия клавиши. Вы можете задать минимальное время атаки, при котором звук достигнет полной громкости моментально, или увеличить время атаки, чтобы громкость звука повышалась постепенно.

• Время затухания

Это время, за которое громкость звука падает до нуля после отпускания клавиши. Вы можете задать малое время затухания, при котором звук затухает моментально, или увеличить время затухания, чтобы громкость звука понижалась постепенно.



A: Время атаки
R: Время затухания

- **Частота среза фильтра**

Этот параметр регулирует тембр путем отсекания любой частоты, превышающей заданную. Большее значение частоты среза обеспечивает более яркий, жесткий звук, а меньшее значение – более тусклый, мягкий звук.



(3) Параметры высоты звука

- Вид вибрато, задержка вибрато, скорость вибрато, глубина вибрато

Эти параметры регулируют эффект вибрато, вызывающий периодические изменения в звучании тембра.

- **Октавный перенос**

Этот параметр задает октаву для всех нот.

(4) Параметры настройки характеристик тембра

- **Громкость**

Этот параметр регулирует общую громкость тембра.

- **Чувствительность к силе нажатия**

Этот параметр регулирует изменения громкости и окраски звука в зависимости от силы нажатия на клавиши. Вы можете задать увеличение громкости при более сильном нажатии (и уменьшение при более слабом) или задать одинаковую громкость независимо от силы нажатия на клавиши.

- **Подача сигнала на реверберацию, подача сигнала на хорус, линия DSP, вид DSP-эффекта, параметры DSP-эффектов**

Эти параметры регулируют применяемые к тембрам эффекты.

Создание пользовательского тембра

Номера пользовательских тембров

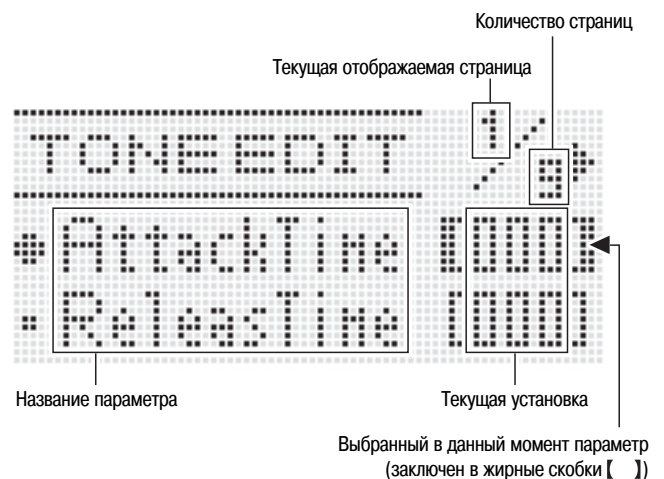
Номера с K:001 по K:100 предназначены для хранения пользовательских тембров. Вы можете одновременно хранить до 100 пользовательских тембров в памяти инструмента. Для вызова сохраненного пользовательского тембра используйте кнопку **R-12 ([L] USER TONES)**. Смотрите раздел «Выбор тембра» (стр. 14).

Как создать и сохранить пользовательский тембр

1. Выберите тембр, который вы хотите отредактировать для создания пользовательского тембра.
2. Нажмите кнопку **C-8 (TONE EDITOR)**.



- На дисплее отобразится экран редактора тембров.



- Вы можете использовать кнопки **R-17 (<, >)** для переключения страниц экрана.

3. При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.

- Для получения информации о функции и диапазоне значений каждого параметра смотрите раздел «Настройка параметров тембра» (стр. 47).

4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение параметра.

- Одновременное нажатие обеих кнопок R-14 (–, +) возвращает первоначальное значение параметра.

5. Повторяйте шаги 3 и 4 для настройки других параметров.

6. Для сохранения тембра после редактирования нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее отобразится меню редактора тембров.

7. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится экран задания номера и названия пользовательского тембра.



8. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер пользовательского тембра, под которым вы хотите сохранить созданный тембр.

9. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите желаемый символ.

- Смотрите раздел «Поддерживаемые символы» (стр. 155) для получения информации о символах, которые вы можете использовать в названии.
- Для ввода пробела одновременно нажмите обе кнопки R-14 (–, +).

10. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится сообщение «Replace?» [Заменить?], запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить существующие данные новыми. Для замены данных новыми нажмите кнопку R-14 (YES).

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

ПРИМЕЧАНИЕ

- При нажатии кнопки R-15 (EXIT) вместо шага 6 на дисплее отобразится показанный ниже запрос подтверждения. При нажатии кнопки R-14 (YES) на этом этапе на дисплее отобразится экран сохранения тембра, приведенный в шаге 7.















Для отмены операции редактирования без сохранения результатов нажмите кнопку R-14 (NO).

Настройка параметров тембра

В нижеследующих таблицах приведены параметры, которые могут быть настроены при помощи экрана редактора тембров. Для получения дополнительной информации о каждом параметре смотрите раздел «Описание процесса создания тембров» (стр. 44).

Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

Название параметра	Описание	Диапазон значений															
AttackTime (Время атаки)	Задаёт интервал времени после нажатия клавиши, через который нота достигает максимальной громкости.	-64 – 0* – +63															
ReleasTime (Время затухания)	Задаёт интервал времени после отпускания клавиши, через который нота перестаёт звучать.	-64 – 0* – +63															
CutOff (Частота среза фильтра)	Регулирует тембр путем ослабления сигналов, частота которых превышает определенное значение. Большее значение частоты среза обеспечивает более яркий, жесткий звук, а меньшее значение – более тусклый, мягкий звук.	-64 – 0* – +63															
Vib.Type (Вид вибрато)	Задаёт вид вибрато (форму волны вибрато). <table border="1" data-bbox="539 725 1158 1032"> <thead> <tr> <th>Установка</th> <th>Описание</th> <th>Форма волны</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Sin</td> <td>Синусоидальная волна</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Tri</td> <td>Треугольная волна</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Saw</td> <td>Пилообразная волна</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Sqr</td> <td>Прямоугольная волна</td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	Установка	Описание	Форма волны	Sin	Синусоидальная волна		Tri	Треугольная волна		Saw	Пилообразная волна		Sqr	Прямоугольная волна		Sin*, Tri, Saw, Sqr
Установка	Описание	Форма волны															
Sin	Синусоидальная волна																
Tri	Треугольная волна																
Saw	Пилообразная волна																
Sqr	Прямоугольная волна																
Vib.Depth (Глубина вибрато)	Задаёт силу эффекта вибрато, применяемого к ноте.	-64 – 0* – +63															
Vib.Rate (Скорость вибрато)	Задаёт скорость эффекта вибрато, применяемого к ноте.	-64 – 0* – +63															
Vib.Delay (Задержка вибрато)	Задаёт время, через которое эффект вибрато начинает применяться к ноте.	-64 – 0* – +63															
Oct.Shift (Октавный перенос)	Переносит высоту нот вверх или вниз с шагом в октаву.	-2 – 0* – +2															
Volume (Громкость)	Задаёт уровень громкости звуков. Чем больше величина, тем выше громкость.	0 – 127*															
TouchSense (Чувствительность к силе нажатия)	Задаёт степень изменения громкости звука в зависимости от силы нажатия на клавиши. Большее положительное значение вызывает более громкий звук при большей силе нажатия на клавиши. Большее по модулю отрицательное значение вызывает менее громкий звук при большей силе нажатия на клавиши. При задании значения «0» громкость звука не зависит от силы нажатия на клавиши.	-64 – 0 – +63*															
Rev.Send (Подача сигнала на реверберацию)	Задаёт уровень эффекта реверберации, применяемого к тембру.	0 – 40* – 127															
Cho.Send (Подача сигнала на хорус)	Задаёт уровень хорус-эффекта, применяемого к тембру.	0* – 127															
DSP On Off (Включение/выключение DSP)	Задаёт, будут («on») или не будут («off») применяться к нотам DSP-эффекты. Когда для этого параметра выбрана установка «on», активируются следующие четыре параметра.	off*, on															
DSP	Задаёт номер DSP-эффекта, который будет применяться к тембрам (001 – 100: предустановленные DSP-эффекты; 101 – 200: пользовательские DSP-эффекты). При выборе значения «top» к каждому тембру применяется DSP-эффект, предустановленный для данного тембра.	top*, 001 – 200															
DSP Type (Вид DSP-эффекта)	Показывает задаваемый автоматически в виде первоначальной установки номер вида DSP-эффекта, соответствующий выбранному в предыдущем пункте номеру DSP-эффекта.* Вы можете изменить первоначальную установку и выбрать другой вид DSP-эффекта.	01 – 46**															

Название параметра	Описание	Диапазон значений
Параметры DSP с 1 по 8	Показывает до восьми параметров для «Вида DSP».*2	*2
DSP RevSend (Подача сигнала после DSP на реверберацию)	Задаёт уровень эффекта реверберации для сигнала после DSP.	0 – 40* – 127
Mod Setting (Установка кнопки «MODULATION»)	Назначает эффект вибрато или DSP-эффект на кнопку S-2 (MODULATION) .	Vib*, DSP
Mod Depth (Глубина модуляции)	Когда на кнопку S-2 (MODULATION) назначен эффект вибрато, задаёт глубину вибрато, применяемого к звуку при нажатии кнопки.	0 – 127 (Первоначальная установка зависит от тембра.)
Mod Button Assign*3 (Назначение на кнопку «MODULATION»)	Задаёт функцию, назначаемую на кнопку S-2 (MODULATION) , когда для параметра «Mod Setting» выбрана установка «DSP». Задание значения от 1 до 8 назначает соответствующий параметр DSP-эффекта (с 1 по 8). При выборе для этого параметра установки «OFF» на кнопку не назначается никакая функция.	OFF*, 1 – 8*4
Mod Button On Value*3 (Действие при нажатии кнопки «MODULATION»)	Задаёт действие функции, назначенной в данный момент на кнопку S-2 (MODULATION) , при нажатии кнопки.	*5
Mod Button Off Value*3 (Действие при отпускании кнопки «MODULATION»)	Задаёт действие функции, назначенной в данный момент на кнопку S-2 (MODULATION) , при отпускании кнопки.	*5

*1 Смотрите «Перечень DSP-эффектов» на стр. 150 для получения информации о видах встроенных DSP-эффектах.

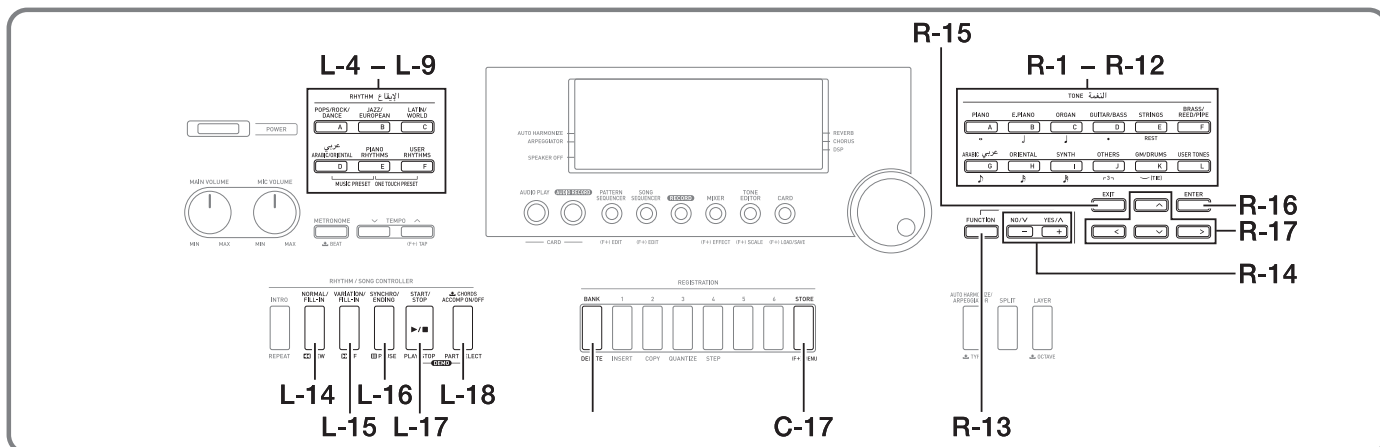
*2 Количество параметров DSP, их содержание и диапазоны значений зависят от вида DSP-эффекта. Для получения подробной информации смотрите «Перечень видов DSP-эффектов» (стр. 151) и «Перечень параметров DSP-эффектов» (стр. 152).

*3 Включен в группу «Mod Button (кнопка «MODULATION»)». Для изменения значений этих параметров переместите символ ● на пункт «Mod Button», а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**. Далее при помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.

*4 Диапазон значений зависит от выбранного вида DSP-эффекта.

*5 Зависит от выбранного вида DSP-эффекта и установки параметра Mod Button Assign (Назначение на кнопку «MODULATION»).

Музыкальные предустановки



Использование музыкальных предустановок

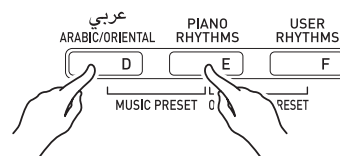
Музыкальные предустановки представляют собой вызываемые одним нажатием наборы настроек автоаккомпанемента, тембра, эффекта реверберации и т.д., сконфигурированные в соответствии с предустановленными аккордовыми последовательностями. Всего имеется 305 наборов музыкальных предустановок, которые позволяют вам легко настроить синтезатор для исполнения в одном из множества различных музыкальных стилей. В число аккордовых последовательностей входят как короткие серии аккордов длительностью в несколько тактов, отлично подходящие для импровизаций, так и последовательности для целых композиций. Кроме того, аккордовые последовательности можно просто слушать и получать удовольствие.

Помимо встроенных предустановок, вы можете создавать ваши собственные оригинальные музыкальные предустановки (пользовательские предустановки). Вы можете записывать аккордовые последовательности длительностью до 999 тактов – этого вполне достаточно даже для длинных композиций.

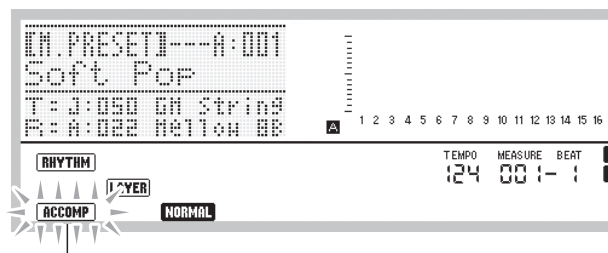
Музыкальные предустановки подразделяются на шесть групп, каждая из которых соответствует одной из кнопок «RHYTHM» с [A] по [F]. Группы с [A] по [E] содержат встроенные предустановки, а группа [F] предназначена для пользовательских предустановок.

Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте

1. Найдите в брошюре «Приложение» желаемый набор музыкальных предустановок и запомните его группу и номер.
2. Удерживая нажатой кнопку L-7 ([D] ARABIC/ORIENTAL), нажмите кнопку L-8 ([E] PIANO RHYTHMS).



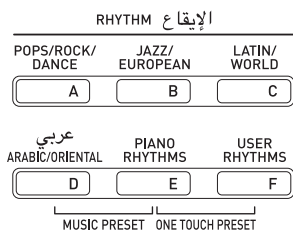
- На дисплее появится экран музыкальных предустановок, подобный показанному ниже.



Мигает

- На дисплее будет мигать индикатор **ACCOMP**, означающий, что включен режим исполнения с использованием встроенной аккордовой последовательности.
- В зависимости от выбранного набора музыкальных предустановок также могут отображаться или мигать индикаторы **NORMAL**, **LAYER** и др.

3. При помощи кнопок с L-4 ([A] POPS/ROCK/DANCE) по L-9 ([F] USER RHYTHMS) выберите группу музыкальных предустановок.



- Кнопка L-9 ([F] USER RHYTHMS) предназначена для выбора группы пользовательских предустановок. Для получения подробной информации смотрите раздел «Создание пользовательского набора предустановок» (стр. 53).

4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) переключайте номера наборов музыкальных предустановок до отображения желаемого номера.

- Тембр, стиль и другие параметры будут настроены в соответствии с выбранным вами набором музыкальных предустановок. Для получения подробной информации о настройках, задаваемых музыкальными предустановками, смотрите подраздел «Параметры музыкальных предустановок» (стр. 51).

5. Действия, необходимые для начала исполнения, зависят от выбранного набора музыкальных предустановок.

Когда на дисплее мигает индикатор **NORMAL**, **INTRO** или **VARIATION**:

→ Мигающий индикатор означает, что синтезатор находится в режиме ожидания синхронного старта. Нажмите клавишу на аккордовом диапазоне клавиатуры (слева от точки разделения) (стр. 17). При этом начнется исполнение автоаккомпанемента вместе с аккордовой последовательностью.

Когда на дисплее нет индикаторов **NORMAL**, **INTRO** и **VARIATION**:

→ Нажмите кнопку L-17 (**START/STOP**). При этом начнется исполнение автоаккомпанемента вместе с аккордовой последовательностью.

6. Играйте мелодию в сопровождении автоаккомпанемента.

- Предустановленная аккордовая последовательность повторяется. Количество тактов в последовательности зависит от выбранного набора музыкальных предустановок. Короткие последовательности состоят из 2-4 тактов, а длинные – из 30-40. В конце некоторых аккордовых последовательностей автоматически добавляется модель вставки.
- Вы можете выбрать другой набор музыкальных предустановок во время исполнения автоаккомпанемента или после завершения вашей игры в шаге 7 ниже. Выполните шаги 3 и 4 данной процедуры для переключения на другой набор музыкальных предустановок. Если вы выберете другой набор музыкальных предустановок во время исполнения, переключение произойдет после того, как воспроизведение достигнет конца такта, во время исполнения которого вы произвели выбор.

7. Для остановки исполнения нажмите кнопку L-16 (**SYNCHRO/ENDING**) или L-17 (**START/STOP**).

- Индикатор **ACCOMP** продолжит мигать на дисплее даже после остановки исполнения. Если на этом этапе вы нажмете кнопку L-17 (**START/STOP**), снова начнется исполнение автоаккомпанемента.

8. Нажмите кнопку R-15 (**EXIT**) для выхода из экрана музыкальных предустановок.

- Вы также можете нажать кнопку R-15 (**EXIT**) во время исполнения автоаккомпанемента. В этом случае исполнение остановится, и экран музыкальных предустановок сразу же будет отменен.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вместо использования предустановленной аккордовой последовательности для автоаккомпанемента вы можете самостоятельно исполнять аккорды на аккордовом диапазоне клавиатуры (стр. 28), а также вы можете играть только в сопровождении ритма. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Как изменить настройки автоаккомпанемента в наборе музыкальных предустановок» (стр. 52).
- Во время исполнения с использованием музыкальных предустановок вы можете изменять установки тембра, стиля, темпа, микшера, эффектов и т.д.

Параметры музыкальных предустановок

Настройки, перечисленные в следующей таблице, вызываются при выборе набора музыкальных предустановок.

- Все настройки, кроме аккордовой последовательности, могут быть изменены после выбора набора музыкальных предустановок. Для получения подробной информации об изменении каждой конкретной настройки обратитесь к колонке «Смотрите этот раздел для получения информации» следующей таблицы.
- При выборе другого набора музыкальных предустановок или выходе из экрана музыкальных предустановок любые изменения в текущем наборе музыкальных предустановок отменяются. Если вы хотите сохранить сделанные изменения для использования в дальнейшем, вы можете сохранить их в качестве пользовательского набора предустановок. Для получения подробной информации смотрите раздел «Создание пользовательского набора предустановок» (стр. 53).

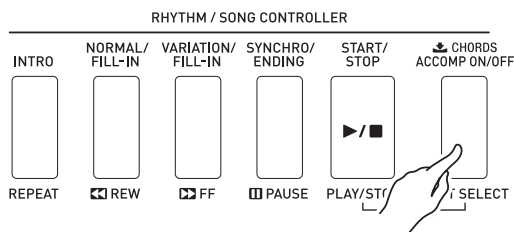
Параметр	Смотрите этот раздел для получения информации:
Тембры для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»	«Наложение тембров и разделение клавиатуры» (стр. 15)
Включение/выключение функций наложения тембров и разделения клавиатуры	
Октавный перенос для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»	«Октавный перенос» (стр. 18)
Включение/выключение и вид эффекта реверберации	«Как добавить к нотам эффект реверберации» (стр. 33)
Автогармонизация	«Использование микшера» (стр. 38), «Параметры партий» (стр. 43)
Громкость партий «UPPER 1», «UPPER 2», «LOWER» и автогармонизации	
Включение/выключение партии	
Включение/выключение и вид автогармонизации или арпеджиатора	«Использование автогармонизации» (стр. 30), «Автоматическое исполнение арпеджио (Арпеджиатор)» (стр. 21)
Задержка арпеджиатора, скорость арпеджиатора, партия арпеджиатора	«Параметры меню функций» (стр. 126)
Стиль	«Как изменить стиль при использовании набора музыкальных предустановок» (стр. 52)
Вид синхронного старта	«Включение автоаккомпанемента» (стр. 26)
Темп	«Как изменить установку темпа» (стр. 19)
Аккордовая последовательность	-

ПРИМЕЧАНИЕ

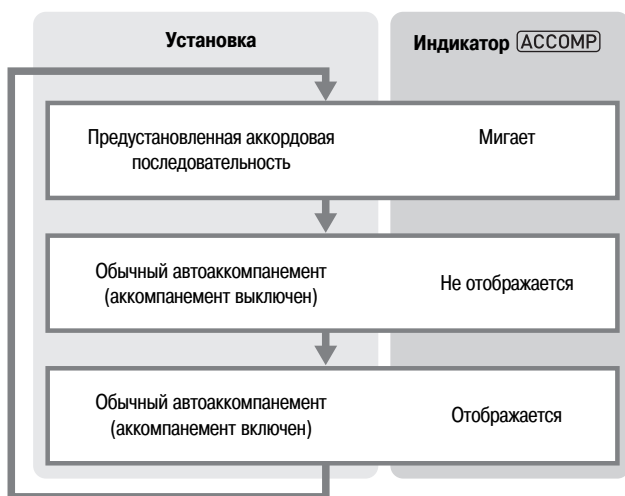
- Если вы выберете другой набор музыкальных предустановок во время исполнения, изменение стиля и темпа произойдет после завершения исполнения такта, во время которого вы произвели выбор.
- Хотя аккордовая последовательность набора музыкальных предустановок неизменна, вы можете взять такую последовательность за основу, внести в нее изменения и сохранить полученный результат в качестве пользовательской предустановки. Для получения подробной информации смотрите раздел «Создание пользовательского набора предустановок» (стр. 53).

Как изменить настройки автоаккомпанемента в наборе музыкальных предустановок

Когда на дисплее отображается экран музыкальных предустановок, вы можете изменить настройки автоаккомпанемента при помощи кнопки **L-18 (ACCOMP ON/OFF)**.



- При каждом нажатии кнопки **L-18 (ACCOMP ON/OFF)** происходит переключение между установками, как показано ниже.



- Когда выбрана предустановленная аккордовая последовательность или отключение автоаккомпанемента, вся клавиатура используется для исполнения мелодии. Когда автоаккомпанемент включен, левая сторона клавиатуры используется для исполнения аккордов, а правая – мелодии.

Как изменить стиль при использовании набора музыкальных предустановок

Когда на дисплее отображается экран музыкальных предустановок, кнопки с **L-4 ([A] POPS/ROCK/DANCE)** по **L-9 ([F] USER RHYTHMS)** действуют как кнопки выбора групп музыкальных предустановок. Поэтому для выбора другого стиля вам необходимо выполнить следующие действия.

1. Дважды нажмите кнопку **R-17 (V)**.

- На дисплее отобразится экран выбора стиля, подобный показанному ниже.



2. При помощи кнопок с **L-4 ([A] POPS/ROCK/DANCE)** по **L-9 ([F] USER RHYTHMS)** выберите группу стилей.

3. При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** переключайте номера стилей до отображения желаемого стиля.

4. После выбора желаемого стиля нажмите кнопку **R-15 (EXIT)** или дважды нажмите кнопку **R-17 (V)**.

- Экран выбора стиля будет отменен.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При нажатии кнопки с **R-1 ([A] PIANO)** по **R-12 ([L] USER TONES)** во время использования набора музыкальных предустановок на дисплее отобразится экран выбора тембра. При нажатии на этом этапе кнопки **R-17 (V)** экран выбора тембра сменится приведенным выше экраном выбора стиля.

Создание пользовательского набора предустановок

Номера пользовательских наборов предустановок

Номера наборов предустановок с F:001 по F:050 предназначены для сохранения пользовательских наборов предустановок. Вы можете одновременно хранить в памяти синтезатора до 50 пользовательских наборов предустановок. Вы можете вызвать сохраненный пользовательский набор предустановок после нажатия кнопки **L-9 (F) USER RHYTHMS**. Для получения более подробной информации смотрите подраздел «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49).

Как создать и сохранить пользовательский набор предустановок

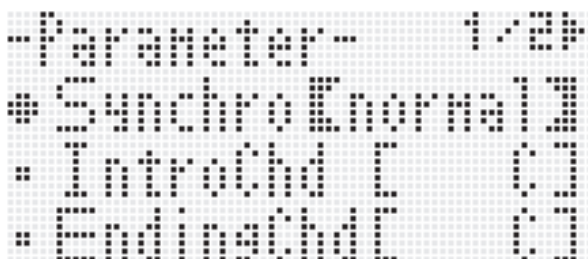
1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49), и выберите набор музыкальных предустановок, который вы хотите отредактировать для создания пользовательского набора предустановок.
2. Задайте тембр и другие настройки, приведенные в подразделе «Параметры музыкальных предустановок» (стр. 51).
3. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.
 - На дисплее отобразится экран редактирования музыкальных предустановок (MP), подобный показанному ниже.



- При нажатии на этом этапе кнопки **R-16 (ENTER)** показанный выше экран сменится экраном редактирования аккордовой последовательности. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Редактирование аккордовой последовательности» (стр. 57).

4. При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на пункт «Parameter» [Параметр], а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.

- На дисплее отобразится меню параметров.



5. Вы можете изменить значение каждого из параметров в меню параметров по желанию.

- (1) При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨, <, >)** переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.
- (2) При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** измените значение параметра.
 - Одновременное нажатие обеих кнопок **R-14 (-, +)** возвращает первоначальное значение параметра.
 - Ниже приведены описания и диапазоны значений отображаемых на экране параметров. Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

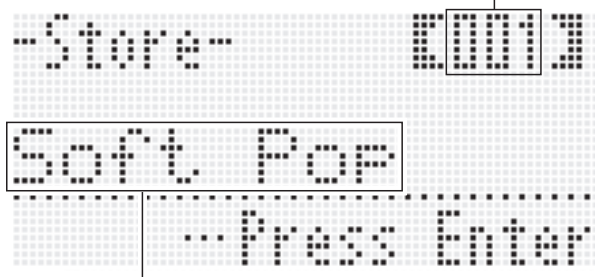
Индикация на дисплее и название	Описание	Диапазон значений
Synchro (Вид синхронного старта)	Задаёт вид режима ожидания синхронного старта автоаккомпанемента.	oFF, Normal*, Variation, Intro
IntroChd (Аккорды вступления)	Задаёт аккорды модели вступления автоаккомпанемента.	C* – B, Cm – Bm
EndingChd (Аккорды концовки)	Задаёт аккорды модели концовки автоаккомпанемента.	C* – B, Cm – Bm
AutoFill (Автоматическая вставка)	Задаёт, будет («on») или не будет («oFF») использована вставка в конце аккордовой последовательности.	on*, oFF
Timing (Настройка времени смены аккордов)	Задаёт время смены аккордов во время воспроизведения. Для получения информации о различиях при воспроизведении с разными значениями смотрите подраздел «Настройка времени смены аккордов и воспроизведение аккордовой последовательности» (стр. 55).	Normal*, Half, Double, 3/4, 3/2

- (3) Повторите шаги (1) и (2) при необходимости.
- (4) После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку **R-15 (EXIT)**.
 - На дисплее вернется экран редактирования музыкальных предустановок (MP).

6. При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Store» [Сохранить], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран задания номера и названия пользовательского набора предустановок.

Номер пользовательского набора предустановок



Название пользовательского набора предустановок

7. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер, под которым вы хотите сохранить созданный пользовательский набор предустановок.

8. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите желаемый символ.

- Смотрите раздел «Поддерживаемые символы» (стр. 155) для получения информации о символах, которые вы можете использовать в названии.
- Для ввода пробела одновременно нажмите обе кнопки R-14 (–, +).

9. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Это действие сохраняет данные.
- Если под номером пользовательского набора предустановок, который вы хотите использовать для сохранения данных, уже имеются сохраненные данные, на дисплее появится сообщение «Replace?» [Заменить?], запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить существующие данные новыми. Для замены данных новыми нажмите кнопку R-14 (YES).

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

ПРИМЕЧАНИЕ

- При нажатии кнопки R-15 (EXIT) вместо шага 6 на дисплее отобразится показанный ниже запрос подтверждения. При нажатии кнопки R-14 (YES) на этом этапе на дисплее отобразится экран сохранения пользовательского набора предустановок, приведенный в шаге 6.



Для отмены операции редактирования без сохранения результатов нажмите кнопку R-14 (NO).

Как удалить данные пользовательских предустановок

1. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU) для отображения экрана редактирования музыкальных предустановок (MP).

2. При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Clear» [Удалить], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран задания номера пользовательского набора предустановок, который вы хотите удалить.

3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте номер пользовательского набора предустановок, который вы хотите удалить.

4. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы удалить данные, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Настройка времени смены аккордов и воспроизведение аккордовой последовательности

В этом подразделе объясняется, как исполняются аккордовые последовательности в зависимости от установки параметра «Timing (Настройка времени смены аккордов)», выбранной в шаге 5 процедуры, описанной в подразделе «Как создать и сохранить пользовательский набор предустановок» (стр. 53). Учтите, что эта установка влияет только на воспроизведение. Она не изменяет данные аккордовой последовательности.

- **Normal**

Аккорды исполняются в обычном режиме.

- **Half**

Смена аккордов в каждом такте происходит в два раза быстрее, чем при обычной установке.

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

Ниже показан пример исполнения пользовательской аккордовой последовательности, созданной на основе предустановленной последовательности с размером 4/4, при выборе установки «Half».

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 4/4 при выборе установки «Half»

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 2/4 при выборе установки «Half»

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2	1 2	1 2	1 2
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

- **Double**

Смена аккордов в каждом такте происходит в два раза медленнее, чем при обычной установке.

В результате воспроизведения аккордовой последовательности, приведенной выше в примере для установки «Half», при выборе установки «Double» получится следующая прогрессия.

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 4/4 при выборе установки «Double»

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

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 8/4 при выборе установки «Double»

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

• 3/4

Время смены аккордов в каждом такте составляет 3/4 от времени смены аккордов при обычной установке. Эта установка лучше всего подходит для использования с размером 6/8.

В результате воспроизведения аккордовой последовательности, приведенной выше в примере для установки «Half», при выборе установки «3/4» получится следующая прогрессия.

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 4/4 при выборе установки «3/4»

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 6/8 при выборе установки «3/4»

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am

• 3/2

Время смены аккордов в каждом такте составляет 3/2 от времени смены аккордов при обычной установке. Эта установка лучше всего подходит для использования с размером 6/4.

В результате воспроизведения аккордовой последовательности, приведенной выше в примере для установки «Half», при выборе установки «3/2» получится следующая прогрессия.

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 4/4 при выборе установки «3/2»

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am C7

Воспроизведение пользовательской аккордовой последовательности с размером 6/4 при выборе установки «3/2»

Такт	1	2	3	4
Доля	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2 3 4 5 6	1 2
Аккордовая последовательность	Dm A7	Dm G7	C EM7	Am

 ПРИМЕЧАНИЕ

- При выборе установки «Double» или «3/2» время смены аккордов сдвигается вперед. Аккорды, выходящие при этом за пределы такта, не исполняются.

Редактирование аккордовой последовательности

Вы можете отредактировать предустановленную аккордовую последовательность и сохранить ее в качестве пользовательской предустановки. Также вы можете создать новую аккордовую последовательность с нуля и сохранить ее.

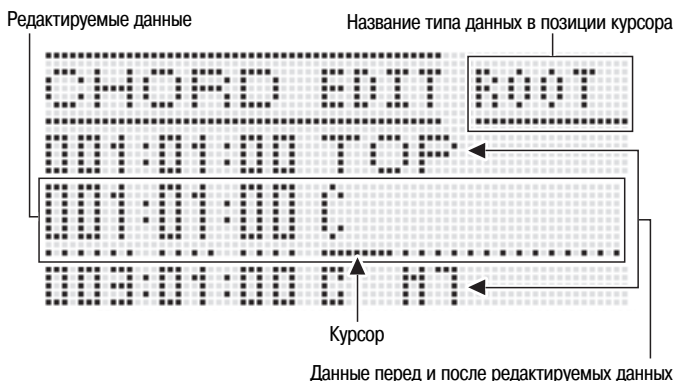
Порядок редактирования аккордовой последовательности

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49), и выберите набор музыкальных предустановок, который вы хотите отредактировать с целью создания пользовательского набора предустановок.
2. Задайте тембр и другие настройки, приведенные в подразделе «Параметры музыкальных предустановок» (стр. 51).
3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).
 - На дисплее отобразится экран редактирования музыкальных предустановок (MP), подобный показанному ниже, с символом ● перед пунктом «Chord Edit» [Редактирование аккордов].



4. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран редактирования аккордов, показанный ниже. При помощи этого экрана вы можете напрямую редактировать отдельные аккорды или аккордовую последовательность.



5. Выполните следующие действия по редактированию аккордовой последовательности.

- Измените имеющийся аккорд («Как изменить данные записанных аккордов», стр. 58).
- Удалите имеющийся аккорд («Как удалить данные записанных аккордов», стр. 58).
- Вставьте новый аккорд («Как вставить новый аккорд», стр. 58).
- Удалите все имеющиеся аккорды (пункт «Initialize» [Инициализация] в подразделе «Как выполнять операции в меню», стр. 60).
- Введите ряд аккордов («Как выполнить пошаговый ввод аккордов», стр. 59).
- Измените тональность всех имеющихся аккордов (пункт «Key Shift» [Смещение тональности] в подразделе «Как выполнять операции в меню», стр. 60).
- Вставьте аккордовую последовательность из другого набора музыкальных предустановок после редактируемой аккордовой последовательности (пункт «Append Chord» [Добавление аккордов] в подразделе «Как выполнять операции в меню», стр. 60).
- Удалите имеющиеся аккорды в определенном такте (пункт «Delete Measure» [Удаление такта] в подразделе «Как выполнять операции в меню», стр. 60).
- Вставьте пустые такты в определенной позиции (пункт «Insert Measure» [Вставка такта] в подразделе «Как выполнять операции в меню», стр. 60).

6. После завершения редактирования нажмите кнопку R-15 (EXIT).

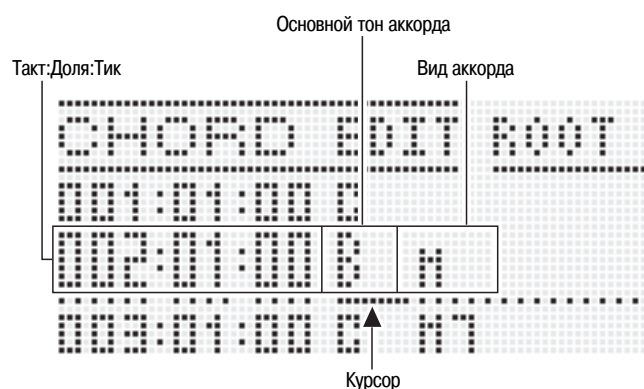
- На дисплей вернется экран редактирования музыкальных предустановок (MP).

7. Выполните шаги 4 – 9 процедуры, описанной в подразделе «Как создать и сохранить пользовательский набор предустановок» (стр. 53).

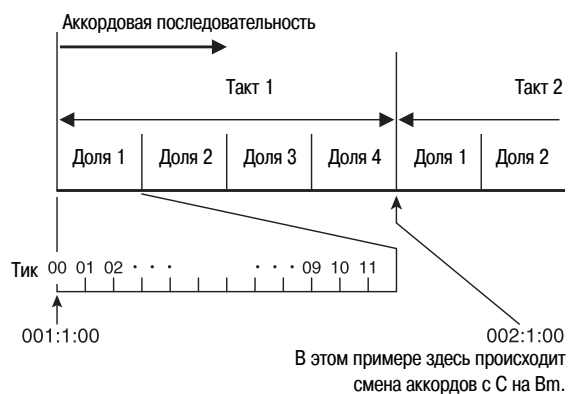
- Шаги 4 и 5 можно пропустить, если в них нет необходимости.

Как изменить данные записанных аккордов

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Порядок редактирования аккордовой последовательности» (стр. 57).
2. При помощи кнопок R-17 (\wedge , \vee) переместите курсор на аккорд, который вы хотите отредактировать.
 - Вы можете перемещать курсор с такта на такт при помощи кнопок L-15 (\blacktriangleright FF) и L-14 (\blacktriangleleft REW).
3. При помощи кнопок R-17 (\leftarrow , \rightarrow) переместите курсор, а затем используйте диск управления или кнопки R-14 ($-$, $+$) для изменения значения в позиции курсора.
 - Во время выполнения операции смены значения курсор мигает.



- Такт – это единица времени короче одной доли. В данных музыкальных предустановок 12 тиков составляют одну долю. Это означает, что вы можете задать значение тика в диапазоне от 00 до 11. Значение тика, равное 12, означает переход к началу следующей доли. В случае размера 4/4 четвертная нота (\downarrow) состоит из 12 тиков, а восьмая нота (\downarrow) – из 6 тиков.



4. Для применения измененного значения нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - Курсор перестанет мигать.

ВНИМАНИЕ!

- Изменить время (Такт:Доля:Тик) первого аккорда пользовательской аккордовой последовательности невозможно.

Как удалить данные записанных аккордов

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Порядок редактирования аккордовой последовательности» (стр. 57).
2. При помощи кнопок R-17 (\wedge , \vee) переместите курсор на аккорд, который вы хотите удалить.
3. Нажмите кнопку C-10 (DELETE).
 - При нажатии кнопки C-10 (DELETE) аккорд в позиции курсора будет удален.

ВНИМАНИЕ!

- Удалить первый аккорд пользовательской аккордовой последовательности невозможно.

Как вставить новый аккорд

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Порядок редактирования аккордовой последовательности» (стр. 57).
2. При помощи кнопок R-17 (\wedge , \vee) переместите курсор на аккорд, после которого вы хотите вставить новый аккорд.
3. Нажмите кнопку C-11 (INSERT).
 - На дисплее отобразится экран, подобный показанному ниже.



4. Задайте местоположение нового аккорда в виде числа долей после текущей позиции курсора.

Для задания этого числа долей после текущей позиции курсора:	Нажмите эту кнопку:
4	R-1 (•)
2	R-2 (♩)
1	R-3 (♩)
1/2	R-7 (♩)
1/4	R-8 (♩)

- При нажатии кнопки **R-4** (•) после нажатия любой из указанных выше кнопок (кроме **R-8** (♩)) число долей увеличится 1,5 раза.
- При нажатии кнопки **R-10** (← 3 →) после нажатия любой из указанных выше кнопок число долей составит 2/3 от исходного.
- Кнопки **R-9** (♩) и **R-11** (— (TIE)) на данном этапе не работают.

5. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Этим действием вставляется аккорд, и в позиции «ROOT» [Основной тон] вставленного аккорда появляется курсор. Первоначальной установкой основного тона аккорда является С.



6. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте основной тон аккорда.

7. При помощи кнопки R-17 (>) переместите курсор в позицию «TYPE» [Вид], а затем используйте диск управления или кнопки R-14 (–, +) для выбора вида аккорда.

- Когда курсор расположен в позиции «ROOT» или «TYPE», вы можете задать основной тон или вид аккорда при помощи аккордового диапазона клавиатуры.

8. Для применения выбранных данных аккорда нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Курсор перестанет мигать.

Как выполнить пошаговый ввод аккордов

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Порядок редактирования аккордовой последовательности» (стр. 57).

2. Нажмите кнопку C-14 (STEP).

- На дисплее отобразится экран пошагового ввода, подобный показанному ниже.



3. При помощи кнопок L-15 (▶▶ FF) и L-14 (◀◀ REW) переместите курсор в позицию, с которой вы хотите начать пошаговый ввод аккордов.

- Курсор будет перемещаться с шагом в один такт.

4. Задайте длительность аккорда, который вы хотите ввести.

- Для получения информации о том, как это сделать, смотрите таблицу в шаге 4 процедуры «Как ввести событие» (стр. 89).
- Кнопка **R-9** (♩) на данном этапе не работает. Учтите также, что задать шестнадцатую ноту с точкой невозможно.

5. Нажмите клавиши клавиатуры, соответствующие аккорду, который вы хотите ввести.

- Нажимайте клавиши в соответствии с выбранным в данный момент режимом аппликатуры аккордов. Для получения подробной информации смотрите раздел «Выбор режима аппликатуры аккордов» (стр. 28).
- Аккорд будет введен, как только вы нажмете клавиши. При этом курсор переместится вперед на длительность, заданную вами в шаге 4. При желании вы можете ввести следующий аккорд с этой позиции.

ВНИМАНИЕ!

- Ввести более 999 тактов нельзя.

6. Повторяйте шаги 4 и 5 для ввода других аккордов.

- Если вы хотите ввести ряд аккордов одинаковой длительности, пропустите шаг 4 и сразу перейдите к шагу 5.

7. После завершения пошагового ввода дважды нажмите кнопку R-15 (EXIT).

Как выполнять операции в меню

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Порядок редактирования аккордовой последовательности» (стр. 57).

2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).

3. На дисплее отобразится экран, подобный показанному ниже.

```

-Edit Menu- 1/2#
# Initialize >Ent
# Key Shift >Ent
# AppendChord >Ent
  
```

4. Выполните желаемую операцию.

