



MUSIC PRODUCTION SYNTHESIZER
SYNTHETISEUR DE PRODUCTION MUSICALE
SYNTETIZADOR DE PRODUCCIÓN MUSICAL
СИНТЕЗАТОР

MOXF6
MOXF6

Bedienungsanleitung
Mode d'emploi
Manual de instrucciones
Руководство пользователя

DEUTSCH

FRANÇAIS

ESPAÑOL

РУССКИЙ

DE
FR
ES
RU

Die Nummer des Modells, die Seriennummer, der Leistungsbedarf usw. sind auf dem Typenschild, das sich auf der Unterseite des Geräts befindet, oder in der Nähe davon angegeben. Sie sollten diese Seriennummer an der unten vorgesehenen Stelle eintragen und dieses Handbuch als dauerhaften Beleg für Ihren Kauf aufbewahren, um im Fall eines Diebstahls die Identifikation zu erleichtern.

Modell Nr.

Seriennr.

(bottom_de_01)

Le numéro de modèle, le numéro de série, l'alimentation requise, etc., se trouvent sur ou près de la plaque signalétique du produit, située dans la partie inférieure de l'unité. Notez le numéro de série dans l'espace fourni ci-dessous et conservez ce manuel en tant que preuve permanente de votre achat afin de faciliter l'identification du produit en cas de vol.

N° de modèle

N° de série

(bottom_fr_01)

El número de modelo, el número de serie, los requisitos de alimentación, etc. pueden encontrarse en la placa de identificación o cerca de ella. Esta placa se encuentra en la parte inferior de la unidad. Debe anotar dicho número en el espacio proporcionado a continuación y conservar este manual como comprobante permanente de su compra para facilitar la identificación en caso de robo.

N° de modelo

N° de serie

(bottom_es_01)

Номер модели, серийный номер изделия и заводские характеристики приведены на табличке с названием изделия, расположенной на нижней панели устройства, или рядом с табличкой. Запишите серийный номер в расположенном ниже поле и сохраните данное руководство как подтверждение покупки; это поможет идентифицировать принадлежность устройства в случае кражи.

Номер модели.

Серийный номер.

(bottom_ru_01)

OBSERVERA!

Apparaten kopplas inte ur växelströmskällan (nätet) så länge som den är ansluten till vägguttaget, även om själva apparaten har stängts av.

ADVARSEL: Netspændingen til dette apparat er IKKE afbrudt, så længe netledningen sidder i en stikkontakt, som er tændt — også selvom der er slukket på apparatets afbryder.

VAROITUS: Laitteen toisiopiiriin kytketty käyttökytkin ei irroita koko laitetta verkosta.

(standby)

Verbraucherinformation zur Sammlung und Entsorgung alter Elektrogeräte



Befindet sich dieses Symbol auf den Produkten, der Verpackung und/oder beiliegenden Unterlagen, so sollten benutzte elektrische Geräte nicht mit dem normalen Haushaltsabfall entsorgt werden.
In Übereinstimmung mit Ihren nationalen Bestimmungen und den Richtlinien 2002/96/EC bringen Sie alte Geräte bitte zur fachgerechten Entsorgung, Wiederaufbereitung und Wiederverwendung zu den entsprechenden Sammelstellen.

Durch die fachgerechte Entsorgung der Elektrogeräte helfen Sie, wertvolle Ressourcen zu schützen, und verhindern mögliche negative Auswirkungen auf die menschliche Gesundheit und die Umwelt, die andernfalls durch unsachgerechte Müllentsorgung auftreten könnten.

Für weitere Informationen zum Sammeln und Wiederaufbereiten alter Elektrogeräte kontaktieren Sie bitte Ihre örtliche Stadt- oder Gemeindeverwaltung, Ihren Abfallentsorgungsdienst oder die Verkaufsstelle der Artikel.

[Information für geschäftliche Anwender in der Europäischen Union]

Wenn Sie Elektrogeräte ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihren Händler oder Zulieferer für weitere Informationen.

[Entsorgungsinformation für Länder außerhalb der Europäischen Union]

Dieses Symbol gilt nur innerhalb der Europäischen Union. Wenn Sie solche Artikel ausrangieren möchten, kontaktieren Sie bitte Ihre örtlichen Behörden oder Ihren Händler und fragen Sie nach der sachgerechten Entsorgungsmethode.

(weee_eu_de_01)

Information concernant la Collecte et le Traitement des déchets d'équipements électriques et électroniques.



Le symbole sur les produits, l'emballage et/ou les documents joints signifie que les produits électriques ou électroniques usagés ne doivent pas être mélangés avec les déchets domestiques habituels.

Pour un traitement, une récupération et un recyclage appropriés des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez les déposer aux points de collecte prévus à cet effet, conformément à la réglementation nationale et aux Directives 2002/96/EC.

En vous débarrassant correctement des déchets d'équipements électriques et électroniques, vous contribuerez à la sauvegarde de précieuses ressources et à la prévention de potentiels effets négatifs sur la santé humaine qui pourraient advenir lors d'un traitement inapproprié des déchets.

Pour plus d'informations à propos de la collecte et du recyclage des déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter votre municipalité, votre service de traitement des déchets ou le point de vente où vous avez acheté les produits.

[Pour les professionnels dans l'Union Européenne]

Si vous souhaitez vous débarrasser des déchets d'équipements électriques et électroniques veuillez contacter votre vendeur ou fournisseur pour plus d'informations.

[Information sur le traitement dans d'autres pays en dehors de l'Union Européenne]

Ce symbole est seulement valable dans l'Union Européenne. Si vous souhaitez vous débarrasser de déchets d'équipements électriques et électroniques, veuillez contacter les autorités locales ou votre fournisseur et demander la méthode de traitement appropriée.

(weee_eu_fr_01)

Información para Usuarios sobre Recolección y Disposición de Equipamiento Viejo



Este símbolo en los productos, embalaje, y/o documentación que se acompañe significa que los productos electrónicos y eléctricos usados no deben ser mezclados con desechos hogareños corrientes.

Para el tratamiento, recuperación y reciclado apropiado de los productos viejos, por favor llévelos a puntos de recolección aplicables, de acuerdo a su legislación nacional y las directivas 2002/96/EC.

Al disponer de estos productos correctamente, ayudará a ahorrar recursos valiosos y a prevenir cualquier potencial efecto negativo sobre la salud humana y el medio ambiente, el cual podría surgir de un inapropiado manejo de los desechos.

Para mayor información sobre recolección y reciclado de productos viejos, por favor contacte a su municipio local, su servicio de gestión de residuos o el punto de venta en el cual usted adquirió los artículos.

[Para usuarios de negocios en la Unión Europea]

Si usted desea deshacerse de equipamiento eléctrico y electrónico, por favor contacte a su vendedor o proveedor para mayor información.

[Información sobre la Disposición en otros países fuera de la Unión Europea]

Este símbolo sólo es válido en la Unión Europea. Si desea deshacerse de estos artículos, por favor contacte a sus autoridades locales y pregunte por el método correcto de disposición.

(weee_eu_es_01)

ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ

ВНИМАТЕЛЬНО ПРОЧИТИТЕ, ПРЕЖДЕ ЧЕМ ПРИСТУПАТЬ К ЭКСПЛУАТАЦИИ

Храните это руководство в надежном и удобном месте, чтобы можно было обращаться к нему в дальнейшем.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Во избежание получения серьезных травм вплоть до наступления смерти от удара электрическим током, а также во избежание короткого замыкания, повреждения оборудования, пожара и других инцидентов, всегда соблюдайте основные правила безопасности, перечисленные далее. Они включают принятие следующих мер (не ограничиваясь ими):

Источник питания/адаптер питания переменного тока

- Кабель питания не должен находиться рядом с источниками тепла, такими как нагреватели и батареи отопления. Кроме того, не допускайте перегибов и других повреждений кабеля, не ставьте на него тяжелые предметы.
- Используйте только то напряжение, на которое рассчитан инструмент. Это напряжение указано на наклейке на инструменте.
- Используйте только указанный тип адаптера (стр. 73). Использование неподходящего адаптера может привести к его перегреву или к повреждению инструмента.
- Периодически проверяйте сетевую вилку адаптера и очищайте ее от накопившейся пыли и грязи.

Не открывать

- В инструменте нет компонентов, которые должен обслуживать пользователь. Не следует открывать инструмент и пытаться разбирать его, а также каким-либо образом модифицировать его внутренние компоненты. При возникновении неисправности немедленно прекратите эксплуатацию инструмента и обратитесь за помощью к квалифицированным специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.

Беречь от воды

- Не допускайте попадания инструмента под дождь, не пользуйтесь им рядом с водой, в условиях сырости или повышенной влажности. Не ставьте на

инструмент какие-либо емкости с жидкостью (например, вазы, бутылки или стаканы), которая может пролиться и попасть в отверстия. В случае попадания жидкости, например воды, в инструмент немедленно отключите питание и отсоедините кабель питания от розетки электросети. Затем обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.

- Ни в коем случае не вставляйте и не вынимайте сетевую вилку инструмента мокрыми руками.

Беречь от огня

- Не ставьте на инструмент предметы, являющиеся источником открытого огня, например свечи. Горящий предмет может упасть и стать источником возникновения пожара.

Внештатные ситуации

- При возникновении какой-либо из указанных ниже проблем немедленно отключите питание инструмента и отсоедините кабель питания от электросети. Затем обратитесь за помощью к специалистам центра технического обслуживания корпорации Yamaha.
 - Износ или повреждение кабеля питания или вилки.
 - Необычный запах или дым.
 - Попадание в корпус инструмента мелких предметов.
 - Неожиданное прекращение звучания во время использования инструмента.