Для выполнения этой операции:	Выполните это действие:
Удаление всех имеющихся аккордов (Initialize) ¹	При помощи кнопок R-17 (▲, ▼) переместите символ ● на пункт «Initialize», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
Изменение тональности всех имеющихся аккордов (Key Shift)	<ol style="list-style-type: none"> При помощи кнопок R-17 (▲, ▼) переместите символ ● на пункт «Key Shift», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER). При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте, на сколько вы хотите сместить тональность. <ul style="list-style-type: none"> Вы можете задать значение от -5 до +6. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
Вставка аккордовой последовательности из другого набора музыкальных предустановок после редактируемой аккордовой последовательности (Append Chord) ²	<ol style="list-style-type: none"> При помощи кнопок R-17 (▲, ▼) переместите символ ● на пункт «Append Chord», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER). При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) переключайте номера наборов музыкальных предустановок до отображения желаемого номера, а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
Удаление имеющихся аккордов в определенном такте (Delete Measure) ³	<ol style="list-style-type: none"> При помощи кнопок R-17 (▲, ▼) переместите символ ● на пункт «DeleteMeas.», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER). При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте начальный такт для операции удаления. Нажмите кнопку R-17 (▼) для перемещения жирных скобок ([]) на пункт «Size». При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте количество тактов, аккорды которых вы хотите удалить. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).
Вставка пустых тактов в определенной позиции (Insert Measure) ²	<ol style="list-style-type: none"> При помощи кнопок R-17 (▲, ▼) переместите символ ● на пункт «InsertMeas.», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER). При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте начальный такт для операции вставки. Нажмите кнопку R-17 (▼) для перемещения жирных скобок ([]) на пункт «Size». При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте количество тактов, которое вы хотите вставить. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

*1 Удаляет все имеющиеся аккорды и заменяет их четырьмя тактами с аккордом C на первой доле первого такта (первоначальные данные для пользовательской аккордовой последовательности).

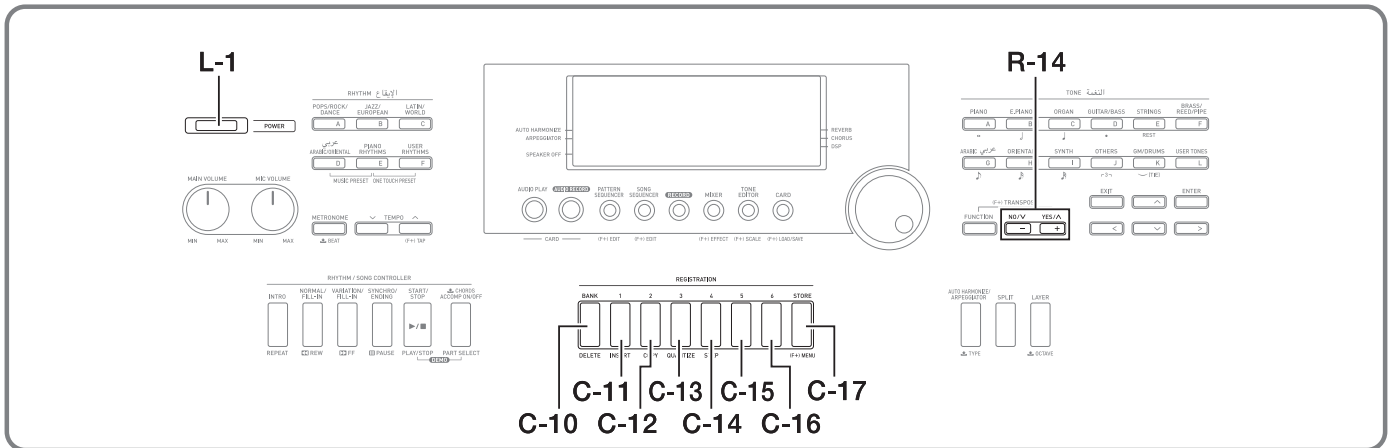
*2 Вы не сможете выполнить эту операцию, если количество заданных тактов превышает 999.

*3 Вы не можете удалить все такты. Если вы зададите диапазон, включающий все такты, первый такт останется после выполнения операции удаления.

5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию, выбранную в шаге 4, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

- Процесс выполнения операции начнется при нажатии кнопки R-14 (YES). Во время процесса на дисплее будет отображаться сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо действия, пока отображается это сообщение.

Сохранение наборов настроек инструмента в регистрационной памяти

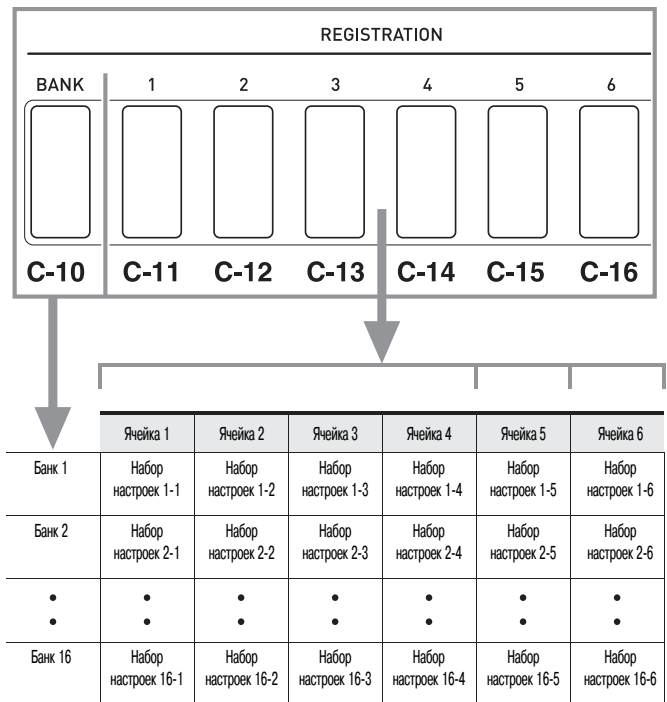


Функция регистрационной памяти позволяет вам сохранить настройки синтезатора (тембр, стиль и т.д.) для их моментального вызова при необходимости.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения информации о параметрах, настройки которых могут быть сохранены в регистрационной памяти, смотрите «Список параметров» (стр. 158).
- Вы можете вызвать не весь набор регистрационных настроек, а только настройки, связанные с автоаккомпанементом, или только настройки, связанные со звукорядом. Для получения более подробной информации смотрите пункты «RegFitAcmp (Регистрационный фильтр: Аккомпанемент)» и «RegFitScal (Регистрационный фильтр: Звукоряд)» на стр. 127.

Вы можете одновременно хранить в регистрационной памяти до 32 наборов настроек. Для выбора банка и ячейки памяти используются кнопка **C-10 (BANK)** и кнопки с **C-11 (1)** по **C-16 (6)**.



- При каждом нажатии кнопки **C-10 (BANK)** происходит переключение между номерами банков с 1 по 16.
- При нажатии кнопки с **C-11 (1)** по **C-16 (6)** выбирается соответствующая ячейка памяти в выбранном в данный момент банке.

■ Пример сохранения регистрационных настроек

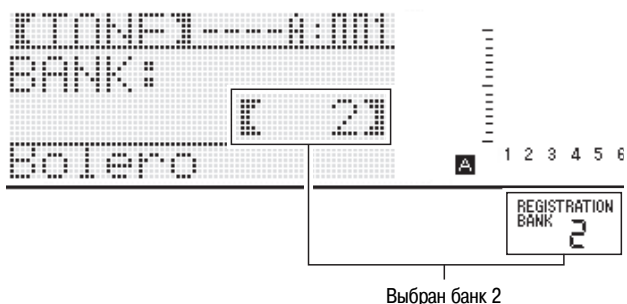
В данном примере данные, приведенные в следующей таблице, сохраняются в следующих ячейках банка 1.

- Настройки для начальной мелодии сохраняются в качестве набора настроек 1-1.
- Настройки для второй мелодии сохраняются в качестве набора настроек 1-2.
- Настройки для третьей мелодии сохраняются в качестве набора настроек 1-3.

	Набор настроек 1-1	Набор настроек 1-2	Набор настроек 1-3
Номер тембра	E:016	H:001	A:001
Номер стиля	A:015	E:013	A:044
Темп	080	140	089

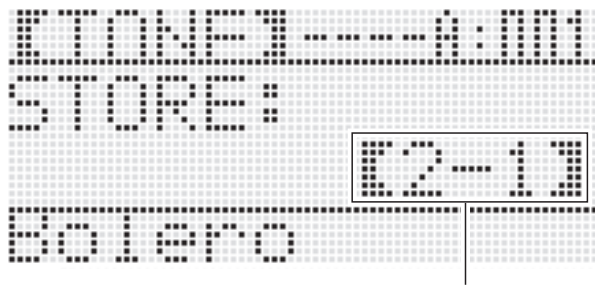
Как сохранить набор настроек в регистрационной памяти

1. **Задайте тембр, стиль и другие настройки, которые вы хотите включить в сохраняемый набор.**
2. **Нажмите кнопку C-10 (BANK) для выбора желаемого банка.**
 - При каждом нажатии кнопки C-10 (BANK) происходит переключение между номерами банков.



- После нажатия кнопки C-10 (BANK) на дисплее появится экран «BANK». При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите желаемый банк.
- Если в течение нескольких секунд вы не выполните никаких действий, на дисплей автоматически вернется предыдущий экран.

3. **Удерживая нажатой кнопку C-17 (STORE), нажмите кнопку с C-11 (1) по C-16 (6) для выбора ячейки памяти.**
 - Этим действием настройки, заданные в шаге 1, будут сохранены в выбранной ячейке памяти.
 - Если в выбранной ячейке уже имеются сохраненные данные, они будут удалены и заменены новыми данными.



Данные сохранены в качестве набора настроек 2-1

Как вызвать набор настроек из регистрационной памяти

1. **Нажмите кнопку C-10 (BANK) для выбора банка, содержащего набор настроек, который вы хотите вызвать.**
2. **При помощи кнопок с C-11 (1) по C-16 (6) выберите ячейку памяти, содержащую желаемый набор настроек.**
 - Этим действием будет вызван выбранный набор настроек, и эти настройки будут применены к синтезатору.



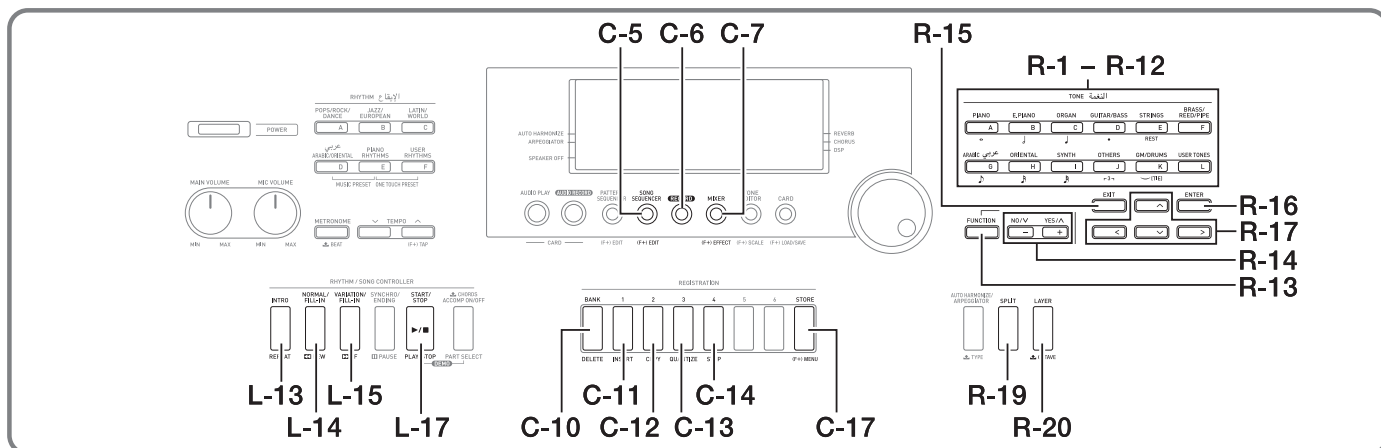
ПРИМЕЧАНИЕ

- Ноты, звучащие в данный момент, могут прекратить звучать, если вы вызовете набор настроек, который вызывает изменение октавы (стр. 18). Чтобы избежать этого, выбирайте набор настроек, который не вызывает изменение октавы, или при вызове настроек удерживайте нажатой педаль (для продления звучания нот).

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

Использование песенного секвенсора



Вы можете использовать песенный секвенсор для записи вашей игры на синтезаторе (включая автоаккомпанемент) или для записи отдельных партий (многодорожечная запись) и их последующего объединения в готовую композицию. После записи данных вы можете редактировать каждую ноту по отдельности (событие). Вы можете одновременно хранить в памяти синтезатора до пяти записанных композиций (общим объемом приблизительно до 30000 нот).

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

Запись одним нажатием кнопки (EASY REC)

Функция «EASY REC» позволяет вам начать запись вашей игры на инструменте одним нажатием кнопки.

ПРИМЕЧАНИЕ

- «EASY REC» это функция песенного секвенсора. Для получения подробной информации об использовании песенного секвенсора смотрите раздел «Что вы можете делать при помощи песенного секвенсора» (стр. 65).
- Функция «EASY REC» может использоваться для записи игры на инструменте с использованием музыкальных предустановок (стр. 49). Для получения подробной информации смотрите подраздел «Как использовать функцию «EASY REC» для записи игры с использованием музыкальных предустановок» (стр. 65).

Как использовать функцию «EASY REC» для записи

1. Задайте настройки синтезатора, которые вы хотите использовать при игре.

- Задайте следующие настройки: тембр, стиль, темп, наложение тембров, разделение клавиатуры, режим ожидания синхронного старта (при использовании автоаккомпанемента), параметры микшера и т.д. Для получения подробной информации о настройках, которые могут быть заданы, смотрите пункт «Начало записи» в подразделах «Общее записываемое содержимое системной дорожки и дорожек с 01 по 16» и «Содержимое системной дорожки» на стр. 66.
- После выполнения шага 2 ниже инструмент войдет в режим ожидания записи. В этом режиме запись начнется, как только вы начнете играть на клавиатуре. После выполнения шага 2 будьте осторожны, чтобы случайно не нажать клавишу и не включить запись раньше времени.

2. Нажмите кнопку C-6 (RECORD).



- Кнопка начнет мигать, а на дисплее появится экран «EASY REC», показанный ниже.



Стрелки (▲) указывают все партии в группе А. Это означает, что синтезатор находится в режиме ожидания записи на системную дорожку (стр. 65).

- Звездочка (*) перед номером композиции означает, что в данной области памяти уже имеются записанные данные. При выборе занятой области памяти и начале записи новых данных имеющиеся данные системной дорожки будут удалены.

3. Выполните следующие действия для задания ритма и других настроек.

- (1) Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).

На дисплее отобразится меню, подобное показанному ниже, с символом ● перед пунктом «Beat» (ритм).



- (2) При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте установку ритма.
Вы можете задать ритм от 2/4 до 8/4 и от 2/8 до 16/8.
- (3) При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Metronome», а затем при помощи кнопок R-14 (–, +) включите или выключите метроном.
Если метроном включен, он будет звучать только во время записи. При воспроизведении он звучать не будет.

- (4) При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Precount», а затем при помощи кнопок R-14 (–, +) включите или выключите начальный счет.

Если начальный счет включен, то при нажатии кнопки L-17 (START/STOP) в шаге 4 перед началом записи будет звучать счет длительностью в один такт.

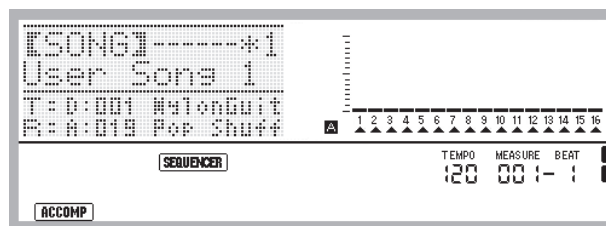
- (5) Нажмите кнопку R-15 (EXIT) для выхода из меню.

4. Начните играть на клавиатуре.

- Запись начнется автоматически при выполнении вами любого из следующих действий.
 - Игра на клавиатуре
 - Нажатие кнопки L-13 (INTRO), L-14 (NORMAL/FILL-IN) или L-15 (VARIATION/FILL-IN)
 - Нажатие кнопки L-17 (START/STOP). Для ввода одной или нескольких пауз перед началом записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP), чтобы начать запись, а затем в любой момент начните играть на клавиатуре.
- Когда запись начнется, кнопка C-6 (RECORD) перестанет мигать и начнет гореть непрерывно. Во время записи на дисплее будут отображаться текущие такт (MEASURE) и доля (BEAT).
- Также записываются операции колеса «PITCH BEND» (S-1) и педалей.
- Когда во время записи свободной памяти останется менее чем на 100 нот, значения такта (MEASURE) и доли (BEAT) начнут мигать.

5. Для остановки записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- После остановки записи на дисплее появится начальный экран режима песенного секвенсора.



- На этом этапе вы можете нажать кнопку L-17 (START/STOP) для воспроизведения только что сделанной записи. Для получения подробной информации о воспроизведении записанных данных смотрите раздел «Воспроизведение записанной композиции» (стр. 74).

6. Для выхода из песенного секвенсора нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER) или R-15 (EXIT).

Как использовать функцию «EASY REC» для записи игры с использованием музыкальных предустановок

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры, описанной в подразделе «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49).
2. Нажмите кнопку **C-6 (RECORD)**.



- Кнопка начнет мигать, и на дисплее отобразится экран «EASY REC».

3. Начните играть на клавиатуре с использованием музыкальных предустановок. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49).

- Начнется запись с автоаккомпанементом в соответствии с предустановленной аккордовой последовательностью.
- Когда запись начнется, кнопка **C-6 (RECORD)** перестанет мигать и начнет гореть непрерывно. Во время записи на дисплее будут отображаться текущие такт (MEASURE) и доля (BEAT).

4. Для остановки записи нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.

- После остановки записи на дисплее появится начальный экран режима песенного секвенсора.
- На этом этапе вы можете нажать кнопку **L-17 (START/STOP)** для воспроизведения только что сделанной записи. Для получения подробной информации о воспроизведении записанных данных смотрите раздел «Воспроизведение записанной композиции» (стр. 74).

5. Для выхода из песенного секвенсора нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)** или **R-15 (EXIT)**.

Что вы можете делать при помощи песенного секвенсора

Самый простой способ использования песенного секвенсора – это запись вашей игры на инструменте. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Как использовать функцию «EASY REC» для записи» (стр. 63). При помощи песенного секвенсора можно записать практически все, что вы исполняете на инструменте. Вы также можете использовать песенный секвенсор для осуществления многодорожечной записи на 17 разных дорожек и их последующего объединения в готовую композицию. Например, вы можете сначала записать дорожку с партией фортепиано, затем дорожку с партией баса, а затем дорожку с гитарной партией или партиями других музыкальных инструментов.

Композиции, дорожки и партии

Одна композиция может состоять максимум из 17 дорожек. Содержимое каждой из 17 дорожек приведено в следующей таблице.

	Дорожка	Номер партии	Содержимое партии	
Композиция	Системная дорожка	A04	Автоаккомпанемент (ноты автогармонизации)	
		A05	Игра на клавиатуре (партия «UPPER 1»)	
		A06	Игра на клавиатуре (партия «UPPER 2»)	
		A07	Игра на клавиатуре (партия «LOWER»)	
		A09	Автоаккомпанемент (партия ударных)	
		A10	Автоаккомпанемент (партия барабанов)	
		A11	Автоаккомпанемент (партия баса)	
		A12	Автоаккомпанемент (аккордовая партия 1)	
		A13	Автоаккомпанемент (аккордовая партия 2)	
		A14	Автоаккомпанемент (аккордовая партия 3)	
		A15	Автоаккомпанемент (аккордовая партия 4)	
		A16	Автоаккомпанемент (аккордовая партия 5)	
		Дорожка 01	B01	Игра на клавиатуре (партия B01)
		Дорожка 16	B16	Игра на клавиатуре (партия B16)

- Синтезатор одновременно использует несколько партий для исполнения автоаккомпанемента, наложенного тембра (при использовании наложенного тембра) и дополнительного тембра (при разделении клавиатуры). Для записи нот этих партий в одной области памяти используется системная дорожка.
- Каждая из дорожек с 01 по 16 соответствует одной инструментальной партии и используется для записи нот этой партии.
- Партии, приведенные в таблице выше, соответствуют партиям микшера. Для получения подробной информации смотрите главу «Использование микшера» (стр. 38).

Общее записываемое содержимое системной дорожки и дорожек с 01 по 16

■ При включении записи

- Установка ритма
- Выбранный стиль
- Установка темпа
- Установка звукоряда
- Следующие настройки микшера:
 - Все параметры партий с A04 по A07 и с B01 по B16 (кроме включения/выключения партии)
 - Параметры партий с A09 по A16: включение/выключение партии, грубая настройка, точная настройка, применение настроек звукоряда, линия DSP
 - Параметры DSP: громкость, панорамирование, подача сигнала на реверберацию
- Настройки эффектов
- Громкость автоаккомпанемента

■ В процессе записи

- Игра на клавиатуре
- Операции с колесом отклонения высоты звука (PITCH BEND)
- Педальные операции
- Операции с кнопкой **S-2 (MODULATION)**

Записываемое содержимое системной дорожки

■ При включении записи

- Тембры для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»
- Включение/выключение функций наложения тембров и разделения клавиатуры
- Установка точки разделения
- Октавный перенос для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»
- Следующие настройки пунктов меню функций (стр. 126):
 - Задержка арпеджиатора, скорость арпеджиатора, партия арпеджиатора
- Включение/выключение и вид автогармонизации или арпеджиатора
- Режим ожидания синхронного старта (обычная модель, вариация, вставка)
- Музыкальные предустановки (только при использовании функции «EASY REC»)

■ В процессе записи

- Выбранный стиль
- Установка темпа
- Все пункты из приведенного выше перечня «При включении записи», кроме настроек пунктов меню функций и установки точки разделения
- Аккорды, исполняемые на аккордовом диапазоне клавиатуры
- Следующие операции контроллера стилей:
 - Операции с кнопками **L-13 (INTRO)**, **L-14 (NORMAL/FILL-IN)**, **L-15 (VARIATION/FILL-IN)** и **L-16 (SYNCHRO/ENDING)**
- Настройки, вызываемые из регистрационной памяти
- Настройки, вызываемые при помощи функции вызова предварительных настроек одним нажатием
- Настройки, вызываемые из памяти звукоряда
- Следующие кнопочные операции:
 - Операции с кнопками **D-6 (KEY C)** – **D-17 (KEY B)**

ПРИМЕЧАНИЕ

- Конфигурация партий песенного секвенсора такова, что номера партий, к которым применяются настройки, вызываемые из регистрационной памяти, отличны от номеров партий, на которые эти настройки были назначены при сохранении (см. таблицу ниже).

Партии при сохранении набора настроек в регистрационной памяти	Партии при вызове набора настроек из регистрационной памяти для записи
Партия «UPPER 1» (A01)	Партия «UPPER 1» (A05)
Партия «UPPER 2» (A02)	Партия «UPPER 2» (A06)
Партия «LOWER» (A03)	Партия «LOWER» (A07)
Партия автогармонизации (A04)	Партия автогармонизации (A04)

Для получения подробной информации о конфигурации партий песенного секвенсора смотрите подраздел «Композиции, дорожки и партии» (стр. 65).

- В момент вызова во время записи набора регистрационных настроек или набора настроек, вызываемых одним нажатием, данные соответствующих настроек записываются на системную дорожку. Сам набор регистрационных настроек или настроек, вызываемых одним нажатием, не записывается.

Записываемое содержимое дорожек с 01 по 16

■ При включении записи

- Выбранный тембр партии

■ В процессе записи

- Выбранный тембр партии
- Следующие настройки микшера:
 - Все параметры партий с B01 по B16 (кроме включения/выключения партии)

Панельные настройки и настройки заголовка

Перед началом записи с использованием песенного секвенсора вам необходимо выбрать тембр и стиль, а также задать другие настройки, такие как установка темпа, параметры микшера и т.д. Эти настройки называются «панельными настройками», так как они задаются при помощи контрольной панели синтезатора. Когда запись начнется, панельные настройки сохранятся в заголовке записываемой композиции. Такие настройки называются «настройками заголовка».

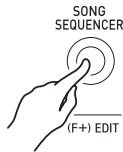
- Настройки, задаваемые при включении записи, перечисленные в подразделах «Общее записываемое содержимое системной дорожки и дорожек с 01 по 16», «Записываемое содержимое системной дорожки» и «Записываемое содержимое дорожек с 01 по 16» на этой странице, сохраняются в качестве настроек заголовка.
- После завершения записи композиции могут быть изменены только настройки заголовка. Для получения подробной информации смотрите раздел «Использование панельной записи для перезаписи настроек заголовка композиции» (стр. 73).

Запись отдельных дорожек

В этом разделе объясняется, как осуществлять запись на системную дорожку и на дорожки с 01 по 16. Для получения подробной информации о конфигурации дорожек и записываемом содержимом каждой дорожки смотрите раздел «Что вы можете делать при помощи песенного секвенсора» (стр. 65).

Как записать игру на инструменте на системную дорожку

1. Нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER), чтобы войти в режим песенного секвенсора.



- Звездочка (*) перед номером композиции означает, что в данной области памяти уже имеются записанные данные.
- Символ **A** на индикаторе уровня указывает на то, что в данный момент выбрана системная дорожка, а индикатор **B** означает, что выбрана другая дорожка (с 01 по 16). При отображении индикатора **B** указатель (**▲**) показывает, какая дорожка выбрана.
- Черный прямоугольник (■) над номером дорожки на индикаторе уровня означает, что на этой дорожке уже имеются записанные данные.

2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите номер области памяти.

- При выборе области памяти, уже содержащей записанные данные, будут моментально вызваны настройки заголовка композиции (стр. 66).

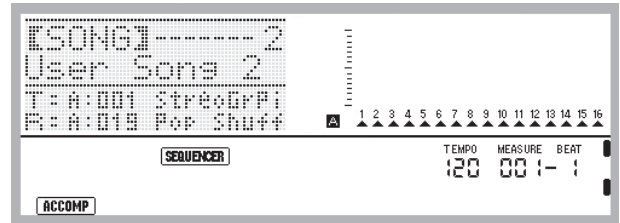
3. Нажмите кнопку C-6 (RECORD).



- Кнопка начнет мигать, и синтезатор войдет в режим ожидания записи. В этом режиме запись начнется, как только вы начнете играть на клавиатуре. До шага 7 будьте осторожны, чтобы случайно не нажать клавишу и не включить запись раньше времени.

4. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите системную дорожку.

- Если системная дорожка уже содержит записанные данные, начало записи в шаге 7 приведет к удалению имеющихся данных системной дорожки.



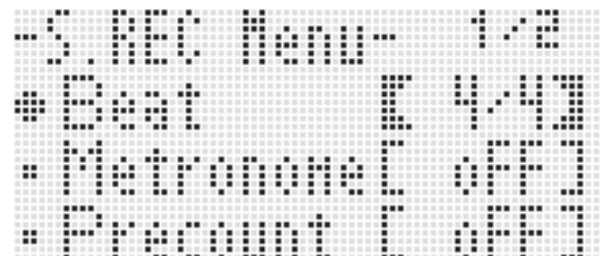
5. Задайте желаемые панельные настройки для вашего исполнения.

- Задайте следующие настройки: тембр, стиль, темп, наложение тембров, разделение клавиатуры, режим ожидания синхронного старта (при использовании автоаккомпанемента), параметры микшера и т.д. Для получения подробной информации о настройках, которые могут быть заданы, смотрите пункт «Начало записи» в подразделах «Общее записываемое содержимое системной дорожки и дорожек с 01 по 16» и «Записываемое содержимое системной дорожки» на стр. 66. Для получения информации о настройках микшера смотрите подраздел «Настройки микшера в режиме песенного секвенсора» (стр. 71).

6. Выполните следующие действия для задания ритма и других настроек.

- (1) Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).

На дисплее отобразится меню, подобное показанному ниже, с символом ● перед пунктом «Beat» (ритм).



- (2) При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте установку ритма.
Вы можете задать ритм от 2/4 до 8/4 и от 2/8 до 16/8.
- (3) При помощи кнопки R-17 (V) переместите символ ● на пункт «Metronome», а затем при помощи кнопок R-14 (-, +) включите или выключите метроном.
Если метроном включен, он будет звучать только во время записи. При воспроизведении он звучать не будет.
- (4) При помощи кнопки R-17 (V) переместите символ ● на пункт «Precount», а затем при помощи кнопок R-14 (-, +) включите или выключите начальный счет.
Если начальный счет включен, то при нажатии кнопки L-17 (START/STOP) в шаге 7 перед началом записи будет звучать счет длительностью в один такт.
- (5) Нажмите кнопку R-15 (EXIT) для выхода из меню.

ПРИМЕЧАНИЕ

- На странице 2 экрана меню есть пункт «RecType» [Способ записи], но этот параметр не может использоваться при записи игры на клавиатуре на системную дорожку.

7. Начните играть на клавиатуре.

- Запись начнется автоматически при выполнении вами любого из следующих действий.
 - Игра на клавиатуре
 - Нажатие кнопки **L-13 (INTRO)**, **L-14 (NORMAL/FILL-IN)** или **L-15 (VARIATION/FILL-IN)**
 - Нажатие кнопки **L-17 (START/STOP)**. Для ввода одной или нескольких пауз перед началом записи нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**, чтобы начать запись, а затем в любой момент начните играть на клавиатуре.
- Когда запись начнется, кнопка **C-6 (RECORD)** перестанет мигать и начнет гореть непрерывно. Во время записи на дисплее будут отображаться текущие такт (MEASURE) и доля (BEAT).
- Также записываются операции колеса «**PITCH BEND**» (**S-1**) и педалей.
- Когда во время записи свободной памяти останется менее чем на 100 нот, значения такта (MEASURE) и доли (BEAT) начнут мигать.

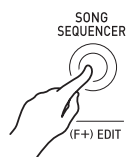
8. Для остановки записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- На этом этапе вы можете нажать кнопку **L-17 (START/STOP)** для воспроизведения только что сделанной записи. Для получения подробной информации о воспроизведении записанных данных смотрите раздел «Воспроизведение записанной композиции» (стр. 74).

9. Для выхода из песенного секвенсора нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER) или R-15 (EXIT).

Как выполнить запись на дорожки с 01 по 16

1. Нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER), чтобы войти в режим песенного секвенсора.



- Звездочка (*) перед номером композиции означает, что в данной области памяти уже имеются записанные данные.
- Символ **A** на индикаторе уровня указывает на то, что в данный момент выбрана системная дорожка, а индикатор **B** означает, что выбрана другая дорожка (с 01 по 16). При отображении индикатора **B** указатель (**▲**) показывает, какая дорожка выбрана.
- Черный прямоугольник (**■**) над номером дорожки на индикаторе уровня означает, что на этой дорожке уже имеются записанные данные.

2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите номер области памяти.

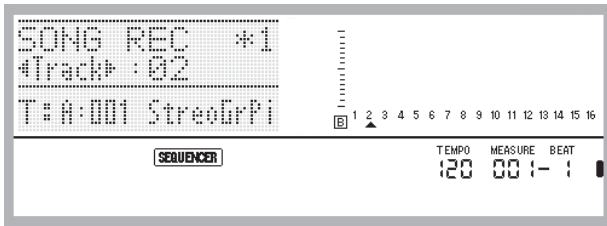
- При выборе области памяти, уже содержащей записанные данные, будут моментально вызваны настройки заголовка композиции (стр. 66).

3. Нажмите кнопку C-6 (RECORD).



- Кнопка начнет мигать, и синтезатор войдет в режим ожидания записи. В этом режиме запись начнется, как только вы начнете играть на клавиатуре. До шага 7 будьте осторожны, чтобы случайно не нажать клавишу и не включить запись раньше времени.

4. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите дорожку (с 01 по 16).



5. Задайте желаемые панельные настройки для вашего исполнения.

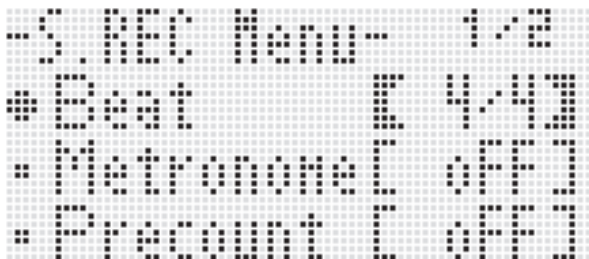
- Задайте следующие настройки: тембр, темп, параметры микшера и т.д. Для получения подробной информации о настройках, которые могут быть заданы, смотрите пункт «Начало записи» в подразделах «Общее записываемое содержимое системной дорожки и дорожек с 01 по 16»* и «Записываемое содержимое дорожек с 01 по 16» на стр. 66. Для получения информации о настройках микшера смотрите подраздел «Настройки микшера в режиме песенного секвенсора» (стр. 71).

* Кроме выбранного стиля и громкости автоаккомпанемента.

6. Выполните следующие действия для задания ритма и других настроек.

- (1) Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).

На дисплее отобразится меню, подобное показанному ниже, с символом ● перед пунктом «Beat» (ритм).



- (2) При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте установку ритма.
Вы можете задать ритм от 2/4 до 8/4 и от 2/8 до 16/8.
- (3) При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Metronome», а затем при помощи кнопок R-14 (-, +) включите или выключите метроном.
Если метроном включен, он будет звучать только во время записи. При воспроизведении он звучать не будет.
- (4) При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Precount», а затем при помощи кнопок R-14 (-, +) включите или выключите начальный счет.
Если начальный счет включен, то при нажатии кнопки L-17 (START/STOP) в шаге 7 перед началом записи будет звучать счет длительностью в один такт.

- (5) При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «RecType» [Способ записи], а затем при помощи кнопок R-14 (-, +) выберите установку «REPL» или «OVDB».

Когда вы хотите выполнить следующий вид записи:	Выберите эту установку пункта «RecType»:
Удалить все данные, имеющиеся на записываемой дорожке, и начать новую запись.	REPL (Замена)
Наложить новые данные на данные, имеющиеся на записываемой дорожке.	OVDB (Наложение)

- (6) Нажмите кнопку R-15 (EXIT) для выхода из меню.

7. Начните играть на клавиатуре.

- При этом начнется запись и кнопка C-6 (RECORD) перестанет мигать и начнет гореть непрерывно. Во время записи на дисплее будут отображаться текущие такт (MEASURE) и доля (BEAT).
- Для ввода одной или нескольких пауз перед началом записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP), чтобы начать запись, а затем в любой момент начните играть на клавиатуре.
- Также записываются операции колеса «PITCH BEND» (S-1) и педалей.
- Когда во время записи свободной памяти останется менее чем на 100 нот, значения такта (MEASURE) и доли (BEAT) начнут мигать.

8. Для остановки записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- На этом этапе вы можете нажать кнопку L-17 (START/STOP) для воспроизведения только что сделанной записи. Для получения подробной информации о воспроизведении записанных данных смотрите раздел «Воспроизведение записанной композиции» (стр. 74).

9. Для выхода из песенного секвенсора нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER) или R-15 (EXIT).

Как удалить содержимое отдельной дорожки сразу после записи

1. Когда на дисплее отображается начальный экран режима песенного секвенсора после завершения записи дорожки, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее появится меню песенного секвенсора с символом ● перед пунктом «ClearTrack» [Удаление дорожки].



2. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится экран «Clear Track». Дорожкой, для которой будет выполняться операция удаления, является только что записанная дорожка.

3. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?].

4. Нажмите кнопку R-14 (YES) для удаления данных с дорожки или кнопку R-14 (NO) для отмены операции.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения информации о том, как выбрать определенную дорожку и удалить ее содержимое, смотрите подраздел «Как удалить отдельную дорожку» (стр. 80).

Как удалить композицию сразу после записи

1. Когда на дисплее отображается начальный экран режима песенного секвенсора после завершения записи дорожки, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее появится меню песенного секвенсора.

2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «ClearSong» [Удаление композиции], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится экран «Clear Song». Композицией, для которой будет выполняться операция удаления, является только что записанная композиция.

3. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?].

4. Нажмите кнопку R-14 (YES) для удаления композиции или кнопку R-14 (NO) для отмены операции.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения информации о том, как выбрать определенную композицию и удалить ее содержимое, смотрите подраздел «Как удалить композицию» (стр. 77).

Настройки микшера в режиме песенного секвенсора

Вы можете войти в режим микшера во время воспроизведения, в режиме ожидания воспроизведения, в режиме ожидания записи (когда **C-6 (RECORD)** мигает) или во время записи (когда **C-6 (RECORD)** светится). Нажмите кнопку **C-7 (MIXER)** для отображения экрана микшера. Для возврата к экрану режима песенного секвенсора еще раз нажмите кнопку **C-7 (MIXER)** или нажмите кнопку **R-15 (EXIT)**.

В следующей таблице показано, как партии микшера соотносятся с дорожками песенного секвенсора.

Микшер	Песенный секвенсор
Партии с A04 по A07, с A09 по A16	Системная дорожка
Партии с B01 по B16	Дорожки с 01 по 16

Поддерживаемые операции микшера во время воспроизведения или в режиме ожидания воспроизведения

Все параметры микшера могут быть настроены во время воспроизведения или в режиме ожидания воспроизведения. При этом следует соблюдать следующие меры предосторожности.

- Если вы хотите изменить настройки микшера в режиме ожидания воспроизведения, сначала выберите композицию для воспроизведения, а затем измените настройки. Если вы сначала измените настройки микшера, а затем выберете другую композицию, будут вызваны настройки заголовка вновь выбранной композиции, в соответствии с которыми будут изменены настройки микшера.
- В режиме ожидания воспроизведения можно изменить только те настройки микшера, которые включены в заголовок выбранной в данный момент композиции. Если настройки микшера были изменены во время записи композиции, новые настройки заменят собой настройки, сделанные в режиме ожидания воспроизведения.

Поддерживаемые операции микшера в режиме ожидания записи

Настройки микшера для приведенных ниже партий (кроме включения/выключения партии) поддерживаются в зависимости от дорожки, на которую выполняется запись. Настройки записываются в качестве настроек заголовка (стр. 66) так же, как при включении записи.

Системная дорожка	Дорожки с 01 по 16
Партии A05 (UPPER 1), A06 (UPPER 2), A07 (LOWER), A04 (Автогармонизация)	Партии, соответствующие каждой дорожке (с B01 по B16)

Поддерживаемые операции микшера во время записи

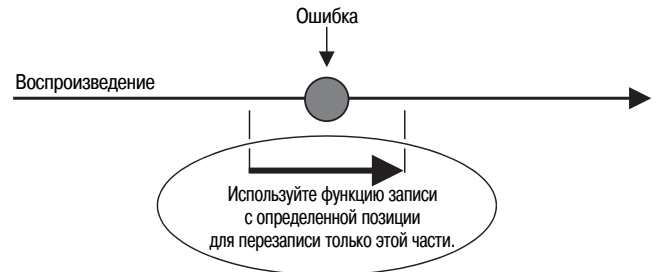
Параметры микшера не могут быть настроены во время записи на системную дорожку.

Конфигурация настроек микшера (кроме включения/выключения партии) поддерживается для партии (с B01 по B16), соответствующей дорожке, при записи на любую дорожку с 01 по 16. Любое изменение какого-либо параметра микшера на экране микшера сразу же записывается.

Для получения подробной информации о функциях и операциях микшера смотрите главу «Использование микшера» (стр. 38).

Перезапись части записанной композиции (запись с определенной позиции)

Вы можете перезаписывать части ранее записанной композиции для ее исправления или улучшения. Просто войдите в режим ожидания записи и включите воспроизведение ранее записанной композиции, а когда воспроизведение достигнет начала фрагмента, который вы хотите перезаписать, начните играть на клавиатуре для записи новых нот.



Как начать перезапись с определенной позиции во время воспроизведения (ручная перезапись)

1. Нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы войти в режим песенного секвенсора.
2. При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** выберите номер области памяти, в которой хранится желаемая композиция.
3. Нажмите кнопку **C-6 (RECORD)**, чтобы войти в режим ожидания записи.
 - Кнопка начнет мигать.
4. При помощи кнопок **R-17 (<, >)** выберите дорожку, которую вы хотите частично перезаписать.
5. Удерживайте кнопку **C-6 (RECORD)** нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран частичной перезаписи, показанный ниже.

```

PUNCH IN/OUT
# Mode [Manual]

```

6. Нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- Начнется воспроизведение композиции.
- Следующие операции поддерживаются во время воспроизведения. Они помогут вам быстро и легко переместиться к точке начала перезаписи.

Для выполнения этой операции:	Выполните следующее действие:
Прокрутка вперед	Удерживайте нажатой кнопку L-15 (▶▶ FF).
Прокрутка назад	Удерживайте нажатой кнопку L-14 (◀◀ REW).
Пауза	Нажмите кнопку L-16 (PAUSE).
Возобновление воспроизведения после паузы	Нажмите кнопку L-16 (PAUSE).

7. Когда воспроизведение достигнет начала фрагмента, который вы хотите перезаписать, начните играть на клавиатуре.

- Запись с определенной позиции начнется, как только вы начнете играть на клавиатуре.
- Также будут записаны следующие данные: pedalные операции или операции с колесом отклонения высоты звука; выбор другого тембра; выбор другого стиля или изменение установки темпа*.
* Только для системной дорожки
- Для начала записи с определенной позиции без изменения сыгранных нот или заданных настроек нажмите кнопку C-6 (RECORD).
- При включении записи кнопка C-6 (RECORD) начнет светиться.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы хотите удалить все данные с дорожки после только что перезаписанного фрагмента, нажмите кнопку C-6 (RECORD) вместо кнопки L-17 (START/STOP) в шаге 8.
- Если вы хотите отменить запись с определенной позиции и оставить имеющиеся на дорожке данные без изменений, нажмите кнопку C-6 (RECORD) и удерживайте ее нажатой, пока она не погаснет.

8. Для остановки записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- Запись с определенной позиции завершится, и кнопка C-6 (RECORD) погаснет.
- Все ранее записанные на дорожку данные, следующие за перезаписанным фрагментом, останутся без изменений.

Как заранее задать фрагмент для перезаписи (автоматическая перезапись)

1. Воспроизведите композицию и определите, какую часть какой дорожки вы хотите перезаписать.

- Для получения подробной информации о воспроизведении смотрите раздел «Воспроизведение записанной композиции» (стр. 74).
- Вы можете задать определенные такт, долю и тик* в качестве начальной и конечной границ фрагмента, который вы хотите перезаписать. Как правило, лучше всего в качестве начальной позиции для записи задать такт или долю. Если вы хотите задать определенный тик, вы можете отобразить перезаписываемую дорожку на экране редактора событий и указать начальную позицию на экране. Для получения подробной информации о редактировании событий смотрите раздел «Редактирование событий» (стр. 82).
* Для получения подробной информации о тиках смотрите подраздел «Чтение данных события» (стр. 83).

2. Нажмите кнопку C-6 (RECORD), чтобы войти в режим ожидания записи.

- Кнопка начнет мигать.

3. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите дорожку, которую вы хотите частично перезаписать.

4. Удерживайте кнопку C-6 (RECORD) нажатой до тех пор, пока на дисплее не появится экран частичной перезаписи, показанный ниже.

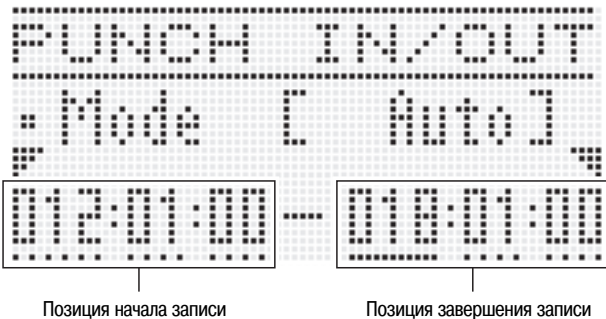
5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите для пункта «Mode» [Режим] установку «Auto» [Автоматически].

- На дисплее отобразится экран задания фрагмента, подобный показанному ниже.



6. Используйте кнопки R-17 (<, >) для перемещения курсора, затем при помощи диска управления или кнопка R-14 (-, +) измените значение в позиции курсора, после чего нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Если вы уже задали фрагмент при помощи экрана «Locator» [Искатель] (стр. 75), вы можете скопировать этот фрагмент на данный экран, удерживая нажатой кнопку L-13 (REPEAT).



7. После задания начальной и конечной позиций записи нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- Начнется воспроизведение композиции. Во время воспроизведения вы можете выполнять операции прокрутки назад и вперед, описанные в шаге 6 процедуры в подразделе «Перезапись части записанной композиции (запись с определенной позиции)» (стр. 71).
- Вы можете начать воспроизведение с такта, предшествующего такту, содержащему заданную позицию начала записи, нажав кнопку L-13 (REPEAT). При этом на дисплее появится индикатор [REPEAT].

8. Когда воспроизведение достигнет заданной позиции начала записи, начните играть на клавиатуре.

- Запись с определенной позиции начнется автоматически, когда воспроизведение достигнет заданной позиции начала записи. Когда начнется запись, загорится кнопка C-6 (RECORD).
- Запись остановится и режим записи с определенной позиции будет отменен автоматически, когда будет достигнута заданная позиция конца записи. При этом кнопка C-6 (RECORD) погаснет.
- Если вы хотите остановить запись до достижения заданной позиции конца записи, нажмите кнопку L-17 (START/STOP). Все ранее записанные на дорожку данные, следующие за позицией, в которой вы остановили перезапись, останутся без изменений.
- Когда в качестве позиции начала записи выбрана установка «EOT» (конец дорожки), запись с определенной позиции начнется после достижения конца дорожки.
- Когда в качестве позиции остановки записи выбрана установка «OFF» [Выкл.], запись с определенной позиции не остановится автоматически, так как конечная позиция не задана. В этом случае для остановки записи с определенной позиции нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

Использование панельной записи для перезаписи настроек заголовка композиции

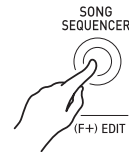
Заголовок каждой композиции содержит «настройки заголовка» – настройки, действовавшие во время выполнения записи. Вы можете использовать функцию «панельной записи» для замены настроек заголовка композиции текущими настройками синтезатора.

Настройки заголовка включают в себя следующие настройки, которые могут быть перезаписаны при помощи панельной записи.

- Выбранный стиль
- Установка темпа
- Установка звукоряда
- Следующие настройки микшера:
 - Все параметры партий с A04 по A07 и с B01 по B16 (кроме включения/выключения партии)
 - Параметры партий с A09 по A16: включение/выключение партии, грубая настройка, точная настройка, применение настроек звукоряда, линия DSP
 - Параметры DSP: громкость, панорамирование, подача сигнала на реверберацию
- Настройки эффектов
- Громкость автоаккомпанемента
- Тембры для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER»

Как выполнить панельную запись

1. Нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER), чтобы войти в режим песенного секвенсора.



2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите номер области памяти, в которой хранится желаемая композиция.

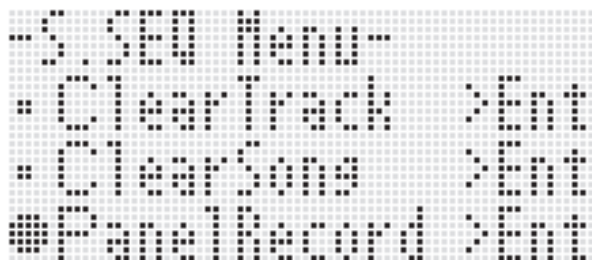
3. Задайте панельные настройки, которые вы хотите записать в качестве настроек заголовка.

- Вы можете задать следующие настройки: настройки микшера, установка темпа, стиль для системной дорожки, тембр для дорожки и т.д.
- Для изменения тембров или настроек микшера партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER» системной дорожки используйте микшер для изменения настроек партий A05 (UPPER 1), A06 (UPPER 2) и A07 (LOWER).

4. После задания панельных настроек нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее появится меню песенного секвенсора.

5. При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «PanelRecord» [Панельная запись].



6. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию панельной записи, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

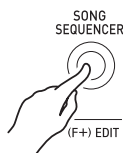
Воспроизведение записанной композиции

В этом разделе объясняется, как выполнять следующие операции с композициями, записанными в режиме песенного секвенсора.

- Воспроизведение композиции
- Прокрутка вперед, прокрутка назад, пауза, выход из паузы
- Воспроизведение определенной партии композиции
- Повторное воспроизведение определенного фрагмента композиции
- Присвоение названия композиции
- Удаление композиции

Как воспроизвести записанную композицию

1. Нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER), чтобы войти в режим песенного секвенсора.



2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер области памяти, в которой хранится желаемая композиция.

3. Задайте настройки микшера, установку темпа и другие панельные настройки, которые вы хотите использовать при воспроизведении.

- Для изменения тембров или настроек микшера партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER» системной дорожки используйте микшер для изменения настроек партий A05 (UPPER 1), A06 (UPPER 2) и A07 (LOWER).
- Вышеприведенные настройки не требуются, если вы хотите воспроизвести композицию в том виде, в каком она была записана.

4. Нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- Воспроизведение начнется. Во время воспроизведения могут быть выполнены следующие операции.

Для выполнения этой операции:	Выполните следующее действие:
Прокрутка вперед	Удерживайте нажатой кнопку L-15 (▶▶ FF).
Прокрутка назад	Удерживайте нажатой кнопку L-14 (◀◀ REW).
Пауза	Нажмите кнопку L-16 (PAUSE).
Возобновление воспроизведения после паузы	Нажмите кнопку L-16 (PAUSE).
Повторное воспроизведение	Выполните шаги с 3 по 5 процедуры в подразделе «Как выполнить повторное воспроизведение определенного фрагмента композиции» (стр. 139).

- Даже во время паузы воспроизведения вы можете выполнять прокрутку вперед, удерживая нажатой кнопку L-15 (▶▶ FF), или назад, удерживая нажатой кнопку L-14 (◀◀ REW). После отпущения кнопки воспроизведение возвращается в режим паузы.
- Во время воспроизведения или в режиме ожидания воспроизведения вы можете использовать кнопки R-17 (<, >) для выбора желаемой дорожки. При игре на клавиатуре будет звучать партия, соответствующая выбранной в данный момент дорожке (с A04 по A07 для системной дорожки).
- При достижении конца композиции воспроизведение автоматически останавливается. Для остановки воспроизведения до достижения конца композиции нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

Как воспроизвести одну определенную партию

1. Нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы войти в режим песенного секвенсора.
2. При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** выберите номер области памяти, в которой хранится желаемая композиция.
3. Нажмите кнопку **C-7 (MIXER)** для отображения экрана микшера.
4. При помощи кнопок **R-17 (<, >)** выберите партию, которую вы хотите воспроизвести (с **A04** по **A16**, с **B01** по **B16**).
 - Например, для воспроизведения только мелодии, записанной с использованием партии «UPPER 1» на системную дорожку, выберите партию **A05**. Для получения подробной информации о содержимом каждой партии смотрите подраздел «Как устроены партии» (стр. 38).
5. При помощи кнопок **R-17 (^, v)** переместите жирные скобки ([]) на пункт «Part» [Партия].



6. Одновременно нажмите обе кнопки **R-14 (-, +)**.
 - При этом установка сменится на «Sol» (соло).
7. Нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.
 - При этом начнется воспроизведение партии, выбранной в шаге 4.
 - При достижении конца композиции воспроизведение автоматически останавливается. Для остановки воспроизведения до достижения конца композиции нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.

Как выполнить повторное воспроизведение определенной фразы

1. Нажмите кнопку **L-13 (REPEAT)** и удерживайте ее нажатой, пока на дисплее не появится экран «Locator» [Искатель], показанный ниже.



2. Задайте начальный такт фразы, которую вы хотите воспроизводить повторно.
 - (1) Нажмите кнопку **R-14 (+)**.
В зону ввода начальной точки (A) при этом будут введены данные «001:01:00», а курсор начнет мигать.
 - (2) При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** задайте номер начального такта.
3. Задайте конечный такт фразы, которую вы хотите воспроизводить повторно.
 - (1) Три раза нажмите кнопку **R-17 (>)** для перемещения курсора в зону ввода конечной точки. Нажмите кнопку **R-14 (+)**.
Изначально в зоне ввода конечной точки (B) отображается такт, следующий за начальным тактом фразы.
 - (2) При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** задайте номер конечного такта.
4. Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - При этом курсор перестанет мигать.
5. Нажмите кнопку **R-15 (EXIT)** для выхода из экрана «Locator».
6. Выполните следующие действия для начала повторного воспроизведения фразы.
 - (1) Нажмите кнопку **L-13 (REPEAT)**.
При этом на дисплее появится индикатор **REPEAT**.
 - (2) Нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.
Заданная фраза будет воспроизводиться повторно, пока воспроизведение не будет выключено.

7. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

ПРИМЕЧАНИЕ

- При нажатии кнопки **R-15 (EXIT)** вместо кнопки **R-16 (ENTER)** в шаге 4 выше операция задания фразы будет отменена и экран «Locator» закроется.
- Начальная и конечная точки, заданные на экране «Locator» при помощи вышеописанной операции, будут отображаться в качестве первоначальных значений при вызове экрана редактирования в следующий раз.
 - «Как удалить все события в определенном фрагменте дорожки» (стр. 88)
 - «Как скопировать события из определенного фрагмента в желаемую позицию» (стр. 89)
 - «Как выровнять все нотные события в определенном фрагменте дорожки» (стр. 91)
 - «Как удалить все события отклонения высоты звука в определенном фрагменте дорожки» (стр. 92)

Это позволяет вам повторить игру и проверить фразу, с тем чтобы вы могли отредактировать ее, используя операции, описанные выше.

Редактирование композиции

Во время редактирования композиции поддерживаются следующие операции:

- Удаление определенной композиции или всех композиций
- Копирование композиции из одной области памяти в другую
- Удаление определенных тактов композиции
- Вставка пустых тактов в композицию
- Извлечение записанного содержимого системной дорожки на дорожки с 04 по 07 или с 09 по 16
- Переименование композиций

Как запустить редактор композиций

1. Нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы войти в режим песенного секвенсора.
2. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-5 (EDIT)**, чтобы отобразить меню редактора композиций.

```

--EDIT--
# EventEdit    >Ent
# TrackEdit    >Ent
# SongEdit     >Ent
    
```

3. При помощи кнопки **R-17 (V)** переместите символ ● на пункт «Song Edit» [Редактирование композиции], а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.

- На дисплее появится меню редактора композиций, показанное ниже.

```

--Song EDIT-- 1/2
# Clear        >Ent
# Copy         >Ent
# DeleteMeas  >Ent
    
```


Как удалить композицию

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор композиций» (стр. 76) для отображения меню редактора композиций с символом ● перед пунктом «Clear» [Удаление].
2. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Clear Song» [Удаление композиции].
3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер области памяти, в которой хранится композиция, которую вы хотите удалить.
 - Звездочка (*) перед номером композиции означает, что в данной области памяти уже имеются записанные данные.



- Вы можете выбрать установку «All» для удаления всех композиций.

4. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как скопировать композицию из одной области памяти в другую

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор композиций» (стр. 76) для отображения меню редактора композиций.
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «Copy» [Копирование], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Copy Song» [Копирование композиции]. Установка «Copy» будет заключена в жирные скобки ([]).
3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер области памяти, в которой хранится композиция, которую вы хотите скопировать.

4. Нажмите кнопку R-17 (∨), чтобы переместить жирные скобки ([]) на пункт «To» [Куда].



- Звездочка (*) перед номером композиции означает, что в данной области памяти уже имеются записанные данные.

5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер области памяти, в которую вы хотите скопировать выбранную композицию.

6. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Если область памяти, выбранная в качестве адреса копирования, не содержит записанных данных, операция копирования будет выполнена немедленно.
- Если область памяти, выбранная в качестве адреса копирования, уже содержит записанные данные, на дисплее появится показанное ниже сообщение, запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить имеющиеся данные новыми.



- Нажмите кнопку R-14 (YES) для выполнения операции копирования и замены имеющихся данных или кнопку R-14 (NO) для отмены операции.

Как удалить один или несколько тактов композиции

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор композиций» (стр. 76) для отображения меню редактора композиций.
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «DeleteMeas.», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Delete Measure» [Удаление тактов]. Установка «Measure» будет заключена в жирные скобки ([]).
3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите такт, который вы хотите удалить.
4. Нажмите кнопку R-17 (∨), чтобы переместить жирные скобки ([]) на пункт «Size» [Размер].



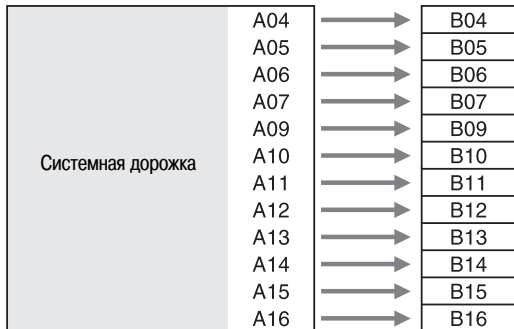
5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте количество тактов, которое вы хотите удалить.
6. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).
7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как вставить пустые такты в композицию

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор композиций» (стр. 76) для отображения меню редактора композиций.
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «InsertMeas.», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Insert Measure» [Вставка тактов]. Установка «Measure» будет заключена в жирные скобки ([]).
3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте номер такта композиции, перед которым вы хотите вставить пустые такты.
4. Нажмите кнопку R-17 (∨), чтобы переместить жирные скобки ([]) на пункт «Size» [Размер].
5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте количество тактов, которое вы хотите вставить.
 - Например, при задании значения 002 для пункта «Measure» и 003 для пункта «Size» перед тактом 2 будет вставлено три пустых такта.
6. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).
7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию вставки, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как извлечь записанное содержимое системной дорожки на дорожки с 04 по 07 или с 09 по 16

Как подробно описано в подразделе «Композиции, дорожки и партии» (стр. 65), системная дорожка – это единая дорожка, в то время как игра на клавиатуре и данные автоаккомпанемента записываются на разные отдельные партии (с A04 по A07, с A09 по A16). Данные этих партий извлекаются на дорожки с 04 по 07 и с 09 по 16 так, что одна партия соответствует одной дорожке. Эта возможность позволяет редактировать каждую партию индивидуально.



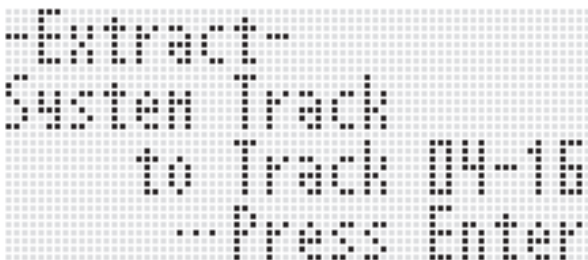
ВНИМАНИЕ!

- Выполнение этой операции приведет к удалению всех данных, записанных на системной дорожке, кроме данных темпа.
- Выполнение этой операции приведет к удалению всех данных, записанных на дорожках с 04 по 07 и с 09 по 16, и замене их данными с системной дорожки.

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор композиций» (стр. 76) для отображения меню редактора композиций.

2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «Extract», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Extract» [Извлечение], подобный показанному ниже.



3. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

4. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы начать операцию извлечения, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как переименовать композицию

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор композиций» (стр. 76) для отображения меню редактора композиций.

2. При помощи кнопок R-17 (∨) переместите символ ● на пункт «Rename», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Rename» [Переименование].



3. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите желаемый символ.

- Смотрите раздел «Поддерживаемые символы» (стр. 155) для получения информации о символах, которые вы можете использовать в названии.
- Для ввода пробела одновременно нажмите обе кнопки R-14 (–, +).

4. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы переименовать композицию, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Редактирование дорожки

Во время редактирования дорожки (системной дорожки или дорожек с 01 по 16) поддерживаются следующие операции:

- Удаление определенной дорожки
- Копирование одной дорожки на другую (только для дорожек с 01 по 16)
- Объединение двух дорожек в одну (только для дорожек с 01 по 16)

Как запустить редактор дорожек

1. Нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы войти в режим песенного секвенсора.
2. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-5 (EDIT)**, чтобы отобразить меню редактора композиций.
3. При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на пункт «TrackEdit» [Редактирование дорожки], а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее появится меню редактора дорожек, показанное ниже.

```

--Track EDIT--
#Clear      >Ent
#Copy       >Ent
#Merge      >Ent
    
```

Как удалить отдельную дорожку

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор дорожек» (стр. 80) для отображения меню редактора дорожек.
2. Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее отобразится экран «Clear Track» [Удаление дорожки].

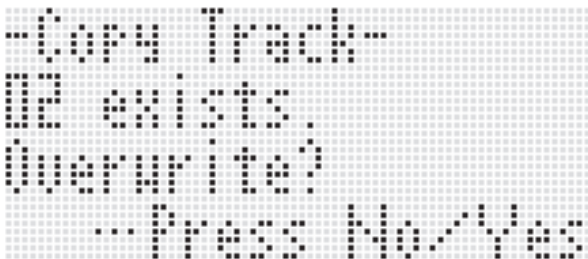
```

--Clear Track--
#Track#
*#01
...Press Enter
    
```

3. При помощи диска управления или кнопок **R-17 (<, >)** выберите дорожку, которую вы хотите удалить.
 - Черный прямоугольник (■) над номером дорожки на индикаторе уровня означает, что на этой дорожке уже имеются записанные данные.
 - Вы также можете выбрать дорожку при помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)**.
4. Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку **R-14 (YES)**, чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку **R-14 (NO)**, чтобы отменить операцию.

Как скопировать одну дорожку на другую (только для дорожек с 01 по 16)

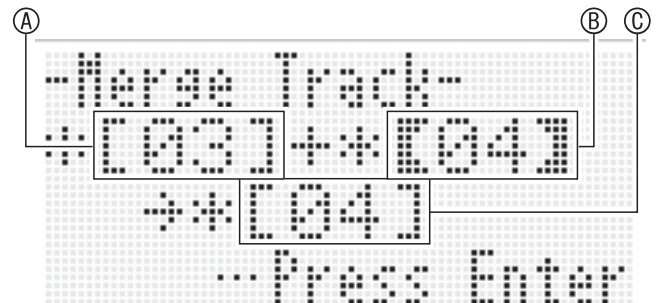
1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Как запустить редактор дорожек» (стр. 80) для отображения меню редактора дорожек.
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «Сору» [Копирование], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Сору Track» [Копирование дорожки]. Установка «Сору» будет заключена в жирные скобки ([**[**]).
3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер дорожки, которую вы хотите скопировать.
4. Нажмите кнопку R-17 (∨), чтобы переместить жирные скобки ([**[**]) на пункт «То» [Куда].
 - Звездочка (*) перед номером дорожки означает, что на этой дорожке уже имеются записанные данные.
5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер дорожки, на которую вы хотите осуществить копирование.
6. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - Если дорожка, выбранная в качестве адреса копирования, не содержит записанных данных, операция копирования будет выполнена немедленно.
 - Если дорожка, выбранная в качестве адреса копирования, уже содержит записанные данные, на дисплее появится показанное ниже сообщение, запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить имеющиеся данные новыми.



Нажмите кнопку R-14 (YES) для выполнения операции копирования и замены имеющихся данных или кнопку R-14 (NO) для отмены операции.

Как объединить две дорожки в одну (только для дорожек с 01 по 16)

1. В режиме песенного секвенсора используйте кнопки R-17 (<, >) для выбора меньшего из двух номеров дорожек, которые вы хотите объединить.
 - В следующем примере мы объединим дорожки 03 и 05 в новую дорожку 06. Выберите номер 03.
2. Выполните шаги 2 и 3 процедуры «Как запустить редактор дорожек» (стр. 80), чтобы отобразить меню редактора дорожек.
3. При помощи кнопки R-17 (∨) переместите символ ● на пункт «Merge» [Объединение], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Merge Track» [Объединение дорожек], подобный показанному ниже. При этом пункт ⑥ будет заключен в жирные скобки ([**[**]).



- Ⓐ: Одна из объединяемых дорожек (по умолчанию выбирается дорожка, заданная в шаге 1).
- Ⓑ: Вторая из объединяемых дорожек.
- Ⓒ: Новая дорожка, которая станет результатом объединения двух выбранных дорожек.

4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте значение «05» (дорожка 05) для пункта ⑥.
 - Изменение значения пункта ⑥ также приведет к изменению значения пункта ③.
5. Нажмите кнопку R-17 (> или ∨), чтобы переместить жирные скобки ([**[**]) на пункт ③.
6. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) задайте значение «06» (дорожка 06) для пункта ③.

7. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Если дорожка, получаемая в результате объединения двух выбранных дорожек, не содержит записанных данных, операция объединения будет выполнена немедленно.
- Если дорожка, получаемая в результате объединения двух выбранных дорожек, уже содержит записанные данные, на дисплее появится показанное ниже сообщение, запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить имеющиеся данные новыми.

```

Merge Track
DB exists
Overwrite?
...Press No/Yes
    
```

Нажмите кнопку **R-14 (YES)** для выполнения операции объединения и замены имеющихся данных или кнопку **R-14 (NO)** для отмены операции.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При выполнении вышеописанной процедуры содержимое двух исходных дорожек не удаляется. Если вам больше не нужно содержимое какой-либо из этих дорожек, вы можете удалить его, используя процедуру в подразделе «Как удалить отдельную дорожку» (стр. 80).

Редактирование событий

Песенный секвенсор записывает все операции, выполняемые на синтезаторе при игре, как «события», которые являются минимальными единицами данных, составляющих композицию. Например, при исполнении одной ноты на клавиатуре происходит сохранение следующих событий: начальные такт, доля и тик ноты, высота ноты, длительность ноты и громкость звучания ноты.

Во время редактирования событий поддерживаются следующие операции:

- Удаление событий
- Вставка событий
- Копирование событий определенного диапазона в желаемое местоположение
- Выравнивание* нотных событий
- Удаление событий отклонения высоты звука
- Регулировка динамических характеристик нотных событий
- Регулировка продолжительности нотных событий
- Выбор вида событий, отображаемых на экране редактора событий (View Select)
- Вставка или удаление событий музыкального размера
- Прямой ввод нотных событий (пошаговый ввод)

* Выравнивание — это операция автоматической регулировки времени начала нотного события в соответствии с контрольной нотой.

Как запустить редактор событий

1. Нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы войти в режим песенного секвенсора.
2. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-5 (EDIT)**, чтобы отобразить меню редактора композиций.
3. Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.

- На дисплее появится экран редактора событий, показанный ниже.

```

EVENT EDIT NOTE
-----
001:01:00 TOP
001:03:00 C4 01:00
001:03:19 Tone F:001
    
```

- Для получения информации о том, как использовать экран редактора событий, смотрите подраздел «Виды событий и содержимое экрана» (стр. 83).

4. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.

- На дисплее появится меню редактора событий, показанное ниже.

```

-E Edit Menu- 1/4
# Delete >Ent
# Insert >Ent
# Copy >Ent
    
```

- Далее, выберите пункт меню, соответствующий виду операции, которую вы хотите выполнить. Подробная информация о каждой операции приведена в соответствующих подразделах данного раздела.

Виды событий и содержимое экрана

На экране редактора событий отдельные события, составляющие композицию, отображаются в виде значений и символов, как показано на экране-примере ниже.

Редалируемое событие (выбранное событие) (центр экрана)

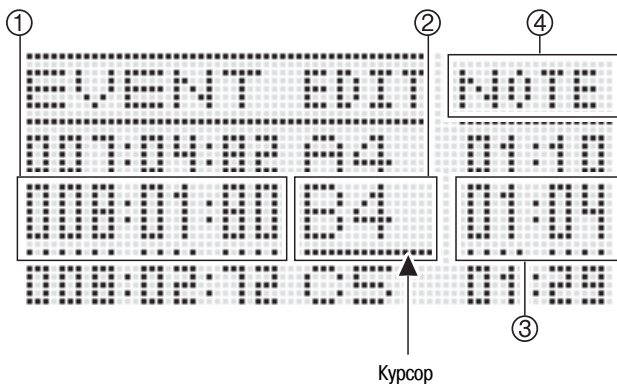


На экране редактора событий одновременно отображаются три события. Выбранное событие отображается в центральной строке. Вы можете изменить значение в позиции курсора, представляющего собой сплошную линию. Пунктирная линия под значением какого-либо параметра означает, что курсор может быть перемещен на это значение.

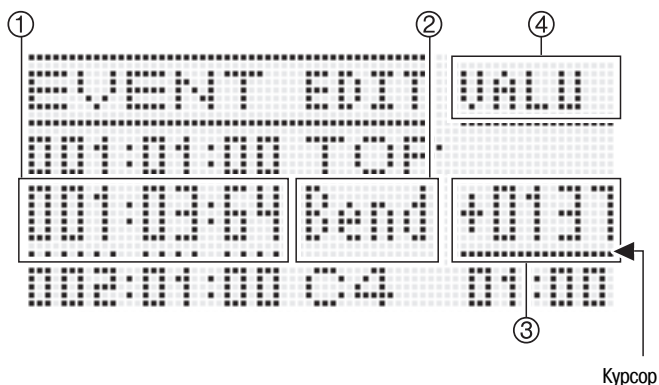
■ Чтение данных события

Здесь мы будем использовать два вида отображения событий для объяснения, как читать данные событий.

- Пример 1: Нотное событие



- Пример 2: Событие отклонения высоты звука



Ниже описывается значение каждой области экрана.

Номер	Описание
①	Для всех видов событий. Указывает местоположение (время) события в следующем формате: такт:доля:тик. Тик – это единица времени короче одной доли. В данных песенного секвенсора каждая доля состоит из 96 тиков (для размеров от 2/4 до 8/4) или 48 тиков (для размеров от 2/8 до 16/8).
②	Почти для всех событий. Показывает сокращенное название вида события. «Bend» в примере 2 означает «событие отклонения высоты звука». Также в данной области отображаются значения параметра события для нотных событий (пример 1) и аккордовых событий (название ноты для нотного события и основной тон – для аккордового). Для получения информации об отображаемых в этой области данных и соответствующих видах событий смотрите «Перечень данных событий» (стр. 84).
③	В этой области отображаются значения параметров, соответствующих видам событий. Если событие имеет несколько параметров, используйте кнопки R-17 (<, >) для перемещения курсора с целью переключения отображаемых параметров. Название параметра в текущей позиции курсора будет отображено в области ④.
④	В этой области указывается, где в данный момент располагается курсор: «MEAS.» (такт), «BEAT» (доля) или «TICK» (тик).

■ Перечень данных событий

В нижеследующей таблице приведены названия видов событий, соответствующие сокращениям, отображаемым на дисплее, а также параметров каждого вида событий и их диапазоны значений.

- Столбцы «отображение ②» и «отображение ④» в таблице соответствуют областям экрана ② и ④, описанным в подразделе «Чтение данных события» (стр. 83).
- Столбец «отображение ② во время вставки» содержит название вида события, заключенное в жирные скобки ([]) при выполнении шага 3 процедуры вставки события, описанной в подразделе «Как вставить событие» (стр. 89).

Общие события системной дорожки и дорожек с 01 по 16

Вид события		отображение ② во время вставки	отображение ④	Название параметра	Диапазон значений
отображение ②	Название события				
TOP	(начало композиции)	-	-	-	(не редактируется)
*1	Нота	【Note】	NOTE	Название ноты	C- – C0 – G9 ²
			GATE	Продолжительность	00:00 – 99:95
			VEL	Динамическая характеристика	000 – 127
Bend	Отклонение высоты звука	【Bend】	VALU	Отклонение высоты звука	-8192 – 0000 – +8191
Mod	Модуляция ³	【Modulat】	VALU	Модуляция	000 – 127
Sus	Педаль сустейн	【Sustain】	VALU	Педаль сустейн	000 – 127
Soft	Педаль софт	【Soft】	VALU	Педаль софт	000 – 127
Sost	Педаль sostenuto	【Sostenu】	VALU	Педаль sostenuto	000 – 127
ModB	Кнопка «MODULATION»	【ModBttн】	VALU	Включение/выключение кнопки	on, off
END	(конец композиции)	-	-	-	(не редактируется)

*1 Для нотного события отображается не название события в области ②, а название ноты (C4 и т.п.).

*2 Индикация «C-» означает C-1 (на одну октаву ниже, чем C0).

*3 Это событие может быть добавлено только при помощи операции, описанной в подразделе «Как вставить событие» (стр. 89). Оно означает применение эффекта вибрато.

События дорожек с 01 по 16

Вид события		отображение ② во время вставки	отображение ④	Название параметра	Диапазон значений
отображение ②	Название события				
TONE	Тембр партии	【Tone】	VALU	Номер тембра	A:001 – L:100
Vol	Громкость партии	【Volume】	VALU	Громкость партии	000 – 127
Pan	Панорамирование партии	【Pan】	VALU	Панорамирование партии	-64 – 00 – +63
CTun	Грубая настройка партии	【CrsTune】	VALU	Грубая настройка партии	-24 – 00 – +24
FTun	Точная настройка партии	【FinTune】	VALU	Точная настройка партии	-99 – 00 – +99
BndR	Диапазон отклонения высоты звука для партии	【BendRng】	VALU	Диапазон отклонения высоты звука для партии	00 – 24
RSnd	Подача звука партии на реверберацию	【RevSend】	VALU	Подача звука партии на реверберацию	000 – 127
CSnd	Подача звука партии на хорус	【ChoSend】	VALU	Подача звука партии на хорус	000 – 127
ScIE	Применение настроек звукоряда к партии	【ScaleEn】	VALU	Применение настроек звукоряда к партии	on, off
Dspl	Линия DSP для партии	【DspLine】	VALU	Линия DSP для партии	on, off
Exp	Экспрессия ⁴	【Express】	VALU	Экспрессия	000 – 127

*4 Это событие может быть добавлено только при помощи операции, описанной в подразделе «Как вставить событие» (стр. 89). Оно означает изменение громкости.

События системной дорожки

Вид события		отображение ② во время вставки	отображение ④	Название параметра	Диапазон значений
отображение ②	Название события				
TnU1	Тембр партии «UPPER 1»	【TONE_U1】	VALU	Номер тембра	A:001 – L:100
TnU2	Тембр партии «UPPER 2»	【TONE_U2】	VALU	Номер тембра	A:001 – L:100
TnLo	Тембр партии «LOWER»	【TONE_Lo】	VALU	Номер тембра	A:001 – L:100
TnHm	Тембр автогармонизации	【TONE_Hm】	VALU	Номер тембра	A:001 – L:100
*1	Аккорд	【Chord】	ROOT	Основной тон	C – B
			TYPE	Вид аккорда	*2
			CVEL	Громкость аккорда	000 – 127
RHY	Стиль	【Rhythm】	VALU	Номер стиля	A:001 – F:100
Rctl	Контроллер стилей	【RhyCtl】	VALU	Контроллер стилей	*3
Aprt	Включение/выключение партии аккомпанемента	【AcmpPrt】	PART	Партия	PERC, DRUM, BASS, CHD1 – CHD5
			VALU	Включение/выключение	on, off
Layr	Включение/выключение наложения тембров	【Layer】	VALU	Включение/выключение наложения тембров	on, off
Shft	Октавный перенос	【OctShft】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR
			VALU	Октавный перенос	-2 – 0 – +2
Splt	Включение/выключение разделения клавиатуры	【Split】	VALU	Включение/выключение разделения клавиатуры	on, off
TMPO	Темп	【Tempo】	VALU	Темп	30 – 255
SplP	Точка разделения	【SplitPt】	VALU	Точка разделения	C- – C0 – G9*4
HmAr	Автогармонизация/ Арпеджиатор	【HarmArp】	VALU	Автогармонизация/ Арпеджиатор	off, 001 – 162
ArHd	Задержка арпеджиатора	【ArpHold】	VALU	Задержка арпеджиатора	on, off
ArSp	Скорость арпеджиатора	【ArpSpd】	VALU	Скорость арпеджиатора	1, 2, 2S, 3, 4, 4S, 6, 8
ArPt	Партия арпеджиатора	【ArpPart】	VALU	Партия арпеджиатора	UPPER, LOWER
Revb	Реверберация	【Reverb】	VALU	Реверберация	off, 01 – 10
Chrs	Хорус	【Chorus】	VALU	Хорус	1 – 5
DSP	DSP	【DSP】	VALU	DSP	ton, 001 – 200
Scal	Звукоряд	【Scale】	NOTE	Клавиша	C – B
			Cent	Цент	-99 – 00 – +99
Vol	Громкость партии	【Volume】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Громкость партии	000 – 127
Pan	Панорамирование партии	【Pan】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Панорамирование партии	-64 – 00 – +63
CTun	Грубая настройка партии	【CrsTune】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Грубая настройка партии	-24 – 00 – +24
FTun	Точная настройка партии	【FinTune】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Точная настройка партии	-99 – 00 – +99
BndR	Диапазон отклонения высоты звука для партии	【BendRng】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Диапазон отклонения высоты звука для партии	00 – 24

Вид события		отображение ② во время вставки	отображение ④	Название параметра	Диапазон значений
отображение ②	Название события				
RSnd	Подача звука партии на реверберацию	【RevSend】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Подача звука партии на реверберацию	000 – 127
CSnd	Подача звука партии на хорус	【ChoSend】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Подача звука партии на хорус	000 – 127
DspL	Линия DSP для партии	【DspLine】	PART	Партия	UPP1, UPP2, LOWR, HARM
			VALU	Линия DSP для партии	on, off
AVol	Громкость аккомпанемента ⁵	【AcmpVol】	VALU	Громкость аккомпанемента	000 – 127
AScl	Звукоряд аккомпанемента ⁶	【AcmpScl】	VALU	Звукоряд аккомпанемента	on, off

*1 Для аккордового события отображается не название события в области ②, а основной тон аккорда (C и т.п.).

*2 Смотрите «Указатель аппликатуры» (стр. 155).

*3 «Intro»: модель вступления, «norm»: обычная модель, «Vari»: вариационная модель, «pFio»: включение обычной модели вставки, «pFioF»: выключение обычной модели вставки, «vFio»: включение вариационной модели вставки, «vFioF»: выключение вариационной модели вставки, «Endin»: модель концовки.

*4 Индикация «C-» означает C-1 (на одну октаву ниже, чем C0).

*5 Эта установка соответствует пункту «AccompVol.» меню функций (стр. 128).

*6 Для получения подробной информации смотрите раздел «Применение текущих настроек звукоряда к автоаккомпанементу (Звукоряд аккомпанемента)» (стр. 25).

Как выбрать дорожку для редактирования

1. Выполните шаги 1 – 3 процедуры «Как запустить редактор событий» (стр. 82), чтобы отобразить экран редактора событий.
2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), используйте кнопки R-17 (<, >) для выбора дорожки, которую вы хотите отредактировать.

Как воспроизвести композицию из экрана редактора событий (Быстрое воспроизведение)

1. Выполните шаги 1 – 3 процедуры «Как запустить редактор событий» (стр. 82), чтобы отобразить экран редактора событий.
2. Нажмите кнопку L-17 (START/STOP).
 - Начнется воспроизведение редактируемой композиции с такта, в котором в данный момент находится курсор.
 - При достижении конца композиции воспроизведение автоматически останавливается. Для остановки воспроизведения до достижения конца композиции нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

Как выбрать виды событий, отображаемых на экране редактора событий (View Select)

1. Выполните процедуру «Как запустить редактор событий» (стр. 82).
2. При помощи кнопки R-17 (➤) отобразите страницу 3 меню редактора событий с символом ● перед пунктом «ViewSelect».
3. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «View Select».



4. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) перемещайте символ ● между параметрами, а при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) переключайте установки параметров между «on» [вкл.] (отображается) и «off» [выкл.] (не отображается).

- В следующей таблице приведены события, соответствующие каждому параметру.

Параметр	Соответствующее событие
Note	Нотное событие
PitchBend	Событие отклонения высоты звука
Pedal	События нажатия педали сустейн, софт, sostenuto
Rhythm	Событие выбора стиля
Chord	Аккордовое событие
Tempo	Событие задания темпа
Tone	Событие выбора тембра
Mixer	Событие микшера (кроме события выбора тембра)
Others	Все прочие события, помимо вышеперечисленных

- Для получения информации о каждом из событий смотрите подраздел «Виды событий и содержимое экрана» (стр. 83).

5. Нажмите кнопку R-15 (EXIT), чтобы применить настройки и выйти из экрана «View Select».

Как отредактировать существующее событие

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащей событие, которое вы хотите отредактировать.
 - Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите курсор на событие, которое вы хотите отредактировать.
 - Вы можете использовать кнопки L-15 (▶▶ FF) и L-14 (◀◀ REW) для перемещения курсора с такта на такт.
3. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение в позиции курсора.
 - Во время выполнения операции смены значения курсор мигает.
 - Во время записи нотного события вы можете изменить высоту ноты нажатием на клавишу. Если курсор находится в позиции «VEL», значение силы нажатия изменится одновременно с высотой ноты.
4. Нажмите кнопку R-16 (ENTER), чтобы применить измененное значение.
 - При этом курсор перестанет мигать.

Как удалить отдельное событие

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащей событие, которое вы хотите удалить.
 - Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите курсор на событие, которое вы хотите удалить.
3. Нажмите кнопку C-10 (DELETE).
 - Событие в текущей позиции курсора будет удалено, как только вы нажмете кнопку C-10 (DELETE).

Как удалить все события дорожки

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащий событие, которое вы хотите удалить.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню редактора событий.

3. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «Delete» [Удаление], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Delete».



4. При помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) измените установку в жирных скобках ([]) на «All» [Все], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как удалить все события в определенном фрагменте дорожки

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащий событие, которое вы хотите удалить.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

2. При необходимости на этом этапе вы можете выполнить операцию воспроизведения композиции, чтобы проверить фрагмент, который вы собираетесь удалить.

- Смотрите подраздел «Как воспроизвести композицию из экрана редактора событий (Быстрое воспроизведение)» (стр. 86).

3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню редактора событий.

4. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «Delete» [Удаление], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Delete».

5. При помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) измените установку в жирных скобках ([]) на «Locator» [Искатель], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран задания фрагмента, подобный показанному ниже.
- Если вы уже задали фрагмент при помощи экрана «Locator» (стр. 75), он отобразится на экране задания фрагмента.



6. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) измените значение в позиции курсора.

- Событие, расположенное в конечной позиции фрагмента, не будет удалено.

7. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

8. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как вставить событие

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, в которую вы хотите вставить событие.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

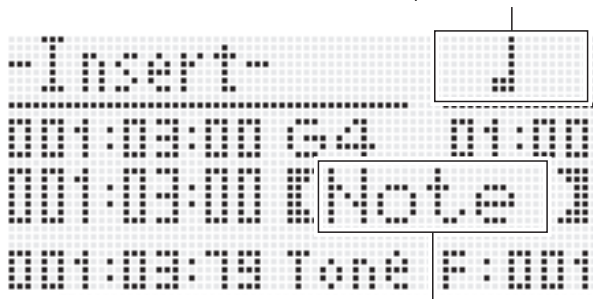
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите курсор на позицию, в которую вы хотите вставить событие.

- Новое событие будет вставлено в тот момент времени, в который начиналось событие, на котором находится курсор. Вы можете выполнить точную настройку времени нового события после его вставки.

3. Нажмите кнопку C-11 (INSERT).

- Этим действием вставляется новое событие в заданной позиции и отображается экран, подобный показанному ниже.

Вид ноты (только для нотных событий)



Название вида события

4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите вид события.

- Для получения информации о событиях, которые могут быть заданы, смотрите подраздел «Виды событий и содержимое экрана» (стр. 83).
- Когда в качестве вида события задано нотное событие, задайте вид ноты (длительность ноты) при помощи кнопок, указанных в таблице ниже. Высота ноты задается в шаге 6 данной процедуры.

Для задания такой ноты:	Нажмите эту кнопку:
Целая	R-1 (○)
Половинная	R-2 (◐)
Четвертная	R-3 (◑)
Восьмая	R-7 (◒)
Шестнадцатая	R-8 (◓)
Тридцать вторая	R-9 (◔)
Нота с точкой*	R-4 (●)
Триоль*	R-10 (–3–)

* Для нот с точкой и триолей сначала выберите ноту, а затем добавьте точку или триоль. Например, для задания четвертной ноты с точкой нажмите кнопку R-3 (◑), а затем кнопку R-4 (●).

5. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Этим действием вставляется заданное событие.



6. Отрегулируйте параметры вставленного события по желанию.

- При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение в позиции курсора. Во время выполнения операции смены значения курсор мигает.
- Для получения информации о видах данных и диапазонах значений для редактируемых событий смотрите подраздел «Виды событий и содержимое экрана» (стр. 83).

7. Нажмите кнопку R-16 (ENTER), чтобы применить настройки события.

- При этом курсор перестанет мигать.