ВНИМАНИЕ

Во избежание нанесения серьезных травм себе и окружающим, а также повреждения инструмента и другого имущества, всегда соблюдайте основные меры безопасности. Они включают принятие следующих мер (не ограничиваясь ими):

Источник питания/адаптер питания переменного тока

- Не подключайте инструмент к сетевой розетке через тройник вместе с другими устройствами. Это может привести к ухудшению качества звука или перегреву розетки.
- При отключении вилки от инструмента или из розетки обязательно беритесь за вилку, а не за кабель. Иначе можно повредить кабель.
- Отключайте инструмент от электросети, если он не будет использоваться длительное время. Отключать инструмент от электросети следует также во время грозы.

Место установки

- Во избежание случайного падения инструмента не оставляйте его в неустойчивом положении.
- Перед перемещением инструмента отсоедините все кабели во избежание их повреждения или травмы в результате спотыкания.

- При установке инструмента убедитесь в том, что используемая электрическая розетка легко доступна. При возникновении какого-либо сбоя или неисправности немедленно отключите питание инструмента и отсоедините кабель питания от электросети. Даже если переключатель питания выключен, инструмент продолжает в минимальном количестве потреблять электроэнергию. Если инструмент не используется длительное время, отсоедините кабель питания от сетевой розетки.

Подключение

- Перед подсоединением инструмента к другим электронным компонентам отключите их питание. Перед включением или отключением питания электронных компонентов установите минимальный уровень громкости.
- Убедитесь также в том, что на всех компонентах установлен минимальный уровень громкости, и во время игры на инструменте постепенно увеличьте громкость до нужного уровня.

Правила безопасности при эксплуатации

- Никогда не вставляйте и не роняйте бумажные, металлические и прочие предметы в отверстия на панели и клавиатуре. Несоблюдение этого требования может привести к получению серьезных травм, нанесению их окружающим, повреждению инструмента и другого имущества, а также к отказу во время эксплуатации.
- Не облакачивайтесь на инструмент, не ставьте на него тяжелые предметы и не прикладывайте усилие к кнопкам, переключателям и разъемам.
- Не следует долго пользоваться инструментом/устройством или наушниками с установленным высоким или некомфортным уровнем громкости, так как это может привести к потере слуха. При ухудшении слуха или звоне в ушах обратитесь к врачу.

Корпорация Yamaha не несет ответственности за повреждения, вызванные неправильной эксплуатацией или модификацией инструмента, а также за потерю или повреждение данных.

Всегда выключайте питание инструмента, если инструмент не используется.

Даже если переключатель [⏻] (режим ожидания/вкл.) находится в положении режима ожидания (выключена подсветка ЖК-дисплея), инструмент продолжает потреблять электроэнергию на минимальном уровне.

Если инструмент не используется в течение длительного времени, обязательно отсоедините кабель питания от розетки электросети.

Утилизацию использованных батарей необходимо выполнять в соответствии с действующим местным законодательством.

DMI-5 2/2

УВЕДОМЛЕНИЕ

Во избежание неисправности или повреждения инструмента, повреждения данных или другого имущества, соблюдайте приведенные ниже правила.

■ Эксплуатация и обслуживание

- Не используйте инструмент в непосредственной близости от телевизора, радиоприемника, стереооборудования, мобильного телефона и других электроприборов. В противном случае возможно возникновение шума в инструменте, телевизоре или радиоприемнике.
- Во избежание деформации панели, повреждения внутренних компонентов и нестабильной работы берегите инструмент от чрезмерной пыли и сильной вибрации и не подвергайте воздействию очень высоких или низких температур (например, не размещайте его под прямыми солнечными лучами, рядом с обогревательными приборами или в машине в дневное время).
- Не кладите на инструмент предметы из винила, пластмассы или резины. Это может привести к обесцвечиванию панели или клавиатуры.
- Для чистки инструмента пользуйтесь мягкой сухой тканью. Не используйте пятновыводители, растворители, жидкие чистящие средства и чистящие салфетки с пропиткой.

■ Сохранение данных

- Данные, содержащиеся в буфере редактирования инструмента (области памяти для редактирования данных), могут быть потеряны при выключении питания инструмента. Следует сохранять важные данные в пользовательской памяти, устройстве флеш-памяти USB или на внешнем устройстве, например компьютере. Учтите, что сохраненные данные могут быть потеряны из-за неисправностей или сбоев в работе оборудования.
- Для предотвращения потери данных из-за повреждения носителя, рекомендуется сохранять наиболее важные данные на двух устройствах флеш-памяти/внешних носителях USB.

Информация

■ Об авторских правах

- Копирование коммерческих музыкальных данных, включая MIDI-данные и/или аудиоданные, но не ограничиваясь ими, строго запрещается, за исключением использования в личных целях.
- Этот продукт включает компьютерные программы и содержимое, авторские права на которые принадлежат корпорации Yamaha или право на использование которых получено по лицензии от других фирм. К материалам, защищенным авторскими правами, относятся все без ограничения компьютерные программы, файлы стиля, файлы MIDI, данные WAVE и музыкальные звукозаписи. Любое несанкционированное использование таких программ и содержимого, выходящее за рамки личного пользования, запрещено соответствующими законами. Любое нарушение авторских прав преследуется по закону. НЕ СОЗДАВАЙТЕ, НЕ РАСПРОСТРАНЯЙТЕ И НЕ ИСПОЛЬЗУЙТЕ НЕЗАКОННЫЕ КОПИИ.

■ О функциях и данных из комплекта поставки инструмента

- Это устройство может использовать различные типы (форматы) музыкальных данных путем их преобразования в музыкальные данные нужного формата для дальнейшего использования. В результате при воспроизведении таких данных этим устройством звучание может несколько отличаться от исходного.

■ Об этом руководстве

- Иллюстрации и снимки ЖК-дисплеев приведены в данном руководстве только в качестве примеров. В действительности все может выглядеть несколько иначе.
- Windows является товарным знаком корпорации Microsoft®, зарегистрированным в США и других странах.
- Apple, Mac и Macintosh являются товарными знаками корпорации Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.
- Названия фирм и продуктов, используемые в данном руководстве, являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.

Сведения о последней версии встроенного программного обеспечения

Компания Yamaha может периодически обновлять встроенное программное обеспечение данного инструмента и дополнительное программное обеспечение без уведомления о выпуске обновлений. Пользователю рекомендуется проверять на нашем веб-сайте наличие последних версий и обновлений встроенного и дополнительного программного обеспечения инструмента MOXF6/MOXF8.

<http://download.yamaha.com/>

Учтите, что описания в настоящем руководстве пользователя применимы к версии встроенного программного обеспечения, действительной на момент создания настоящего руководства пользователя. Подробнее о дополнительных функциях, включенных в более поздние версии, см. на указанном выше веб-сайте.

От группы разработчиков MOXF6/MOXF8

Благодарим за покупку музыкального синтезатора Yamaha MOXF6/MOXF8!

Мы, как группа разработчиков, создавали этот инструмент таким, чтобы музыканты любого жанра и уровня могли наслаждаться его достоверными, высококачественными звуками и дополнительными функциями при создании и исполнении музыкальных произведений.

ЗВУК

■ ■ Необычайно высококачественный звук ■ ■

Инструмент MOXF6/MOXF8 привлекает исполнителей высококачественным звуком знаменитого MOTIF XF, широко используемого музыкантами во всем мире, и снабжен широким спектром динамических эффектов для применения практически в любом музыкальном исполнении.

Более того, одним из наиболее важных преимуществ MOXF является возможность установки дополнительной платы расширения флеш-памяти. Эта функция была реализована в ответ на многочисленные повторяющиеся запросы опытных пользователей. Теперь данные сэмплов (аудио) сохраняются на плате даже при отключении питания, позволяя использовать волновые формы, содержащие записанные сэмплы, сразу после повторного включения питания без необходимости загружать их с внешнего USB-устройства хранения данных.

ФУНКЦИИ

■ ■ Мгновенный легкий переход от вдохновляющей идеи к окончательной музыкальной композиции ■ ■

Инструмент MOXF6/MOXF8 снабжен мощной функцией создания исполнений — Performance Creator, позволяющей сочетать любимые тембры с другими тембрами и партиями ударных и играть на инструменте с полным ритмическим и аккордовым сопровождением. Кроме того, можно записывать свои исполнения как композиции или паттерны, нажав кнопку [REC] в режиме исполнения, и затем после записи автоматически перейти в режим композиции/паттерна для дальнейшего редактирования, улучшения и завершения композиции или паттерна. Этот исключительно удобный и логичный рабочий процесс позволяет быстро и просто создавать вдохновляющие музыкальные хиты.

■ ■ Удобное создание музыки с помощью Cubase ■ ■

Инструменты MOXF6/MOXF8 разработаны с учетом возможности максимальной интеграции с программным обеспечением DAW серии Cubase компании Steinberg. Совместно с Cubase улучшена и усилена функция дистанционного управления, обеспечивающая легкое и удобное управление дополнительными параметрами в Cubase с помощью AI KNOB или применение шаблонов управления, совместимых с разными инструментами VST, для упрощения управления несколькими параметрами и сложными операциями на программных синтезаторах прямо с клавиатуры этого аппаратного синтезатора.

КОНСТРУКЦИЯ

■ ■ Стильный дизайн и профессиональный вид ■ ■

Стильный корпус, способствующий получению звуков на профессиональном уровне, и функции инструмента MOXF6/MOXF8, отвечающие современным требованиям, позволяют наслаждаться игрой и испытывать чувство гордости, демонстрируя инструмент на сцене.

Кроме того, его ценность как инструмента для живого исполнения превосходит даже его портативные качества.

При проектировании особое внимание уделялось размеру и внешнему виду, чтобы сделать инструмент простым в использовании даже при подключении к компьютерной музыкальной системе.

Принадлежности

- Адаптер переменного тока*
- USB-кабель
- Руководство пользователя (данное руководство)
- Диск Online Manual CD-ROM — 1 шт. (справочное руководство, руководство по параметрам синтезатора и сборник таблиц)
- Информация о загрузке CUBASE AI

* Может не входить в комплект поставки для вашего региона. Уточните подробности у местного торгового представителя Yamaha.