ПРИМЕЧАНИЕ

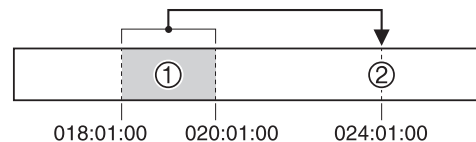
- Вы также можете выполнить операцию в шаге 3, переместив символ ● на пункт «Insert» в меню редактора событий, а затем нажав кнопку R-16 (ENTER).

Как скопировать события из определенного фрагмента в желаемую позицию

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащей события, которые вы хотите скопировать.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

2. При необходимости на этом этапе вы можете выполнить операцию воспроизведения композиции, чтобы проверить фрагмент, который вы собираетесь скопировать, и местоположение копирования.



- Смотрите подраздел «Как воспроизвести композицию из экрана редактора событий (Быстрое воспроизведение)» (стр. 86).

3. Нажмите кнопку C-12 (COPY).

- На дисплее отобразится экран «Сору» [Копирование].
- Если вы уже задали фрагмент при помощи экрана «Locator» (стр. 75), он отобразится на экране задания фрагмента.



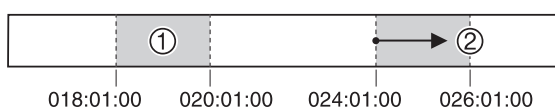
1 Копируемый фрагмент (начальная позиция – конечная позиция)

4. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) измените значение в позиции курсора.

5. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

6. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию копирования, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

- При нажатии кнопки R-14 (YES) выполняется операция копирования. После завершения операции на дисплее появляется сообщение «Complete», а затем возвращается экран «Сору».
- При этом значение «2 Местоположение копирования» на экране «Locator» перемещается вперед на длительность, заданную значением «1 Копируемый фрагмент».



Если вы хотите скопировать тот же фрагмент в другое местоположение, повторите шаги 5 и 6.

7. Нажмите кнопку R-15 (EXIT) для возврата к экрану редактора событий.

Как выровнять отдельное нотное событие

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащей событие, которое вы хотите выровнять.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите курсор на событие, которое вы хотите выровнять.

3. Нажмите кнопку C-13 (QUANTIZE).

- На дисплее отобразится экран «Quantize» [Выравнивание].



4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) измените значение в жирных скобках ([]) на «Cursor» [Курсор].

5. Задайте ноту, которую вы хотите использовать в качестве контрольной ноты выравнивания.

Для задания такой ноты:	Нажмите эту кнопку:
Четвертная	R-3 (♩)
Восьмая	R-7 (♩)
Шестнадцатая	R-8 (♩)
Тридцать вторая	R-9 (♩)
Триоль*	R-10 (♩)

* Для триолей сначала выберите ноту, а затем добавьте триоль. Например, для задания триоли из четвертных нот нажмите кнопку R-3 (♩), а затем кнопку R-10 (♩).

6. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Этим действием будет выполнено выравнивание, после чего на дисплее снова отобразится экран редактора событий.

Как выровнять все нотные события на дорожке

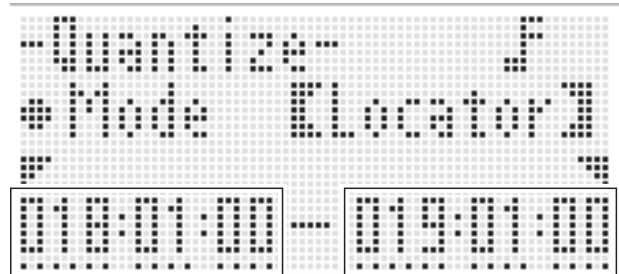
1. **Отобразите экран редактора событий дорожки, которую вы хотите выровнять.**
 - Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).
2. **Нажмите кнопку C-13 (QUANTIZE).**
 - На дисплее отобразится экран «Quantize» [Выравнивание].
3. **При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение в жирных скобках ([]) на «All» [Все].**
4. **Выполните шаг 5 процедуры «Как выровнять отдельное нотное событие» (стр. 90).**
5. **Нажмите кнопку L-17 (START/STOP) для воспроизведения дорожки с выполненным выравниванием.**
 - Учтите, что на этом этапе данные еще не изменены.
6. **Нажмите кнопку R-16 (ENTER).**
7. **В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию выравнивания, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.**

Как выровнять все нотные события в определенном фрагменте дорожки

1. **Отобразите экран редактора событий дорожки, содержащей события, которые вы хотите выровнять.**
 - Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).
2. **При необходимости на этом этапе вы можете выполнить операцию воспроизведения композиции, чтобы проверить фрагмент, который вы собираетесь выровнять.**
 - Смотрите подраздел «Как воспроизвести композицию из экрана редактора событий (Быстрое воспроизведение)» (стр. 86).
3. **Нажмите кнопку C-13 (QUANTIZE).**
 - На дисплее отобразится экран «Quantize» [Выравнивание].

4. **При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение в жирных скобках ([]) на «Locator» [Искатель].**

- На дисплее отобразится экран задания фрагмента, подобный показанному ниже.
- Если вы уже задали фрагмент при помощи экрана «Locator» (стр. 75), он отобразится на экране задания фрагмента.



Начальная позиция фрагмента

Конечная позиция фрагмента

5. **При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение в позиции курсора.**
6. **Выполните шаг 5 процедуры «Как выровнять отдельное нотное событие» (стр. 90).**
7. **Нажмите кнопку L-17 (START/STOP) для воспроизведения дорожки с выполненным выравниванием.**
 - Учтите, что на этом этапе данные еще не изменены.
8. **После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).**
9. **В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию выравнивания, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.**

Удаление событий отклонения высоты звука

Вы можете использовать процедуры, приведенные в этом разделе, для удаления событий отклонения высоты звука с дорожки или из определенного фрагмента дорожки.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для удаления отдельных событий отклонения высоты звука выполните процедуру «Как удалить отдельное событие» (стр. 87).
- После удаления событий отклонения высоты звука с отдельной дорожки (с 01 по 16) вы можете наложить новые события отклонения высоты звука (операции колеса «PITCH BEND» (S-1)) на эту дорожку. Для этого используйте процедуру в подразделе «Как выполнить запись на дорожки с 01 по 16» (стр. 68) и в шаге 6-(5) выберите установку «OVDB» (наложение) параметра «RecType» [Способ записи].
- Так как установка «OVDB» параметра «RecType» не может быть выбрана при записи на системную дорожку, вы не сможете наложить операции отклонения высоты звука после удаления событий отклонения высоты звука с системной дорожки. Для вставки событий отклонения высоты звука вы можете использовать процедуру «Как вставить событие» (стр. 89).

■ Как удалить все события отклонения высоты звука с дорожки

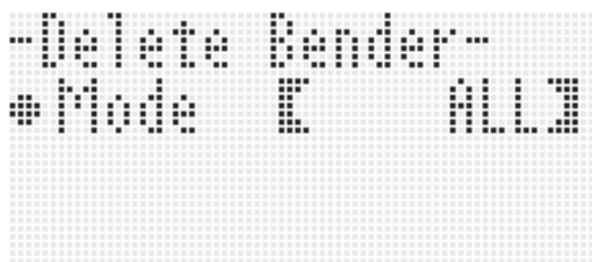
1. Отобразите экран редактора событий дорожки, события отклонения высоты звука которой вы хотите удалить.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню редактора событий.

3. При помощи кнопок R-17 (Λ, ∨) переместите символ ● на пункт «DeleteBender», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Delete Bender».



4. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените установку в жирных скобках ([ALL]) на «All» [Все], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

■ Как удалить все события отклонения высоты звука в определенном фрагменте дорожки

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, события отклонения высоты звука которой вы хотите удалить.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

2. При необходимости на этом этапе вы можете выполнить операцию воспроизведения композиции, чтобы проверить фрагмент, события в котором вы собираетесь удалить.

- Смотрите подраздел «Как воспроизвести композицию из экрана редактора событий (Быстрое воспроизведение)» (стр. 86).

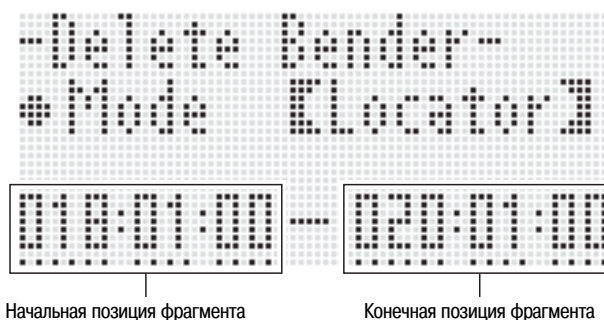
3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню редактора событий.

4. При помощи кнопок R-17 (Λ, ∨) переместите символ ● на пункт «DeleteBender», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Delete Bender».

5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените установку в жирных скобках ([Locator]) на «Locator» [Искатель].

- На дисплее отобразится экран задания фрагмента, подобный показанному ниже.
- Если вы уже задали фрагмент при помощи экрана «Locator» (стр. 75), он отобразится на экране задания фрагмента.



6. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените значение в позиции курсора.

7. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

8. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как отрегулировать динамическую характеристику нотного события

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, которую вы хотите отредактировать.

- Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).

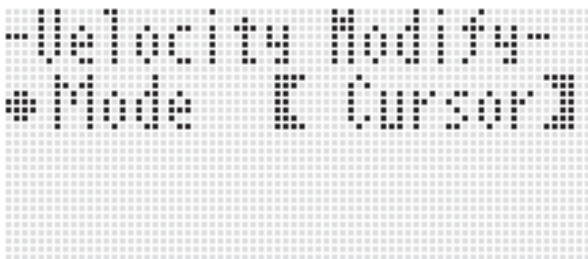
2. В зависимости от вида желаемой регулировки выполните одну из следующих операций.

Для регулировки этого объекта:	Выполните это действие:
Отдельное нотное событие	На экране редактора событий переместите курсор на нотное событие, которое вы хотите отредактировать, а затем перейдите к шагу 3.
Все нотные события на дорожке	Перейдите к шагу 3.
Нотные события определенного фрагмента дорожки	Перейдите к шагу 3.

3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню редактора событий.

4. При помощи кнопок R-17 (Λ, ∨) переместите символ ● на пункт «VelocityMod.», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Velocity Modify» [Изменение динамической характеристики].



5. При помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) измените установку режима в жирных скобках ([]).

Для регулировки этого объекта:	Выберите эту установку:
Отдельное нотное событие	«Cursor» [Курсор]
Все нотные события на дорожке	«All» [Все]
Нотные события определенного фрагмента дорожки	«Locator» [Искатель]

- Когда выбран режим «Locator», используйте кнопки R-17 (<, >), диск управления или кнопки R-14 (–, +) для задания фрагмента, динамическую характеристику нотного события в котором вы хотите отрегулировать.

6. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится настроечный экран, подобный показанному ниже.



- В нижеприведенной таблице приведены описание и диапазоны значений отображаемых на экране параметров. Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

Название параметра	Описание	Диапазон значений
Fix (Фиксированное значение)	Задает фиксированное значение динамической характеристики. Выберите установку «oFF» для регулировки на основе текущего значения динамической характеристики каждого нотного события.	oFF*, 001 – 127
Rate (Коэффициент изменения динамической характеристики)	Эти параметры действуют, только когда для параметра «Fix» выбрана установка «oFF». Они изменяют значение динамической характеристики каждого нотного события в соответствии с формулой (знаки после запятой отбрасываются), показанной ниже. Когда значение, полученное с использованием выражения, меньше единицы, принимается значение 1, а когда значение более 127 – значение 127. (Текущая динамическая характеристика) × (Установка коэффициента) + (Установка смещения)	000% – 100% – 200%
Offset (Смещение динамической характеристики)		-126 – 000* – +126

7. Для задания желаемого значения нажмите кнопку R-16 (ENTER).

8. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить регулировку, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как отрегулировать продолжительность нотного события

1. Выполните шаги 1 – 5 процедуры «Как отрегулировать динамическую характеристику нотного события» (стр. 93). В шаге 4 выберите «GatetimeMod.» вместо «VelocityMod.».

2. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится настроечный экран, подобный показанному ниже.



- В нижеследующей таблице приведены описание и диапазоны значений отображаемых на экране параметров. Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

Название параметра	Описание	Диапазон значений
Fix (Фиксированное значение)	Задаёт фиксированное значение продолжительности. Для четвертной ноты 99:95 означает 99 долей, 95 тиков. Выберите установку «OFF» для регулировки на основе текущего значения продолжительности каждого нотного события.	OFF, 00:00 – 99:95
Rate (Коэффициент изменения продолжительности)	Эти параметры действуют, только когда для параметра «Fix» выбрана установка «OFF». Они изменяют значение продолжительности каждого нотного события в соответствии с формулой (знаки после запятой отбрасываются), показанной ниже. Когда значение, полученное с использованием выражения, менее 00:00, применяется значение 00:00, а когда значение более 99:95 – значение 99:95.	000% – 100% – 200%
Offset (Смещение продолжительности)	(Текущая продолжительность) × (Установка коэффициента) + (Установка смещения)	-9:95 – 0:00* – +9:95

3. Для задания желаемого значения нажмите кнопку R-16 (ENTER).

4. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить регулировку, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

Как удалить событие музыкального размера

1. Выполните процедуру «Как запустить редактор событий» (стр. 82), чтобы отобразить меню редактора событий.

2. При помощи кнопок R-17 (V) переместите символ ● на пункт «Beat», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Beat» [Музыкальный размер].



3. При помощи кнопок R-17 (Λ, V) переместите курсор на событие музыкального размера, которое вы хотите удалить.

4. Нажмите кнопку C-10 (DELETE).

- Событие в текущей позиции курсора будет удалено, как только вы нажмете кнопку C-10 (DELETE).

Как вставить событие музыкального размера

1. Выполните шаги 1 и 2 процедуры «Как удалить событие музыкального размера» (стр. 94).
2. Переместите курсор на событие музыкального размера, расположенное перед позицией, в которой вы хотите вставить новое событие музыкального размера.
3. Нажмите кнопку **C-11 (INSERT)**.
 - Этим действием новое событие музыкального размера вставляется в такт, следующий за тактом, в котором находится курсор, и не имеющий события музыкального размера. Например, если в тактах 16 и 17 уже есть события музыкального размера, выбор события музыкального размера при нахождении курсора в такте 16 и нажатие кнопки **C-11 (INSERT)** приведет к вставке нового события музыкального размера в такт 18.
4. При необходимости измените такт события музыкального размера и музыкальный размер.
 - При помощи кнопок **R-17 (<, >)** переместите курсор, а затем при помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** измените значение в позиции курсора. Во время выполнения операции смены значения курсор мигает. При нажатии кнопки **R-16 (ENTER)** значение применяется, и курсор перестает мигать.
5. Нажмите кнопку **R-15 (EXIT)** для возврата к экрану редактора событий.

Прямой ввод нотных событий (Пошаговый ввод)

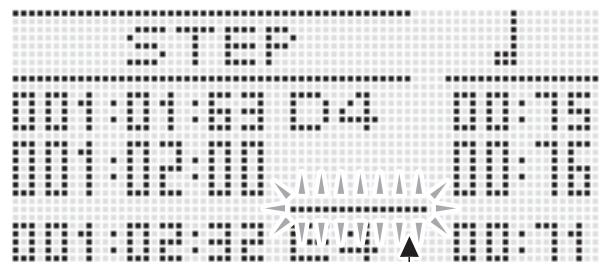
Пошаговый ввод – это функция редактора событий. Вы можете использовать пошаговый ввод для задания длительности и высоты каждой ноты (нотного события). На системной дорожке вы также можете выполнять пошаговый ввод аккордов автоаккомпанемента (аккордовых событий).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Выполнение пошагового ввода на дорожку, уже содержащую записанные данные, не приведет к удалению данных. Это означает, что вы можете использовать пошаговый ввод для добавления новых данных к имеющимся записанным данным.

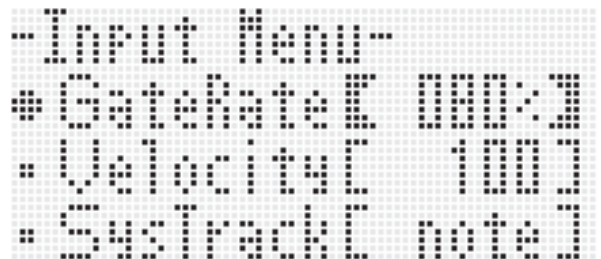
Как выполнять пошаговый ввод

1. Отобразите экран редактора событий дорожки, на которую вы хотите выполнить пошаговый ввод.
 - Смотрите подраздел «Как выбрать дорожку для редактирования» (стр. 86).
2. Нажмите кнопку **C-14 (STEP)**.
 - На дисплее отобразится экран пошагового ввода, подобный показанному ниже. Во время пошагового ввода курсор всегда мигает.



3. Задайте настройки пошагового ввода.

- (1) Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.
На дисплее отобразится меню ввода, показанное ниже.



- (2) При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.
- (3) При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** измените значение параметра.
Для получения информации об экранных параметрах и диапазонах значений смотрите подраздел «Параметры меню ввода» (стр. 96).
- (4) Нажмите кнопку **R-15 (EXIT)** для выхода из меню.

4. Используйте кнопки **L-15 (▶▶ FF)** и **L-14 (◀◀ REW)** для перемещения курсора в позицию, с которой вы хотите начать пошаговый ввод.
 - Курсор будет перемещаться с шагом в один такт.

5. Используйте кнопки с R-1 (◡) по R-4 (●) и с R-7 (♩) по R-10 (┌-3┐) для задания длительности ноты, которую вы хотите ввести.

- Для получения информации о том, как задавать длительности нот, смотрите шаг 4 процедуры «Как вставить событие» (стр. 89).
- Вы можете выполнить следующие операции во время пошагового ввода для вставки лиг и пауз.

Для выполнения этой операции:	Выполните следующие действия:
Соединение лигой ноты в текущей позиции курсора с предшествующим нотным событием	<ol style="list-style-type: none"> 1. В текущей позиции курсора задайте длительность ноты, которую вы хотите соединить лигой с предшествующим нотным событием. 2. Нажмите кнопку R-11 (TIE). <ul style="list-style-type: none"> • Этим действием длительность ноты, заданная в шаге 1, добавляется к длительности предшествующей ноты. При этом курсор перемещается вперед на заданную длительность. <p> Ⓐ Предшествующее нотное событие Ⓑ Текущая позиция курсора Ⓒ Позиция курсора после выполнения операции </p>
Вставка паузы перед текущей позицией курсора	<ol style="list-style-type: none"> 1. В текущей позиции курсора задайте ноту той же длительности, что и пауза, которую вы хотите вставить. 2. Нажмите кнопку R-5 (REST). <ul style="list-style-type: none"> • Курсор переместится вперед на длительность, заданную в шаге 1. <p> Ⓑ Текущая позиция курсора Ⓒ Позиция курсора после выполнения операции </p>

6. Нажмите клавишу клавиатуры, соответствующую ноте, которую вы хотите ввести.

- Нота будет введена, как только вы нажмете клавишу. При этом курсор переместится на следующий такт:долю:тик на длительность, заданную в шаге 5. При желании с этой позиции вы можете ввести следующую ноту.

7. Повторяйте шаги 5 и 6 для ввода других нот.

- Если вы хотите ввести последовательность нот одинаковой длительности, пропустите шаг 5 и сразу перейдите к шагу 6.

8. После ввода всех желаемых нот нажмите кнопку R-15 (EXIT) или одну из кнопок R-17 (∧, ∨).

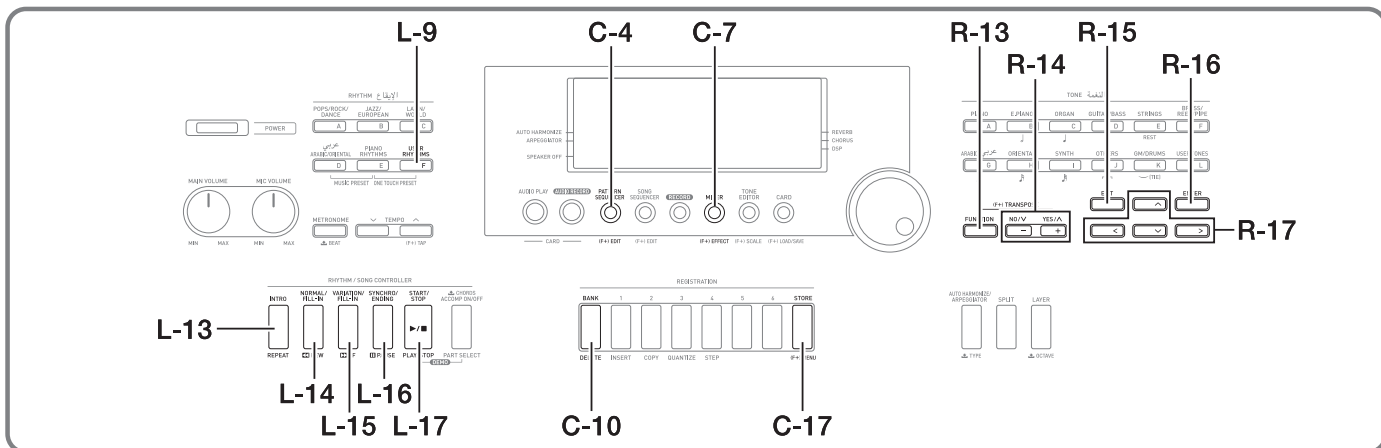
- На дисплей вернется экран редактора событий.

Параметры меню ввода

Если в режиме пошагового ввода вы нажмете кнопку **C-17 (MENU)** при удержанной в нажатом положении кнопке **R-13 (FUNCTION)**, на дисплее отобразится меню ввода. Ниже приведено описание и диапазоны значений параметров меню ввода. Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

Название параметра	Описание	Диапазон значений
GateRate (Коэффициент изменения продолжительности)	Задаёт коэффициент изменения продолжительности в виде процентного отношения введенной длительности к реальной продолжительности нотного события, заданного при помощи кнопок с R-1 (◡) по R-4 (●) и с R-7 (♩) по R-10 (┌-3┐) . Например, задание «GateRate», равного 080%, и ввод четвертной ноты (96 тиков) приведет к установке продолжительности, равной 00:76 (96 × 0,8 = 76,8, сокращается до 76).	001% – 080%* – 100%
Velocity (Динамическая характеристика)	Задаёт значение динамической характеристики введенного нотного или аккордового события. При задании установки «KeyOn» вводится значение динамической характеристики в соответствии с силой нажатия на клавиши.	KeyOn, 001 – 100* – 127
SysTrack (Системная дорожка)	Выбирает ввод нотного события или ввод аккордового события на системную дорожку.	note*, Chord

Использование паттерн-секвенсора



Описание паттерн-секвенсора

Вы можете использовать паттерн-секвенсор для создания моделей аккомпанемента, которые будут звучать при использовании функции автоаккомпанемента синтезатора, и сохранения их в качестве пользовательских стилей.

Стили, модели аккомпанемента и инструментальные партии

Каждый из встроенных стилей синтезатора содержит 6 различных моделей аккомпанемента: «INTRO» [Вступление], «NORMAL» [Обычная модель], «NORMAL FILL-IN» [Обычная вставка], «VARIATION» [Вариационная модель], «VARIATION FILL-IN» [Вариационная вставка] и «ENDING» [Концовка]. Каждая модель аккомпанемента может включать в себя до 8 инструментальных партий (барабаны, ударные, бас и аккордовые партии с 1 по 5). Ниже приведена общая конфигурация отдельного стиля.

Стиль		
INTRO	NORMAL	NORMAL FILL-IN
Барабаны	Барабаны	Барабаны
Ударные	Ударные	Ударные
Бас	Бас	Бас
Аккорды 1 – 5	Аккорды 1 – 5	Аккорды 1 – 5
VARIATION	VARIATION FILL-IN	ENDING
Барабаны	Барабаны	Барабаны
Ударные	Ударные	Ударные
Бас	Бас	Бас
Аккорды 1 – 5	Аккорды 1 – 5	Аккорды 1 – 5

Паттерн-секвенсор – это функция синтезатора, позволяющая редактировать и создавать различные модели аккомпанемента, составляющие отдельные стили. Вы можете по отдельности записать каждую партию всех моделей аккомпанемента с нуля для создания совершенно нового стиля. Вы также можете частично редактировать существующий стиль (например, отредактировать только одну из партий модели аккомпанемента или изменить только настройки микшера).

Записываемые данные

Вы можете использовать паттерн-секвенсор для записи игры на клавиатуре (нотные данные), операций колеса «PITCH BEND» (S-1) и операций кнопки S-2 (MODULATION).

Редактирование инструментальных партий и области записи

Как правило, операции редактирования паттерн-секвенсора выполняются на основе инструментальных партий. Паттерн-секвенсор имеет специальные области памяти – «области записи» – для каждой инструментальной партии. Эти области используются при записи исполняемых на клавиатуре нот.

Во время редактирования с использованием паттерн-секвенсора в некоторых инструментальных партиях могут оставаться ранее созданные данные стилей, что не позволит использовать области записи. Статус инструментальной партии, содержащей ранее созданные данные стилей, называется «Fix Data».

Вы можете использовать экран паттерн-секвенсора для проверки, находится ли выбранная в данный момент инструментальная партия в области записи или это «Fix Data».

Вы можете вызвать на дисплей экран паттерн-секвенсора нажатием кнопки C-4 (PATTERN SEQUENCER). При этом отобразится экран редактирования паттерн-секвенсора для выбранного в данный момент стиля (предустановленного или ранее сохраненного пользовательского). На начальном экране отображается партия барабанов обычной (NORMAL) модели аккомпанемента редактируемого стиля. В левом нижнем углу экрана отображается сообщение «Fix Data». Это текущий статус отображаемой в данный момент инструментальной партии.



Ниже описаны все статусы различных инструментальных партий, отображаемые в левом нижнем углу экрана.

Этот отображаемый статус:	Означает следующее:
Fix Data (Фиксированные данные)	Данные инструментальной партии из предустановленного или пользовательского стиля. Для партий с таким статусом могут быть изменены только настройки микшера. Запись исполняемых на клавиатуре нот в реальном времени и редактирование событий невозможно.
Recorded Data (Записанные данные)	Инструментальная партия редактируется с использованием области записи, и записанные данные содержатся в области записи. Для партий с таким статусом возможно изменение настроек микшера, запись исполняемых на клавиатуре нот в реальном времени и редактирование событий.
Empty (Нет данных)	Инструментальная партия редактируется с использованием области записи, но в области записи нет записанных данных (область записи пуста). Для партий с таким статусом возможно изменение настроек микшера, запись исполняемых на клавиатуре нот в реальном времени и редактирование событий.

Номера пользовательских стилей

Номера пользовательских стилей с F:001 по F:100 предназначены для хранения пользовательских стилей. Вы можете одновременно хранить в памяти синтезатора до 100 пользовательских стилей. Вы можете вызвать сохраненный пользовательский стиль нажатием кнопки **L-9 ([F] USER RYTHMS)**. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Включение автоаккомпанемента» (стр. 26).

Создание пользовательского стиля

В этом разделе объясняются различные способы создания пользовательских стилей.

■ Редактирование одной или нескольких партий существующего стиля

С использованием данной процедуры вы можете редактировать предустановленный или ранее сохраненный пользовательский стиль с целью создания нового стиля. Этот способ позволяет вам выбирать и редактировать (или записать заново) отдельные партии существующих моделей аккомпанемента и сохранять полученные результаты.

Ниже представлен общий порядок действий при использовании этого способа.

Проверьте содержимое стиля, который вы собираетесь редактировать, и определите, как вы будете осуществлять редактирование (какую партию какой модели аккомпанемента*).



При помощи меню записи задайте настройки, относящиеся к записи модели аккомпанемента.



Отобразите инструментальную партию модели аккомпанемента, которую вы хотите отредактировать, а затем задайте желаемые настройки микшера и выполните запись игры на клавиатуре.



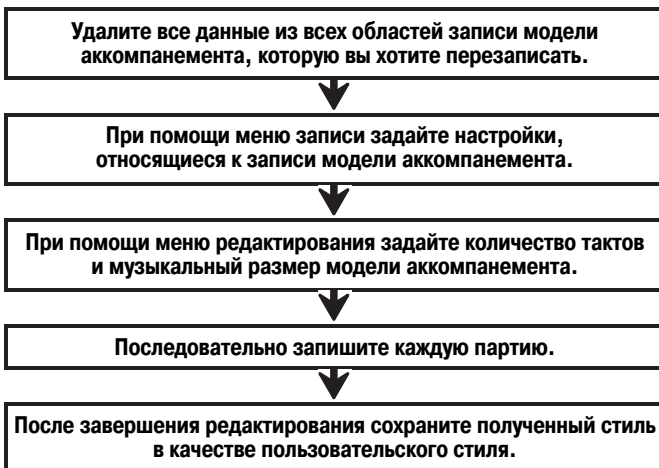
После завершения редактирования сохраните полученный стиль в качестве пользовательского стиля.

* Редактирование модели вступления (INTRO) или концовки (ENDING) существующего стиля невозможно.

Для получения подробной информации о данной процедуре смотрите подразделы «Как выполнить имитацию редактирования существующего стиля» (стр. 99) и «Как отредактировать существующий стиль» (стр. 102).

■ Замена моделей аккомпанемента существующего стиля вновь записанными моделями

С использованием данной процедуры вы можете перезаписать одну или несколько моделей аккомпанемента предустановленного или ранее сохраненного пользовательского стиля с целью создания нового стиля. В этом случае вы удаляете все данные из всех областей записи выбранной модели аккомпанемента, а затем заново записываете каждую партию модели аккомпанемента. Используйте этот способ, например, когда вы хотите создать только новую модель вступления (INTRO) для существующего стиля. Ниже представлен общий порядок действий при использовании этого способа.



Для получения подробной информации о данной процедуре смотрите подраздел «Как создать новую модель аккомпанемента» (стр. 104).

■ Перезапись всех моделей аккомпанемента существующего стиля

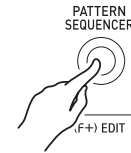
С использованием данной процедуры вы можете создавать новый стиль с нуля, не беря за основу существующий стиль. Ниже представлен общий порядок действий при использовании этого способа.



Для получения подробной информации о данной процедуре смотрите подраздел «Как создать новый стиль с нуля» (стр. 106).

Как выполнить имитацию редактирования существующего стиля

1. Выберите стиль, который вы хотите отредактировать с целью создания пользовательского стиля.
2. Нажмите кнопку C-4 (PATTERN SEQUENCER).



- На дисплее отобразится экран паттерн-секвенсора.

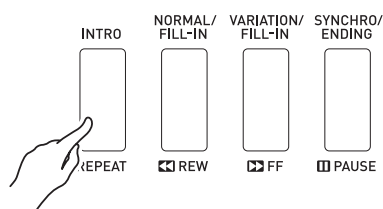
Выбранная в данный момент инструментальная партия



Выбранная в данный момент модель аккомпанемента

Статус выбранной в данный момент инструментальной партии
Смотрите подраздел «Редактирование инструментальных партий и области записи» (стр. 97.)

3. При помощи кнопок с L-13 (INTRO) по L-16 (SYNCHRO/ENDING) выберите модель аккомпанемента, которую вы хотите воспроизвести. Например, если вы хотите воспроизвести модель вступления (INTRO), нажмите кнопку L-13 (INTRO).



- При каждом нажатии кнопки **L-14 (NORMAL/FILL-IN)** происходит переключение между обычной моделью (NORMAL) и обычной вставкой (NORMAL FILL-IN), а при каждом нажатии кнопки **L-15 (VARIATION/FILL-IN)** происходит переключение между вариационной моделью (VARIATION) и вариационной вставкой (VARIATION FILL-IN).
- Индикатор выбранной в данный момент модели аккомпанемента мигает на дисплее.

При выборе этой модели аккомпанемента:	Мигает этот индикатор:
ВСТУПЛЕНИЕ	INTRO
ОБЫЧНАЯ	NORMAL
ОБЫЧНАЯ ВСТАВКА	NORMAL FILL-IN
ВАРИАЦИОННАЯ	VARIATION
ВАРИАЦИОННАЯ ВСТАВКА	FILL-IN VARIATION
КОНЦОВКА	ENDING

4. Нажмите кнопку L-17 (START/STOP).

- Заданная модель аккомпанемента будет воспроизводиться, пока воспроизведение не будет выключено. Для запуска исполнения партий баса и аккордов сыграйте аккорд на аккордовом диапазоне клавиатуры.
- Каждое нажатие кнопки **L-17 (START/STOP)** запускает или останавливает воспроизведение.

5. Если вы хотите прослушать только одну определенную инструментальную партию, выполните следующие действия.

- (1) При помощи кнопок **R-17 (<, >)** выберите инструментальную партию, которую вы хотите прослушать.
 - Название выбранной партии отобразится на дисплее.

При выборе этой инструментальной партии:	На дисплее отобразится следующее название:
Ударные	PERC
Барабаны	DRUM
Бас	BASS
Аккорды 1 – 5	CHORD1 – CHORD5

- (2) Нажмите кнопку **C-7 (MIXER)**, а затем кнопку **R-17 (✓)**, чтобы переместить символ ● на пункт «Part» [Партия].

(3) Одновременно нажмите обе кнопки **R-14 (-, +)**.

- При этом установка «Part» сменится установкой «Sol», означающей, что будет звучать только выбранная инструментальная партия (соло).



- Для восстановления первоначального статуса всех партий (не соло) одновременно нажмите обе кнопки **R-14 (-, +)** или нажмите любую из кнопок **R-17 (<, >)**.

6. Повторяйте шаги 3 – 5 для определения моделей аккомпанемента, которые вы хотите отредактировать, и партий, которые вы хотите перезаписать.

- Если вы хотите на этом этапе перейти непосредственно к операции редактирования, выполните процедуру «Как отредактировать существующий стиль» (стр. 102). В этом случае вы можете либо продолжить воспроизведение модели аккомпанемента, либо остановить его, нажав кнопку **L-17 (START/STOP)**.

7. Для завершения этой процедуры без перехода к операции редактирования нажмите кнопку C-4 (PATTERN SEQUENCER).

- Если во время нажатия вами кнопки **C-4 (PATTERN SEQUENCER)** выполняется воспроизведение модели аккомпанемента, оно остановится, экран паттерн-секвенсора будет отменен и появится экран, отображавшийся в шаге 1 этой процедуры.

Как задать настройки записи модели аккомпанемента (Rec Menu)

1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора, нажмите кнопку C-6 (RECORD).

- Кнопка начнет мигать, и синтезатор войдет в режим ожидания записи.

2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее отобразится экран меню записи, подобный показанному ниже.



3. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) выберите один из параметров, описанных в нижеследующей таблице, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените его значение.

- Значения в столбце «Диапазон значений», отмеченные звездочкой (*), представляют собой первоначальные установки.

Индикация: Название параметра	Описание	Диапазон значений
Quantize: Выравнивание	Задаёт запись нот в том виде, в каком они были сыграны на клавиатуре (OFF), или запись с автоматическим выравниванием нот по контрольной ноте (установка, отличная от «OFF»). При выборе числового значения задается длительность каждой ноты. «4» означает четвертные ноты, а «Т» – триоли.	OFF*, 4, 8, 8Т, 16, 16Т
Precount: Начальный счет	Задаёт, будет ли звучать начальный счет перед началом записи, запускаемой нажатием кнопки L-17 (START/STOP) в режиме ожидания записи. При выборе значения «1» звучит начальный счет длительностью в 1 такт, при выборе значения «2» – 2 такта. При выборе установки «OFF» начальный счет отключается, и запись начинается сразу при нажатии кнопки L-17 (START/STOP) или клавиши клавиатуры.	OFF, 1*, 2

Индикация: Название параметра	Описание	Диапазон значений
PlayChord: Воспроизведение аккордов	При включении записи модели аккомпанемента начинается повторное воспроизведение всех партий модели, кроме записываемой партии. Во время такого повторного воспроизведения вы можете использовать этот параметр для задания вида аккордов, который будет использоваться при воспроизведении басовой и аккордовой партий. Имеются следующие установки: «С» (до мажор), «С7» (доминантсептаккорд до) и «Сm» (до минор). При выборе установки «OFF» басовая и аккордовая партии отключаются.	OFF, C*, C7, Cm
Metronome: Метроном	Задаёт, будет («on») или не будет («OFF») звучать метроном во время записи.	OFF*, on

4. Нажмите кнопку R-15 (EXIT) для выхода из меню записи.

- На дисплее снова появится экран паттерн-секвенсора.

5. Нажмите кнопку C-6 (RECORD).

- Режим ожидания записи будет отменен, и кнопка погаснет.

Как отредактировать существующий стиль

1. Выполните шаги 1 – 6 процедуры «Как выполнить имитацию редактирования существующего стиля» (стр. 99).

2. Выполните процедуру «Как задать настройки записи модели аккомпанемента (Rec Menu)» (стр. 101).

- Этот шаг необязателен, если вы хотите выполнить операции с использованием первоначальных установок или использовать предыдущие установки без изменения.

3. Нажмите кнопку L-14 (NORMAL/FILL-IN) или L-15 (VARIATION/FILL-IN) для выбора модели аккомпанемента, которую вы хотите отредактировать.

- Редактирование модели вступления (INTRO) или концовки (ENDING) существующего стиля невозможно. Если вы хотите на этом этапе создать новую модель аккомпанемента (вступления, концовки и т.д.), смотрите подраздел «Как создать новую модель аккомпанемента» (стр. 104) или «Как создать новый стиль с нуля» (стр. 106).

4. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите инструментальную партию, которую вы хотите отредактировать.



Статус выбранной в данный момент инструментальной партии
Смотрите подраздел «Редактирование инструментальных партий и области записи» (стр. 97.)

5. Настройте параметры микшера для выбранной инструментальной партии. Вы можете пропустить этот шаг, если вы не хотите настраивать параметры микшера.

- На этом этапе вы можете нажать кнопку L-17 (START/STOP) для запуска воспроизведения модели аккомпанемента и настройки параметров микшера и проверять, как сделанные настройки влияют на исполняемые ноты.

(1) Нажмите кнопку **C-7 (MIXER)**, чтобы отобразить экран микшера.



(2) При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** выберите один из параметров, описанных в нижеследующей таблице, а затем при помощи диска управления или кнопки **R-14 (-, +)** измените его значение.

Индикация: Название параметра	Описание	Диапазон значений
TONE: Тембр партии	Задаёт тембр инструментальной партии.	*1
Part: Включение/ выключение партии	Включает («on») или выключает («OFF») звучание инструментальной партии.*2	off, on
Volume: Громкость партии	Задаёт громкость инструментальной партии.	000 – 127
Pan: Панорамирование партии	Задаёт, с левой или с правой стороны будет звучать партия.	-64 – 00 – +63*3
Reverb: Подача звука партии на реверберацию	Задаёт уровень эффекта реверберации (стр. 33), применяемого к инструментальной партии.	000 – 127
Chorus: Подача звука партии на хорус	Задаёт уровень хорус-эффекта (стр. 33), применяемого к инструментальной партии.	000 – 127

*1 Вы можете выбрать любой предустановленный тембр. Для партий барабанов и ударных могут быть выбраны только звуки наборов ударных инструментов (номера тембров с K:129 по K:147). Звуки наборов ударных инструментов не могут быть выбраны для партий баса и аккордов с 1 по 5.

*2 При желании вы можете временно озвучить ноты отдельных партий. Для получения подробной информации смотрите шаг 5 процедуры «Как выполнить имитацию редактирования существующего стиля» (стр. 99).

*3 Меньшее значение означает смещение позиции панорамирования влево, а большее значение – вправо. «0» означает центральное положение.

(3) Для выхода из режима микшера нажмите кнопку **C-7 (MIXER)** или **R-15 (EXIT)**.

- На дисплее снова появится экран паттерн-секвенсора.

6. Если вы хотите записать ноты, исполняемые на клавиатуре в реальном времени, выполните следующие действия.

- Операция, которую вы можете выполнить на этом этапе, зависит от статуса (стр. 98) выбранной в данный момент партии, как описано ниже.

При этом статусе:	Вы можете выполнить эту операцию:
Fix Data (Фиксированные данные)	Выполните шаг (2) приведенной ниже процедуры для записи новых нот, замещающих инструментальные партии в областях записи.
Recorded Data (Записанные данные)	Выполните шаг (2) приведенной ниже процедуры для записи дополнительных нот с сохранением ранее записанных данных инструментальной партии.
Empty (Нет данных)	Запись новых нот (так как области записи пусты).

- Нажмите кнопку **C-6 (RECORD)**.
 - Кнопка начнет мигать, и синтезатор войдет в режим ожидания записи.

```

PATTERN REC
«PART»: DRUM
-----
Rec Wait
  
```

- Вы можете еще раз нажать кнопку **C-6 (RECORD)** для выхода из режима ожидания записи (кнопка погаснет).
- Для начала записи при мигающей кнопке **C-6 (RECORD)** нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.
 - Кнопка перестанет мигать и начнет гореть непрерывно.

```

PATTERN REC
«PART»: DRUM
-----
Recording
  
```

- Если воспроизведение модели аккомпанемента остановлено, начнется повторное воспроизведение модели аккомпанемента (кроме записываемой инструментальной партии). В нижнем правом углу дисплея по мере воспроизведения будет отображаться отсчет тактов и долей, пока не будет достигнут конец модели аккомпанемента. Затем воспроизведение возобновится с позиции 001:1.

- Проверяя позицию (доля и такт) воспроизведения других партий, выполните желаемые операции колеса «**PITCH BEND**» (**S-1**) и кнопки **S-2 (MODULATION)**.
 - Выполняемые вами операции будут записаны. То, что вы записали, будет воспроизведено, когда запись вернется к такту и доле, в которых вы записали клавишную операцию, операцию колеса «**PITCH BEND**» или операцию кнопки «**MODULATION**».
 - Для удаления определенных записанных нот нажмите и удерживайте нажатой кнопку **C-10 (DELETE)**. Когда воспроизведение достигнет ноты, которую вы хотите удалить, нажмите клавишу, соответствующую этой ноте. Удержание в нажатом положении кнопки **C-10 (DELETE)** и одной или нескольких клавиш во время воспроизведения приведет к удалению всех нот, соответствующих нажатым клавишам, по мере их воспроизведения.
 - До выполнения шага (4) вы можете накладывать ноты и удалять записанные ноты сколько угодно раз.

- Для остановки записи нажмите кнопку **C-6 (RECORD)**.
 - При этом воспроизведение модели аккомпанемента остановится, и кнопка погаснет. Статус инструментальной партии изменится на «Recorded Data» [Записанные данные].

```

PATTERN SEQ
«PART»: DRUM
-----
Recorded Data
  
```

7. При необходимости выполните процедуру «Как редактировать события при помощи паттерн-секвенсора» (стр. 110).

- При желании вы можете вносить исправления в исполненные на клавиатуре ноты и добавлять новые ноты. Для получения подробной информации смотрите раздел «Редактирование отдельных событий (EVENT EDIT)» (стр. 108).

8. Повторите шаги 4 – 7 для всех партий, которые вы хотите отредактировать.

- Каждый раз при завершении редактирования каждой модели аккомпанеента рекомендуется сохранять стиль в качестве пользовательского стиля. Для получения подробной информации о том, как это сделать, смотрите подраздел «Как сохранить отредактированный или вновь созданный стиль» (стр. 106).

9. Повторите шаги 3 – 8 для редактирования всех желаемых моделей аккомпанеента выбранного стиля.

10. После завершения всех желаемых действий по редактированию отрегулируйте темп стиля.

- Заданная здесь установка темпа становится исходной установкой темпа модели аккомпанеента.

11. Для получения подробной информации о том, как сохранять окончательный вариант стиля в качестве пользовательского стиля, смотрите подраздел «Как сохранить отредактированный или вновь созданный стиль» (стр. 106).

Как создать новую модель аккомпанеента

1. Нажмите кнопку C-4 (PATTERN SEQUENCER).

- На дисплее отобразится экран паттерн-секвенсора. Для получения подробной информации о содержимом экрана смотрите шаг 2 процедуры «Как выполнить имитацию редактирования существующего стиля» (стр. 99).

2. Выполните процедуру «Как удалить данные из всех областей записи инструментальной партии, входящей в состав модели аккомпанеента» (стр. 115).

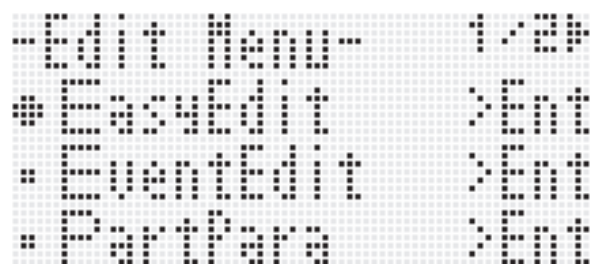
- Выберите модель аккомпанеента, которую вы хотите перезаписать, а затем выполните операцию удаления данных.

3. Выполните процедуру «Как задать настройки записи модели аккомпанеента (Rec Menu)» (стр. 101).

- Этот шаг необязателен, если вы хотите выполнить операции с использованием первоначальных установок или использовать предыдущие установки без изменения.

4. Задайте количество тактов и музыкальный размер модели аккомпанеента.

- (1) Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-4 (EDIT)**, чтобы отобразить меню редактирования.



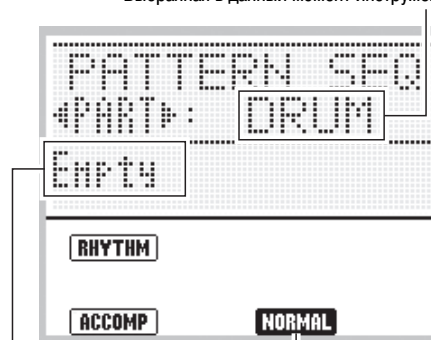
- (2) При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** переместите символ ● на пункт «ElementEdit», а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее отобразится экран «ElementEdit».
- (3) При помощи кнопок **R-17 (∧, ∨)** выберите один из параметров, приведенных в следующей таблице, а затем при помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** измените его значение.

Индикация: Название параметра	Диапазон значений
Measure: Количество тактов	INTRO, ENDING: 01 – 16 NORMAL, VARIATION: 01 – 16 NORMAL FILL-IN, VARIATION FILL-IN: 01 – 02
Beat: Музыкальный размер	2/4 – 4/4 – 8/4, 2/8 – 16/8

- (4) Дважды нажмите кнопку **R-15 (EXIT)** для выхода из меню редактирования.

5. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите инструментальную партию, которую вы хотите записать.

Выбранная в данный момент инструментальная партия



Выбранная в данный момент модель аккомпанеента

Статус выбранной в данный момент инструментальной партии (стр. 97)

6. Настройте параметры микшера для выбранной инструментальной партии. Вы можете пропустить этот шаг, если вы не хотите настраивать параметры микшера.

- Для получения подробной информации об операциях по настройке микшера смотрите шаг 5 процедуры «Как отредактировать существующий стиль» (стр. 102).

7. Настройте параметры партий для выбранной инструментальной партии. Вы можете пропустить этот шаг, если вы не хотите настраивать параметры партий.

- При желании вы также сможете настроить параметры партий после записи. Если вы собираетесь использовать колесо «PITCH BEND» (S-1) во время записи, рекомендуется заранее настроить диапазон отклонения высоты звука.
- Для получения подробной информации смотрите раздел «Настройка параметров воспроизведения инструментальной партии (Параметры партий)» (стр. 111).

8. Если вы хотите записать ноты, исполняемые на клавиатуре в реальном времени, выполните следующие действия.

- (1) Нажмите кнопку **C-6 (RECORD)**.
 - Кнопка начнет мигать, и синтезатор войдет в режим ожидания записи.



- Вы можете еще раз нажать кнопку **C-6 (RECORD)** для выхода из режима ожидания записи (кнопка погаснет).
- (2) Для начала записи при мигающей кнопке **C-6 (RECORD)** нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**.
 - Кнопка перестанет мигать и начнет гореть непрерывно, а на дисплее появится индикация отсчета тактов и долей. Когда будет достигнута последняя доля для количества тактов, заданного в шаге 4, отсчет начнется сначала со значения «001:1».



- (3) Проверив позицию (доля и такт) воспроизведения, выполните желаемые операции колеса «PITCH BEND» (S-1) и кнопки **S-2 (MODULATION)**.
 - Выполняемые вами операции будут записаны. То, что вы записали, будет воспроизведено, когда запись вернется к такту и доле, в которых вы записали клавишную операцию, операцию колеса «PITCH BEND» или операцию кнопки «MODULATION».
 - Для удаления определенных записанных нот нажмите и удерживайте нажатой кнопку **C-10 (DELETE)**. Когда воспроизведение достигнет ноты, которую вы хотите удалить, нажмите клавишу, соответствующую этой ноте. Удержание в нажатом положении кнопки **C-10 (DELETE)** и одной или нескольких клавиш во время воспроизведения приведет к удалению всех нот, соответствующих нажатым клавишам, по мере их воспроизведения.
 - До выполнения шага (4) вы можете накладывать ноты и удалять записанные ноты сколько угодно раз.

- (4) Для остановки записи нажмите кнопку **C-6 (RECORD)**.
 - При этом воспроизведение модели аккомпанемента остановится, и кнопка погаснет. Статус инструментальной партии изменится на «Recorded Data» [Записанные данные].



9. При необходимости выполните процедуру «Как редактировать события при помощи паттерн-секвенсора» (стр. 110).

- При желании вы можете вносить исправления в исполненные на клавиатуре ноты и добавлять новые ноты. Для получения подробной информации смотрите раздел «Редактирование отдельных событий (EVENT EDIT)» (стр. 108).

10. Повторите шаги 5 – 9 для всех партий, которые вы хотите записать.

11. После завершения всех желаемых действий по редактированию отрегулируйте темп стиля.

- Заданная здесь установка темпа становится исходной установкой темпа модели аккомпанемента.

12. Для получения подробной информации о том, как сохранять окончательный вариант стиля в качестве пользовательского стиля, смотрите подраздел «Как сохранить отредактированный или вновь созданный стиль» (стр. 106).

Как создать новый стиль с нуля

1. Нажмите кнопку C-4 (PATTERN SEQUENCER).

- На дисплее отобразится экран паттерн-секвенсора. Для получения подробной информации о содержимом экрана смотрите шаг 2 процедуры «Как выполнить имитацию редактирования существующего стиля» (стр. 99).

2. Выполните процедуру «Как удалить данные из всех областей записи, входящих в состав выбранного в данный момент стиля» (стр. 115).

3. Выполните процедуру «Как задать настройки записи модели аккомпанемента (Rec Menu)» (стр. 101).

- Этот шаг необязателен, если вы хотите выполнить операции с использованием первоначальных установок или использовать предыдущие установки без изменения.

4. При помощи кнопок с L-13 (INTRO) по L-16 (SYNCHRO/ENDING) выберите модель аккомпанемента, которую вы хотите пересоздать.

5. Выполните шаги 4 и 10 процедуры «Как создать новую модель аккомпанемента» (стр. 104).

6. Повторяйте шаги 4 и 5 для создания всех желаемых моделей аккомпанемента.

7. После завершения всех необходимых действий отрегулируйте темп созданного стиля.

- Заданная здесь установка темпа становится исходной установкой темпа модели аккомпанемента.

8. Для получения подробной информации о том, как сохранять окончательный вариант стиля в качестве пользовательского стиля, смотрите подраздел «Как сохранить отредактированный или вновь созданный стиль» на этой странице.

Как сохранить отредактированный или вновь созданный стиль

1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора после завершения редактирования или создания стиля, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).

- На дисплее отобразится экран меню паттерн-секвенсора.

2. Символ ● должен располагаться перед пунктом «Store» [Сохранение]. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран задания номера и названия пользовательского стиля.



3. При помощи кнопок R-14 (–, +) выберите номер, под которым вы хотите сохранить пользовательский стиль.

4. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) выберите желаемый символ.

- Смотрите раздел «Поддерживаемые символы» (стр. 155) для получения информации о символах, которые вы можете использовать в названии.
- Для ввода пробела одновременно нажмите обе кнопки R-14 (–, +).

5. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- Это действие сохраняет данные.
- Если под номером пользовательского стиля, который вы хотите использовать для сохранения данных, уже имеются сохраненные данные, на дисплее появится сообщение «Replace?» [Заменить?], запрашивающее у вас подтверждение того, хотите ли вы заменить существующие данные новыми. Для замены данных новыми нажмите кнопку R-14 (YES).

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки L-1 (POWER). В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

ПРИМЕЧАНИЕ

- При нажатии кнопки **R-15 (EXIT)** вместо выполнения шага 1 на дисплее отобразится показанный ниже запрос подтверждения. При нажатии кнопки **R-14 (YES)** на этом этапе на дисплее отобразится экран сохранения пользовательского стиля, приведенный в шаге 2.



Для отмены операции редактирования без сохранения результатов нажмите кнопку **R-14 (NO)**.

Как удалить данные пользовательского стиля

1. Нажмите кнопку **C-4 (PATTERN SEQUENCER)**, чтобы отобразить экран паттерн-секвенсора.
2. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**
 - На дисплее отобразится экран меню паттерн-секвенсора.
3. При помощи кнопки **R-17 (V)** переместите символ ● на пункт «Clear» [Удалить], а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее отобразится экран задания номера пользовательского стиля, который вы хотите удалить.
4. При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** выберите номер пользовательского стиля, который вы хотите удалить.
5. Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
6. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку **R-14 (YES)**, чтобы удалить данные, или кнопку **R-14 (NO)**, чтобы отменить операцию.

ВНИМАНИЕ!

- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее отображается сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте какие-либо другие операции, пока отображается это сообщение. Выключение синтезатора или извлечение карты памяти может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Кроме того, это может привести к тому, что синтезатор не включится при нажатии кнопки **L-1 (POWER)**. В таком случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).

Создание пользовательского стиля путем комбинирования существующих моделей стиля (EASY EDIT)

Вы можете комбинировать инструментальные партии разных стилей (пред-установленных или пользовательских) с целью создания нового пользовательского стиля. Вы также можете использовать настройки микшера каждой партии для изменения тембра и регулировки громкости.

Как отредактировать существующий стиль при помощи функции «EASY EDIT»

1. Выберите стиль, который вы хотите отредактировать с целью создания пользовательского стиля.
2. Нажмите кнопку **C-4 (PATTERN SEQUENCER)**, чтобы отобразить экран паттерн-секвенсора.
3. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-4 (EDIT)**, чтобы отобразить меню редактирования.



4. Символ ● должен располагаться перед пунктом «EasyEdit». Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее отобразится экран «EASY EDIT», показанный ниже.

Редактируемая инструментальная партия



Редактируемая модель аккомпанемента

Номер и название стиля, присвоенные инструментальной партии редактируемой модели аккомпанемента (По умолчанию: номер и название, выбранные в шаге 1)

5. При помощи кнопок с **L-13 (INTRO)** по **L-16 (SYNCHRO/ENDING)** выберите модель аккомпанемента, которую вы хотите отредактировать.

6. При помощи кнопок R-17 (<, >) выберите инструментальную партию, которую вы хотите отредактировать.

7. Отредактируйте выбранную инструментальную партию.

- Во время выполнения описанной ниже процедуры вы можете нажать кнопку L-17 (START/STOP) и выполнить повторное воспроизведение только редактируемой модели аккомпанемента. Каждое нажатие кнопки L-17 (START/STOP) запускает или останавливает воспроизведение.
- (1) При отображении [RHYTHM] на экране «EASY EDIT» задайте номер стиля, который вы хотите присвоить инструментальной партии выбранной модели аккомпанемента. Настройки задаются с использованием тех же процедур, что и для выбора стиля. Выполните шаги 1, 2 и 3 процедуры в разделе «Включение автоаккомпанемента» (стр. 26). Задание на этом этапе номера стиля F:101 позволяет назначить на него данные стиля, редактируемые в данный момент при помощи паттерн-секвенсора.
- (2) Настройте параметры микшера для выбранной инструментальной партии.
- Для получения подробной информации об операциях по настройке микшера смотрите шаг 5 процедуры «Как отредактировать существующий стиль» (стр. 102).

ВНИМАНИЕ!

- Выполнение операции присвоения номера стиля в шаге (1) вышеописанной процедуры приведет к автоматическому возврату параметров микшера к первоначальным значениям для присвоенного номера стиля. По этой причине изменение номера стиля после настройки параметров микшера в шаге (2) приведет к удалению заданных значений параметров микшера.
- При выборе модели аккомпанемента «INTRO» или «ENDING» один номер стиля присваивается всем восьми инструментальным партиям. По этой причине выполнение операции присвоения номера стиля в шаге (1) для модели «INTRO» или «ENDING» приведет к одновременному изменению номера стиля для всех инструментальных партий.

8. Повторяйте шаги 5 – 7 для редактирования других моделей аккомпанемента и инструментальных партий.

9. После завершения редактирования отрегулируйте темп стиля.

- Заданная здесь установка темпа становится исходной установкой темпа модели аккомпанемента.

10. Для получения подробной информации о том, как сохранять окончательный вариант стиля в качестве пользовательского стиля, смотрите подраздел «Как сохранить отредактированный или вновь созданный стиль» (стр. 106).

Редактирование отдельных событий (EVENT EDIT)

Паттерн-секвенсор записывает все клавишные операции, операции колеса «PITCH BEND» и операции кнопки «MODULATION» как «события». Например, при исполнении одной ноты на клавиатуре происходит сохранение следующих событий: начальные такт, доля и тик ноты, высота ноты, длительность ноты и громкость звучания ноты.

Во время редактирования отдельных событий поддерживаются следующие операции:

- Удаление событий
- Вставка событий
- Копирование событий определенного диапазона в желаемое местоположение
- Выравнивание* нотных событий
- Удаление событий отклонения высоты звука
- Регулировка динамических характеристик нотных событий
- Регулировка продолжительности нотных событий
- Выбор вида событий, отображаемых на экране редактора событий (View Select)
- Прямой ввод нотных событий (пошаговый ввод)

* Выравнивание – это операция автоматической регулировки времени начала нотного события в соответствии с контрольной нотой.

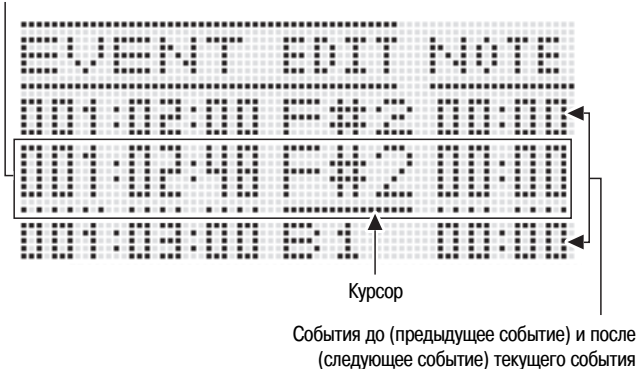
ВНИМАНИЕ!

- Вы можете выполнить редактирование события на инструментальной партии со статусом «Recorded Data» или «Empty» (стр. 98). Настройка параметров партий для инструментальной партии со статусом «Fix Data» невозможна.
- Несмотря на то что вы не можете выполнить редактирование события на инструментальной партии со статусом «Fix Data» напрямую, вы можете скопировать такую партию в область записи и отредактировать скопированные данные. Для получения подробной информации об операции копирования смотрите подраздел «Как скопировать данные инструментальной партии предустановленного или пользовательского стиля в область записи» (стр. 114).

Содержимое экрана редактора событий

На экране редактора событий отображаются отдельные события, составляющие инструментальную партию, как показано на экране-примере ниже.

Редалируемое событие (выбранное событие)

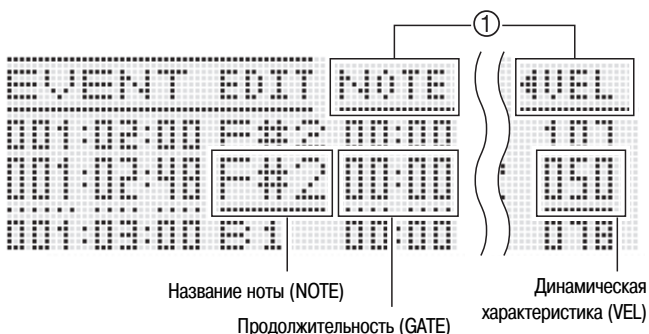


- На экране редактора событий одновременно отображаются три события. Выбранное событие отображается в центральной строке. Вы можете изменить значение в позиции курсора, представляющего собой сплошную линию. Пунктирная линия под значением какого-либо параметра означает, что курсор может быть перемещен на это значение.
- Индикация «001:01:00» в начале события указывает местоположение (время) события в следующем формате: такт:доля:тик. Тик – это единица времени короче одной доли. В данных паттерн-секвенсора каждая доля состоит из 96 тиков (для размеров от 2/4 до 3/4) или 48 тиков (для размеров от 2/8 до 16/8).

Паттерн-секвенсор записывает три вида данных: ноты (игра на клавиатуре), операции колеса отклонения высоты звука и операции кнопки модуляции. Эти события отображаются на экране, как описано ниже.

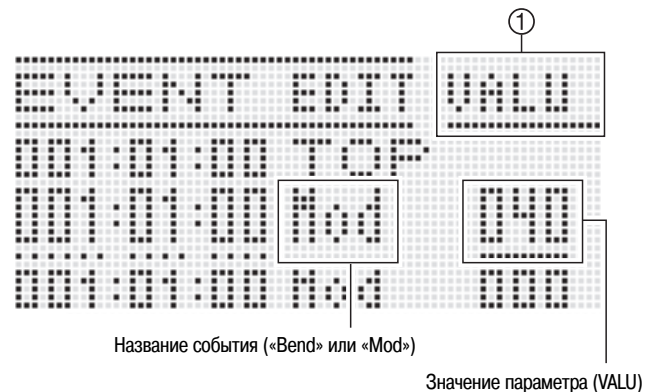
• Ноты

Название ноты отображается справа от сведений о местоположении события. Далее отображаются значения продолжительности (длительности ноты) и динамической характеристики (скорости нажатия на клавишу). Область ① показывает сокращенную форму названия параметра, на котором в данный момент расположен курсор.



• Колесо отклонения высоты звука, кнопки модуляции

Слово «Bend» (событие отклонения высоты звука) или «Mod» (событие модуляции) отображается справа от сведений о местоположении события; далее следует значение параметра. В области ① отображается слово «VALU», когда курсор расположен на значении параметра.



■ Значения

Событие	Параметр	Диапазон значений
Нота	Название ноты	C- – C0 – G9*
	Продолжительность	00:00 – 99:95
	Динамическая характеристика	000 – 127
Отклонение высоты звука	Отклонение высоты звука	-8192 – 0000 – +8191
Модуляция	Модуляция	000 – 127

* Индикация «C-» означает C-1 (на одну октаву ниже, чем C0).

Как редактировать события при помощи паттерн-секвенсора

1. На экране паттерн-секвенсора выберите инструментальную партию со статусом «Recorded Data» или «Empty», события которой вы хотите отредактировать.

- Вы можете выполнить редактирование события на партии одного из следующих видов.
 - Партия со статусом «Recorded Data» или «Empty», редактируемая в данный момент с использованием процедуры «Как отредактировать существующий стиль» (стр. 102).
 - Партия со статусом «Recorded Data» или «Empty», редактируемая в данный момент с использованием процедуры «Как создать новый стиль с нуля» (стр. 106).
 - Партия со статусом «Empty», над которой была выполнена одна из следующих процедур: «Как удалить данные из всех областей записи, входящих в состав выбранного в данный момент стиля» (стр. 115), «Как удалить данные из области записи инструментальной партии» (стр. 113) или «Как удалить данные из всех областей записи инструментальной партии, входящей в состав модели аккомпанемента» (стр. 115).
 - Партия со статусом «Recorded Data», над которой была выполнена процедура «Как скопировать данные инструментальной партии предустановленного или пользовательского стиля в область записи» (стр. 114).

2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.



3. При помощи кнопок R-17 (Λ, V) переместите символ ● на пункт «EventEdit», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран редактора событий, показанный ниже. Для получения информации о содержимом экрана смотрите подраздел «Содержимое экрана редактора событий» (стр. 109).



4. Выполните следующие операции.

Для выполнения этой операции:	Выполните эту процедуру, начиная с шага 2:
Изменение настроек записанного события	«Как отредактировать существующее событие» (стр. 87)
Удаление отдельного события	«Как удалить отдельное событие» (стр. 87)
Удаление всех событий дорожки	«Как удалить все события дорожки» (стр. 88)
Удаление всех событий из определенного фрагмента редактируемой партии	«Как удалить все события в определенном фрагменте дорожки» (стр. 88)
Вставка событий	«Как вставить событие» (стр. 89)
Копирование событий из определенного фрагмента в желаемую позицию	«Как скопировать события из определенного фрагмента в желаемую позицию» (стр. 89)
Выравнивание отдельного нотного события	«Как выровнять отдельное нотное событие» (стр. 90)
Выравнивание всех нотных событий редактируемой партии	«Как выровнять все нотные события на дорожке» (стр. 91)
Выравнивание всех нотных событий в определенном фрагменте редактируемой партии	«Как выровнять все нотные события в определенном фрагменте дорожки» (стр. 91)
Удаление событий отклонения высоты звука	«Удаление событий отклонения высоты звука» (стр. 92)
Пошаговый ввод нотных событий	«Как выполнять пошаговый ввод» (стр. 95) ^{*1}
Групповая регулировка динамической характеристики (громкости) нотных событий, составляющих редактируемую партию	«Как отрегулировать динамическую характеристику нотного события» (стр. 93)
Групповая регулировка продолжительности (длительности) нотных событий, составляющих редактируемую партию	«Как отрегулировать продолжительность нотного события» (стр. 94)
Выбор вида событий, отображаемых на экране редактора событий	«Как выбрать виды событий, отображаемых на экране редактора событий (View Select)» (стр. 87) ^{*2}

*1 Пункт «SysTrack» меню ввода не является параметром редактора событий паттерн-секвенсора.

*2 Имеется три параметра редактора событий (View Select): «Note» [Нота], «PitchBend» [Отклонение высоты звука] и «Modulation» [Модуляция].

Настройка параметров воспроизведения инструментальной партии (Параметры партий)

Настройки, описанные в этом разделе, определяют, как редактируемые или создаваемые в данный момент инструментальные партии звучат при воспроизведении в качестве автоаккомпанемента после сохранения их в качестве пользовательского стиля. Эти настройки задаются с использованием пункта «PartPara» (Параметры партий) меню редактирования.

ВНИМАНИЕ!

- Вы можете настроить параметры партий для инструментальной партии со статусом «Recorded Data» или «Empty» (стр. 98). Настройка параметров партий для инструментальной партии со статусом «Fix Data» невозможна.

Как настроить параметры партий паттерн-секвенсора

- На экране паттерн-секвенсора выберите инструментальную партию со статусом «Recorded Data» или «Empty», параметры которой вы хотите настроить.
- Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.
- При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «PartPara», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Part Para» (Параметры партий).

```

Part Para 1/28
# Table [ 01 ]
# BreakPoint [ 0 ]
# Invert [ OFF ]
  
```

- При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) выберите один из параметров, приведенных в нижеследующей таблице, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените установку.

- Для получения подробной информации о каждом параметре смотрите подраздел «Параметры партий паттерн-секвенсора» (стр. 112).
- Для партий барабанов и ударных вы можете задать только диапазон отклонения высоты звука.

Индикация: Название параметра	Диапазон значений
Table: Таблица преобразования аккордов	01 – 19
BreakPoint: Точка перехода	C – B
Invert: Обращение	oFF, on, 7th
Retrigger: Перезапуск	oFF, on
BendRange: Диапазон отклонения высоты звука	00 – 12

- После задания всех желаемых настроек дважды нажмите кнопку R-15 (EXIT).

- На дисплее снова отобразится экран паттерн-секвенсора.

Параметры партий паттерн-секвенсора

■ Table (Таблица преобразования аккордов)

Запись каждой модели аккомпанемента обычно осуществляется с использованием аккорда до мажор (основной тон С, мажорное трезвучие). * При воспроизведении автоаккомпанемента вы можете при желании использовать основной тон, отличный от С, и вид аккорда, отличный от мажорного трезвучия. Это можно сделать с использованием «таблицы преобразования аккордов» для преобразования аккорда до мажор в аккорд другого вида и/или с другим основным тоном. Вне зависимости от заданного основного тона или вида аккорда выбранная таблица аккордов используется для внесения исправлений с целью создания соответствия с инструментальными партиями и типом исполняемой музыки и обеспечения естественно звучащего аккомпанемента.

* Зависит от установки параметра «PlayChord» меню записи. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Как задать настройки записи модели аккомпанемента (Rec Menu)» (стр. 101).

Этот параметр позволяет вам выбрать один из приведенных ниже 19 видов таблиц преобразования аккордов.

Номер	Название таблицы	Модель аккомпанемента	Партии	Описание
01	Bass Basic	*1	Бас	Обычно используется для партии баса.
02	Bass f-root	*1	Бас	Вариация таблицы под номером 01. Всегда делает первую ноту основным тоном при смене аккордов.
03	Bass 7th	*1	Бас	Используется для партии баса, записанной с септаккордом.
04	Bass 7th f-root	*1	Бас	Вариация таблицы под номером 03. Всегда делает первую ноту основным тоном при смене аккордов.
05	Chord Basic	*1	Аккорды	Обычно используется для аккордовой партии.
06	Chord Var2	*1	Аккорды	Используется для аккордовой партии, включающей неустойчивый аккорд.
07	Chord Var3	*1	Аккорды	При задании септаккорда во время исполнения 5-я ступень преобразуется в 7-ю. Например, в случае аккорда C7 G заменяется на Bb.
08	Chord Var4	*1	Аккорды	Вариация таблицы под номером 05 (Chord Basic).
09	Chord 7th	*1	Аккорды	Используется для аккордовой партии, записанной с септаккордом.
10	Chord Minor	*1	Аккорды	Используется для аккордовой партии, записанной с минорным аккордом.
11	Phrase	*1	Аккорды	Используется для аккордовой партии, на которую была записана музыкальная фраза (например, мажорная гамма).
12	Chord Minor	*1	Бас	Используется для партии баса, записанной с минорным аккордом.
13	Chord Minor f-root	*1	Бас	Вариация таблицы под номером 12. Всегда делает первую ноту основным тоном при смене аккордов.
14	Penta Phrase	*1	Аккорды	Используется для аккордовой партии, записанной с музыкальной фразой пентатонического звукоряда.
15	Intro n-minor	*2	Бас/Аккорды	При задании минорного аккорда во время исполнения происходит преобразование в натуральный минор.
16	Intro m-minor	*2	Бас/Аккорды	При задании минорного аккорда во время исполнения происходит преобразование в мелодический минор (восходящий).
17	Intro h-minor	*2	Бас/Аккорды	При задании минорного аккорда во время исполнения происходит преобразование в гармонический минор.
18	Intro no Change	*2	Бас/Аккорды	Запись как есть без минорного/мажорного преобразования в соответствии с заданным при исполнении аккордом.
19	Intro dorian	*2	Бас/Аккорды	При задании минорного аккорда во время исполнения происходит преобразование в дорийский лад.

*1 Для моделей «NORMAL», «NORMAL FILL-IN», «VARIATION», «VARIATION FILL-IN»

*2 Для моделей «INTRO» и «ENDING»

■ BreakPoint (Точка перехода)

Этот параметр задает клавишу от С до В, являющуюся точкой, в которой басовые и аккордовые ноты автоаккомпанемента понижаются на одну октаву.

Например, когда в качестве точки перехода задана клавиша F, аккорд до мажор, записанный как C3E3G3 (CEG), становится D3F*3A3 (DF*A, ноты повышаются на один тон) при нажатии клавиши D на аккордовом диапазоне клавиатуры, E3G*3B3 (EG*B, ноты повышаются на два тона) при нажатии клавиши E и F2A2C3 (FAC, ноты понижаются на одну октаву) при нажатии клавиши F.

■ Invert (Обращение)

Этот параметр задает, будут ли при смене аккордов во время исполнения автоаккомпанемента использоваться обращенные формы аккордов, близкие к исходным аккордам (формы EGC и GCE аккорда CEG).

Например, допустим, что первоначально записан аккорд до мажор в форме CEG и на аккордовом диапазоне клавиатуры исполняется аккорд фа мажор. Если для данного параметра выбрана установка «oFF» [выкл.], аккорд будет преобразован в форму FAC. Если выбрана установка «oN» [вкл.] (или «7th»), аккорд будет преобразован в форму CFA – обращенную форму, ближайшую к аккорду CEG. Когда выбрана установка «oN», расстояние между нотами при смене аккордов меньше, поэтому аккомпанемент звучит более естественно.

Учтите, что выбирать «7th» вместо «oN» следует только, если при записи модели аккомпанемента для параметра «PlayChord» задана установка «C7» и если вы выбрали таблицу преобразования аккордов 09 «Chord 7th».

* «PlayChord» – это параметр меню записи. Для получения подробной информации смотрите «Как задать настройки записи модели аккомпанемента (Rec Menu)» (стр. 101).

ПРИМЕЧАНИЕ

- При выборе для данного параметра установки «oN» (или «7th») убедитесь, что для параметра «BreakPoint» (Точка перехода) выбрана установка «C».

■ Retrigger (Перезапуск)

Этот параметр задает, как на воспроизведение модели аккомпанемента влияет смена аккордов, происходящая во время воспроизведения.

Когда выбрана установка «oN» [вкл.], модель «перезапускается» и звучащая в данный момент нота сменяется соответствующей нотой вновь исполненного аккорда. Когда выбрана установка «oFF» [выкл.], смена аккордов приводит к прекращению звучания ноты и к началу звучания следующей ноты модели вновь исполненного аккорда.

■ BendRange (Диапазон отклонения высоты звука)

Этот параметр задает диапазон отклонения высоты звука для операции колеса «PITCH BEND» (S-1) с шагом в полутон.

Операции с инструментальными партиями

Как удалить данные из области записи инструментальной партии

1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора, используйте кнопки с L-13 (INTRO) по L-16 (SYNCHRO/ENDING) для выбора желаемой модели аккомпанемента.

- При помощи этой процедуры могут быть удалены данные из областей записи инструментальных партий, составляющих выбранную модель аккомпанемента.
- При выборе модели «INTRO» или «ENDING» следующие действия могут быть выполнены только тогда, когда все партии находятся в областях записи (для партий со статусом «Recorded Data» или «Empty»).

2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.

3. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «PartEdit», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Part Edit» (Редактирование партии).

4. Символ ● должен располагаться перед пунктом «Clear». Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Clear Part» [Удаление партии].



5. При помощи кнопок R-17 (<, >) задайте инструментальную партию, которую вы хотите удалить из области записи, а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

6. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

- При нажатии кнопки R-14 (YES) статус инструментальной партии, заданной в шаге 5, сменится на «Empty».

Как скопировать данные инструментальной партии предустановленного или пользовательского стиля в область записи

ВНИМАНИЕ!

- В результате выполнения этой процедуры копируются только нотные события.
- Вы не сможете выполнить эту процедуру в случае выбора модели «INTRO» или «ENDING».
- Если в качестве адреса копирования выбирается партия ударных или барабанов, вы можете задать в качестве источника копирования партию ударных или барабанов. Если в качестве адреса копирования выбирается партия баса или аккордов (с 1 по 5), вы можете задать в качестве источника копирования партию баса или аккордов (с 1 по 5). Другие комбинации партий не поддерживаются.

1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора, используйте кнопку L-14 (NORMAL/FILL-IN) или L-15 (VARIATION/FILL-IN) для выбора модели аккомпанемента. Затем при помощи кнопок R-17 (<, >) выберите инструментальную партию.

- Адресом копирования является область записи модели аккомпанемента или инструментальной партии, входящей в состав модели аккомпанемента.

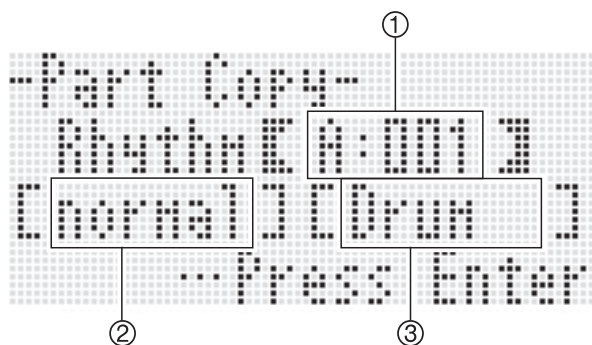
2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.

3. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «PartEdit», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Part Edit» (Редактирование партий).

4. При помощи кнопки R-17 (∨) переместите символ ● на пункт «Copy», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран «Part Copy» (Копирование партий).



5. Задайте номер стиля, модель аккомпанемента и инструментальную партию в качестве адреса копирования.

- При помощи кнопок R-17 (∧, ∨, <, >) выберите один из параметров, приведенных в следующей таблице, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) измените его значение.

Индикация: Название параметра	Диапазон значений
① Номер стиля источника копирования	A:001 – F:100
② Модель аккомпанемента источника копирования	normal (обычная модель), nrmFil (обычная вставка), Variat (вариационная модель), VarFil (вариационная вставка)
③ Партия источника копирования	Percus (ударные), Drum (барабаны), Bass (бас), Chord1 – Chord5 (аккорды 1 – 5)

6. После задания всех желаемых настроек нажмите кнопку R-16 (ENTER).

7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию копирования, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

- Статус скопированной инструментальной партии сменится на «Recorded Data».

Операции с моделями аккомпанемента и стилями

Как удалить данные из всех областей записи инструментальной партии, входящей в состав модели аккомпанемента

1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «ElementEdit», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «ElementEdit» (Редактирование элемента).
3. Символ ● должен располагаться перед пунктом «Clear». Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Clear Element» [Удаление элемента].



4. При помощи кнопок R-17 (<, >) задайте модель аккомпанемента, данные с которой вы хотите удалить, а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
5. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.
 - При нажатии кнопки R-14 (YES) статус всех инструментальных партий модели аккомпанемента, заданной в шаге 4, сменится на «Empty».

Как задать количество тактов и музыкальный размер модели аккомпанемента

⚠ ВНИМАНИЕ!

- Эта процедура может быть выполнена только тогда, когда все инструментальные партии модели аккомпанемента имеют статус «Empty».
1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.

2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «ElementEdit», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «ElementEdit» (Редактирование элемента).
3. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) выберите один из параметров, приведенных в следующей таблице, а затем при помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) измените его значение.

Индикация: Название параметра	Диапазон значений
Measure: Количество тактов	INTRO, ENDING: 01 – 16 NORMAL, VARIATION: 01 – 16 NORMAL FILL-IN, VARIATION FILL-IN: 01 – 02
Beat: Музыкальный размер	2/4 – 4/4 – 8/4, 2/8 – 16/8

4. После задания всех желаемых настроек дважды нажмите кнопку R-15 (EXIT), чтобы вернуться к экрану паттерн-секвенсора.

Как удалить данные из всех областей записи, входящих в состав выбранного в данный момент стиля

1. Когда на дисплее отображается экран паттерн-секвенсора, нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-4 (EDIT), чтобы отобразить меню редактирования.
2. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «AllEdit», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «All Edit» (Редактировать все).
3. Символ ● должен располагаться перед пунктом «Clear». Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
4. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.
 - При нажатии кнопки R-14 (YES) статус всех инструментальных партий модели аккомпанемента сменится на «Empty».

Запись и воспроизведение звука

Все звуковые данные, производимые синтезатором, могут быть записаны в виде аудиофайлов на карту памяти. Максимальное время записи для одного аудиофайла составляет около 13 минут. Вы можете записать на одну карту памяти до 5 аудиофайлов.

ВНИМАНИЕ!

- Для выполнения операций, описанных в этой главе, вам требуется приобрести карту памяти SD или SDHC емкостью от 2 Гб до 32 Гб (стр. 131).
- В процессе звукозаписи на карту памяти одновременно выполняются операции удаления и записи данных. По этой причине корректная запись на некоторые типы карт памяти может оказаться невозможной. Если у вас возникнут трудности при выполнении записи, попробуйте изменить номер записываемого файла или воспользуйтесь другой картой памяти.

Функции записи и воспроизведения звука

Звукозапись

При помощи функции звукозаписи вы можете записывать звук, создаваемый на синтезаторе, в качестве данных цифрового сэмплирования. Записанные данные сохраняются на карте памяти в виде аудиофайла.

■ Запись игры на клавиатуре и воспроизводимых композиций

Следующие данные могут быть записаны как есть.

- Игра на клавиатуре в режиме стилей
Вы можете записать игру на клавиатуре с использованием функций наложения тембров и разделения клавиатуры, а также автоаккомпанемента и музыкальных предустановок.
Во время записи также поддерживаются операции вызова регистрационных настроек, операции с эффектами и операции микшера.
- Воспроизведение композиций песенного секвенсора
Композиция, записанная при помощи песенного секвенсора, может быть записана в файл на карту памяти в том виде, в котором она воспроизводится. Большинство операций синтезатора, поддерживаемых во время воспроизведения композиции, поддерживаются также и при записи в файл на карту памяти.

■ Запись входного звукового сигнала с внешнего устройства

Входной звуковой сигнал с внешнего устройства, подключенного к разъему T-8 (MIC IN) или T-5 (INST IN) синтезатора, записывается вместе с исполняемыми на синтезаторе нотами и воспроизводимыми на нем звуковыми данными.

Для получения подробной информации о маршрутах, используемых для вывода звука с встроенного звукового генератора данного синтезатора и с внешнего источника звука, смотрите блок-схему в разделе «Конфигурация эффектов» (стр. 31).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Входной сигнал с разъема T-6 (AUDIO IN) синтезатора не записывается.

Воспроизведение звука

Данный синтезатор поддерживает воспроизведение аудиофайлов, записанных на нем, а также аудиофайлов, преобразованных на компьютере в поддерживаемый синтезатором формат.* Во время воспроизведения вы также можете играть на клавиатуре.

* Для преобразования аудиофайлов требуется специальное прикладное программное обеспечение (Data Manager). Для получения подробной информации смотрите раздел «Сохранение и загрузка данных памяти инструмента» (стр. 141).

Сохранение аудиофайлов на компьютер

Вы можете использовать специальное прикладное программное обеспечение (Data Manager) для получения доступа к аудиофайлам в памяти синтезатора с компьютера. Вы можете сохранять аудиофайлы непосредственно на жесткий диск компьютера и преобразовывать их в поддерживаемый синтезатором формат. Для получения подробной информации смотрите раздел «Сохранение и загрузка данных памяти инструмента» (стр. 141).

Меры предосторожности при записи и воспроизведении звука

Ограничения при записи и воспроизведении

Следующие операции не поддерживаются во время записи и воспроизведения звука.

- Редактирование пользовательского стиля (стр. 98)
- Редактирование пользовательского тембра (стр. 45)
- Редактирование пользовательского DSP-эффекта (стр. 35)
- Редактирование пользовательского набора предустановок (стр. 53)
- Запись и редактирование данных песенного секвенсора (стр. 63)
- Сохранение набора настроек в регистрационной памяти (стр. 61)
- Операции режима карты (стр. 132)

Кроме перечисленных выше, могут быть недоступны некоторые другие операции.