Использование руководств по MOXF6/MOXF8

В комплект поставки инструмента MOXF6/MOXF8 входят четыре разных руководства: руководство пользователя (данный документ), справочное руководство, руководство по параметрам синтезатора и Список параметров. Руководство пользователя представляет собой печатный буклет, упакованный вместе с синтезатором, а справочное руководство, руководство по параметрам синтезатора и перечень данных поставляются в виде документов формата PDF, записанных на прилагаемый компакт-диск.

• **Руководство пользователя (данное руководство)**

Содержит инструкции по использованию MOXF6/MOXF8 и выполнению основных операций.

• **Справочное руководство (данный документ формата PDF)**

Содержит описание структуры меню инструмента MOXF6/MOXF8 и описание различных параметров, для которых предусмотрена возможность регулировки и задания значений. Кроме того, содержит описание вариантов использования этого инструмента в конкретных сферах применения и следующие справочные материалы.

- Списки категорий для тембров и исполнений
- Примеры настройки параметра Controller Destination (контроллер-адресат)
- Функции регуляторов 1–8 в режиме тембра и режиме микширования
- Типы воспроизведения композиций
- Цикл дорожки композиции — пример настройки
- Точки включения/выключения записи в режиме композиции
- Типы воспроизведения паттернов
- Циклическая запись
- Создание арпеджио
- Сохранение настроек микширования как шаблона микширования
- Конфигурирование дистанционного управления
- Выбор файла/папки в режиме файла
- Воспроизведение данных SMF (стандартного MIDI-файла) с устройства флеш-памяти USB
- Форматирование устройства флеш-памяти USB

• **Synthesizer Parameter Manual (Руководство по параметрам синтезатора) (документ формата PDF)**

В этом общем для всех инструментов документе содержатся описания параметров тембра, типов эффектов, параметров эффектов и MIDI-сообщений, используемых всеми синтезаторами, оснащенными тон-генераторами Yamaha AWM2. Рекомендуется сначала ознакомиться с Руководством пользователя и Справочным руководством, а затем в случае необходимости использовать это руководство по параметрам для получения дополнительных сведений о параметрах и условиях, относящихся ко всем синтезаторам Yamaha.

• **Data List (Список параметров) (документ формата PDF)**

Содержит следующие списки: Voice List (список тембров), Waveform List (список волновых форм), Performance List (список исполнений), Effect Type List (список типов эффектов), Arpeggio Type List (список типов арпеджио), а также такие справочные материалы, такие как MIDI Implementation Chart (таблица характеристик MIDI-интерфейса) и Remote Control Function List (список функций дистанционного управления).

Как пользоваться руководствами формата PDF

Справочное руководство, Руководство по параметрам синтезатора и Сборник таблиц поставляются как документы данных в формате PDF. Эти файлы PDF можно просматривать и читать на компьютере. При применении Adobe® Reader® для просмотра PDF-файла можно выполнить поиск конкретных слов, распечатать определенную страницу или перейти к нужному разделу в этом документе. Функции поиска терминов и перехода по ссылкам представляют собой удобные способы навигации по файлу PDF, которые рекомендуется использовать. Самую последнюю версию Adobe Reader можно загрузить со следующей веб-страницы.
<http://www.adobe.com/products/reader>

Основные возможности MOXF6/MOXF8

■ Функция MOTIF XF Sound Engine

В данный инструмент полностью включен широкий спектр динамичных и аутентичных волновых форм MOTIF XF (таких как реалистичные звуки акустического фортепиано, электрического фортепиано, синтезатора, струнных, духовых и ударных инструментов). Кроме того, в данный инструмент включена функция XA (Expanded Articulation — расширенная артикуляция), обеспечивающая повышенную гибкость исполнения и естественность звучания тембров. Эта функция позволяет более эффективно воссоздать реалистичное звучание и естественную технику исполнения, например легато или трели, а также обеспечивает другие уникальные режимы для случайного или альтернативного изменения звука во время игры. Кроме того, инструмент снабжен новыми типами арпеджио для тембров ударных дополнительно к имеющимся в MOTIF XF типам арпеджио и экстенсивной системой эффектов, включая эффекты VCM (Virtual Circuitry Modeling — моделирование виртуальных схем), Master Effect (мастер-эффект) и Master EQ (мастер-эквайзер). Инструмент MOXF6/MOXF8 обеспечивает широкий выбор способов исполнения и создания музыкальных произведений.

■ Удобный для работы пользовательский интерфейс

Предусмотрена возможность прямого выбора тембра или исполнения путем нажатия одной из шестнадцати цифровых кнопок. Кроме того, можно загрузить нужный тембр или исполнение в соответствии с типом инструмента, используя функцию Category Search (поиск по категории). Этот инструмент также предоставляет удобную и простую в использовании функцию создания комбинаций тембров и партий ударных — Performance Creator, позволяющую быстро и легко создать музыкальное произведение.

■ Секвенсор для создания композиций и паттернов

Этот инструмент снабжен встроенным секвенсором, который позволяет воспроизводить музыку без необходимости использовать компьютер или какие-либо другие устройства. Этот секвенсор поддерживает два режима записи — запись в режиме реального времени, которая обеспечивает запись исполнения во время игры на инструменте, и пошаговую. Нажав кнопку [REC], можно записать исполнение как композицию/паттерн и затем отредактировать свою композицию.

■ Дополнительный модуль расширения флеш-памяти

Инструмент MOXF также впервые предоставляет возможность установки модуля расширения флеш-памяти (FL512M/FL1024M), позволяющего записывать волновые формы, содержащие сэмплированные аудиосигналы, и сохранять эти формы и звуки даже при отключении питания.

■ Чувствительная выразительная клавиатура

Инструмент MOXF8 снабжен 88-клавишной клавиатурой GHS. Как и на акустическом фортепиано, клавиши нижнего регистра нажимаются тяжелее, а клавиши верхнего регистра — легче. Так же, чувствительность клавиатуры можно регулировать в соответствии со своей манерой игры. Инструмент MOXF6 снабжен недавно созданной 61-клавишной клавиатурой типа semi-weighted (для нажатия клавиш которой требуется прикладывать силу в два раза меньше обычной).

■ Функция Master Keyboard

Эта функция удобна для использования инструмента в качестве контроллера Master Keyboard (с независимыми зонами), а также упрощает перенастройку инструмента при переключении режимов воспроизведения тембра/исполнения и композиции/паттерна во время живого исполнения.

■ Стереофонические разъемы A/D INPUT [L]/[R]

Предусмотрена возможность подключения различных аудиоустройств, таких как микрофон, гитара или аудиоплеер, к входным разъемам этого инструмента и использования звука входного аудиосигнала в качестве партии A/D входа в режимах Voice/Performance/Song/Pattern. Для этой партии могут быть заданы различные параметры, такие как громкость, панорама и эффект. Звук партии выводится вместе со звучанием вашей игры. Кроме того, можно использовать эффект вокодера, подключив микрофон к аудиовходу и наложив этот встроенный эффект.

■ USB аудио/MIDI интерфейс

Разъем USB инструмента поддерживает как MIDI-интерфейс, так и аудиоинтерфейс, позволяя выполнить цифровую запись звука инструмента и аудиосигнала из разъемов A/D INPUT [L]/[R] в программном обеспечении DAW на компьютере. Также можно микшировать звук этого инструмента и входной сигнал от программного обеспечения DAW с помощью инструмента MOXF6/MOXF8.

■ Интеграция с Cubase

Инструмент MOXF специально разработан для совместной работы с Cubase, многофункциональным программным обеспечением Steinberg DAW (лицензия входит в комплект поставки), формируя единую систему создания музыки, в которой оборудование и программное обеспечение полностью интегрированы.

Содержание

От группы разработчиков MOXF6/MOXF8	6
Принадлежности	7
Использование руководств по MOXF6/MOXF8	7
Основные возможности MOXF6/MOXF8	8

Элементы управления и функции 10

Верхняя панель	10
Задняя панель	16

Перед началом использования 17

Источник питания	17
Подключение динамиков или наушников	17
Включение питания системы	17
Функция автоматического отключения питания	18
Регулировка громкости и яркости экрана	18
Начало работы	19
Выбор программ	19
Воспроизведение демонстрационных композиций	19
Сброс пользовательской памяти с восстановлением исходных заводских настроек	20

Основные операции 21

Перемещение курсора	21
Изменение (редактирование) значений параметров	21
Функции и подфункции	21
Прямой ввод числа	21
Присвоение имени или названия (ввод символов)	22
Изменение значения длительности нот	22
Настройка зон деления и чувствительности клавиатуры	22

Краткое руководство 23

Режимы	23
Основные операции	24
Игра на клавиатуре в режиме Voice (тембр)	25
Выбор тембра	25
Использование функции Category Search (поиск категории)	26
Группирование наиболее часто используемых тембров — Favorite Category (категория «Избранное»)	26
Применение функции Arpeggio (арпеджио)	27
Включение и выключение арпеджио	27
Изменение типа арпеджио	27
Настройка октав/транспонирования для клавиатуры	27
Использование Knob Function	28
Редактирование тембра	28
Улучшение звука при помощи эффектов	29
Изменение назначения типа арпеджио	31

Создание новых комбинаций тембров и ритмов с использованием функции Performance Creator	31
Layer (слой) — совместное воспроизведение разных тембров	31
Split (разделение) — воспроизведение двух разных тембров для правой и левой руки	32
Drum Assign (назначение ударных) — насаивание партии ударных с текущим тембром	33
Смена паттерна ударных (типа арпеджио)	33

Игра на клавиатуре в режиме Performance	34
Выбор перформанса	34
Изменение звукового оттенка тембра	35

Запись в режиме Performance (исполнение)	36
Композиция и паттерн	36
Запись в режиме Performance	36
Запись воспроизведения арпеджио в Pattern (паттерн)	37

Подключение микрофона или аудиоустройства	38
Игра на инструменте с одновременным воспроизведением аудио с использованием аудиовыходов A/D INPUT [L]/[R]	38
Игра на клавиатуре одновременно с использованием вокодера	39