Меры предосторожности при использовании карт памяти

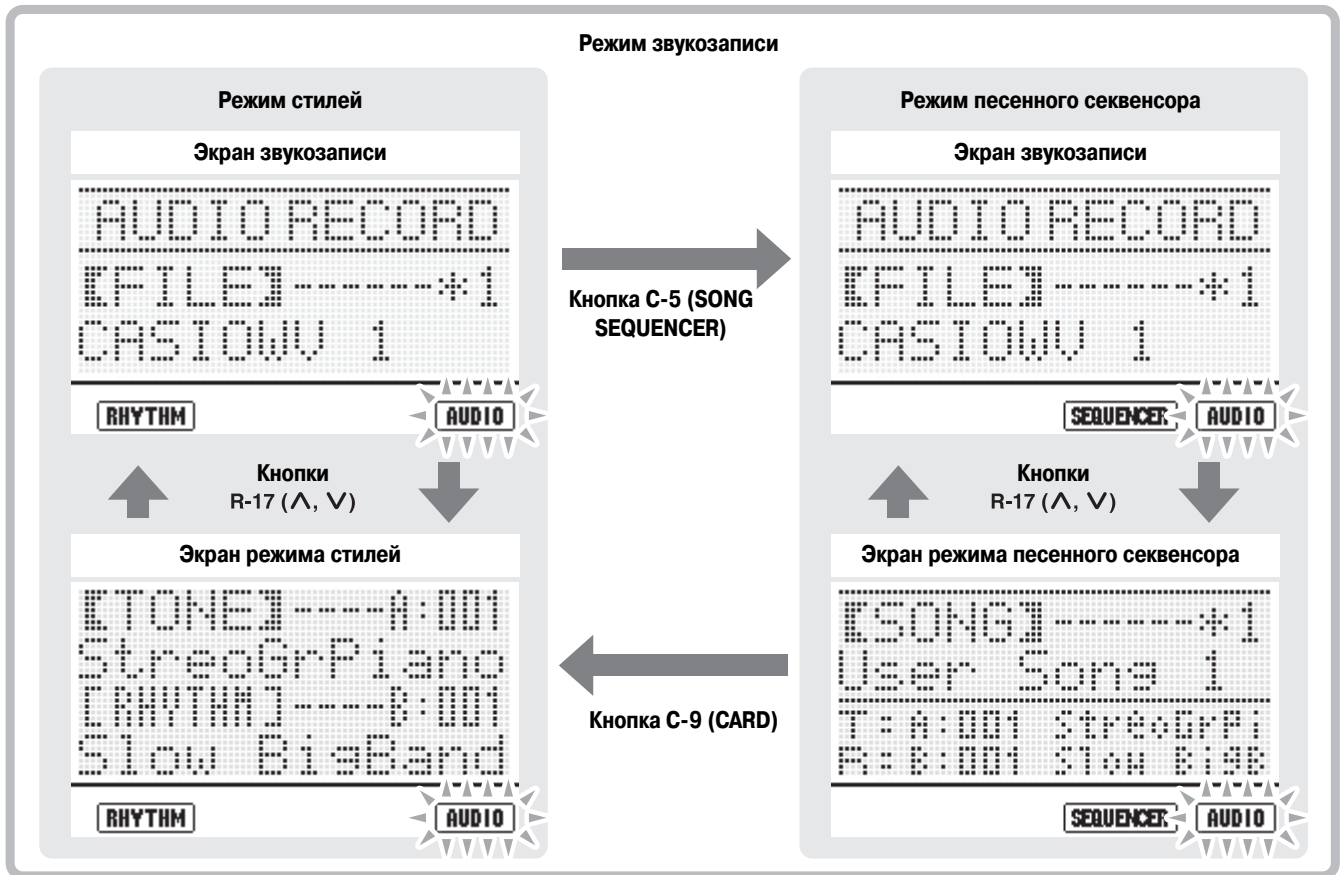
- Не прикасайтесь к карте памяти, установленной в синтезатор, во время записи данных на карту или воспроизведения данных с карты. Это может привести к сбоям в работе в результате воздействия электростатического заряда и создает опасность повреждения карты. Прежде чем касаться установленной карты памяти, остановите текущую операцию записи или воспроизведения.
- В результате форматирования карты памяти на данном синтезаторе на карте будет зарезервировано пространство для звукозаписи, за счет чего общая емкость карты уменьшится приблизительно на 640 Мб. При открытии карты памяти, отформатированной на синтезаторе, на компьютере вы увидите эту уменьшенную емкость даже при отсутствии файлов на карте. Это нормально и не свидетельствует о неисправности карты памяти.

Выполнение звукозаписи

Режимы, поддерживающие звукозапись

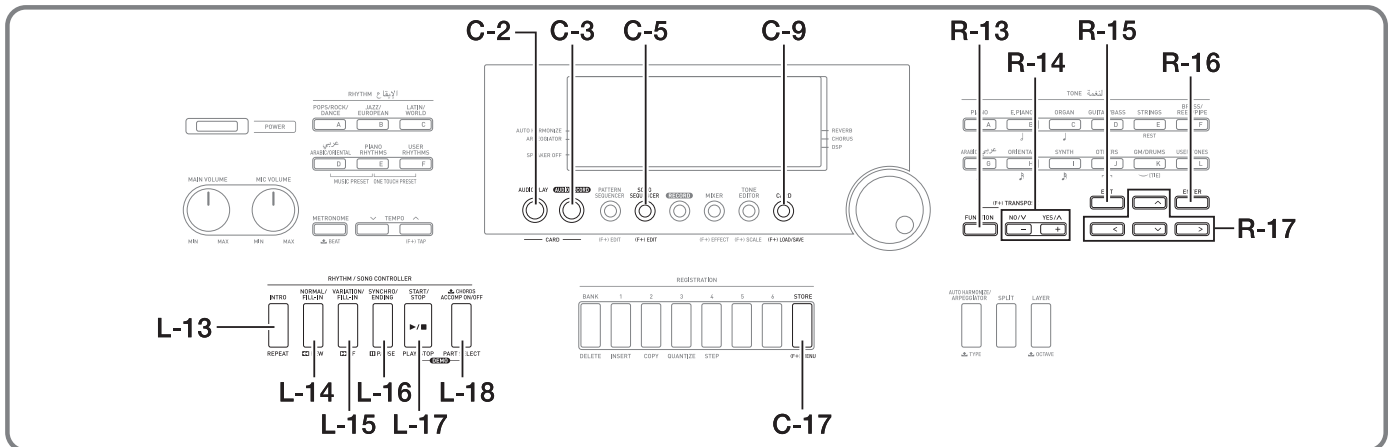
Вы можете записывать игру на клавиатуре в режиме стилей или в режиме песенного секвенсора.

- Запись фактически осуществляется в режиме звукозаписи, однако с экрана режима звукозаписи вы можете переключаться на экран режима стилей и экран режима песенного секвенсора. Индикатор **[RHYTHM]** или **[SEQUENCER]** на дисплее указывает, какой экран выбран – режима стилей или песенного секвенсора.



- Обычно в режиме звукозаписи отображается экран звукозаписи, но для выполнения описанных здесь операций вы можете временно переключиться на экран режима стилей или экран режима песенного секвенсора. Используйте кнопки **R-17 (Λ, V)** для переключения между экраном звукозаписи и экраном режима стилей или экраном режима песенного секвенсора.
- Вы можете использовать кнопки **C-9 (CARD)** и **C-5 (SONG SEQUENCER)** для переключения между экраном режима стилей и экраном режима песенного секвенсора, находясь в режиме звукозаписи.

Для получения подробной информации о переключении между режимами и между экранами смотрите подраздел «Переключение между режимами и экранами в режиме ожидания записи и во время записи» (стр. 120).



Как подготовиться к звукозаписи

1. При помощи подраздела «Звукозапись» (стр. 116) определите, какие звуковые данные вы хотите записать.
2. Если вы собираетесь использовать микрофон, CD-плеер или другое внешнее устройство в качестве источника звука для звукозаписи, выключите внешнее устройство и синтезатор, после чего соедините их.
 - Для получения подробной информации о выполнении соединений смотрите раздел «Воспроизведение звука с внешнего устройства или микрофона через динамики синтезатора» (стр. 12).
3. Включите синтезатор.
4. Отформатируйте карту памяти на синтезаторе.
 - Для получения подробной информации смотрите раздел «Форматирование карты памяти» (стр. 132).
5. Нажмите кнопку R-15 (EXIT), чтобы вернуться из режима карты в режим стиля.
 - Если вы собираетесь использовать карту памяти, ранее отформатированную на синтезаторе, пропустите шаги 4 и 5 и просто вставьте карту в слот (T-1). Для получения подробной информации смотрите раздел «Загрузка и извлечение карты памяти» (стр. 132).

На этом подготовка к записи заканчивается. Далее, выполните приведенную ниже процедуру «Как записать игру на клавиатуре в режиме стилей» или процедуру «Как записать игру на клавиатуре в режиме песенного секвенсора» (стр. 120).

Как записать игру на клавиатуре в режиме стилей

1. Выполните процедуру «Как подготовиться к звукозаписи» на этой странице.
 - Инструмент войдет в режим стилей.
2. Выберите тембр и стиль, а также задайте другие настройки для композиции, которую вы хотите записать.
3. Нажмите кнопку C-3 (AUDIO RECORD).



- На дисплее начнет мигать индикатор **AUDIO**, означающий режим звукозаписи.
- Кнопка **C-3 (AUDIO RECORD)** также начнет мигать, обозначая режим ожидания звукозаписи.
- На дисплее появится экран звукозаписи, подобный показанному ниже.



Название аудиофайла

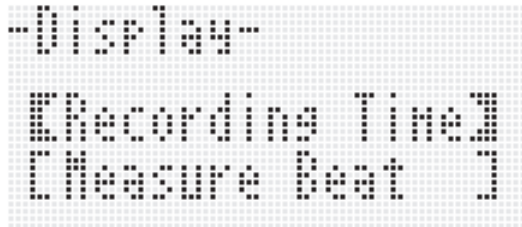
Счетчик времени (минуты:секунды)

- Счетчик времени показывает, сколько времени (минуты:секунды) прошло с начала записи. Вы также можете переключать отображаемую на экране информацию для показа темпа, такта и доли, как описано ниже.
- Звездочка (*) перед номером аудиофайла означает, что файл уже содержит записанные данные. При записи на такой файл имеющиеся данные будут заменены новыми данными.

4. При необходимости выполните следующие действия для переключения с экрана счетчика времени на экран отображения темпа, такта и доли. Если вы хотите, чтобы отображался счетчик времени, перейдите сразу к шагу 5.

- (1) Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.

На дисплее отобразится экран, подобный показанному ниже.



- (2) При помощи кнопки **R-17 (V)** переместите жирные скобки ([]) на пункт «Measure Beat» [Такт, доля], а затем нажмите кнопку **R-15 (EXIT)**.

Произойдет переключение со счетчика времени на экран отображения темпа, такта и доли.

Для возврата к экрану счетчика времени переместите жирные скобки ([]) на пункт «Recording Time» [Время записи] при помощи кнопки **R-17 (^)**, а затем нажмите кнопку **R-15 (EXIT)**.

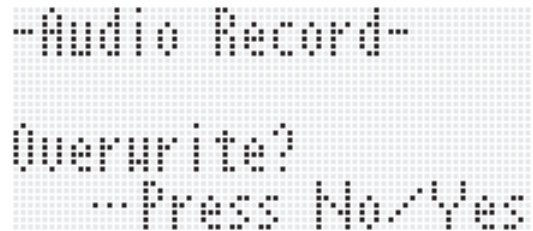
5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) выберите номер аудиофайла.

6. Для включения записи нажмите кнопку C-3 (AUDIO RECORD).

- Если перед номером файла, выбранного в шаге 5, нет звездочки (*), кнопка **C-3 (AUDIO RECORD)** перестанет мигать и начнет гореть непрерывно, и запись начнется. Играйте на клавиатуре.



- Если в шаге 5 вы выбрали файл, перед номером которого имеется звездочка (*), на дисплее отобразится экран подтверждения перезаписи файла, подобный показанному ниже.



Если вы не хотите перезаписывать файл, нажмите кнопку **R-14 (NO)**. Этим действием вы вернетесь к шагу 5 данной процедуры, в котором вы сможете выбрать другой номер файла. Если вы хотите перезаписать файл, нажмите кнопку **R-14 (YES)**. Запись начнется, и кнопка **C-3 (AUDIO RECORD)** перестанет мигать и начнет гореть непрерывно. Играйте на клавиатуре.

7. Для остановки записи еще раз нажмите кнопку C-3 (AUDIO RECORD).

- Кнопка погаснет, и запись остановится.
- Индикатор **(AUDIO)** на дисплее перестанет мигать, указывая режим воспроизведения звука.
- При нажатии на этом этапе кнопки **L-17 (PLAY/STOP)** запись аудиофайла остановится и начнется его воспроизведение. Для получения подробной информации о воспроизведении аудиофайлов смотрите раздел «Воспроизведение аудиофайлов» (стр. 121).
- Для выхода из режима воспроизведения звука нажмите кнопку **C-2 (AUDIO PLAY)**.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В режиме ожидания звукозаписи вы можете выйти из этого режима, нажав кнопку **R-15 (EXIT)**.
- Если вы переключитесь со счетчика времени на экран отображения темпа, такта и доли в шаге 4 вышеописанной процедуры, операция отсчета времени начнется при запуске воспроизведения композиции (в режиме песенного секвенсора) или стиля (в режиме стиля).
- Счетчик времени (или экран отображения темпа, такта и доли) начнет мигать, когда значение оставшегося времени записи достигнет 30 секунд. По истечении оставшегося времени записи запись автоматически остановится.

Как записать игру на клавиатуре с использованием музыкальных предустановок

1. Выполните процедуру «Как подготовиться к звукозаписи» (стр. 118).
 - Инструмент войдет в режим стилей.
2. Выполните шаги 1 – 4 процедуры «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49).
 - Инструмент войдет в режим ожидания записи с использованием музыкальных предустановок.
3. Выполните шаги 3 – 6 процедуры «Как записать игру на клавиатуре в режиме стилей» (стр. 118), чтобы начать запись.
4. Выполните шаги 5 – 7 процедуры «Как использовать музыкальные предустановки при игре на инструменте» (стр. 49).
5. Для остановки записи нажмите кнопку **C-3 (AUDIO RECORD)**.

Как записать игру на клавиатуре в режиме песенного секвенсора

1. Выполните процедуру «Как подготовиться к звукозаписи» (стр. 118).
 - Инструмент войдет в режим стилей.
2. Выполните шаги 1 – 3 процедуры «Как воспроизвести записанную композицию» (стр. 74) для подготовки к воспроизведению композиции.
 - Инструмент войдет в режим песенного секвенсора.
3. Выполните шаги 3 – 6 процедуры «Как записать игру на клавиатуре в режиме стилей» (стр. 118), чтобы начать запись.
4. Нажмите кнопку **L-17 (START/STOP)**, чтобы начать воспроизведение композиции.
5. Для остановки записи нажмите кнопку **C-3 (AUDIO RECORD)**.

Переключение между режимами и экранами в режиме ожидания записи и во время записи

Вы можете использовать операции, описанные в этом подразделе, для переключения между режимами и экранами во время записи.

■ Операции режима стилей (отображается индикатор **(RHYTHM)**)

Операции в режиме стилей

- Вы можете использовать кнопки **R-17 (∧, ∨)** для переключения между экраном звукозаписи и экраном режима стилей.
- Во время отображения экрана звукозаписи нажмите кнопку **C-9 (CARD)**, чтобы отобразить экран режима стилей.

Отображение экрана режима песенного секвенсора из экрана режима стилей

- Во время отображения экрана звукозаписи или экрана режима стилей нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы отобразить экран режима песенного секвенсора. При этом индикатор **(RHYTHM)** на дисплее погаснет и появится индикатор **(SEQUENCER)**.

■ Операции режима песенного секвенсора (отображается индикатор **(SEQUENCER)**)

Операции в режиме песенного секвенсора

- Вы можете использовать кнопки **R-17 (∧, ∨)** для переключения между экраном звукозаписи и экраном режима песенного секвенсора.
- Во время отображения экрана песенного секвенсора нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)**, чтобы отобразить экран звукозаписи.

Отображение экрана режима стилей из экрана режима песенного секвенсора

- Во время отображения экрана звукозаписи или экрана режима песенного секвенсора нажмите кнопку **C-9 (CARD)**, чтобы отобразить экран режима стилей. При этом индикатор **(SEQUENCER)** на дисплее погаснет и появится индикатор **(RHYTHM)**.
- Во время отображения экрана звукозаписи или экрана режима стилей нажмите кнопку **C-5 (SONG SEQUENCER)** чтобы отобразить экран режима стилей. При этом индикатор **(SEQUENCER)** на дисплее погаснет и появится индикатор **(RHYTHM)**. Содержимое экрана не изменится.

Воспроизведение аудиофайлов

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете начать выполнение операций по воспроизведению звука в режиме стилей или в режиме песенного секвенсора, но не в режиме карты.
- Во время воспроизведения вы можете играть на клавиатуре в обычном режиме, используя при этом функции наложения тембров и разделения клавиатуры. Процедуры выбора партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER» аналогичны используемым в режиме стилей. Для получения подробной информации смотрите разделы «Выбор тембра» (стр. 14) и «Наложение тембров и разделение клавиатуры» (стр. 15).
- Максимальная полифония уменьшается во время воспроизведения не более чем на две ноты.
- Воспроизведение стиля и воспроизведение композиции песенного секвенсора не может быть выполнено в режиме ожидания воспроизведения аудиофайла и во время воспроизведения аудиофайла.
- Счетчик времени, отображаемый во время воспроизведения аудиофайла, не точно соответствует счетчику времени, отображаемому во время записи.

Поддерживаемые аудиофайлы

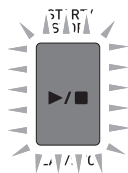
Данный синтезатор поддерживает воспроизведение аудиофайлов, записанных на нем, а также аудиофайлов, преобразованных на компьютере в поддерживаемый синтезатором формат.*

* Для преобразования аудиофайлов требуется специальное прикладное программное обеспечение (Data Manager). Для получения подробной информации смотрите раздел «Сохранение и загрузка данных памяти инструмента» (стр. 141).

Как воспроизвести записанный аудиофайл

1. Нажмите кнопку C-2 (AUDIO PLAY).

- На дисплее появится индикатор **AUDIO**, означающий режим воспроизведения аудиофайлов, а индикатор другого режима (**RHYTHM** или **SEQUENCER**) погаснет.
- Кнопка **L-17 (PLAY/STOP)** начнет мигать, что означает режим ожидания воспроизведения аудиофайла.



- На дисплее отобразится экран воспроизведения аудиофайла, показанный ниже.



- Звездочка (*) перед номером аудиофайла означает, что файл уже содержит записанные данные.

2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите номер аудиофайла, перед которым имеется звездочка (*).

3. Задайте следующие настройки по желанию.

Для выполнения этой операции:	Выполните следующее действие:
Запуск воспроизведения из любой позиции (минуты:секунды)	При помощи кнопок L-15 (▶▶ FF) и L-14 (◀◀ REW) установите счетчик времени на позицию, с которой вы хотите начать воспроизведение.
Отмена центра*	Нажмите кнопку L-18 (PART SELECT) .

* Для получения подробной информации смотрите подраздел «О функции отмены центра» (стр. 122).

4. Нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

- Начнется воспроизведение аудиофайла, и кнопка **L-17 (PLAY/STOP)** перестанет мигать и начнет гореть непрерывно. Также начнется отсчет на счетчике времени.
- Во время воспроизведения поддерживаются следующие операции.

Для выполнения этой операции:	Выполните следующее действие:
Прокрутка вперед	Удерживайте нажатой кнопку L-15 (▶▶ FF) или вращайте диск управления вправо.*
Прокрутка назад	Удерживайте нажатой кнопку L-14 (◀◀ REW) или вращайте диск управления влево.*
Пауза	Нажмите кнопку L-16 (PAUSE) .
Возобновление воспроизведения после паузы	Нажмите кнопку L-16 (PAUSE) .
Уменьшение громкости воспроизведения	Нажмите кнопку R-14 (-) для отображения экрана регулировки громкости. Вращайте диск управления влево для уменьшения уровня громкости.
Увеличение громкости воспроизведения	Нажмите кнопку R-14 (+) для отображения экрана регулировки громкости. Вращайте диск управления вправо для увеличения уровня громкости.
Отмена центра	Нажмите кнопку L-18 (PART SELECT) .

* Операции с диском управления поддерживаются только во время отображения экрана воспроизведения аудиофайла.

- При достижении конца композиции воспроизведение автоматически останавливается. Для остановки воспроизведения до достижения конца композиции нажмите кнопку **L-17 (PLAY/STOP)**.

5. Для выхода из режима воспроизведения аудиофайлов нажмите кнопку C-2 (AUDIO PLAY).

- На дисплей вернется экран режима (стилей или песенного секвенсора), отображавшийся до выполнения шага 1 данной процедуры.












ПРИМЕЧАНИЕ

- В режиме ожидания воспроизведения аудиофайла вы можете выйти из этого режима, нажав кнопку **R-15 (EXIT)**.
- Во время выполнения вышеописанной операции вы можете нажать кнопку **C-2 (AUDIO PLAY)** для выхода из режима воспроизведения аудиофайлов.

■ О функции отмены центра

Функция отмены центра может использоваться для удаления вокальной партии (которая обычно расположена в центре стереополя) из аудиофайла, сохраненного на карту памяти с компьютера. Успешность работы функции отмены центра для удаления вокальной партии зависит от воспроизводимого аудиофайла.

При каждом нажатии кнопки **L-18 (PART SELECT)** происходит переключение между режимом отмены центра и обычным воспроизведением (без отмены центра). Текущую установку можно определить по графику внутри индикатора уровня, как показано ниже.

Статус	В режиме ожидания воспроизведения	Во время воспроизведения
Обычное воспроизведение		  
		  
Отмена центра		  

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда для параметра «Pan» [Панорамирование] из группы параметров «MIC»/«INST» выбрана установка «0» (первоначальная установка), функция отмены центра применяется ко всем звуковым данным, записанным с внешнего устройства, подключенного к разъему **T-8 (MIC IN)** или **T-5 (INST IN)**.

Как выполнить повторное воспроизведение определенной фразы

1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры «Как воспроизвести записанный аудиофайл» (стр. 121), чтобы начать воспроизведение.
2. Когда воспроизведение достигнет позиции, которую вы хотите задать в качестве начальной точки фразы, которая будет воспроизводиться повторно, нажмите кнопку L-13 (REPEAT).
 - На дисплее отобразится экран, подобный показанному ниже, на котором будет показана заданная вами начальная точка (минуты:секунды) и мигающий индикатор REPEAT.



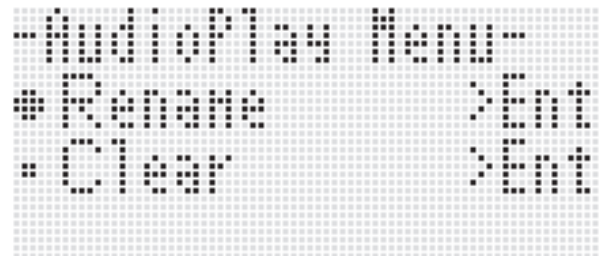
3. Когда воспроизведение достигнет позиции, которую вы хотите задать в качестве конечной точки фразы, которая будет воспроизводиться повторно, еще раз нажмите кнопку L-13 (REPEAT).
 - При этом воспроизведение моментально вернется в начальную точку, заданную вами в шаге 2, и начнется повторное воспроизведение, а на дисплее появится экран, подобный показанному ниже, отображающий заданную вами конечную точку (минуты:секунды). Через несколько секунд на дисплее снова отобразится исходный экран воспроизведения аудиофайла.



- Во время повторного воспроизведения на дисплее будет отображаться индикатор REPEAT.
 - Во время повторного воспроизведения могут быть выполнены те же операции, что и во время обычного воспроизведения. Для получения подробной информации смотрите шаг 4 процедуры «Как воспроизвести записанный аудиофайл» (стр. 121).
4. Для отмены повторного воспроизведения сначала нажмите кнопку L-17 (START/STOP), чтобы остановить его. Затем нажмите кнопку L-13 (REPEAT).
 - Индикатор REPEAT на дисплее погаснет.

Как переименовать аудиофайл

1. Нажмите кнопку C-2 (AUDIO PLAY), чтобы войти в режим воспроизведения аудиофайлов.
2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) отобразите номер аудиофайла, который вы хотите переименовать.
3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню воспроизведения аудиофайлов.

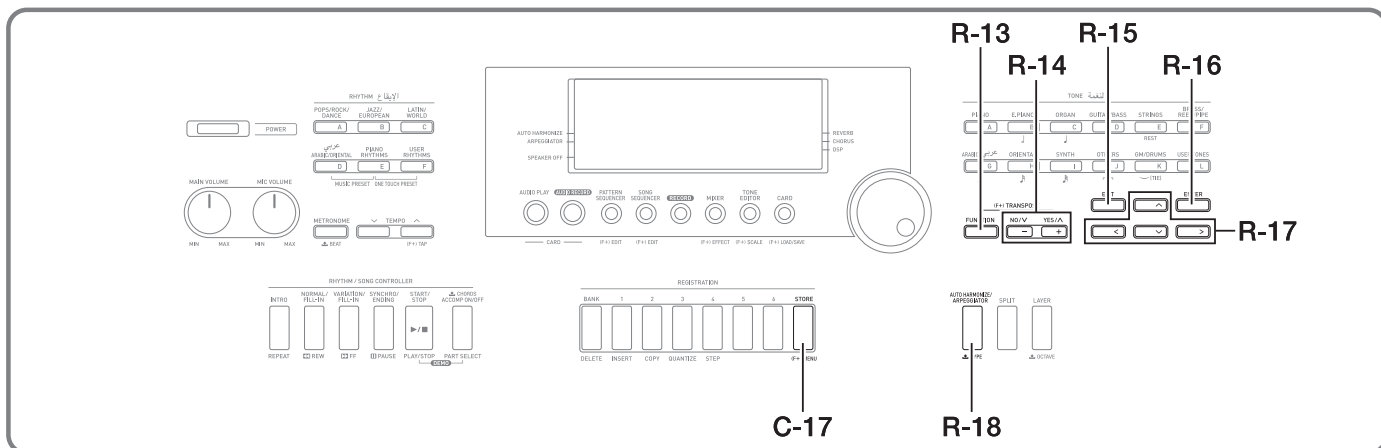


4. Символ ● должен располагаться перед пунктом «Rename». Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран «Rename» [Переименование].
5. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) выберите желаемый символ.
 - Смотрите раздел «Поддерживаемые символы» (стр. 155) для получения информации о символах, которые вы можете использовать в названии.
 - Для ввода пробела одновременно нажмите обе кнопки R-14 (–, +).
6. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию переименования, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию и вернуться к экрану воспроизведения аудиофайла.
 - При нажатии кнопки R-15 (EXIT) вместо кнопки R-14 на дисплее вернется экран шага 5 данной процедуры.

Как удалить данные аудиофайла или сам аудиофайл

- 1. Нажмите кнопку C-2 (AUDIO PLAY), чтобы войти в режим воспроизведения аудиофайлов.**
- 2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) отобразите аудиофайл, который вы хотите удалить.**
 - При выборе аудиофайла под номером с 001 по 005 будет задана операция удаления данных аудиофайла. В этом случае сам файл удален не будет.
 - При выборе аудиофайла под номером 006 или больше (аудиофайла, сохраненного на карту памяти с компьютера*) будет задана операция удаления аудиофайла.
 - * Для получения подробной информации смотрите раздел «Сохранение и загрузка данных памяти инструмента» (стр. 141).
- 3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU), чтобы отобразить меню воспроизведения аудиофайлов.**
- 4. При помощи кнопки R-17 (✓) переместите символ ● на пункт «Clear» (или «Delete»), а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).**
- 5. В ответ на появившийся запрос подтверждения нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить выбранную операцию, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.**

Меню функций



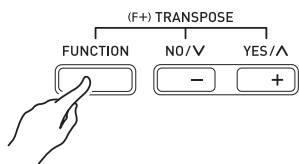
Меню функций позволяет настраивать такие параметры, как настройка высоты звучания инструмента, чувствительность клавиш к силе нажатия, включение/выключение локального управления и другие глобальные параметры, которые обычно не требуют частых изменений. Оно также включает некоторые операции с картой памяти (форматирование и т.д.).

Использование меню функций

В этом разделе описываются операции с меню функций. Для получения подробной информации о параметрах меню функций смотрите раздел «Параметры меню функций» (стр. 126).

Как изменить настройку параметра меню функций

1. Нажмите кнопку R-13 (FUNCTION).



- На дисплее появится меню функций, показанное ниже.



2. Для регулировки параметра «Tune» [Настройка] измените значение в жирных скобках ([440]) при помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +).

- Одновременное нажатие обеих кнопок R-14 (-, +) возвращает первоначальное значение параметра.
- Изменение значения настройки не влияет на воспроизведение аудиофайлов (стр. 121).

3. Пункты меню, начиная с «Performance» и ниже, представляют собой группы параметров. Используйте следующую процедуру для изменения настроек параметров каждой группы.

- (1) При помощи кнопок R-17 (▲, ▼) переместите символ ● на название желаемой группы, а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразятся параметры из выбранной группы.



Пример: группа «Performance»

- (2) При помощи кнопок R-17 (▲, ▼, <, >) переместите символ ● на параметр, значение которого вы хотите изменить.
- (3) При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) измените значение параметра.
 - Одновременное нажатие обеих кнопок R-14 (-, +) возвращает первоначальное значение параметра.
- (4) Для возврата в меню функций нажмите кнопку R-15 (EXIT).

4. Для выхода из меню функций нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) или R-15 (EXIT).

ВНИМАНИЕ!

- Учтите, что при выключении синтезатора все параметры меню функций возвращаются к первоначальным значениям. Вы можете настроить инструмент так, чтобы он запоминал последний вариант настроек или при каждом включении применял заранее определенный набор настроек. Для получения подробной информации смотрите пункты «AutoResume (Автоматическое возобновление)» и «Default (Настройки по умолчанию)» (стр. 129).
- Некоторые настройки меню функций могут быть также сохранены в регистрационную память. Для получения подробной информации смотрите главу «Сохранение наборов настроек инструмента в регистрационной памяти» (стр. 61).

Параметры меню функций

В этом разделе объясняется значение каждого параметра меню функций и приводится информация о диапазоне значений параметров и первоначальных значениях.

- Первоначальное значение каждого параметра указывается звездочкой (*).

«Tune» (Настройка)

Осуществляет точную настройку высоты звучания инструмента с шагом в 0,1 Гц.

A4 = 415,5 – 440,0* – 465,9 Гц

ПРИМЕЧАНИЕ

- Изменение значения настройки не влияет на воспроизведение аудио-файлов (стр. 121).

Группа «Performance» (Исполнение/Акомпанемент)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете отобразить этот экран, не входя в меню функций. При отображении начального экрана после включения синтезатора нажмите кнопку R-13 (FUNCTION) и, удерживая ее нажатой, нажмите кнопку C-17 (MENU).



«Touch» (Чувствительность клавиш к силе нажатия)

Выберите одно из приведенных ниже значений для задания соотношения между силой нажатия на клавиши и громкостью звучания нот.

- oFF : Громкость звука не зависит от силы нажатия на клавиши
- 1* : Обычное соотношение
- 2 : Громкий звук даже при слабом нажатии на клавиши

«TchOffVel» (Динамическая характеристика при выключенной чувствительности)

Задаёт значение динамической характеристики, когда функция чувствительности клавиш к силе нажатия выключена.

000 – 100* – 127

«Ped.Assign» (Назначение педали)

Задаёт операцию педали, подключенной к разъему T-3 (SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK).

- SUS* : Педаль сустейн
- SSt : Педаль sostenuto
- SFt : Педаль софт
- rHy : Переключатель запуска/остановки

«BendRange» (Диапазон отклонения высоты звука)

Задаёт диапазон отклонения высоты звука при вращении колеса «PITCH BEND» (S-1).

00 – 02* – 24 полутона

«ArpegHold» (Задержка арпеджиатора)

Задаёт способ исполнения арпеджио в соответствии с нажимаемыми клавишами при использовании арпеджиатора (стр. 21).

- oFF* : Арпеджио исполняется, пока нажаты клавиши, составляющие аккорд.
- on : Арпеджио исполняется после отпускания клавиш.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Когда для этого параметра выбрана установка «on», вы можете выключить исполнение арпеджио, нажав кнопку R-18 (AUTO HARMONIZE/ARPEGGIATOR) для отключения функции арпеджиатора, или вы можете выбрать установку «oFF».

«AregSpeed» (Скорость арпеджиатора)

Задаёт, сколько раз в пределах одной доли будут исполняться отдельные ноты или аккорды, входящие в состав фраз арпеджио, исполняемых арпеджиатором (стр. 21).

1, 2, 2S, 3, 4*, 4S, 6, 8

Значение параметра показывает количество нот в пределах одной доли. При выборе установки, представляющей собой только число, нота будет исполнена соответствующее количество раз в пределах одной доли. Например, при выборе значения «4» нота будет исполняться в ритме ♩ ♩ ♩ ♩. При выборе установки, содержащей букву «S», ноты будут исполняться в ритме шафл. При установке «2S» ноты исполняются в ритме ♩ ♩, а при «4S» – в ритме ♩ ♩ ♩ ♩.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Доступность установок данного параметра зависит от вида арпеджиатора. Для получения подробной информации смотрите брошюру «Приложение».

«AregPart» (Партия арпеджиатора)

Задаёт, будет ли арпеджиатор (стр. 21) использоваться для партии «UPPER» или «LOWER», когда клавиатура разделена между двумя тембрами (стр. 15).

Upp* : Партия «UPPER»

Low : Партия «LOWER»

«RegFitAcomp» (Регистрационный фильтр: Аккомпанемент)

Задаёт, будут («OFF*») или не будут («ON») вызываться настройки, связанные с автоаккомпанементом, при вызове набора регистрационных настроек (стр. 61).

«RegFitScal» (Регистрационный фильтр: Звукоряд)

Задаёт, будут («OFF») или не будут («ON*») вызываться настройки, связанные со звукорядом, при вызове набора регистрационных настроек (стр. 61).

Группа «Play/CardUtl»

(Воспроизведение, Обслуживание карты)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете отобразить этот экран, не входя в меню функций. В режиме карты (стр. 132) нажмите кнопку **R-13 (FUNCTION)** и, удерживая её нажатой, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.



«PreCount» (Начальный счет)

Задаёт, будет («ON») или не будет («OFF*») звучать начальный счет перед началом воспроизведения аудиофайла в режиме карты (стр. 132).

«SongRepeat» (Повторное воспроизведение композиции)

Задаёт, будет («ON») или не будет («OFF*») отдельный аудиофайл воспроизводиться повторно при воспроизведении в режиме карты (стр. 132).

«AllData» (Все данные)

Вы можете выполнить групповое сохранение всех пользовательских данных, имеющихся в памяти синтезатора, на карту памяти или загрузить все пользовательские данные с карты памяти в память синтезатора.

Для получения более подробной информации смотрите подразделы «Как выполнить групповое сохранение всех данных памяти синтезатора на карту памяти» (стр. 134) и «Как выполнить групповую загрузку всех данных памяти синтезатора с карты памяти» (стр. 135).

«CardFormat» (Форматирование карты)

Смотрите раздел «Форматирование карты памяти» (стр. 132).

«FileDelete» (Удаление файла)

Смотрите раздел «Удаление файла с карты памяти» (стр. 136).

«FileRename» (Переименование файла)

Смотрите раздел «Переименование файла на карте памяти» (стр. 136).

Группа «Volume» (Громкость)

-Volume-	1/28
* AccomVol	[115]
* SongVol	[127]
* MetroVol	[100]

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения подробной информации об упоминаемых здесь «партиях» смотрите подраздел «Как устроены партии» (стр. 38).

«AccompVol.» (Громкость автоаккомпанемента)

Регулирует уровень громкости автоаккомпанемента (основной уровень громкости партий с A09 по A16). Этот параметр не влияет на громкость исполняемых на синтезаторе нот (партии с A01 по A03).

000 – 115* – 127

«SongVol.» (Громкость композиции)

Регулирует основной уровень громкости аудиофайла при воспроизведении в режиме карты (стр. 132). Этот параметр не влияет на громкость исполняемых на синтезаторе нот (партии с A01 по A03) и на громкость автоаккомпанемента (партии с A09 по A16).

000 – 127*

«MetroVol.» (Громкость метронома)

Регулирует громкость метронома. Этот параметр связан с установкой громкости партии A08, которая может быть отрегулирована при помощи микшера (стр. 38).

000 – 100* – 127

«AudioVol.» (Громкость аудиофайла)

Регулирует громкость воспроизводимого аудиофайла (стр. 116).

000 – 127*

Группа «MIDI»

-MIDI-	
* KeyboardCh	[01]
* LocalCtrl	[on]
* AccompOut	[off]

«KeyboardCh» (Канал клавиатуры)

Выбирает канал для передачи MIDI-данных игры на клавиатуре на внешнее устройство.

01* – 16

«LocalCtrl» (Локальное управление)

Задаёт, будет («on») или не будет («off») встроенный источник звука воспроизводить звук при нажатии клавиши.

«AccompOut» (Выход MIDI-сигналов аккомпанемента)

Задаёт, будут («on») или не будут («off») MIDI-данные автоаккомпанемента передаваться на внешнее устройство.

Группа «General» (Прочие параметры)

-General-	1/28
* Speaker	[on]
* Contrast	[09]
* AutoPower	[on]

«Speaker» (Включение/выключение динамиков)

Включает или выключает выход на динамики.

Выбирайте установку «on» для включения выхода на динамики синтезатора или установку «off» – для выключения. Когда для этого параметра выбрана установка «off», звук продолжает подаваться на разъемы **T-4 (PHONES)** и **T-9 (LINE OUT)**.

Когда выбрана установка «on», напротив надписи «SPEAKER OFF» отображается индикатор-указатель.

«Contrast» (Контрастность дисплея)

Регулирует контрастность дисплея.

01 – 09* – 17

«AutoPower» (Автоматическое выключение)

Задаёт, активирована («on»*) или не активирована («off») функция автоматического выключения. Даже когда выбрана установка «on», вы можете временно отключить эту функцию. Для этого нажмите кнопку **L-4 ([A] POPS/ROCK/DANCE)** и, удерживая её нажатой, нажмите кнопку **L-1 (POWER)**, чтобы включить синтезатор.

«AutoResume» (Автоматическое возобновление)

Задаёт, будет ли синтезатор запоминать свои настройки при выключении и восстанавливать их при следующем включении.

off* : Восстанавливает первоначальные установки при включении.

on : Запоминает текущие настройки при выключении и восстанавливает их при следующем включении.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения информации о параметрах, настройки которых восстанавливаются при включённой функции «AutoResume», смотрите «Список параметров» (стр. 158).
- Изначально установки, назначаемые при включении синтезатора, совпадают с заводскими установками. Вы можете использовать описанную ниже процедуру для задания других установок, назначаемых при включении, более подходящих для ваших нужд.

«Default» (Первоначальные установки)

Вы можете использовать этот параметр для следующих целей.

- Замена установок, назначаемых при включении, текущими настройками синтезатора (регистрация первоначальных настроек).
- Восстановление заводских настроек в качестве установок, назначаемых при включении (инициализация первоначальных настроек).

■ Как зарегистрировать или инициализировать первоначальные настройки

1. Нажмите кнопку **R-13 (FUNCTION)**, чтобы отобразить меню функций.
2. При помощи кнопок **R-17 (>, V)** переместите символ ● на пункт «General», а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
3. При помощи кнопок **R-17 (^, V)** переместите символ ● на пункт «Default», а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее отобразится экран выбора первоначальных установок, показанный ниже.



4. При помощи кнопок **R-17 (^, V)** выберите желаемую операцию.

Для выполнения этой операции:	Переместите символ ● на этот пункт:
Восстановление заводских настроек в качестве установок, назначаемых при включении (инициализация первоначальных настроек).	Clear
Замена установок, назначаемых при включении, текущими настройками синтезатора (регистрация первоначальных настроек).	Store

- Для получения информации о параметрах, регистрируемых в качестве первоначальных установок, смотрите «Список параметров» (стр. 158).

5. После выбора желаемой установки нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.

- На дисплее появится сообщение «Complete», а затем вернется экран, отображавшийся до нажатия вами кнопки **R-16 (ENTER)** в шаге 3.

6. Для выхода из меню функций нажмите кнопку **R-13 (FUNCTION)**.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы хотите, чтобы при каждом включении синтезатора восстанавливались первоначальные установки, выберите для параметра «AutoResume» установку «off» (см. выше).

«Initialize» (Инициализация)

Этот параметр может использоваться для инициализации всех данных и параметров или только параметров.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения информации о том, какие параметры инициализируются при выборе установки «Parameter» для пункта «Initialize», смотрите «Список параметров» (стр. 158).

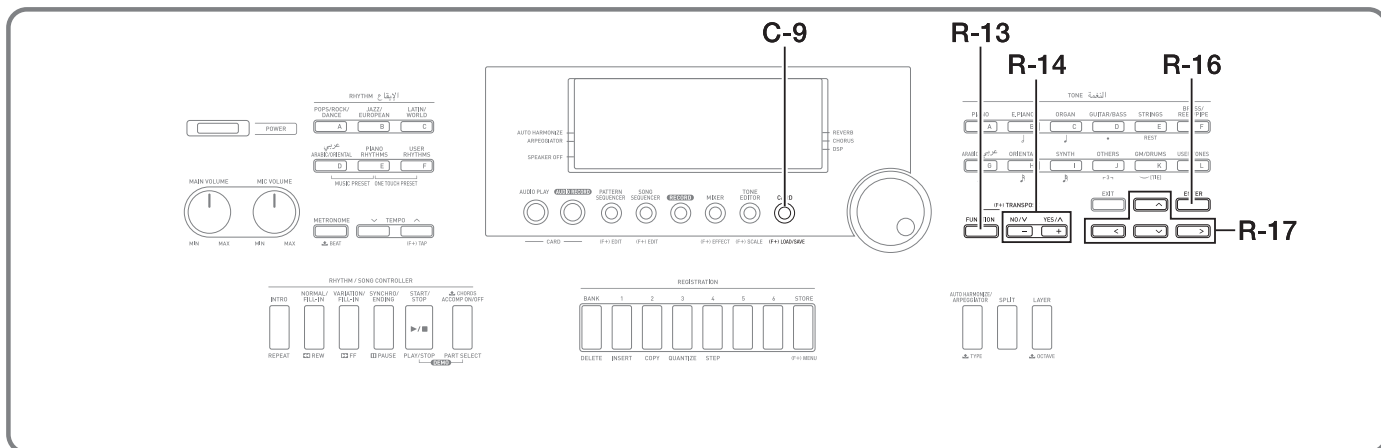
■ Как инициализировать все данные и параметры

1. Нажмите кнопку R-13 (FUNCTION), чтобы отобразить меню функций.
2. При помощи кнопок R-17 (>, V) переместите символ ● на пункт «General», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
3. При помощи кнопок R-17 (>, V) переместите символ ● на пункт «Initialize», а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран инициализации, показанный ниже.



4. При помощи кнопок R-17 (^, V) выберите установку «All» (все данные) или «Parameter» (только параметры).
5. Для выполнения инициализации нажмите кнопку R-16 (ENTER).

Использование карты памяти



Вы можете сохранять пользовательские данные памяти синтезатора на карту памяти и загружать данные с карты памяти в память синтезатора. Вы также можете воспроизводить на синтезаторе музыкальные файлы (MIDI-файлы) с карты памяти.

ВНИМАНИЕ!

- Используйте карту памяти, удовлетворяющую следующим условиям.