Создание композиции	40
Song playback (воспроизведение композиции)	41
Создание партии ударных с помощью пошаговой записи	41
Создание партии ударных путем записи в реальном времени	43
Создание партии синтезатора путем использования арпеджио	44
Корректировка неправильных нот	45
Финальное редактирование композиции, Mixing (микширование)	45
Сохранение созданной композиции	46

Создание собственного паттерна (Pattern)	47
Прослушивание Demo Patterns (демонстрационных паттернов)	47
Создание паттерна (Section A) с помощью арпеджатора	47
Создание паттерна (Section B) с использованием ранее записанных данных	48
Создание Pattern Chain для создания композиции	49

Подключение внешних MIDI-инструментов	51
---	----

Использование подключенного компьютера	53
Использование инструмента вместе с компьютером	53
Создание композиции с помощью компьютера	54
Дистанционное управление программным обеспечением компьютера с помощью инструмента MOXF6/MOXF8 (режим Remote — дистанционное управление)	55
Функция MOXF6/MOXF8 Editor	57

Режим Master	57
Сохранение изменений в режимах Voice/Performance/Song/Pattern	57
Настройка параметров в режиме Master keyboard	58

Изменение глобальных системных настроек (режим Utility (утилиты))	58
Установка режима по умолчанию при включении питания	58
Переключение состояния ЖК-дисплея	59
Настройки метронома	59
Настройки эффектов, применяемых к входному сигналу из разъема A/D INPUT	59
Настройки Master Effect/Master EQ (мастер-эффект, мастер-эквалайзер)	59
Передача сообщений об изменении управления с использованием педального переключателя	59

Сохранение параметров/загрузка данных (режим File (файл))	60
Сохранение настроек в устройстве флеш-памяти USB	60
Загрузка настроек из устройства флеш-памяти USB	60
Меры безопасности при использовании разъема USB [TO DEVICE]	61

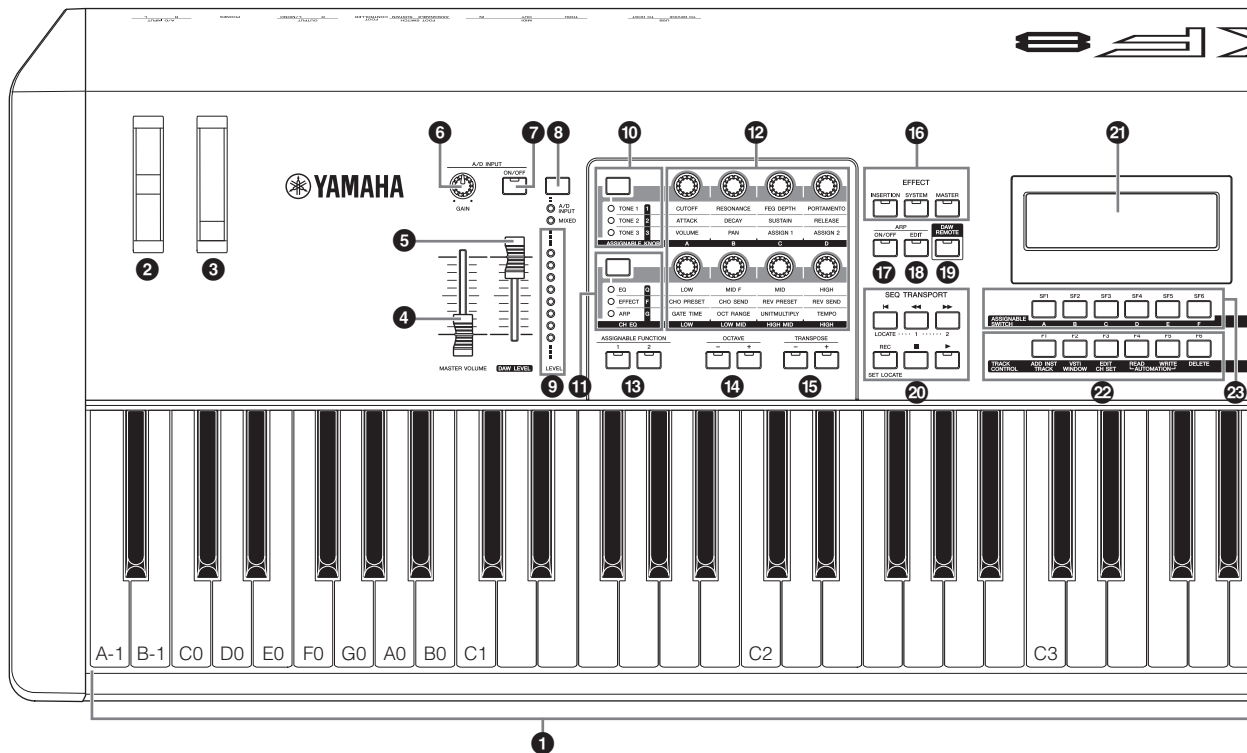
Приложение 62

Перечень функций Shift	62
Выводимые на экран сообщения	63
Поиск и устранение неисправностей	65
Установка дополнительного оборудования	70
Доступные устройства	70
Расположение разъемов для установки	70
Меры предосторожности при установке	70
Установка модулей расширения флеш-памяти	71
Извлечение модуля	72
Технические характеристики	73
Предметный указатель	74

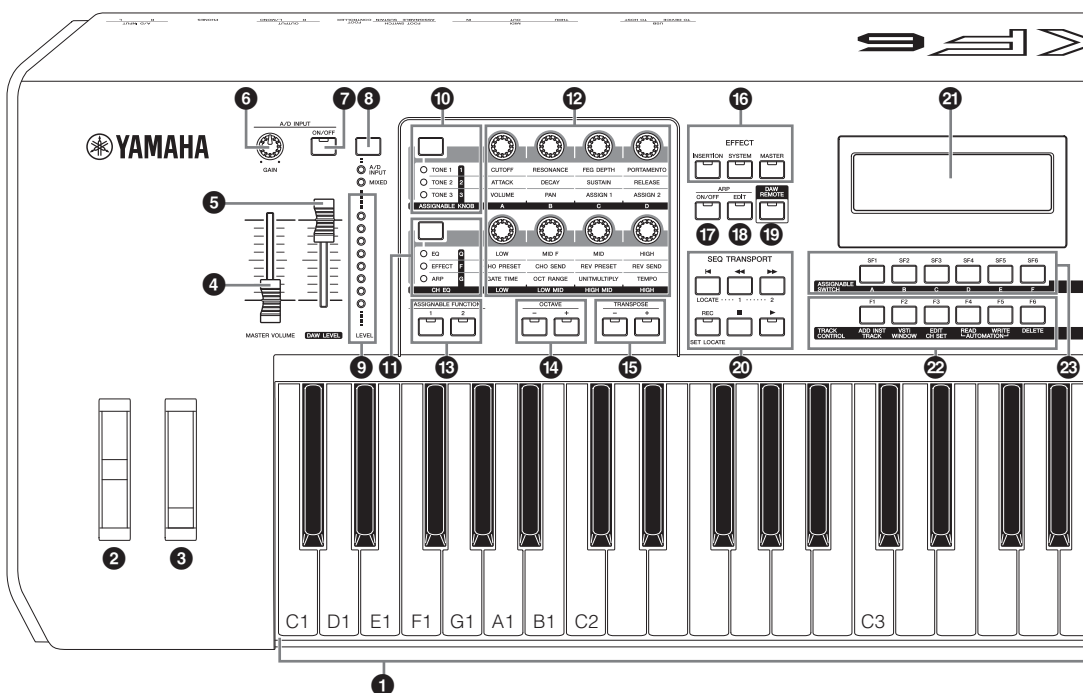
Элементы управления и функции

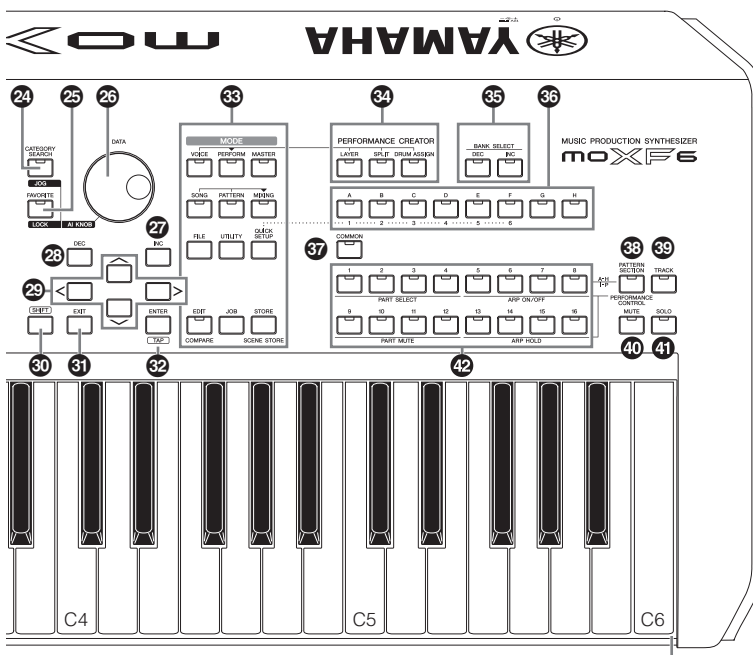
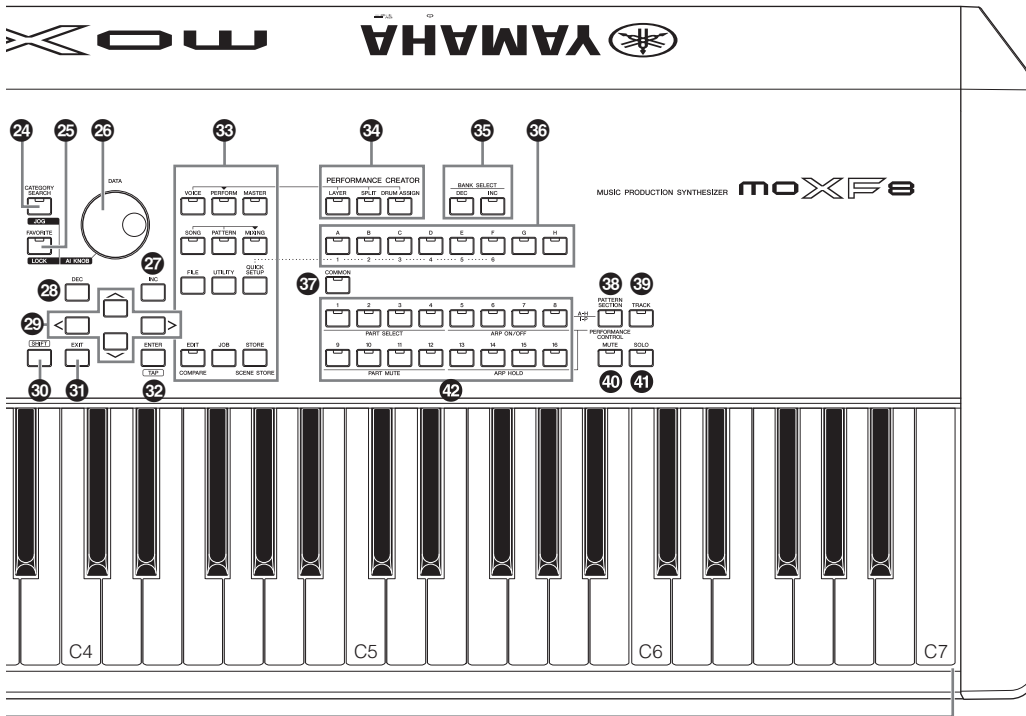
Верхняя панель

MOXF8



MOXF6





1 Клавиатура

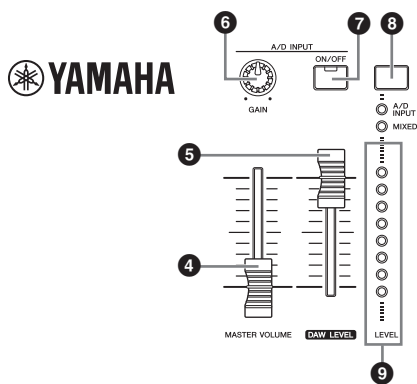
Инструмент MOXF8 снабжен 88-клавишной клавиатурой, инструмент MOXF6 — 61-клавишной. Все синтезаторы реагируют на силу нажатия клавиш (оснащены функцией исходной чувствительности — Initial touch). Функция Initial touch позволяет инструменту отслеживать силу нажатия клавиш и использовать ее для воздействия на звук разными способами в зависимости от выбранного тембра.

2 Колесико управления высотой звука Pitch Bend

Управляет изменением высоты звука. Кроме того, этому контроллеру можно назначить другие функции.

3 Колесико модуляции

Управляет эффектом модуляции. Кроме того, этому контроллеру можно назначить другие функции.



4 Регулятор [MASTER VOLUME] (стр. 18)

Настройка громкости звука в целом. При перемещении регулятора вверх повышается уровень выходного сигнала из разъемов OUTPUT [L/MONO]/[R] и разъема [PHONES].

5 Регулятор [DAW LEVEL]

Регулирует громкость входного аудиосигнала из разъема USB [TO HOST].

6 Регулятор A/D INPUT [GAIN] (стр. 39)

Регулирует входное усиление аудиосигналов на разъемах A/D INPUT [L]/[R]. В зависимости от подключенного микрофона может потребоваться такая регулировка до оптимального уровня. Уровень громкости увеличивается при повороте регулятора направо и уменьшается при повороте налево.

ПРИМЕЧАНИЕ В зависимости от уровня выходного сигнала устройства, подключенного к разъемам A/D INPUT [L]/[R], может потребоваться изменение значения параметра Mic/Line (микрофон/линия) на экране [F1] GENERAL (общие) в режиме Utility (утилиты). При подключении оборудования с низким уровнем выходного сигнала (например, микрофона, электрической гитары или бас-гитары) установите для этого параметра значение «mic». При подключении оборудования с высоким уровнем выходного сигнала (например, клавиатуры, синтезатора или проигрывателя компакт-дисков) установите для этого параметра значение «line».

7 Кнопка A/D INPUT [ON/OFF] (стр. 39)

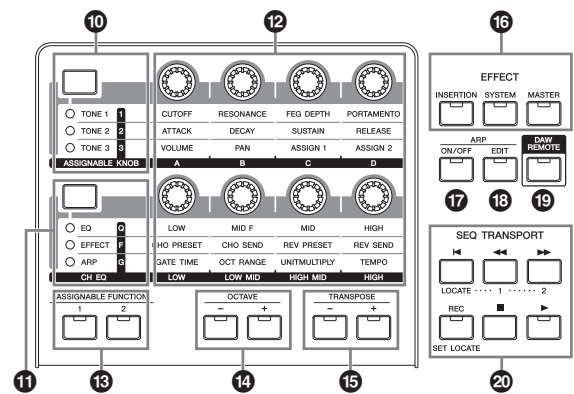
Включение и выключение приема этим инструментом входного аудиосигнала из разъема A/D INPUT [L]/[R].

8 Кнопка индикатора [LEVEL] (стр. 39)

Выбор сигнала назначения, контролируемого на индикаторе уровня [LEVEL]. Может контролироваться входной сигнал, поступающий через разъемы A/D INPUT [L]/[R], или выходной сигнал, выводимый через разъем OUTPUT [L/MONO]/[R].

9 Индикатор [LEVEL] (стр. 39)

Индикация уровня сигнала, указанного с помощью кнопки переключения индикатора [LEVEL].



10 Кнопка Knob Function 1 (функция регулятора 1)

Нажатие этой кнопки изменяет функции, назначенные для регуляторов 1–4 (в верхнем ряду). Загорается индикатор рядом с активными в настоящее время параметрами. В режиме Voice (тембр) функция каждого из регуляторов применяется к текущему тембру; в режиме Performance/Mixing (исполнение/микширование) функция каждого из регуляторов применяется только к выбранной в настоящее время партии или ко всем партиям (в зависимости от настройки с использованием кнопок [COMMON] и [PART SELECT]).

ПРИМЕЧАНИЕ Если нажать кнопку Knob Function 1, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], загорится индикатор [TONE 1] и параметры TONE 1 будут назначены для регуляторов 1–4.

11 Кнопка Knob Function 2 (функция 2 регулятора)

Нажатие этой кнопки изменяет функции, назначенные регуляторам 5–8 (в нижнем ряду). Загорается индикатор рядом с активными в настоящее время параметрами.

ПРИМЕЧАНИЕ Если нажать кнопку Knob Function 2, удерживая нажатой кнопку [SHIFT], загорится индикатор [EQ], и параметры EQ (эквалайзер) будут назначены регуляторам 5–8.

12 Регуляторы 1–8 (стр. 28)

Эти восемь универсальных регуляторов позволяют настраивать различные аспекты или параметры текущего тембра. В данном руководстве регуляторы в верхнем ряду называются «регуляторами 1–4», а регуляторы в нижнем ряду — «регуляторами 5–8». Нажатие кнопки Knob Function 1 вызывает изменение функций регуляторов 1–4, а нажатие кнопки Knob Function 2 — изменение функций регуляторов 5–8.

13 Кнопки ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]

В зависимости от настроек функции XA (расширенная артикуляция) в режиме Voice Element Edit (редактирование элемента тембра) можно загрузить конкретный элемент выбранного тембра, нажав любую из этих кнопок во время игры на клавиатуре. Кроме того, этим кнопкам можно назначить другие функции.

14 Кнопки OCTAVE [-] и [+] (стр. 27)

При помощи этих кнопок изменяется нотный диапазон клавиатуры. Для восстановления обычной настройки октав одновременно нажмите обе кнопки.

15 Кнопки TRANSPOSE [-] и [+] (стр. 27)

Эти кнопки служат для повышения или понижения высоты звука ноты с шагом в полутон. Для восстановления обычной настройки октав одновременно нажмите обе кнопки.

16 Кнопки EFFECT

Обширный блок эффектов данного инструмента предлагает следующие эффекты: восемь наборов эффектов Insertion (вставка), системные эффекты Reverb (реверберация) и Chorus (хорус), а также Master Effect (мастер-эффект). Эти эффекты могут применяться к тембрам при игре на клавиатуре и к воспроизведению композиций/паттернов. Когда горит индикатор кнопки [INSERTION], [SYSTEM] или [MASTER], доступен соответствующий эффект.

ПРИМЕЧАНИЕ Если для эффекта реверберации/хоруса снят флажок SystemFXOn/OffBtn (кнопка вкл./выкл. системного эффекта) на экране [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG (тон-генератор), эффекты реверберации/хоруса не будут работать даже в случае выключения кнопки EFFECT [SYSTEM].

17 Кнопка ARP [ON/OFF] (стр. 27)

Нажмите эту кнопку для включения или отключения воспроизведения арпеджио для любого тембра, композиции или паттерна. Однако если для параметра Arpeggio Switch (переключатель арпеджио) выбранной партии задано значение «off» (выкл.) в режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн), нажатие этой кнопки не окажет воздействия.

18 Кнопка ARP [EDIT] (стр. 31)

При нажатии этой кнопки отображается экран Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) в режиме Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн). При наличии на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) индикатора редактирования «[E]», появляющегося при редактировании параметра, нажмите кнопку ARP [EDIT] (индикатор начинает мигать) для перехода в состояние Compare (сравнение). При этом восстанавливается исходное значение параметра до редактирования. В состоянии сравнения индикация [E] заменяется индикацией [C]. Нажмите кнопку ARP [EDIT] еще раз для выхода из состояния сравнения.