Формат: SDHC или SD

Емкость: от 2 Гб до 32 Гб

Использование карт памяти, отличных от указанных выше, не поддерживается.

Поддерживаемые типы данных

- Данные, которые могут быть сохранены на карту памяти и загружены с карты памяти

Тип данных	Описание (Расширение имени файла)
Данные пользовательских стилей (стр. 98)	Данные автоаккомпанемента, отредактированные на этом синтезаторе (AC7)
Данные пользовательских тембров (стр. 44)	Данные тембров, отредактированные на этом синтезаторе (TN7)
Данные пользовательских DSP-эффектов (стр. 35)	Данные DSP-эффектов, отредактированные на этом синтезаторе (DS7)
Данные пользовательских предустановок (стр. 53)	Данные музыкальных предустановок, отредактированные на этом синтезаторе (MPS)
Данные песенного секвенсора (стр. 63)	Данные композиций, отредактированные на этом синтезаторе (CMS, MID*)
Регистрационные данные (стр. 61)	Панельные настройки этого синтезатора (RM7)
Данные памяти звукорядов (стр. 25)	Данные настройки звукоряда, записанные на этом синтезаторе (SCD)
Все данные	Все вышеперечисленные данные (AL7)

* Только сохранение.

- Для получения информации о сохранении и загрузке отдельных типов данных смотрите разделы «Сохранение данных инструмента на карте памяти» (стр. 133) и «Загрузка данных с карты памяти» (стр. 135).
- Для получения информации о сохранении и загрузке всех данных смотрите подразделы «Как выполнить групповое сохранение всех данных синтезатора на карту памяти» (стр. 134) и «Как выполнить групповую загрузку всех данных памяти синтезатора с карты памяти» (стр. 135).

Данные, которые могут быть воспроизведены непосредственно с карты памяти

Тип данных	Описание (Расширение имени файла)
Файлы композиций (стр. 137)	MIDI-файлы (MID) формата SMF 0 или 1

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы хотите использовать SMF-данные или данные стилей, сохраненные на карте памяти, не поддерживаемой этим синтезатором (например, на карте емкостью менее 2 Гб), вам потребуется либо скопировать данные на поддерживаемую синтезатором карту памяти, либо при помощи программного обеспечения «Data Manager» перенести данные на синтезатор с компьютера. Для получения более подробной информации смотрите раздел «Импортирование данных с различных носителей» (стр. 142).

Меры предосторожности, касающиеся карт памяти и слота для карты

- При использовании карты памяти соблюдайте все меры предосторожности, приведенные в прилагаемой к ней инструкции.
- Карты памяти оснащены переключателем защиты от записи, который вы можете использовать для защиты хранящихся на карте данных от случайного стирания.
- Не используйте карты памяти в следующих местах. Условия в таких местах могут вызвать повреждение сохраненных на карте данных.
 - В местах, подверженных воздействию высоких температур, высокой влажности или коррозионных газов.
 - В местах, подверженных воздействию сильных электростатических зарядов или электрических помех.
- При загрузке или извлечении карты памяти из синтезатора не прикасайтесь к ее контактам.

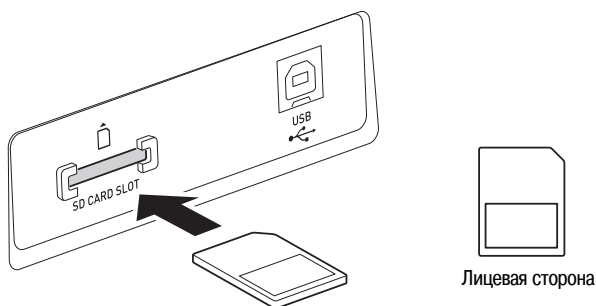
- Во время выполнения операции сохранения данных на дисплее будет отображаться сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте никаких других операций на синтезаторе, пока отображается это сообщение.
Выключение синтезатора или извлечение карты памяти во время отображения этого сообщения может привести к удалению или повреждению данных памяти синтезатора. Также в результате этого синтезатор может не включиться при нажатии кнопки **L-1 (POWER)**. В этом случае обратитесь к разделу «Поиск и устранение неисправностей» (стр. 145).
- Ни в коем случае не пытайтесь вставить в слот для карты какие-либо предметы, кроме карты памяти, так как это может привести к неисправности или повреждению инструмента.
- Передача электростатического заряда с ваших пальцев или с карты памяти на слот для карты может привести к нарушению функционирования синтезатора. В этом случае выключите, а затем снова включите инструмент.
- Карта памяти, длительное время находившаяся в слоте, может нагреться. Это нормальное явление, не являющееся признаком неисправности.

Загрузка и извлечение карты памяти

ВНИМАНИЕ!

- При загрузке карты памяти в синтезатор расположите ее правильно. Попытка вставить неправильно расположенную карту в слот может привести к повреждению карты и слота.

1. Аккуратно вставьте карту памяти в слот для карты (T-1) лицевой стороной вверх. Вставьте карту до конца, чтобы она защелкнулась на месте.



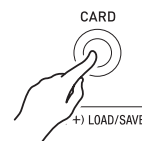
2. Для извлечения карты памяти нажмите на нее внутрь слота.

- При этом карта высвободится и частично выдвинется из слота. Извлеките карту.

Вход в режим карты

Используйте режим карты для выполнения операций с картой памяти.

- В режиме стилей (стр. 7) нажмите кнопку **C-9 (CARD)**, чтобы войти в режим карты.



При этом индикатор **(RHYTHM)** на дисплее погаснет и появится индикатор **(CARD)**.



Если на дисплее отобразится сообщение «No Card», это означает, что в слоте для карты нет карты. Для получения подробной информации об индикации дисплея при установленной карте смотрите раздел «Воспроизведение музыкального файла с карты памяти» (стр. 137).

- Для выхода из режима карты еще раз нажмите кнопку **C-9 (CARD)**. При этом индикатор **(CARD)** на дисплее погаснет и появится индикатор **(RHYTHM)**.

Форматирование карты памяти

ВНИМАНИЕ!

- Перед первым использованием карты памяти обязательно отформатируйте ее.
- Перед форматированием карты памяти убедитесь, что она не содержит важных данных.
- Операция форматирования карты памяти, выполняемая данным синтезатором, представляет собой «быстрое форматирование». Если вы хотите полностью удалить все данные, записанные на карте, отформатируйте ее на компьютере или каком-либо другом устройстве.

1. Вставьте карту памяти, которую вы хотите отформатировать, в слот для карты синтезатора.

- Убедитесь, что переключатель для защиты от записи не установлен в положение, запрещающее запись.

2. Нажмите кнопку **C-9 (CARD)**, чтобы войти в режим карты.

3. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.

- На дисплее отобразится экран меню функций «Play/CardUtil».

4. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «CardFormat»

```

-PlayCardUnit-42/e
#CardFormat >Ent
#FileDelete >Ent
#FileRename >Ent
  
```

5. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее появится запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?].

6. Нажмите кнопку R-14 (YES) для выполнения операции форматирования или кнопку R-14 (NO) для отмены операции.

- Во время выполнения операции форматирования на дисплее будет отображаться сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите]. Не выполняйте каких-либо действий на синтезаторе, пока отображается это сообщение. После завершения форматирования на дисплее отобразится сообщение «Complete» [Завершено].
- Операция форматирования может длиться несколько минут.

Сохранение данных инструмента на карте памяти

Как сохранить данные памяти синтезатора на карту памяти

1. Вставьте карту памяти в слот для карты синтезатора.
2. Если синтезатор находится в режиме карты, нажмите кнопку C-9 (CARD), чтобы выйти из этого режима.

3. В зависимости от типа данных, которые вы хотите сохранить на карту памяти, выполните одну из приведенных ниже процедур.

- Все банки регистрационных настроек сохраняются в виде единого пакета данных. Единицей сохранения других данных является область памяти (элемент данных).

Для сохранения данных этого типа:	Выполните следующую процедуру:
Один пользовательский стиль	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите кнопку L-9 ([F] USER RHYTHMS). 2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте номер пользовательского стиля.
Один пользовательский тембр	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите кнопку R-12 ([L] USER TONES). 2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте номер пользовательского тембра.
Один пользовательский DSP-эффект	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выполните шаги 1 – 4 процедуры «Как использовать DSP-эффекты» (стр. 34). 2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте номер пользовательского DSP-эффекта (со 101 по 200).
Один набор пользовательских предустановок	<ol style="list-style-type: none"> 1. Удерживая нажатой кнопку L-7 ([D] ARABIC/ORIENTAL), нажмите кнопку L-8 ([E] PIANO RHYTHMS), чтобы отобразить экран музыкальных предустановок. 2. Нажмите кнопку L-9 ([F] USER RHYTHMS). 3. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте номер пользовательского набора предустановок.
Одна композиция песенного секвенсора	<ol style="list-style-type: none"> 1. Нажмите кнопку C-5 (SONG SEQUENCER), чтобы войти в режим песенного секвенсора. 2. При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) задайте номер композиции.
Все банки регистрационной памяти	Нажмите кнопку C-10 (BANK), чтобы отобразить экран выбора банка регистрационной памяти.
Все данные памяти звуковых рядов	Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-8 (SCALE), чтобы отобразить экран звукового ряда.

4. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-9 (LOAD/SAVE).

- При этом на дисплее отобразится экран «Xxxx Load»^{*1}, подобный показанному ниже. Такой экран сменяет экран стиля.

```

-Rhythm Load-
E0013
USR RHY01.AC7
...Press Enter
  
```

5. Нажмите кнопку R-17 (V), чтобы переключиться на экран «Xxxx Save»^{*1}.



- Для сохранения композиции песенного секвенсора в формате SMF еще раз нажмите кнопку R-17 (V), чтобы отобразился экран «Seq SmfSave». Вы можете переключать между экранами «Xxxx Load», «Seq Save» и «Seq SmfSave» при помощи кнопок R-17 (Λ, V).

6. Введите имя файла, под которым будут сохранены данные.

Измените назначаемое по умолчанию имя файла «USERNAME.xxx»^{*1}, как описано ниже.

- (1) При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на символ, который вы хотите изменить.
 - (2) При помощи диска управления или кнопок R-14 (-, +) измените символ.
- Ниже показаны символы, которые вы можете выбрать.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	W	X	Y	Z	\$	&	_	'
()	-	^	{	}	@	~	`	

7. После завершения всех необходимых действий нажмите кнопку R-16 (ENTER).

8. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию сохранения, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.

- ^{*1} Часть «Xxxx» имени файла зависит от типа сохраняемых данных.
^{*2} Часть «xxx» имени файла представляет собой расширение имени и зависит от типа сохраняемых данных.

ПРИМЕЧАНИЕ

- В результате выполнения вышеописанной процедуры для записи композиции песенного секвенсора в файл формата SMF данные будут сохранены в формате SMF 0 (16 каналов). Данные партий системной дорожки с A01 по A16 сохраняются соответственно на каналы SMF с 01 по 16. Данные дорожек с 01 по 16 также сохраняются на каналы SMF с 01 по 16. Учтите, что при операции сохранения приоритет отдается данным дорожек с 01 по 16. Если на каких-либо дорожках с 01 по 16 имеются данные и для параметра «Part On/Off» [Включение/выключение партии] дорожки, содержащей данные, задана установка «On», данные партии системной дорожки (с A01 по A16) с тем же номером, что и дорожка, содержащая данные, сохранены не будут. Кроме того, не сохраняются нотные события дорожек, отключенных при помощи микшера.

Как выполнить групповое сохранение всех данных памяти синтезатора на карту памяти

1. Нажмите кнопку C-9 (CARD), чтобы войти в режим карты.
2. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).
 - На дисплее отобразится экран меню функций «Play/CardUtil».
3. При помощи кнопок R-17 (Λ, V) переместите символ ● на пункт «AllData» [Все данные], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
4. Когда на дисплее появится экран «All Load» [Загрузить все], при помощи кнопки R-17 (V) переключитесь на экран «All Save» [Сохранить все].



- Остальные шаги этой процедуры совпадают с шагами процедуры «Как сохранить данные памяти синтезатора на карту памяти» (стр. 133), начиная с 6-го.

■ Адрес хранения данных на карте памяти

При выполнении вышеописанной процедуры данные памяти синтезатора сохраняются в папке «MUSICDAT» на карте памяти.

- Папка «MUSICDAT» создается автоматически во время форматирования карты памяти на синтезаторе (стр. 132).
- Учтите, что файлы из других папок, помимо «MUSICDAT», не могут быть загружены, удалены или переименованы на данном синтезаторе. Вы также не сможете загрузить или удалить любой файл, сохраненный в подкаталоге внутри папки «MUSICDAT».

Загрузка данных с карты памяти

⚠ ВНИМАНИЕ!

- Убедитесь, что все данные, которые вы хотите загрузить, находятся в папке «MUSICDAT» карты памяти.

Как загрузить данные в память синтезатора с карты памяти

1. Вставьте карту памяти в слот для карты синтезатора.
2. Если синтезатор находится в режиме карты, нажмите кнопку **C-9 (CARD)**, чтобы выйти из этого режима.
3. Обратитесь к таблице в шаге 3 процедуры «Как сохранить данные памяти синтезатора на карту памяти» (стр. 133), и выполните процедуру, требуемую для выбора типа данных, которые вы хотите загрузить с карты памяти.
 - Все банки регистрационных настроек сохраняются в виде единого пакета данных. Единицей сохранения других данных является область памяти (элемент данных).
4. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-9 (LOAD/SAVE)**.
 - При этом на дисплее отобразится экран «Xxxx Load»*, подобный показанному ниже. Такой экран сменяет экран стиля.

```

--Rhythm Load--
  0013          *
USR01.RHY01.AC7
  --Press Enter
  
```

5. При помощи диска управления или кнопок **R-14 (-, +)** отобразите файл, который вы хотите загрузить.
6. Нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.

7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку **R-14 (YES)**, чтобы выполнить операцию загрузки, или кнопку **R-14 (NO)**, чтобы отменить операцию.

* Часть «Xxxx» имени файла зависит от типа загружаемых данных.

Как выполнить групповую загрузку всех данных памяти синтезатора с карты памяти

1. Нажмите кнопку **C-9 (CARD)**, чтобы войти в режим карты.
2. Удерживая нажатой кнопку **R-13 (FUNCTION)**, нажмите кнопку **C-17 (MENU)**.
 - На дисплее отобразится экран меню функций «Play/CardUtl».
3. При помощи кнопок **R-17 (^, v)** переместите символ ● на пункт «AllData» [Все данные], а затем нажмите кнопку **R-16 (ENTER)**.
 - На дисплее отобразится экран «All Load» [Загрузить все].
 - Остальные шаги этой процедуры совпадают с шагами процедуры «Как загрузить данные в память синтезатора с карты памяти» (на этой странице), начиная с 5-го.

Удаление файла с карты памяти

1. Вставьте карту памяти в слот для карты синтезатора.
2. Нажмите кнопку C-9 (CARD), чтобы войти в режим карты.
3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).
 - На дисплее отобразится экран меню функций «Play/CardUtil».
4. При помощи кнопок R-17 (∧, ∨) переместите символ ● на пункт «FileDelete» [Удаление файла], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран выбора файла для удаления.

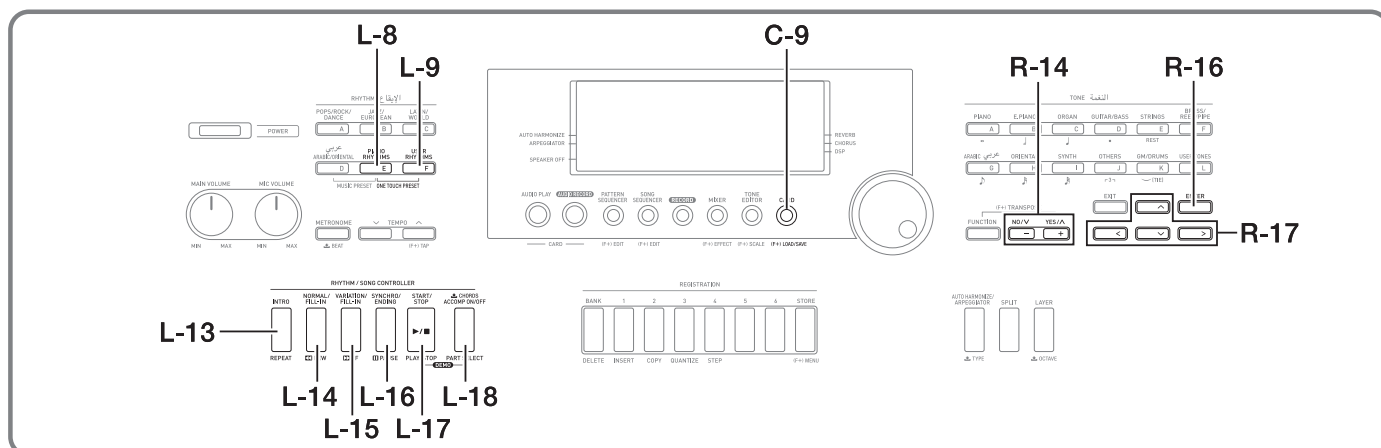


5. При помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) отобразите файл, который вы хотите удалить.
6. Нажмите кнопку R-16 (ENTER).
7. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию удаления, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.
 - При нажатии кнопки R-14 (YES) на дисплее отобразится сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите], сообщающее о том, что операция выполняется. Не выполняйте каких-либо действий на синтезаторе, пока отображается это сообщение. После завершения операции на дисплее отобразится сообщение «Complete» [Завершено].

Переименование файла на карте памяти

1. Вставьте карту памяти в слот для карты синтезатора.
2. Нажмите кнопку C-9 (CARD), чтобы войти в режим карты.
3. Удерживая нажатой кнопку R-13 (FUNCTION), нажмите кнопку C-17 (MENU).
 - На дисплее отобразится экран меню функций «Play/CardUtil».
4. При помощи кнопок R-17 (>, ∨) переместите символ ● на пункт «FileRename» [Переименование файла], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).
 - На дисплее отобразится экран выбора файла для переименования.
5. При помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) отобразите файл, который вы хотите переименовать.
6. При помощи кнопок R-17 (<, >) переместите курсор на позицию символа в названии, который вы хотите изменить, а затем при помощи диска управления или кнопки R-14 (–, +) выберите желаемый символ.
7. После задания желаемого имени файла нажмите кнопку R-16 (ENTER).
8. В ответ на появившийся запрос подтверждения «Sure?» [Уверены?] нажмите кнопку R-14 (YES), чтобы выполнить операцию переименования, или кнопку R-14 (NO), чтобы отменить операцию.
 - При нажатии кнопки R-14 (YES) на дисплее отобразится сообщение «Please Wait» [Пожалуйста, подождите], сообщающее о том, что операция выполняется. Не выполняйте каких-либо действий на синтезаторе, пока отображается это сообщение. После завершения операции на дисплее отобразится сообщение «Complete» [Завершено].

Использование карты памяти



Воспроизведение музыкального файла с карты памяти

Вы можете использовать синтезатор для воспроизведения музыкальных файлов, сохраненных на карту памяти с компьютера.

ВНИМАНИЕ!

- Поддерживаемые музыкальные файлы: MIDI-файлы (MID) формата SMF 0 или 1.
- Воспроизведение аудиофайлов (WAV, MP3 и т.п.) не поддерживается.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Одновременно с началом воспроизведения установка транспонирования (стр. 18) изменится на «00», а установка локального управления (стр. 128) – на «оп».

Как воспроизвести музыкальный файл с карты памяти

1. Отформатируйте карту памяти на синтезаторе (стр. 132).

- При этом в корневой директории карты памяти будет автоматически создана папка «MUSICDAT».

2. При помощи компьютера скопируйте музыкальные файлы, которые вы хотите воспроизвести, в папку «MUSICDAT», созданную в шаге 1.

- Смотрите приведенное выше примечание с заголовком «Внимание!» для получения информации о поддерживаемых типах файлов.

3. Вставьте карту памяти в слот для карты синтезатора.

4. Нажмите кнопку C-9 (CARD), чтобы войти в режим карты.

5. При помощи диска управления или кнопок R-14 (–, +) выберите музыкальный файл, который вы хотите воспроизвести.



6. Для запуска воспроизведения нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

- Для ускоренного воспроизведения в прямом направлении удерживайте нажатой кнопку L-15 (▶▶ FF). При этом номера тактов в нижнем правом углу дисплея будут меняться ускоренно. Сразу после отпускания кнопки возобновится обычное воспроизведение.
- Для ускоренного воспроизведения в обратном направлении удерживайте нажатой кнопку L-14 (◀◀ REW). При этом звук будет отключен, и номера тактов в нижнем правом углу дисплея будут меняться ускоренно. Сразу после отпускания кнопки возобновится обычное воспроизведение с начала такта, номер которого отображается на дисплее.
- Для переключения воспроизведения в режим паузы нажмите кнопку L-16 (PAUSE). Еще раз нажмите эту кнопку для возобновления воспроизведения.

7. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

Отключение партии одной из рук и исполнение на клавиатуре партии другой руки (Отключение партии)

При воспроизведении музыкального файла, представляющего собой фортепианную пьесу с партиями левой и правой рук, записанных на разных MIDI-каналах, вы можете отключить воспроизведение одной из партий и исполнять ее на клавиатуре одновременно с воспроизведением оставшейся партии.

1. Войдите в режим карты и выберите MIDI-файл, который вы хотите воспроизвести.

2. Нажмите кнопку L-18 (PART SELECT).

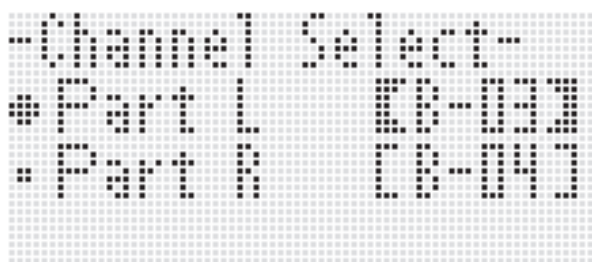
- На дисплее отобразится экран «Part Select», подобный показанному ниже, с символом ● перед пунктом «Part L».



3. Используйте кнопки R-17 (∧, ∨) для перемещения символа ● между установками «Part L» (партия левой руки) и «Part R» (партия правой руки), а затем используйте диск управления или кнопки R-14 (–, +) для включения или выключения выбранной партии.

4. При помощи кнопки R-17 (∨) переместите символ ● на пункт «SelectCh» [Выбор канала], а затем нажмите кнопку R-16 (ENTER).

- На дисплее отобразится экран, показанный ниже.



5. Используйте кнопки R-17 (∧, ∨) для перемещения символа ● между установками «Part L» (партия левой руки) и «Part R» (партия правой руки), а затем используйте диск управления или кнопки R-14 (–, +) для задания MIDI-канала для выбранной партии.

6. Нажмите кнопку L-18 (PART SELECT) для выхода из экрана включения/выключения партии.

7. Для запуска воспроизведения нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

- Начнется воспроизведение партии, включенной в шаге 3.

8. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Установка включения/выключения партии меняется на первоначальную (обе партии включены) при выборе другого музыкального файла.

Игра на клавиатуре одновременно с воспроизведением музыкального файла с карты памяти

Вы можете играть на клавиатуре и выполнять следующие операции одновременно с воспроизведением музыкального файла с карты памяти.

- Выберите тембры для партий «UPPER 1», «UPPER 2» и «LOWER».
- Задайте настройки функций наложения тембров и разделения клавиатуры и выберите точку разделения.

Процедуры выполнения этих операций такие же, как и в режиме стилей. Для получения подробной информации смотрите раздел «Наложение тембров и разделение клавиатуры» (стр. 15).

Вы также можете использовать следующую процедуру для назначения на клавиатуру (в качестве тембра партии «UPPER 1») тембра партии правой или левой руки музыкального файла.

■ Как назначить на клавиатуру тембр партии правой или левой руки музыкального файла

1. Выполните процедуру, описанную в подразделе «Отключение партии одной из рук и исполнение на клавиатуре партии другой руки (Отключение партии)» (стр. 138), для отключения партии, которую вы хотите самостоятельно исполнять на клавиатуре.

- Этот шаг необязателен, если вы хотите играть на клавиатуре при воспроизведении обеих партий.

2. Удерживая нажатой кнопку L-8 ([E] PIANO RHYTHMS), нажмите кнопку L-9 ([F] USER RHYTHMS).

- Этим действием тембр отключенной партии назначается на партию «UPPER 1».
- Если обе партии включены или выключены, на партию «UPPER 1» назначается партия правой руки музыкального файла.

3. Начнется воспроизведение музыкального файла. Играйте желаемую партию на клавиатуре.

Как выполнить повторное воспроизведение определенного фрагмента композиции

1. Войдите в режим карты и выберите MIDI-файл, который вы хотите воспроизвести.

2. Нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP) для запуска воспроизведения.

3. Когда воспроизведение достигнет такта, который вы хотите задать в качестве начальной границы повторяемого фрагмента, нажмите кнопку L-13 (REPEAT).

- На дисплее будет мигать индикатор **REPEAT**.

4. Когда воспроизведение достигнет такта, который вы хотите задать в качестве конечной границы повторяемого фрагмента, нажмите кнопку L-13 (REPEAT).

- Индикатор **REPEAT** перестанет мигать, и начнется воспроизведение фрагмента, границы которого вы задали в шагах 3 и 4.
- Повторяемый фрагмент начинается с начала такта, заданного в шаге 3, и кончается в конце такта, заданного в шаге 4.
- Если вы не зададите конечную границу фрагмента, конечной границей будет назначен конец композиции.

5. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку L-17 (PLAY/STOP).

- При повторном нажатии кнопки **L-17 (PLAY/STOP)** повторное воспроизведение запустится снова с теми же установками начальной и конечной границы.
- При выборе другого музыкального файла установки границ фрагмента для повторного воспроизведения сбрасываются.

Как изменить темп воспроизведения

Смотрите подраздел «Как изменить установку темпа» (стр. 19).

Как отрегулировать громкость воспроизведения в соответствии с громкостью нот, исполняемых на клавиатуре

Смотрите пункт «SongVol.» (Громкость композиции) (стр. 128). Для получения информации о том, как задавать настройки, смотрите подраздел «Как изменить настройку параметра меню функций» (стр. 125).

Как включить начальный счет перед воспроизведением аудиофайла

Смотрите подраздел «Начальный счет» (стр. 127). Для получения подробной информации о настройке параметров смотрите подраздел «Как изменить настройку параметра меню функций» (стр. 125).

Подключение к компьютеру

Вы можете подключить синтезатор к компьютеру и осуществлять обмен MIDI-данными между ними. Вы можете передавать данные с синтезатора на программное обеспечение для работы с музыкальными данными, работающее на вашем компьютере, или передавать MIDI-данные с компьютера на синтезатор для воспроизведения.

Минимальные технические требования к компьютеру

Ниже приведены минимальные технические требования к компьютеру, соблюдение которых необходимо для передачи и приема MIDI-данных. Убедитесь, что ваш компьютер соответствует этим требованиям, прежде чем подключать к нему синтезатор.

• Операционная система

Windows® XP (SP2 или более поздней версии) *1

Windows Vista® *2

Windows 7® *3

Mac OS® X (10.3.9, 10.4.11 или более поздней версии, 10.5.8 или более поздней версии, 10.6.3 или более поздней версии)

*1: Windows XP Home Edition

Windows XP Professional (32 бита)

*2: Windows Vista (32 бита)

*3: Windows 7 (32 бита, 64 бита)

• Порт USB

ВНИМАНИЕ!

- Не подключайте инструмент к компьютеру, не отвечающему вышеуказанным требованиям, так как это может привести к неполадкам в работе компьютера.

Подключение синтезатора к компьютеру

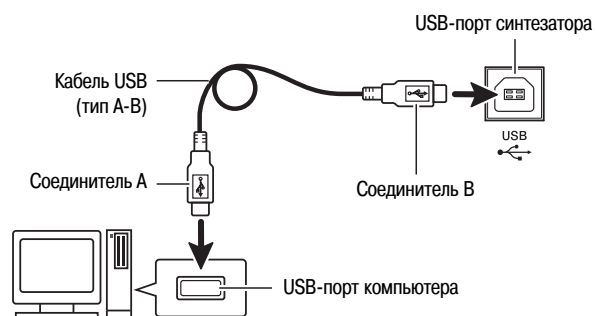
ВНИМАНИЕ!

- Выполняйте шаги следующей процедуры строго в указанной последовательности. Неправильное подключение может привести к невозможности передачи и приема данных.

1. Выключите синтезатор, а затем запустите компьютер.

- Пока не запускайте на компьютере программное обеспечение для работы с музыкальными данными.

2. После запуска компьютера соедините его с синтезатором при помощи имеющегося в продаже кабеля USB.



3. Включите синтезатор.

- При первом подключении инструмента к компьютеру на компьютер будет автоматически установлен драйвер, необходимый для осуществления обмена данными между инструментом и компьютером.

4. Запустите на компьютере программное обеспечение для работы с музыкальными данными.

5. Выполните настройки программного обеспечения для работы с музыкальными данными для выбора одного из следующих устройств в качестве MIDI-устройства.

CASIO USB-MIDI : (Для Windows 7, Windows Vista, Mac OS X)

USB Audio Device : (Для Windows XP)

- Для получения указаний о том, как выбирать MIDI-устройство, смотрите пользовательскую документацию, прилагаемую к используемому вами программному обеспечению для работы с музыкальными данными.

ВНИМАНИЕ!

- Прежде чем запускать программное обеспечение для работы с музыкальными данными на вашем компьютере, включите синтезатор.

ПРИМЕЧАНИЕ

- После успешного подключения синтезатора к компьютеру вы можете оставлять кабель USB подсоединенным к обоим устройствам при их включении.
- Вы можете изменить настройки параметров MIDI вашего синтезатора, выбрав другой канал передачи MIDI-данных и т.д. Для получения подробной информации смотрите подраздел «Группа «MIDI» в разделе «Параметры меню функций» (стр. 126).
- Для получения информации об отношении между каждой партией синтезатора (стр. 38) и каналами «MIDI IN» и «MIDI OUT» смотрите раздел «Назначение MIDI-канала на каждую партию» (стр. 157).
- Этот синтезатор соответствует стандарту General MIDI Level 1 (GM).
- Для получения подробной информации относительно передачи и приема MIDI-данных этим инструментом посетите наш веб-сайт по следующему URL-адресу:

<http://www.casio.ru/>

Сохранение и загрузка данных памяти инструмента

Вы можете переносить композиции песенного секвенсора, пользовательские стили и другие данные из памяти синтезатора на компьютер для хранения. Вы также можете загружать данные автоаккомпанемента, загруженные с веб-сайта CASIO, в память синтезатора, тем самым значительно увеличивая выбор моделей автоаккомпанемента. Для обмена данными между синтезатором и компьютером требуется специальное программное приложение «Data Manager».

Поддерживаемые типы передаваемых данных

Те же самые типы данных, которые могут быть сохранены на карту памяти или загружены с карты памяти (стр. 131) могут быть переданы в память синтезатора или извлечены из нее.

Как загрузить «Data Manager»

1. Зайдите на веб-сайт CASIO по следующему адресу.
<http://www.casio.ru>
2. Найдите минимальные технические требования к компьютеру для «Data Manager» для этого инструмента.
 - Ссылка на сведения о «Data Manager» должна быть на странице с описанием вашего инструмента. Если вы не можете найти такую ссылку, используйте форму поиска на сайте для ввода названия модели вашего инструмента и осуществления поиска.
 - Учтите, что содержимое сайта подлежит изменению без специального уведомления.
3. Проверьте, отвечает ли система, установленная на вашем компьютере, минимальным техническим требованиям для «Data Manager».
4. Загрузите «Data Manager» и руководство по его использованию на ваш компьютер.
5. Следуйте указаниям в руководстве, загруженном в шаге 4, для установки и использования «Data Manager».

Использование данных стиля (автоаккомпанемента) с инструмента другой модели

Вы можете использовать процедуры, описанные в этом разделе, для импортирования и использования данных стиля с музыкальных инструментов других моделей.

Совместимость данных стиля

ПРИМЕЧАНИЕ

- При использовании на этом инструменте данных стиля, разработанных для других моделей, могут возникнуть некоторые отклонения от нормального воспроизведения.
- Учтите, что некоторые из перечисленных ниже моделей доступны только в определенных географических регионах.

① Модели, у которых данные стиля совместимы с данным синтезатором

Данные стиля (расширение имени файла: ac7) нижеперечисленных моделей могут быть импортированы на ваш синтезатор и использованы как есть.

И наоборот, данные стилей вашего синтезатора могут использовать на этих моделях.

AP-6/AP-620/AT-3/AT-5/CDP-200R/CTK-4000/
CTK-5000/CTK-5000SK/CTK-6000/CTK-7000/PX-330/
WK-200/WK-210/WK-500/WK-6500/WK-7500

② Модели, данные стиля которых могут использоваться на данном синтезаторе как есть

Данные стиля (расширения имен файлов: z00 и skf) нижеперечисленных моделей могут быть импортированы на ваш синтезатор и использованы как есть. Данные стилей этих моделей могут быть загружены с сайта CASIO (<http://www.casio.ru/>).

CTK-671/CTK-691/CTK-900/PX-410R/PX-575R/
WK-3000/WK-3200/WK-3300/WK-3500/WK-3700/
WK-3800/WK-8000

Данные стилей с вашего синтезатора не могут использоваться на этих моделях.

③ Модели, данные стиля которых могут использоваться на данном синтезаторе после преобразования

Данные стиля (расширения имен файлов: spt и ept) нижеперечисленных моделей могут быть импортированы на ваш синтезатор и использованы после преобразования в совместимый формат (описанный в пункте ② выше) при помощи программного приложения «Rhythm Converter». «Rhythm Converter» вы можете загрузить с сайта CASIO (<http://www.casio.ru/>).

CTK-731/CTK-738/CTK-811/WK-1800

Данные стилей с вашего синтезатора не могут использоваться на этих моделях.

Импортирование и передача данных стиля с других моделей

Вы можете передавать данные стиля с других моделей в память синтезатора, загрузив их с карты памяти или с компьютера (при помощи приложения «Data Manager»). Для получения информации о возможных операциях смотрите раздел «Импортирование данных с различных носителей» на этой странице.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Карты памяти емкостью менее 2 Гб не поддерживаются данным синтезатором. Если вы хотите использовать данные стилей с другой модели, сохраненные на карте памяти емкостью менее 2 Гб, вам нужно скопировать данные на поддерживаемую синтезатором карту памяти или перенести данные в память синтезатора с компьютера при помощи приложения «Data Manager». Для получения более подробной информации смотрите раздел «Импортирование данных с различных носителей» на этой странице. Учтите также, что данные стилей с некоторых моделей необходимо преобразовать, прежде чем их можно будет использовать на данном синтезаторе. Для получения более подробной информации смотрите подраздел «Совместимость данных стиля» (стр. 141).

Импортирование данных с различных носителей

Процедура, которую вам нужно использовать для импортирования или передачи данных стиля в память синтезатора, зависит от носителя (жесткий диск компьютера, карта памяти), на котором хранятся данные. В этом разделе объясняется каждая из необходимых процедур.

- Для получения подробной информации о приложении «Data Manager» смотрите раздел «Сохранение и загрузка данных памяти инструмента» (стр. 141).
- Для получения информации о типах карт памяти, поддерживаемых синтезатором, смотрите главу «Использование карты памяти» (стр. 131).

Как загрузить данные стилей в память синтезатора

Выполните одну из описанных ниже процедур в зависимости от типа данных, которые вы хотите загрузить.

Если данные хранятся на таком носителе:	Выполните следующую процедуру:
Жесткий диск компьютера	<ol style="list-style-type: none"> 1. Выполните процедуру «Как загрузить «Data Manager»» (стр. 141). <ul style="list-style-type: none"> • Для получения подробной информации о том, как передавать данные с компьютера на синтезатор смотрите пользовательскую документацию, прилагаемую к приложению «Data Manager». <p>Или:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Скопируйте данные с жесткого диска вашего компьютера в папку «MUSICDAT» на карте памяти емкостью от 2 Гб до 32 Гб, отформатированной на синтезаторе. 2. Выполните процедуру «Как загрузить данные в память синтезатора с карты памяти» (стр. 135).

Если данные хранятся на таком носителе:	Выполните следующую процедуру:
Карта памяти емкостью от 2 Гб до 32 Гб	<ol style="list-style-type: none"> 1. В зависимости от местоположения данных на карте памяти выполните одну из следующих операций. <ul style="list-style-type: none"> • Если данные находятся в папке «MUSIC-DAT» карты памяти, перейдите к шагу 2 данной процедуры. • Если данные находятся не в папке «MUSICDAT» карты памяти, переместите их в папку «MUSICDAT». Если на карте памяти нет папки «MUSICDAT», создайте ее в корневой директории. Затем переместите в нее данные. 2. Выполните процедуру «Как загрузить данные в память синтезатора с карты памяти» (стр. 135).
Неподдерживаемая карта памяти (емкостью менее 2 Гб и т.п.)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Скопируйте данные с карты памяти на жесткий диск компьютера. 2. Скопируйте данные с жесткого диска компьютера в папку «MUSICDAT» карты памяти (емкостью от 2 Гб до 32 Гб), отформатированной на синтезаторе. 3. Выполните процедуру «Как загрузить данные в память синтезатора с карты памяти» (стр. 135). <p>Или:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Скопируйте данные с карты памяти на жесткий диск компьютера. 2. Выполните процедуру «Как загрузить «Data Manager»» (стр. 141). <ul style="list-style-type: none"> • Для получения подробной информации о том, как передавать данные с компьютера на синтезатор смотрите пользовательскую документацию, прилагаемую к приложению «Data Manager».

Справочная информация

Сообщения об ошибках

Сообщение на дисплее	Причина	Действие
Format	<ol style="list-style-type: none"> Текущий формат карты памяти не совместим с этим синтезатором. Емкость карты памяти превышает 32 Гб. Вы пытаетесь использовать карту SDXC. Карта памяти повреждена. 	<ol style="list-style-type: none"> Отформатируйте карту памяти на этом синтезаторе (стр. 132). Используйте карту памяти емкостью 32 Гб или менее. Карты SDXC не поддерживаются. Используйте карту памяти SD или SDHC. Используйте другую карту памяти.
Card Full	Недостаточно места на карте памяти.	Удалите файлы с карты памяти, чтобы освободить место для новых данных (стр. 136), или используйте другую карту.
Card R/W	Данные на карте памяти повреждены.	Используйте другую карту памяти.
No Card	<ol style="list-style-type: none"> Карта памяти неправильно установлена в слот для карты синтезатора. Карта памяти была извлечена во время работы с данными на карте. 	<ol style="list-style-type: none"> Правильно установите карту в слот. Не извлекайте карту из слота во время работы с данными на карте.
No Data	Вы попытались сохранить на карту памяти пользовательскую область памяти синтезатора (пользовательский стиль, композицию и т.д.), в которой нет данных.	Выберите пользовательскую область памяти, в которой имеются данные.
No File	<ol style="list-style-type: none"> На карте памяти нет папки с именем «MUSICDAT» (стр. 135). Нет загружаемых или воспроизводимых данных в папке «MUSICDAT». 	<ol style="list-style-type: none"> Создайте на карте памяти папку «MUSICDAT» или отформатируйте карту памяти на синтезаторе (стр. 132). Переместите файл, который вы хотите загрузить или воспроизвести, в папку «MUSICDAT» на карте памяти.
Not SMF0/1	Вы пытаетесь воспроизвести файл SMF формата 2.	Этот синтезатор поддерживает воспроизведение файлов SMF только формата 1 или 0.
Protect	Карта памяти защищена от записи.	Измените положение переключателя для защиты от записи на карте памяти, чтобы получить возможность сохранить данные.
Read Only	Вы пытаетесь сохранить файл под именем, совпадающим с именем уже имеющегося на карте памяти файла, предназначенного только для чтения.	<ul style="list-style-type: none"> Сохраните новый файл под другим именем. Отключите атрибут «только чтение» для имеющегося файла и замените его новым файлом. Используйте другую карту памяти.
Size Over	<ol style="list-style-type: none"> Размер данных на карте памяти слишком велик для воспроизведения. Размер данных, которые вы пытаетесь загрузить, слишком велик. 	<ol style="list-style-type: none"> Этот синтезатор может воспроизводить файлы размером не более 320 Кб. Ниже представлены приблизительные значения максимального размера данных (1 файла), которые могут быть загружены в память синтезатора. Пользовательский стиль: 32 Кб Композиция песенного секвенсора: 320 Кб Пользовательский набор предустановок: 8Кб Всего может быть загружено приблизительно до 128 Кб пользовательских предустановок (100 наборов).
Wrong Data	<ol style="list-style-type: none"> Данные на карте памяти повреждены. Карта памяти содержит данные, не поддерживаемые этим синтезатором. 	Используйте другую карту памяти.
Meas. Limit	Во время редактирования композиции пользовательского секвенсора или пользовательского набора музыкальных предустановок вы попытались выполнить операцию, в результате которой количество тактов в композиции или аккордовой последовательности превысит 999.	Следите за тем, чтобы при редактировании количество тактов не превысило 999.

Сообщение на дисплее	Причина	Действие
Memory Full	<ol style="list-style-type: none"> 1. Недостаточно памяти для операций паттерн-секвенсора. 2. Во время редактирования музыкальных предустановок закончилась свободная память. 3. Недостаточно памяти для операций песенного секвенсора. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Для записи новых данных для партии модели аккомпанемента удалите данные другой партии и/или других моделей аккомпанемента. Если вы хотите использовать функцию «Easy Edit», выберите стиль, отличный от того, при котором появилось сообщение об ошибке. 2. Удалите ненужные вам пользовательские наборы предустановок, чтобы освободить память. Смотрите подраздел «Как удалить данные пользовательских предустановок» (стрю 54). 3. Удалите другие дорожки и/или композиции, чтобы освободить память.
File Name	При переименовании файла на карте памяти вы пытаетесь задать уже используемое имя файла.	Используйте другое имя файла.
Card Size	Емкость карты памяти недостаточна для записи и воспроизведения звука.	Используйте карту памяти емкостью не менее 2 Гб.