19 Кнопка [DAW REMOTE] (стр. 55)

Нажмите эту кнопку, чтобы загорелся ее индикатор, для перехода в режим Remote (дистанционное управление). Режим дистанционного управления позволяет управлять программным обеспечением DAW на компьютере с панели управления этого инструмента.

20 Кнопка SEQ TRANSPORT (стр. 19)

Эти кнопки служат для управления записью и воспроизведением последовательности данных композиции/паттерна.

Кнопка [⏮] (в начало)

Мгновенный возврат к началу текущей композиции или паттерна (т.е. к первой доле первого такта).

Кнопка [⏪] (назад)

Кратковременно нажмите для перемещения назад на один такт, нажмите и удерживайте для непрерывного перемещения назад.

Кнопка [⏩] (вперед)

Кратковременно нажмите для перемещения вперед на один такт, нажмите и удерживайте для непрерывного перемещения вперед.

Кнопка [REC] (запись)

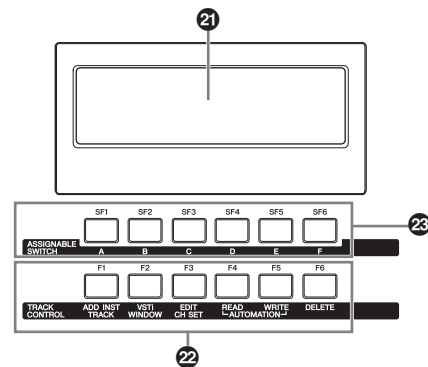
Нажмите эту кнопку для включения записи (композиции или фразы паттерна). Загорится индикатор.

Кнопка [■] (Стоп)

Нажмите для остановки записи или воспроизведения.

Кнопка [▶] (воспроизведение)

Нажмите для запуска воспроизведения/записи с текущей точки в композиции или паттерне. Во время записи и воспроизведения мигает индикатор в соответствии с текущим темпом.



21 ЖК-дисплей (жидкокристаллический дисплей)

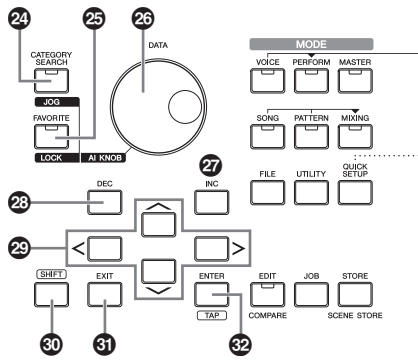
ЖК-дисплей с подсветкой служит для отображения параметров и значений, связанных с выбранной в настоящее время операцией или режимом.

22 Кнопки функций [F1]–[F6] (стр. 21)

Эти кнопки расположены непосредственно под ЖК-дисплеем и служат для вызова функций, указанных на экране.

23 Кнопки функций [SF1]–[SF6] (стр. 21)

Эти кнопки расположены непосредственно под ЖК-дисплеем и служат для вызова подфункций, указанных на экране. Кроме того, эти кнопки могут использоваться для вызова разных типов арпеджио на некоторых экранах в режиме воспроизведения и записи (стр. 27). Также эти кнопки применяются как кнопки сцены в режимах Song Play/Song Record (воспроизведение композиции/запись композиции) (см. документ формата PDF «Справочное руководство»).



24 Кнопка [CATEGORY SEARCH] (стр. 26)

В режиме Voice/Performance Part Edit/Song/Pattern (тембр/редактирование партии исполнения/композиция/паттерн) эта кнопка служит для вызова экрана Category Search (поиск категории) для тембра, назначенного текущей партии. В этом состоянии могут использоваться кнопки [A]–[H] для выбора главной категории тембра.

В режиме Performance (исполнение) (кроме режима Part Edit (редактирование партии)) при нажатии этой кнопки (загорается индикатор) вызывается экран Category Search (поиск категории) для текущего исполнения. В этом состоянии могут использоваться кнопки [A]–[H] для выбора главной категории исполнения.

25 Кнопка [FAVORITE]

Эту функцию удобно использовать для сохранения всех любимых, часто используемых тембров/исполнений в одном легко доступном месте и их вызова путем нажатия кнопки [FAVORITE]. Пользователь может добавить текущую программу в категорию избранного, одновременно удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав эту кнопку. Это один из самых удобных способов быстрого выбора тембров/исполнений из огромного количества программ, содержащихся в инструменте.

26 Диск [DATA]

Служит для изменения значения выбранного в настоящий момент параметра. Для увеличения значения поворачивайте диск вправо (по часовой стрелке); для уменьшения значения — влево (против часовой стрелки). В случае выбора параметра с широким диапазоном значений можно изменять значение в более широких пределах, быстро поворачивая диск.

27 Кнопка [INC]

Служит для увеличения значения выбранного в настоящий момент параметра.

28 Кнопка [DEC]

Служит для уменьшения значения выбранного в настоящий момент параметра.

ПРИМЕЧАНИЕ Одновременно удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку [INC] для быстрого увеличения значения параметра с шагом в 10 единиц. Одновременно удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку [DEC] для быстрого уменьшения значения параметра с шагом в 10 единиц.

29 Кнопки перемещения курсора

Служат для перемещения курсора на экране с целью выделения и выбора различных параметров.

30 Кнопка [SHIFT]

Одновременное нажатие этой кнопки и другой кнопки позволяет выполнить различные команды. Подробнее см. в разделе «Список функций кнопки Shift» (стр. 62).

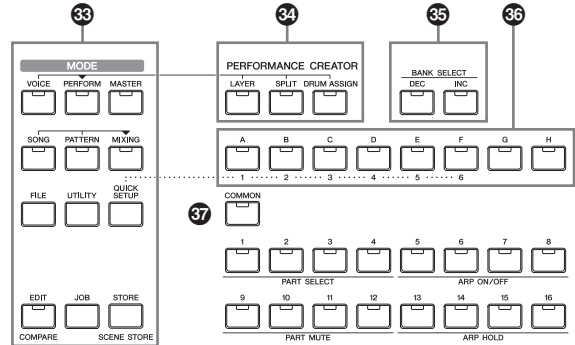
31 Кнопка [EXIT]

Меню и экраны инструмента MOXF6/MOXF8 организованы в соответствии с иерархической структурой. При нажатии этой

кнопки на текущем экране происходит возврат на предыдущий уровень в иерархии. Кроме того, эта кнопка используется для отмены Job (задания) или операции Store (сохранение).

32 Кнопка [ENTER]

Эта кнопка применяется для вызова экрана, соответствующего выбранному пункту меню. Кроме того, эта кнопка используется для выполнения Job (задания) или операции Store (сохранение).



33 Кнопки [MODE]

Эти кнопки служат для выбора режима работы инструмента MOXF6/MOXF8 (например, режима тембра).

34 PERFORMANCE CREATOR (стр. 31)

Эта функция предназначена для быстрого редактирования и создания нового исполнения на базе текущего тембра. Это удобно, когда конкретный тембр имеет настройки эффектов, которые требуется использовать в программе исполнения.

Кнопка [LAYER]

Эта кнопка служит для редактирования слоя исполнения на базе текущего тембра. При нажатии кнопки появляется экран Category Search (поиск категорий), на котором можно выбрать тембры для использования в слое.

Кнопка [SPLIT]

Эта кнопка служит для редактирования исполнения в режиме разделения на базе текущего тембра. При нажатии кнопки появляется экран Category Search (поиск категорий), на котором можно выбрать тембры для использования в разделении.

Кнопка [DRUM ASSIGN]

Служит для редактирования исполнения с тембром ударных на базе текущего тембра. При нажатии кнопки появляется экран Category Search (поиск категорий), на котором можно выбрать нужный тембр ударных. Также автоматически задается арпеджио.

35 Кнопки BANK SELECT [DEC]/[INC]

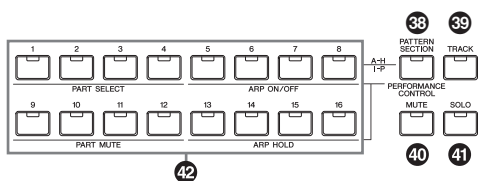
Эти кнопки служат для выбора нужного банка тембров или исполнений.

36 Кнопки Group [A]–[H]

Эти кнопки служат для выбора нужной группы тембров или исполнений. Если включена кнопка [CATEGORY SEARCH] (горит индикатор), эти кнопки могут использоваться для выбора категории. Если включена кнопка [QUICK SETUP] (горит индикатор), эти кнопки могут использоваться для выбора варианта быстрой настройки.

37 Кнопка [COMMON]

При включении этой кнопки (загорается индикатор) производится переход в режим Common Edit (редактирование общих параметров), позволяющий отредактировать параметры, применяемые ко всем элементам, партиям или зонам в следующих режимах: Voice Edit (редактирование тембра), Performance (исполнение), Song/Pattern Mixing Edit (редактирование микширования композиции/паттерна), Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) и Master Edit (редактирование основных настроек).



38 Кнопка [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]

Эта кнопка доступна только в режимах Performance (исполнение), Pattern (паттерн) и Master (основной). В режиме Performance (исполнение) при включении этой кнопки (загорается индикатор) выполняется назначение следующих функций цифровым кнопкам [1]–[16].

Цифровая кнопка	Функция
[1]–[4]	Выбор Performance Part (партии исполнения) 1–4.
[5]–[8]	Включение/выключение Arpeggio Switch (переключатель арпеджио) для партий исполнения 1–4.
[9]–[12]	Установка состояния приглушения для партий исполнения 1–4.
[13]–[16]	Установка Arpeggio Hold (удержание арпеджио) для партий исполнения 1–4.

В режиме Pattern (паттерн) при включении этой кнопки (загорается индикатор) выполняется назначение частей A–H цифровым кнопкам [1]–[16].

В режиме Master (основной) включение этой кнопки позволяет использовать цифровые кнопки для включения и выключения внутренних и внешних переключателей для каждой зоны. Подробнее об этой функции см. в PDF-документе «Справочное руководство».

39 Кнопка [TRACK]

Включение этой кнопки (загорается индикатор) в режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) дает возможность использовать цифровые кнопки [1]–[16] для выбора соответствующих дорожек композиции/паттерна. В режиме Voice/Performance (темпор/исполнение) включение этой кнопки позволяет использовать цифровые кнопки для выбора канала передачи данных клавиатуры.

40 Кнопка [MUTE] (стр. 41)

Включение этой кнопки (загорается индикатор) в режиме Normal Voice Edit (редактирование обычного тембра) и Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) дает возможность использовать цифровые кнопки [9]–[16] для приглушения элементов тембра (1–8). Включение этой кнопки в других режимах дает возможность использовать цифровые кнопки [1]–[16] для приглушения партий исполнения (1–4), дорожек/партий композиции (1–16) и дорожек/партий паттерна (1–16).

41 Кнопка [SOLO] (стр. 41)

Включение этой кнопки (загорается индикатор) в режиме Normal Voice Edit (редактирование обычного тембра) и Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования) дает возможность использовать цифровые кнопки [9]–[16] для перехода в режим солирования элемента тембра (1–8). Включение этой кнопки в других режимах дает возможность использовать цифровые кнопки [1]–[16] для перехода в режим солирования партии исполнения (1–4), дорожки/партии композиции (1–16) и дорожки/партии паттерна (1–16).

ПРИМЕЧАНИЕ Включение/выключение кнопок 39–41 по-разному воздействует на цифровые кнопки [1]–[16] в зависимости от выбранного в настоящий момент режима. См. приведенную ниже таблицу.

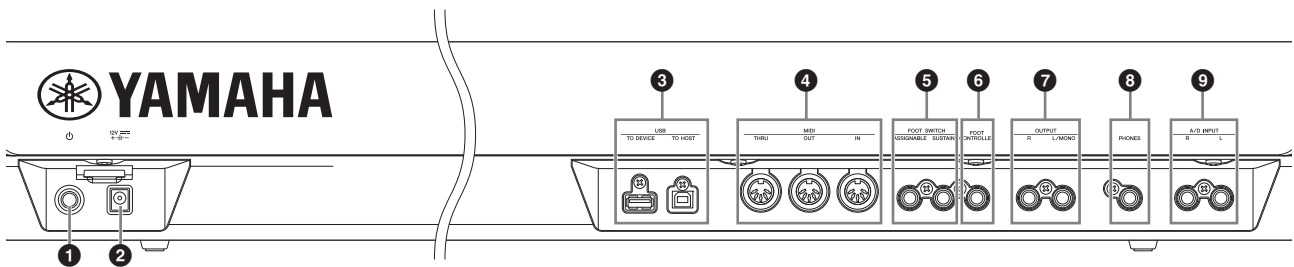
42 Цифровые кнопки [1]–[16]

Эти кнопки используются по-разному в зависимости от состояния кнопок [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], [TRACK], [MUTE] и [SOLO].

Функции цифровых кнопок [1]–[16]

Mode (режим)	При включенной кнопке [PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL]	При включенной кнопке [TRACK]	При включенной кнопке [MUTE]	При включенной кнопке [SOLO]	При выключении всех этих кнопок
Voice Play (воспроизведение тембра)	–	Настройка Keyboard transmit channel (канала передачи данных клавиатуры)	–	–	Выбор тембра
Normal Voice Edit (редактирование обычного тембра)	–	Смена режима редактирования с Common Edit (редактирование общих параметров) на Element Edit (редактирование элемента) и выбор элемента ([1]–[8]).	Настройка приглушения элемента ([9]–[16])	Выбор солирующего элемента ([9]–[16])	–
Drum Voice Edit (редактирование тембра ударных)	–	Смена режима редактирования с Common Edit (редактирование общих параметров) на Drum Key Edit (редактирование клавиши ударных)	–	–	–
Режим Performance Play (воспроизведение исполнения)	Performance Control (управление исполнением) 38	Настройка Keyboard transmit channel (канала передачи данных клавиатуры)	Настройка приглушения партии ([1]–[4])	Выбор солирующей партии ([1]–[4])	Выбор исполнения
Performance Edit (редактирование исполнения)	Performance Control (управление исполнением) 38	Выбор Performance Part (партии исполнения) ([1]–[4])	Настройка приглушения партии ([1]–[4])	Выбор солирующей партии ([1]–[4])	–
Master Play (воспроизведение с основными настройками)	–	Настройка канала передачи данных клавиатуры (при записи в память режима тембра или режима исполнения в текущую программу Master (основные настройки))	–	–	Выбор программы Master (основные настройки)
Master Edit (редактирование основных настроек)	–	Изменение режима редактирования с Common Edit (Общее редактирование) на Zone Edit (Редактирование зоны) и выбор зоны ([1]–[4]).	–	–	–
Song/Pattern Play (воспроизведение композиции/паттерна)	Выбор части в режиме паттерна	Выбор дорожки композиции/паттерна	Настройка приглушения дорожки композиции/паттерна	Выбор солирующей дорожки	Выбор композиции/паттерна
Song/Pattern Mixing (микширование композиции/паттерна)	Выбор части в режиме паттерна	Выбор партии композиции/паттерна	Настройка приглушения партии композиции/паттерна	Выбор солирующей партии	Выбор тембра для текущей партии
Mixing Voice Edit (редактирование тембра микширования)	–	Выбор элемента ([1]–[8])	Настройка приглушения элемента ([9]–[16])	Выбор солирующего элемента ([9]–[16])	–

Задняя панель



1 Переключатель (режим ожидания/вкл) (стр. 17)

Служит для включения питания (☰) или перевода в режим ожидания (■).

2 Разъем DC IN (стр. 17)

К этому разъему подключается прилагаемый адаптер питания.

3 Разъемы USB

Существует два типа разъемов USB. Разъемы обоих этих типов имеются на задней панели инструмента.

Разъем USB [TO HOST] служит для подключения инструмента к компьютеру с помощью кабеля USB, это позволяет передавать MIDI-данные и аудиоданные между этими устройствами. В отличие от MIDI-интерфейса USB-интерфейс может обслуживать множество портов при передаче данных по одному кабелю. Подробнее об обслуживании портов инструментом MOXF6/MOXF8 см. стр. 54. Разъем USB [TO DEVICE] применяется для подключения инструмента к устройству флеш-памяти USB с помощью кабеля USB. Это позволяет сохранять созданные на инструменте данные во внешнем устройстве флеш-памяти USB и загружать данные из устройства флеш-памяти USB в инструмент. Операции Save/Load (сохранение/загрузка) можно выполнить в режиме File (файл) (стр. 60).

ПРИМЕЧАНИЕ Этим инструментом распознаются только устройства флеш-памяти USB. Любые другие запоминающие USB-устройства (такие как жесткие диски, дисковод компакт-дисков и концентратор USB) использоваться не могут.

ПРИМЕЧАНИЕ Хотя инструмент поддерживает стандарт USB 1.1, можно подключать и использовать запоминающие устройства USB 2.0. Однако учтите, что скорость передачи данных все равно будет соответствовать стандарту USB 1.1.

4 Разъемы MIDI [IN]/[OUT]/[THRU]

Разъем MIDI [IN] предназначен для приема управляющих данных или данных исполнения из другого MIDI-устройства, например внешнего секвенсора. Это позволяет управлять данным инструментом с подключенного отдельного MIDI-устройства. Разъем MIDI [OUT] служит для передачи всех управляющих данных, данных исполнения и воспроизведения из данного инструмента в другое MIDI-устройство, например внешний секвенсор. Разъем MIDI [THRU] служит для перенаправления любых полученных MIDI-данных (через MIDI [IN]) в подключенные устройства, обеспечивая удобную связь с дополнительными MIDI-инструментами.

5 Разъемы FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]

Для подключения дополнительного pedalного переключателя FC3/FC4/FC5 к разъему [SUSTAIN] и pedalного переключателя

FC4/FC5 к разъему [ASSIGNABLE]. При подключении к разъему [SUSTAIN] pedalный переключатель управляет сустейном. При подключении к разъему [ASSIGNABLE] pedalный переключатель управляет одной из разнообразных назначаемых функций.

6 Разъем [FOOT CONTROLLER]

Для подключения дополнительного ногого контроллера (FC7 и т.п.). Этот разъем позволяет непрерывно управлять одной из разнообразных назначаемых функций, например, громкостью, тоном, высотой звука и прочими аспектами звука.

7 Разъемы OUTPUT [L/MONO] и [R]

Через эти разъемы для подключения наушников выводятся аудиосигналы линейного уровня. Для монофонического выходного сигнала используйте только разъем [L/MONO].

8 Разъем [PHONES] (наушники)

Это стандартный стереофонический разъем для подключения стереофонических наушников. Этот разъем служит для вывода аудиосигналов, идентичных сигналам из разъемов OUTPUT [L/MONO] и [R].

9 Разъемы A/D INPUT [L] и [R]

Через эти разъемы могут вводиться внешние аудиосигналы (используется монофонический телефонный штекер). К этим разъемам могут быть подключены разные устройства, такие как микрофон, гитара, бас, проигрыватель компакт-дисков, синтезатор, и входные аудиосигналы от этих устройств могут звучать как аудиопартия тембра, исполнения, композиции или паттерна. Дополнительно можно использовать специальную функцию вокодера (стр. 39), подключив микрофон к одному из этих разъемов и используя этот микрофон для пения. Используйте монофонические телефонные штекеры. Для стереосигналов (например, сигналов от аудиоустройства) используйте оба разъема. Для монофонических сигналов (например, от микрофона или гитары) используйте только один из этих разъемов в соответствии со значением параметра «Mono/Stereo» (моно/стерео).

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании этих разъемов следует проверить значение параметра «Mono/Stereo», которое можно задать на следующих экранах в любом режиме.