Поиск и устранение неисправностей

Проблема	Действие
Прилагаемые принадлежности	
Я не могу найти компоненты, которые должны поставляться с изделием.	Тщательно проверьте все упаковочные материалы.
Электропитание	
Синтезатор не включается.	<ul style="list-style-type: none"> Проверьте адаптер переменного тока или убедитесь в правильной установке батарей (стр. 9). Замените батареи новыми или используйте адаптер переменного тока (стр. 9). Возможно, вы попытались выполнить какую-либо операцию во время отображения на дисплее сообщения «Please Wait» [Пожалуйста, подождите], что привело к сбою в работе синтезатора. Если другие меры не помогают разрешить эту проблему, выполните следующую операцию, чтобы выключить синтезатор. <p>Предупреждение! Выполнение следующей операции приведет к удалению всех данных синтезатора и восстановлению первоначальных заводских настроек. Удерживая нажатыми кнопки R-2 ([B] E.PIANO) и R-5 ([E] STRINGS), нажмите кнопку L-1 (POWER), чтобы включить инструмент.</p>
Синтезатор издает громкий звук, а затем выключается.	Замените батареи новыми или используйте адаптер переменного тока (стр. 9).
Синтезатор самопроизвольно выключается через несколько минут.	Это происходит, когда активирована функция автоматического выключения (стр. 13).
Дисплей	
Дисплей гаснет или мигает.	Замените батареи новыми или используйте адаптер переменного тока (стр. 9).
Содержимое экрана видно только под прямым углом.	Это следствие технических ограничений изделия, не являющееся неисправностью.
Звук	
Нет звука при нажатии клавиш.	<ul style="list-style-type: none"> Отрегулируйте громкость (стр. 13). Отсоедините устройство, подключенное к разъему T-4 (PHONES) на задней стороне синтезатора. Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13).
Ничего не происходит или инструмент звучит необычно при игре на левой стороне клавиатуры.	Нажмите кнопку L-18 (ACCOMP ON/OFF) , чтобы отключить режим ввода аккордов с аккордового диапазона клавиатуры (стр. 26).
Ничего не происходит при запуске автоаккомпанемента.	<ul style="list-style-type: none"> При использовании стилей с E:026 по E:035 автоаккомпанемент не начнет исполняться, пока вы не сыграете аккорд (стр. 28). Проверьте и отрегулируйте громкость аккомпанемента (стр. 128). Если в памяти инструмента нет пользовательских стилей, автоаккомпанемент не запустится при нажатии кнопки L-17 (START/STOP), когда выбран стиль с F:001 по F:100 (стр. 26). Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13).
Не звучит метроном.	<ul style="list-style-type: none"> Проверьте и отрегулируйте громкость метронома (стр. 128). Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13).
Ноты продолжают звучать при отпускании клавиш.	<ul style="list-style-type: none"> Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13). Замените батареи новыми или используйте адаптер переменного тока (стр. 9).

Проблема	Действие
Некоторые ноты перестают звучать.	Ноты перестают звучать, когда количество звучащих нот превышает значение максимальной полифонии, равное 64 (для некоторых тембров – от 21 до 32). Это не является неисправностью.
Установка громкости или выбранный тембр изменились.	<ul style="list-style-type: none"> • Отрегулируйте общую громкость (стр. 13). • Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13). • Замените батареи новыми или используйте адаптер переменного тока (стр. 9).
Громкость не меняется в зависимости от силы нажатия на клавиши.	<ul style="list-style-type: none"> • Измените установку чувствительности клавиш к силе нажатия (стр. 126). • Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13).
Громкость и качество звука слегка отличаются при нажатии клавиш в разных диапазонах клавиатуры.	Это следствие технических ограничений изделия, не являющееся неисправностью.
При использовании некоторых тембров октава нот не меняется при нажатии клавиш, близких к краям клавиатуры.	Это следствие технических ограничений изделия, не являющееся неисправностью.
Высота нот не соответствует высоте звучания других музыкальных инструментов или ноты звучат необычно при игре вместе с другими инструментами.	<ul style="list-style-type: none"> • Индикатор TRANSPOSE на дисплее означает, что высота звучания синтезатора была изменена при помощи функции транспонирования (стр. 18). Восстановите первоначальную установку транспонирования «00». • Индикатор SCALE на дисплее означает, что настройка звукоряда (стр. 22) синтезатора была изменена. Выполните процедуру, описанную в разделе «Выбор предустановленного звукоряда» (стр. 23), для задания равномерно темперированного строя (Equal). • Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13).
Внезапно меняется реверберация нот.	<ul style="list-style-type: none"> • Проверьте и отрегулируйте установку эффекта реверберации (стр. 33). • Выключите, а затем снова включите синтезатор, чтобы инициализировать его настройки (стр. 13).
Функционирование	
Тембр, стиль и другие установки возвращаются к первоначальным значениям каждый раз при включении синтезатора.	Синтезатор можно настроить таким образом, чтобы при включении он восстанавливал первоначальные установки (заводские или зарегистрированные вами). Если вы хотите, чтобы синтезатор запоминал последний вариант настроек и восстанавливал их при следующем включении, выберите установку «on» для параметра «AutoResume (Автоматическое возобновление)» (стр. 129).
Подключение к компьютеру	
Не осуществляется передача данных между синтезатором и компьютером.	<ul style="list-style-type: none"> • Убедитесь, что USB-кабель подсоединен к синтезатору и к компьютеру и что в программном обеспечении для работы с музыкальными данными правильно выбрано MIDI-устройство (стр. 140). • Выключите синтезатор, а затем выйдите из программного обеспечения для работы с музыкальными данными на вашем компьютере. Затем снова включите синтезатор, после чего снова запустите программное обеспечение для работы с музыкальными данными на компьютере.

Технические характеристики

Модели	AT-3 / AT-5
Клавиатура Чувствительность к силе нажатия	AT-3: 61 клавиша стандартного размера AT-5: 76 клавиш стандартного размера 2 вида, выкл.
Максимальная полифония	64 ноты (32 для некоторых тембров)
Тембры Встроенные тембры Пользовательские тембры Функции	800 До 100 (Редактор тембров) Наложение тембров, разделение клавиатуры
Реверберация	1 – 10, выкл.
Хорус	1 – 5
DSP-эффекты Предустановленные DSP-эффекты Пользовательские DSP-эффекты	100 До 100
Восточные звукоряды Точная настройка звукоряда Предустановленные звукоряды Память звукорядов	±99 центов 17 4
Метроном Количество долей в такте Диапазон темпа	0, 2 – 6 30 – 255
Автоаккомпанемент Встроенные стили Пользовательские стили	250 До 100 (Паттерн-секвенсор)
Демонстрационные композиции	5
Регистрационная память	96 (6 наборов настроек × 16 банков)
Песенный секвенсор Игра на клавиатуре Емкость памяти	Запись, воспроизведение в реальном времени Запись с определенной позиции 5 композиций, 17 дорожек Приблиз. 30000 нот (всего для 5 композиций)
Функции записи и воспроизведения звука Носитель данных Запись Воспроизведение	Карта памяти SD или SDHC емкостью то 2 Гб до 32 Гб Запись игры на клавиатуре, воспроизведение композиций песенного секвенсора, входной сигнал с разъемов «MIC IN» и «INST IN» До 5 аудиофайлов (максимальное время записи: около 13 минут для одного аудиофайла) До 999 файлов (включая файлы, использованные для записи)
Микшер	32 партии (A01-A16/B01-B16) Глобальные параметры, параметры DSP, параметры партий, параметры «MIC»/«INST»
Другие функции Транспонирование Октавный перенос Настройка Музыкальные предустановки Настройки, вызываемые одним нажатием Автогармонизация Арпеджиатор	±1 октава (от -12 до +12 полутонов) UPPER 1/UPPER 2/LOWER ±2 октавы A4 = 415,5 – 440,0 – 465,9 Гц 305 встроенных наборов, 100 пользовательских наборов 250 наборов 12 видов 150 видов
MIDI	16-канальный многотембровый прием данных, стандарт GM Level 1
Колесо отклонения высоты звука Диапазон отклонения высоты звука	0 – 12 полутонов

Карты памяти Поддерживаемые карты памяти Функции	SD или SDHC емкостью от 2 Гб до 32 Гб Воспроизведение данных SMF, хранение файлов, вызов файлов, удаление файлов, форматирование карты
Вход/Выходы Порт USB Разъем «SUSTAIN/ASSIGNABLE JACK» Разъем «PHONES» Разъем «LINE OUT R, L/MONO» Разъем «AUDIO IN» Разъем «INST IN» Разъем «MIC IN»	Тип B Стандартный разъем (сустейн, состенуто, софт, запуск/остановка) Стандартный стереоразъем Стандартные разъемы × 2 Выходной импеданс: 2,3 кОм, выходное напряжение: макс. 1,5 В (среднеквадр.) Стереофонический миниразъем Входной импеданс: 9 кОм, входная чувствительность: 200 мВ Стандартный разъем Входной импеданс: 9 кОм, входная чувствительность: 200 мВ Стандартный разъем (только для динамического микрофона) Входной импеданс: 3 кОм, входная чувствительность: 10 мВ
Разъем электропитания	12 В постоянного тока
Электропитание Батареи Срок службы батарей Адаптер переменного тока Автоматическое выключение	Двойное 6 угольно-цинковых или щелочных батарей типа «D» Приблиз. 4 часа непрерывной работы (для щелочных батарей) AD-A12150LW Приблиз. через 6 минут после последней операции при работе от батарей; приблиз. через 4 часа после последней операции при работе от адаптера переменного тока. Эта функция может быть отключена.
Динамики	12 см × 2 + 3 см × 2 (Выходная мощность: 7,0 Вт + 7,0 Вт)
Потребляемая мощность	12 В --- 18 Вт
Размеры	AT-3: 94,5 × 37,8 × 13,2 см AT-5: 118,7 × 39,9 × 14,9 см
Вес	AT-3: приблиз. 6,8 кг (без батарей) AT-5: приблиз. 8,9 кг (без батарей)

- Дизайн и технические характеристики могут быть изменены без предварительного уведомления.

Меры предосторожности при эксплуатации

Обязательно прочтите и соблюдайте следующие меры предосторожности.

■ Размещение инструмента

Не размещайте инструмент в следующих местах:

- в местах, подверженных воздействию прямых солнечных лучей и высокой влажности;
- в местах, подверженных воздействию экстремальных температур;
- рядом с радиоприемником, телевизором, видеомагнитофоном или тюнером (эти устройства не причинят вреда инструменту, но инструмент может вызвать помехи приему аудио- и видеосигналов).


■ Уход за инструментом

- Ни в коем случае не используйте бензин, спирт, разбавитель или другие подобные химикаты для очистки инструмента.
- Протирайте инструмент мягкой тканью, смоченной в слабом водном растворе мягкого нейтрального моющего средства и тщательно выжатой.

■ Прилагаемые и дополнительные принадлежности

Используйте только рекомендованные для данного музыкального инструмента принадлежности. Использование нерекондованных принадлежностей создает опасность возгорания, поражения электрическим током и получения травмы.

■ Меры предосторожности при обращении с адаптером переменного тока

- Используйте легко доступную электророзетку, чтобы вы могли легко и быстро отсоединить адаптер при необходимости, например в случае возникновения неисправности.
- Адаптер переменного тока предназначен для использования только в помещении. Не используйте его в местах, где на него может попасть вода. Не ставьте на адаптер емкости с жидкостью, например цветочные вазы.
- Храните адаптер переменного тока в сухом месте.
- Используйте адаптер переменного тока в открытом, хорошо проветриваемом месте.
- Не накрывайте адаптер переменного тока газетой, скатертью, занавеской или другими подобными предметами.
- Отсоединяйте адаптер переменного тока от электророзетки, если вы не собираетесь использовать синтезатор длительное время.
- Не пытайтесь отремонтировать адаптер переменного тока или каким-либо образом модифицировать его.
- Рабочие условия адаптера переменного тока
Температура: от 0 до 40°C
Отн. влажность: от 10 до 90%
- Выходная полярность: 

■ Линии сплавления

На внешней поверхности инструмента могут быть видны линии. Это «линии сплавления», являющиеся результатом формовочного процесса, используемого для придания формы корпусу. Они не являются трещинами или разломами в пластмассе и не должны вызывать у вас беспокойства.

■ Этикет музыканта

При эксплуатации данного инструмента никогда не забывайте об окружающих. Будьте особенно внимательны при игре поздно ночью и устанавливайте такой уровень громкости, чтобы никого не беспокоить. Также при игре поздно ночью можно закрывать окно или использовать наушники.

Перечень DSP-эффектов

Предустановленные DSP-эффекты

В нижеследующей таблице представлены предустановленные DSP-эффекты, которые могут быть выбраны с использованием процедуры «Как использовать DSP-эффекты» (стр. 34).

- В столбце «Номер» приведены номера DSP-эффектов, а в столбце «Индикация» – названия, отображаемые на дисплее.
- Данный синтезатор имеет 46 видов DSP-эффектов, перечисленных в «Перечне видов DSP-эффектов» (стр. 151). Предустановленный DSP-эффект – это вариант одного из этих 46 видов эффектов.

Номер	Индикация	Номер вида
001	Comp 1	02
002	Comp 2	02
003	Enhance1	04
004	Enhance2	04
005	Phaser 1	07
006	Phaser 2	07
007	Phaser 3	07
008	Chorus 1	09
009	Chorus 2	09
010	Chorus 3	09
011	Chorus 4	09
012	Chorus 5	09
013	CmpCho 1	24
014	CmpCho 2	24
015	RefCho	41
016	Flanger1	08
017	Flanger2	08
018	Flanger3	08
019	Flanger4	08
020	CmpFln	25
021	Delay 1	10
022	Delay 2	10
023	Delay 3	10
024	Delay 4	10
025	Delay 5	10
026	Reflect1	11
027	Reflect2	11
028	Reflect3	11
029	CmpRef	26
030	ChoRef 1	36
031	ChoRef 2	36
032	ChoRef 3	36
033	FlnRef 1	38
034	FlnRef 2	38
035	FlnRef 3	38
036	Tremolo	6
037	CmpTrm	27
038	TrmRef	46
039	TrmCho 1	44
040	TrmCho 2	44
041	TrmFln 1	45
042	TrmFln 2	45
043	TrmDst 1	43
044	TrmDst 2	43
045	AutoPan	05
046	CmpPan	28
047	ChoPan 1	37
048	ChoPan 2	37
049	FlnPan 1	39
050	FlnPan 2	39

Номер	Индикация	Номер вида
051	RefPan 1	42
052	RefPan 2	42
053	Rotary 1	12
054	Rotary 2	12
055	Rotary 3	12
056	Rotary 4	12
057	Rotary 5	12
058	Wah 1	01
059	Wah 2	01
060	Wah 3	01
061	Wah 4	01
062	CmpWah	22
063	WahCho 1	17
064	WahCho 2	17
065	WahFln 1	18
066	WahFln 2	18
067	WahDst 1	16
068	WahDst 2	16
069	WahTrm 1	20
070	WahTrm 2	20
071	WahPan 1	21
072	WahPan 2	21
073	WahRef 1	19
074	WahRef 2	19
075	WahCmp 1	15
076	WahCmp 2	15
077	Dist 1	03
078	Dist 2	03
079	Dist 3	03
080	DstCmp	30
081	CmpDst	23
082	DstTrm 1	34
083	DstTrm 2	34
084	DstPan 1	35
085	DstPan 2	35
086	DstCho 1	31
087	DstCho 2	31
088	DstFln 1	32
089	DstFln 2	32
090	DstFln 3	32
091	DstWah 1	29
092	DstWah 2	29
093	DstWah 3	29
094	DstWah 4	29
095	DstRef	33
096	RefDst	40
097	Lo-Fi	14
098	RingMod1	13
099	RingMod2	13
100	RingMod3	13

Перечень видов DSP-эффектов

Каждый предустановленный DSP-эффект данного синтезатора относится к одному из видов эффектов, перечисленных в нижеприведенной таблице. При создании пользовательского DSP-эффекта (стр. 35) или при использовании редактора тембров (стр. 44) для редактирования применяемого к тембру DSP-эффекта вам нужно выбрать один из видов DSP-эффектов из таблицы.

- Виды эффектов под номерами с 01 по 14 представляют собой одиночные эффекты, а виды эффектов под номерами с 15 по 46 – двойные эффекты. Одиночные эффекты имеют одиночную структуру, а двойные представляют собой комбинацию двух одиночных эффектов.
- Название двойного DSP-эффекта образуется из названий двух составляющих его эффектов в том порядке, в котором они применяются. Например, название вида эффекта под номером 15 «Вау – Компрессор» означает, что сначала к звуковому сигналу применяется эффект вау, а затем эффект компрессии.

Номер вида	Название вида DSP-эффекта	Индикация
01	Вау	Wah
02	Компрессор	Comp
03	Дисторшн	Dist
04	Энхансер	Enhance
05	Автопанорамирование	AutoPan
06	Тремолло	Tremolo
07	Фейзер	Phaser
08	Флэнжер	Flanger
09	Хорус	Chorus
10	Дилэй	Delay
11	Отражение	Reflect
12	Вращение	Rotary
13	Кольцевая модуляция	RingMod
14	Лоу-фай	Lo-Fi
15	Вау – Компрессор	WahComp
16	Вау – Дисторшн	WahDst
17	Вау – Хорус	WahCho
18	Вау – Флэнжер	WahFln
19	Вау – Отражение	WahRef
20	Вау – Тремолло	WahTrm
21	Вау – Автопанорамирование	WahPan
22	Компрессор – Вау	CompWah
23	Компрессор – Дисторшн	CompDst

Номер вида	Название вида DSP-эффекта	Индикация
24	Компрессор – Хорус	CompCho
25	Компрессор – Флэнжер	CompFln
26	Компрессор – Отражение	CompRef
27	Компрессор – Тремолло	CompTrm
28	Компрессор – Автопанорамирование	CompPan
29	Дисторшн – Вау	DstWah
30	Дисторшн – Компрессор	DstComp
31	Дисторшн – Хорус	DstCho
32	Дисторшн – Флэнжер	DstFln
33	Дисторшн – Отражение	DstRef
34	Дисторшн – Тремолло	DstTrm
35	Дисторшн – Автопанорамирование	DstPan
36	Хорус – Отражение	ChoRef
37	Хорус – Автопанорамирование	ChoPan
38	Флэнжер – Отражение	FlnRef
39	Флэнжер – Автопанорамирование	FlnPan
40	Отражение – Дисторшн	RefDst
41	Отражение – Хорус	RefCho
42	Отражение – Автопанорамирование	RefPan
43	Тремолло – Дисторшн	TrmDst
44	Тремолло – Хорус	TrmCho
45	Тремолло – Флэнжер	TrmFln
46	Тремолло – Отражение	TrmRef

- Для получения подробной информации о параметрах каждого вида DSP-эффекта, которые могут быть настроены, смотрите подразделы, указанные в следующей таблице.

Для получения информации об этих видах DSP-эффекта:	Смотрите этот подраздел:
Одиночные (номера с 01 по 14)	Параметры одиночных DSP-эффектов (стр. 152)
Двойные (номера с 15 по 46)	Параметры двойных DSP-эффектов (стр. 154)

Перечень параметров DSP-эффектов

■ Параметры одиночных DSP-эффектов

01: Вау

Это эффект «вау», автоматически регулирующий частоту с использованием низкочастотной модуляции.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Резонанс (от 0 до 127)
Регулирует силу резонанса.
- 2 : Ручная настройка (от 0 до 127)
Регулирует контрольную частоту фильтра «вау».
- 3 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень низкочастотной модуляции.
- 4 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину низкочастотной модуляции.
- 5 : Форма волны низкочастотной модуляции (off, sin, tri, random)
Выбирает форму волны низкочастотной модуляции.

02: Компрессор

Сжимает входной сигнал, благодаря чему могут подавляться колебания уровня и могут дольше звучать приглушенные звуки.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Нарастание (от 0 до 127)
Регулирует величину нарастания входного сигнала. При низком значении компрессор работает быстро, подавляя нарастание входного сигнала. При высоком значении работа компрессора замедляется, благодаря чему нарастание входного сигнала происходит без изменений.
- 2 : Затухание (от 0 до 127)
Регулирует время с момента падения входного сигнала ниже определенного уровня до момента остановки работы компрессора. Если вы хотите получить ощущение атаки (без компрессии в начале звука), установите для данного параметра наименьшее возможное значение. Для того чтобы компрессия применялась всегда, установите высокое значение.
- 3 : Уровень (от 0 до 127)
Регулирует выходной уровень.
- 4 : Порог (от 0 до 127)
Регулирует уровень громкости, при котором начинается компрессия.

03: Дисторшн

Цифровой дисторшн-эффект, добавляющий к входному сигналу обертоны и искажающий его.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Усиление (от 0 до 127)
Регулирует усиление входного сигнала.
- 2 : Уровень (от 0 до 127)
Регулирует выходной уровень.

04: Энхансер

Сдвигает фазы низкочастотных и высокочастотных составляющих входного сигнала для улучшения профиля сигнала.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Нижние частоты (от 0 до 127)
Регулирует частоту энхансера нижних частот.
- 2 : Нижняя фаза (от 0 до 127)
Регулирует степень сдвига фазы низкочастотного энхансера.
- 3 : Верхние частоты (от 0 до 127)
Регулирует частоту энхансера верхних частот.
- 4 : Верхняя фаза (от 0 до 127)
Регулирует степень сдвига фазы высокочастотного энхансера.

05: Автопанорамирование

Непрерывно выполняет панорамирование входного сигнала влево-вправо с использованием низкочастотной модуляции.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень панорамирования.
- 2 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину панорамирования.
- 3 : Форма волны низкочастотной модуляции (sin, tri)
Выбирает форму волны низкочастотной модуляции.

06: Тремоло

Регулирует громкость входного сигнала с использованием низкочастотной модуляции.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень тремоло.
- 2 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину тремоло.
- 3 : Форма волны низкочастотной модуляции (sin, tri)
Выбирает форму волны низкочастотной модуляции.

07: Phaser

Производит отчетливо пульсирующий, открытый звук за счет использования низкочастотной модуляции для изменения фазы входного сигнала, а затем смешивает его с исходным входным сигналом.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Резонанс (от 0 до 127)
Регулирует силу резонанса.
- 2 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень низкочастотной модуляции.
- 3 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину низкочастотной модуляции.
- 4 : Форма волны низкочастотной модуляции (sin, tri, random)
Выбирает форму волны низкочастотной модуляции.

08: Флэнжер

Применяет к звуку сильно пульсирующую, металлическую реверберацию. Возможен выбор формы волны низкочастотной модуляции.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень низкочастотной модуляции.
- 2 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину низкочастотной модуляции.
- 3 : Форма волны низкочастотной модуляции (sin, tri, random)
Выбирает форму волны низкочастотной модуляции.
- 4 : Обратная связь (от 0 до 127)
Регулирует силу обратной связи.

09: Хорус

Придает звуку глубину и широту. Возможен выбор вида хорус-эффекта.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень низкочастотной модуляции.
- 2 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину низкочастотной модуляции.
- 3 : Форма волны низкочастотной модуляции (sin, tri)
Выбирает форму волны низкочастотной модуляции.
- 4 : Обратная связь (от 0 до 127)
Регулирует силу обратной связи.
- 5 : Вид (mono, stereo, tri)
Выбирает вид хорус-эффекта.

10: Дилэй

Задерживает входной сигнал и добавляет его к исходному сигналу для создания эффекта повтора, а также придает звуку дополнительную широту.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Время задержки (от 0 до 127)
Регулирует время задержки.
- 2 : Обратная связь (от 0 до 127)
Регулирует повтор задержанного сигнала.
- 3 : Левый канал (от 0 до 127)
Регулирует время задержки левого канала. Это значение пропорционально значению времени задержки.
- 4 : Правый канал (от 0 до 127)
Регулирует время задержки правого канала. Это значение пропорционально значению времени задержки.
- 5 : Уровень обработанного сигнала (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Регулирует уровень задержанного сигнала.
- 6 : Вид (1, 2)
 - 1 : Повтор задержанного сигнала, определяемый временем задержки.
 - 2 : Повтор задержанного сигнала, определяемый временем задержки и отношением Л/П.

Внимание!

При регулировке времени и вида задержки некоторые значения могут привести к прерыванию сигнала.

11: Отражение

Извлекает звук первоначального отражения из звука с реверберацией. Добавляет к звуку эффект присутствия.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Вид (0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8)
Выбирает один из 8 видов эффекта отражения.
- 2 : Обратная связь (от 0 до 127)
Регулирует повтор отраженного звука.

12: Эффект вращающегося динамика

Это имитатор вращающегося динамика.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Усиление овердрайва (0, 1, 2, 3)
Регулирует усиление овердрайва.
- 2 : Уровень овердрайва (от 0 до 127)
Регулирует выходной уровень овердрайва.
- 3 : Скорость (медленный, быстрый)
Переключает режим скорости между быстрым и медленным.
- 4 : Остановка (вращение, остановка)
Останавливает вращение динамика.
- 5 : Ускорение падения (от 0 до 127)
Регулирует ускорение при переключении режима скорости с быстрого на медленный.
- 6 : Ускорение подъема (от 0 до 127)
Регулирует ускорение при переключении режима скорости с медленного на быстрый.
- 7 : Скорость в медленном режиме (от 0 до 127)
Регулирует скорость вращения динамика в медленном режиме.
- 8 : Скорость в быстром режиме (от 0 до 127)
Регулирует скорость вращения динамика в быстром режиме.

13: Кольцевая модуляция

Умножает входной сигнал на сигнал внутреннего модулятора для создания металлического звука.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Частота модулятора (от 0 до 127)
Задаёт опорную частоту внутреннего модулятора.
- 2 : Степень низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует степень низкочастотной модуляции.
- 3 : Глубина низкочастотной модуляции (от 0 до 127)
Регулирует глубину низкочастотной модуляции.
- 4 : Вид (1, 2, 3)
 - 1 : Подает на выход только сигнал после кольцевой модуляции.
 - 2 : Подает на выход сигнал после кольцевой модуляции и исходный входной сигнал.
 - 3 : Подает на выход сигнал после применения хорус-эффекта к обоим сигналам (сигналу после кольцевой модуляции и исходному входному сигналу).

14: Лоу-фай

Применяет различные виды шумов к входному сигналу для создания эффекта старой, низкокачественной записи.

Включает эффект детонации для имитации вращательных колебаний, собственных магнитных лент, генератор шума 1, создающий непрерывный эффект радиопомех, и генератор шума 2, создающий эффект царапания при воспроизведении грампластинок.

Параметры и диапазоны настроек:

- 1 : Степень детонации (от 0 до 127)
Регулирует степень детонации.
- 2 : Глубина детонации (от 0 до 127)
Регулирует глубину детонации.
- 3 : Уровень шума 1 (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Регулирует уровень генератора шума 1.
- 4 : Уровень шума 2 (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Регулирует уровень генератора шума 2.
- 5 : Плотность шума 2 (0, 1, 2, 3, 4, 5)
Регулирует частоту генератора шума 2.
- 6 : Искажение (0, 1, 2, 3)
Искажает звук. Чем выше значение, тем сильнее искажение.

Внимание!

При повышении уровня шума, когда нота не звучит, нота начнет звучать даже при отсутствии входного сигнала.

■ Параметры двойных DSP-эффектов

Конфигурация двойных DSP-эффектов представляет собой комбинацию двух различных одиночных DSP-эффектов. Используйте приведенную ниже процедуру для определения параметров, которые могут быть настроены для каждого двойного DSP-эффекта, а также действия и диапазонов настроек двойных DSP-эффектов.

Пример: Номер вида DSP-эффекта 29: Дисторшн – Вау

1. Название вида DSP-эффекта состоит из двух частей: левой и правой. Дисторшн – Вау → «Дисторшн» и «Вау»
2. Узнайте, какие параметры вы можете настроить, найдя левую часть названия двойного DSP-эффекта в столбце «Название вида» следующей таблицы.

Название вида	Настраиваемые параметры
Вау	Форма волны низкочастотной модуляции Степень низкочастотной модуляции Глубина низкочастотной модуляции
Дисторшн	Усиление Уровень
Хорус	Форма волны низкочастотной модуляции Степень низкочастотной модуляции Глубина низкочастотной модуляции
Флэнжер	Форма волны низкочастотной модуляции Степень низкочастотной модуляции Глубина низкочастотной модуляции
Отражение	Обратная связь
Компрессор	Порог Уровень
Автопанорамирование	Форма волны низкочастотной модуляции Степень низкочастотной модуляции Глубина низкочастотной модуляции
Тремоло	Форма волны низкочастотной модуляции Степень низкочастотной модуляции Глубина низкочастотной модуляции

3. Найдите те же названия видов в подразделе «Параметры одиночных DSP-эффектов» (стр. 152-154) и ознакомьтесь с действием и диапазонами настроек параметров, совпадающих с указанными в столбце «Настраиваемые параметры» вышеприведенной таблицы.
 - В нашем примере «Дисторшн – Вау» левой частью названия является «Дисторшн»; из таблицы мы видим, что могут быть настроены параметры «Усиление» и «Уровень». Вы можете узнать о действии и диапазонах настроек параметров «Усиление» и «Уровень» в пункте «03: Дисторшн» на стр. 152.
4. Далее, повторите шаги 2 и 3 для правой стороны названия вида двойного DSP-эффекта.
 - Номера параметров, отображаемые на экране настройки параметров, начинаются с 1, и номер каждого следующего параметра на единицу больше. Номера параметров для нашего примера «Дисторшн – Вау» будут следующими.
 - 1: Усиление
 - 2: Уровень
 - 3: Форма волны низкочастотной модуляции
 - 4: Степень низкочастотной модуляции
 - 5: Глубина низкочастотной модуляции

Указатель аппликатуры

Аккорды, исполняемые в режимах Fingered 1, Fingered 2

C	
Cm	
Cdim	
Caug *3	
Csus4 *3	
Csus2 *3	
C7	
Cm7 *3	
CM7	
Cm7 ^b 5 *3	
C7 ^b 5 *3	
C7sus4	
Cadd9	
Cmadd9	
CmM7	
Cdim7 *3	
C69 *3	
C6 *1 *3	
Cm6 *2 *3	

*1 В режиме Fingered 2 интерпретируется как Am7.

*2 В режиме Fingered 2 интерпретируется как Am7^b5.

*3 Обращенные формы в некоторых случаях не поддерживаются.

Аккорды, исполняемые в режимах Fingered 3, Full Range Chord

Помимо аккордов, которые могут быть исполнены с использованием режимов Fingered 1 и Fingered 2, также распознаются следующие аккорды.

$$\frac{C\#}{C} \cdot \frac{D}{C} \cdot \frac{E}{C} \cdot \frac{F}{C} \cdot \frac{G}{C} \cdot \frac{A^b}{C} \cdot \frac{B^b}{C} \cdot \frac{B}{C} \cdot \frac{C\#m}{C} \cdot \frac{Dm}{C} \cdot \frac{Fm}{C}$$

$$\frac{Gm}{C} \cdot \frac{Am}{C} \cdot \frac{B^bm}{C} \cdot \frac{Ddim}{C} \cdot \frac{A^b7}{C} \cdot \frac{F7}{C} \cdot \frac{Fm7}{C} \cdot \frac{Gm7}{C} \cdot \frac{A^badd9}{C}$$

ПРИМЕЧАНИЕ

- В режиме Fingered 3 нижняя сыгранная нота интерпретируется как басовая нота. Обращенные формы не поддерживаются.
- Когда нижняя сыгранная нота в режиме Full Range Chord находится на некотором расстоянии от соседней ноты, аккорд интерпретируется как дробный.
- В отличие от режимов Fingered 1, 2 и 3 в режиме Full Range Chord для исполнения аккорда требуется нажать как минимум три ноты.

Поддерживаемые символы

!	"	#	\$	%	&	'	()	
*	+	,	-	.	/	0	1	2	3
4	5	6	7	8	9	:	;	<	=
>	?	@	A	B	C	D	E	F	G
H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q
R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	[
¥]	^	_	`	a	b	c	d	e
f	g	h	i	j	k	l	m	n	o
p	q	r	s	t	u	v	w	x	y
z	{		}	~					

Таблица аккордов

Основной тон Тип аккорда	C	C#(D ^b)	D	(D#)/E ^b	E	F	F#(G ^b)	G	(G#)/A ^b	A	(A#)/B ^b	B
M												
m												
dim												
aug												
sus4												
sus2												
7												
m7												
M7												
m7 ^{b5}												
7 ^{b5}												
7sus4												
add9												
madd9												
mM7												
dim7												
69												
6												
m6												

• Поскольку аккордовый диапазон клавиатуры ограничен, этой моделью могут не поддерживаться некоторые из приведенных выше аккордов.

Назначение MIDI-канала на каждую партию

Ниже показано отношение между каналами «MIDI IN» и «MIDI OUT» и каждой партией.

Эта партия:	Канал MIDI		Название партии
	IN	OUT	
A01	--	01*	UPPER 1
A02	--	02	UPPER 2
A03	--	03	LOWER
A04	--	04	Гармонизация
A05	--	05	UPPER 1 системной дорожки
A06	--	06	UPPER 2 системной дорожки
A07	--	07	LOWER системной дорожки
A08	--	--	Метроном
A09	--	09	Ударные
A10	--	10	Барабаны
A11	--	11	Бас
A12	--	12	Аккорды 1
A13	--	13	Аккорды 2
A14	--	14	Аккорды 3
A15	--	15	Аккорды 4
A16	--	16	Аккорды 5

Эта партия:	Канал MIDI		Название партии
	IN	OUT	
B01	01	01	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 01
B02	02	02	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 02
B03	03	03	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 03
B04	04	04	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 04
B05	05	05	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 05
B06	06	06	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 06
B07	07	07	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 07
B08	08	08	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 08
B09	09	09	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 09
B10	10	10	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 10
B11	11	11	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 11
B12	12	12	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 12
B13	13	13	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 13
B14	14	14	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 14
B15	15	15	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 15
B16	16	16	ДОРОЖКА СЕКВЕНСОРА/MIDI 16

- Канал «MIDI OUT» партии A01 зависит от установки канала клавиатуры. Для получения более подробной информации смотрите пункт «KeyboardCh» (Канал клавиатуры) (стр. 128).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Для получения информации о партиях смотрите подраздел «Как устроены партии» (стр. 38).

Список параметров

Для того чтобы проверить этот параметр:	Смотрите этот столбец в следующей таблице:
Параметры, сохраняемые каждый раз при выключении инструмента.	①
Параметры, сохраняемые в регистрационной памяти (стр. 61).	②
Параметры, настройки которых запоминаются при выключении и восстанавливаются при следующем включении, когда для параметра «AutoResume» (Автоматическое возобновление) выбрана установка «оп» [вкл.] (стр. 129).	③
Параметры, сохраняемые при использовании функции «Default» (Первоначальные установки) (стр. 129).	④
Параметры, инициализируемые операцией «Как восстановить первоначальные значения всех параметров микшера» (стр. 40).	④
Параметры, инициализируемые при выборе установки «Parameter» (Только настройки параметров) для пункта «Initial-ize» (Инициализация) (стр. 129).	⑤

Параметр	①	②	③	④	⑤
Параметры памяти пользовательских данных					
Пользовательские стили, пользовательские тембры, пользовательские DSP-эффекты, пользовательские наборы предустановок	○				
Регистрационная память, память звукорядов	○				
Параметры меню функций					
Настройка			○		○
Чувствительность к силе нажатия		○	○		○
Динамическая характеристика при выключенной чувствительности		○	○		○
Назначение педали		○	○		○
Диапазон отклонения высоты звука ¹				○	○
Задержка арпеджиатора		○	○		○
Скорость арпеджиатора		○	○		○
Партия арпеджиатора		○	○		○
Регистрационный фильтр (Аккомпанемент/Звукоряд)					○
Звук начального счета перед воспроизведением композиции			○		○
Повторное воспроизведение композиции			○		○
Громкость автоаккомпанемента		○ ^{*2}	○		○
Громкость композиции			○		○
Громкость метронома			○	○	○
Громкость аудиофайла			○		○
Канал клавиатуры			○		○
Локальное управление					○
Выход MIDI-сигналов аккомпанемента					○
Включение/выключение динамик			○		○
Контрастность дисплея	○				
Автоматическое выключение			○		○
Автоматическое восстановление	○				
Прочие параметры					
Номер тембра ¹		○	○	○	○
Номер стиля		○ ^{*2}			○
Номер набора музыкальных предустановок					○
Транспонирование		○	○		○
Включение/выключение разделения клавиатуры		○	○		○
Точка разделения		○	○		○
Включение/выключение наложения тембров		○	○		○
Октавный перенос ³		○	○		○
Включение/выключение аккомпанемента		○ ^{*2}			○
Режим аппликатуры аккордов		○ ^{*2}	○		○
Включение/выключение/вид автогармонизации		○	○		○
Ритм метронома			○		○
Хорус/DSP					○
Отключение DSP					○
Реверберация (вкл., выкл., вид)		○	○		○

Параметр	①	②	③	④	⑤
Вид хора		○	○		○
Вид DSP-эффекта		○	○		○
Темп		○ ^{*2}	○		○
Режим ожидания синхронного старта		○ ^{*2}			
Номер предустановленного звукоряда			○		○
Основной тон звукоряда			○		○
Точная настройка звукоряда		○ ^{*4}	○		○
Звукоряд аккомпанемента		○ ^{*4}	○	○	○
Включение/выключение партии аккомпанемента		○ ^{*2}	○	○	
Статус выбора режима (стиля/карты)			○		
Номер композиции на карте памяти			○		
Выбор партии левой руки					○
Выбор партии правой руки					○
Номер банка регистрационной памяти			○		○
Номер категории стилей			○		○
Номер категории тембров			○		○
Номер категории музыкальных предустановок			○		○
Параметры микшера для партий с A01 по A04					
Включение/выключение партии ¹			○	○	○
Громкость партии ¹		○	○	○	○
Панорамирование партии ¹		○	○	○	○
Грубая настройка партии ¹		○	○	○	○
Точная настройка партии ¹		○	○	○	○
Диапазон отклонения высоты звука для партии ¹		○	○	○	○
Включение/выключение линии DSP для партии ¹		○	○	○	○
Подача звука партии на реверберацию ¹		○	○	○	○
Подача звука партии на хорус ¹		○	○	○	○
Применение настроек звукоряда к партии ¹			○	○	○
Настройки микшера для глобальных параметров (MASTER), параметров эффектов (DSP) и параметров входа микрофона или другого инструмента (MIC/INST), а также для партий с A05 по A16 и с B01 по B16				○	

*1 Настраивается для каждой из следующих партий: с A01 по A04 («UPPER 1», «UPPER 2», «LOWER», автогармонизация).

*2 Не вызывается, когда для параметра «RegFitAcmp» (Регистрационный фильтр: Аккомпанемент) выбрана установка «оп» [вкл.] (стр. 127).

*3 Настраивается для каждой из следующих партий: с A01 по A03 («UPPER 1», «UPPER 2», «LOWER»).

*4 Не вызывается, когда для параметра «RegFitScale» (Регистрационный фильтр: Звукоряд) выбрана установка «оп» [вкл.] (стр. 127).

Карта внедрения MIDI

Функция	Передаваемые	Распознаваемые	Примечания
Basic Channel [Основной канал]	1 – 16 1 – 16	1 – 16 1 – 16	
Mode [Режим]	Режим 3 X *****	Режим 3 X *****	
Note Number [Номер ноты]	0 – 127 *****	0 – 127 0 – 127 *1	
Velocity [Сила нажатия]	0 – 127 X 9пН v = 1 – 127 X 9пН v = 0	0 – 127 X 9пН v = 1 – 127 X 9пН v = 0, 8пН v = **	** = нет зависимости
After Touch [Сила давления на нажатые клавиши]	X X	X O	
Pitch Bender [Регулятор отклонения высоты звука]	O	O	
	0	O	Выбор банка
	1	O	Модуляция
	6, 38	O *2	Ввод данных (младший, старший байт)
	7	O	Уровень громкости
	10	O	Панорамирование
	11	X	Экспрессия
	16	O	Параметр DSP 0
	17	O	Параметр DSP 1
	18	O	Параметр DSP 2
	19	O	Параметр DSP 3
	64	O *3	Задержка 1
	66	O *3	Педаль сустенуто
	67	O *3	Педаль софт
	72	O	Время затухания
	73	O	Время нарастания
Control Change [Смена значения контроллера]			

74			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Частота среза фильтра
76			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Степень вибрато
77			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Глубина вибрато
78			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Задержка вибрато
80			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Параметр DSP 4
81			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Параметр DSP 5
82			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Параметр DSP 6
83			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Параметр DSP 7
91			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Подача сигнала на реверберацию
93			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Передача сигнала на хорус
98, 99			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Младший, старший байт параметра NRPn
100, 101			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Младший, старший байт параметра RPN
Program Change [Смена программы]	True # [Реальный номер]	<input type="radio"/> 0 – 127 *** ** ** ** **	<input type="radio"/> 0 – 127	<input type="radio"/> 0 – 127	
System Exclusive [Привилегированные системные сообщения]		<input type="radio"/> *2	<input type="radio"/> *2		
System Common [Общесистемное сообщение]	Song Pos [Позиция в партитуре] Song Sel [Выбор партитуры] Tune [Подстройка]	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	
System Real Time [Реальное системное время]	Clock [Синхронизация] Commands [Команды]	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	
Aux Messages [Вспомогательные сообщения]	All sound off [Отключение всех звуков] Reset all controller [Установка всех контроллеров на значения по умолчанию] Local ON/OFF [Локальное управление вкл./выкл.] All Notes OFF [Отключение всех нот] Active Sense [Проверка соединенной MIDI-сети] Reset [Сброс]	<input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input checked="" type="radio"/>	
Примечания	<p>*1 В зависимости от тембра. *2 Для получения подробной информации о параметрах NRPn и RPN и привилегированных системных сообщениях смотрите информацию по внедрению MIDI по адресу http://www.casio.ru/. *3 В соответствии с установкой педали.</p> <p>Режим 1: Режим обработки сообщений для всех каналов (OMNI) включен, полифонический режим Режим 3: Режим обработки сообщений для всех каналов (OMNI) выключен, полифонический режим Режим 2: Режим обработки сообщений для всех каналов (OMNI) включен, однополосный режим Режим 4: Режим обработки сообщений для всех каналов (OMNI) выключен, однополосный режим</p> <p>○ : Да X : Нет</p>				

CASIO®

КИНПО ЭЛЕКТРОНИКС (КИТАЙ) Ко ЛТД.
ИНДУСТРИАЛЬНАЯ ЗОНА, Поселок ША ТУ,
Район ЧАНГ АН, город ДОНГ ЖАН,
Провинция ГУАНГ ДОНГ

Сделано в Китае