- Для режима Voice (тембр): экран VCE A/D в режиме Utility (утилиты)
- Для режима Performance (исполнение): экран A/D IN в режиме Common Edit (редактирование общих параметров)
- Для режима Song/Pattern (композиция/паттерн): экран A/D IN в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования)

Перед началом использования

Источник питания

Подключите прилагаемый адаптер питания (стр. 73), выполнив шаги следующей процедуры в указанном порядке. Перед подсоединением адаптера питания убедитесь, что питание инструмента переведено в режим ожидания.

- 1 Подсоедините штекер адаптера питания к разъему DC IN на задней панели.
- 2 Подсоедините другой конец кабеля адаптера питания к розетке электросети.



ПРИМЕЧАНИЕ Выполните эту процедуру в обратном порядке для отсоединения адаптера питания.

⚠ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

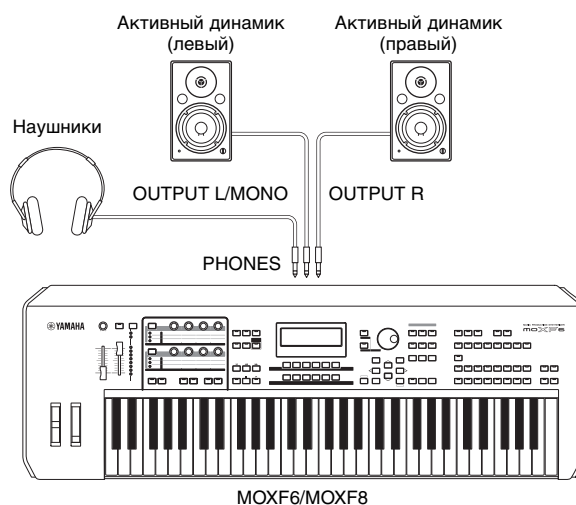
Используйте только указанный тип адаптера (стр. 73). Применение других адаптеров может привести к необратимому повреждению как адаптера, так и инструмента.

⚠ ВНИМАНИЕ

- Убедитесь, что синтезатор MOXF6/MOXF8 рассчитан на напряжение электросети, применяемое в регионе, где он будет использоваться (см. информацию на задней панели). Подключение инструмента к неподходящему источнику питания может серьезно повредить его электросхемы и даже привести к поражению электрическим током!
- Даже если питание инструмента переведено в режим ожидания, инструмент продолжает потреблять электроэнергию в минимальном количестве. Если инструмент долго не используется, отсоедините штекер адаптера переменного тока от розетки электросети.

Подключение динамиков или наушников

Так как в этом инструменте нет встроенных динамиков, контролировать звук можно только с помощью внешнего оборудования. Подключите наушники, активные динамики или другое воспроизводящее оборудование, как показано ниже. Выполняя подключение, обязательно используйте кабели с соответствующими техническими характеристиками.



Включение питания системы

Перед включением питания убедитесь, что установлен минимальный уровень громкости в настройках инструмента и внешних устройств, таких как активные динамики. При подключении данного инструмента к активным динамикам переведите выключатель питания во включенное положение на каждом из устройств в следующем порядке.

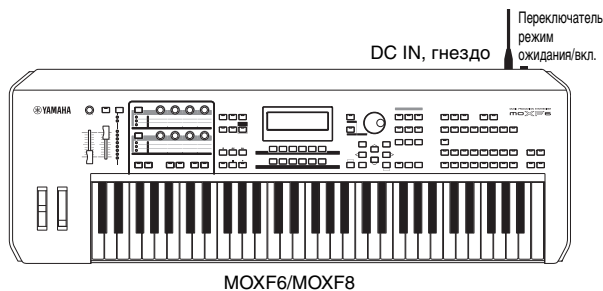
При включении питания

Сначала включите питание инструмента MOXF6/MOXF8, затем — питание подключенных громкоговорителей со встроенным усилением.

При выключении питания

Сначала выключите питание подключенных активных динамиков, затем — питание инструмента MOXF6/MOXF8.

Не забывайте, что выключатель Standby/On (режим ожидания/вкл.) расположен в правом углу (если смотреть со стороны клавиатуры) на задней панели инструмента MOXF6/MOXF8.



Функция автоматического отключения питания

В целях энергосбережения в инструменте предусмотрена функция, автоматически отключающая питание, если инструмент не используется в течение определенного периода времени.

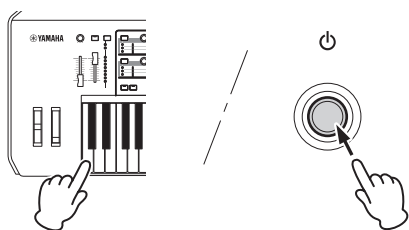
■ Функция автоматического отключения питания

Пользователь может задать период времени до автоматического отключения питания.

Инструкции:	[UTILITY] → [F1] GENERAL (общие) → [SF6] OTHER (прочее) →, выберите «AutoOff» (автоматическое отключение) → [STORE]
Допустимые значения (мин.):	off (функция выключена), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Значение по умолчанию (мин.):	30

■ Отключение функции автоматического отключения питания (простой способ)

Включите питание, удерживая нажатой крайнюю левую клавишу на клавиатуре. Кратковременно появляется индикация «Auto power off disabled.» (автоматическое отключение питания отключено) и функция автоматического отключения питания отключается. Эта настройка сохраняется даже после выключения питания.



■ УВЕДОМЛЕНИЕ

- Даже после отключения питания инструмент продолжает потреблять электроэнергию на минимальном уровне. Для полного отключения электропитания обязательно отсоедините кабель питания от розетки электросети.
- В зависимости от состояния инструмента автоматическое отключение питания может не произойти даже по истечении указанного периода времени. Всегда выключайте питание инструмента вручную, если инструмент не используется.
- Если инструмент не используется в течение указанного периода времени, когда он подключен к внешнему устройству, такому как усилитель, динамик или компьютер, обязательно следуйте инструкциям в руководстве пользователя для выключения питания инструмента и подключенных устройств с целью защиты устройств от повреждения. Чтобы питание инструмента не отключалось автоматически, когда к инструменту подключено устройство, отключите функцию автоматического отключения питания.
- Для параметра восстанавливается значение по умолчанию, если перед выключением питания не выполнялось резервное копирование.
- При установке значения «off» (выкл.) для функции автоматического отключения питания это значение сохраняется даже после загрузки в инструмент данных резервной копии, сохраненных на другом устройстве. Если для функции автоматического отключения питания установлено любое другое значение, оно будет перезаписано значением из загруженных данных.

ПРИМЕЧАНИЕ Заданное время является приблизительным.

ПРИМЕЧАНИЕ Чтобы включить питание после срабатывания функции автоматического отключения, необходимо перещелкнуть выключатель Standby/On (режим ожидания/вкл.) сначала в положение Standby (режим ожидания), а затем — в положение On (вкл.).

ПРИМЕЧАНИЕ При восстановлении заводских настроек для периода ожидания перед отключением устанавливается значение по умолчанию (30 мин.).

Регулировка громкости и яркости экрана

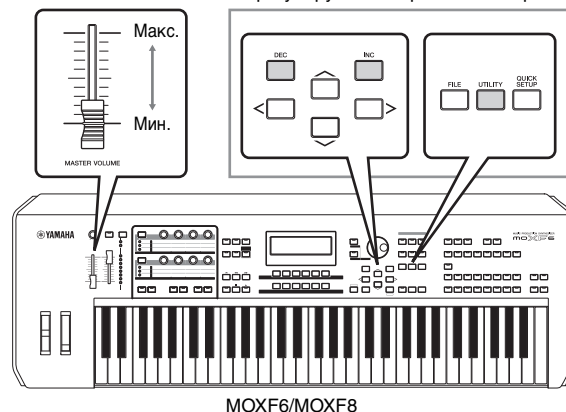
Отрегулируйте уровни громкости на этом инструменте и подключенной системе усилителя/динамиков.

ПРИМЕЧАНИЕ При подключении к активным динамикам или усилителю установите уровень примерно 70 % регулятором MASTER VOLUME, затем увеличивайте громкость на активных динамиках или усилителе до соответствующего уровня.

В случае затруднений при просмотре информации на экране нажимайте кнопки [INC]/[DEC], удерживая нажатой кнопку [UTILITY], для обеспечения оптимальной видимости.

Отрегулируйте громкость, используя регулятор MASTER VOLUME.

Отрегулируйте контрастность экрана.



⚠ ВНИМАНИЕ

Не следует долго использовать наушники при повышенном уровне громкости. Это может привести к потере слуха.

Начало работы

Теперь попробуйте сыграть несколько реалистичных и динамичных MOXF6/MOXF8 музыкальных фрагментов на клавиатуре. При включении питания на дисплее отображается приведенный ниже экран.



ПРИМЕЧАНИЕ В настройках по умолчанию выбран режим Master (основной). Подробнее о режимах см. стр. 23.

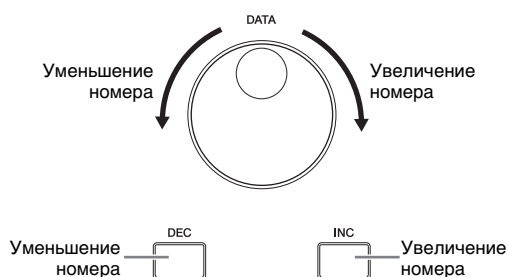
ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что изображения экранов приведены в данном руководстве только в качестве примеров, в действительности все может выглядеть несколько иначе.

При таком состоянии инструмента можно играть на клавиатуре и прослушивать звуки выбранной программы. В настройках по умолчанию режим Master (основные настройки) предоставляет всего 128 программ, каждая из которых содержит параметры режима (Voice (тембр), Performance (исполнение), Song (композиция), Pattern (паттерн)) и номер программы. На первом экране Master Play (основные настройки воспроизведения) отображается номер программы основных настроек и состояние (режим, банк, номер и название программы), зарегистрированное для текущей программы основных настроек.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о банках см. стр. 25 и 34.

Выбор программ

В настройках по умолчанию режим Master (основные настройки) предоставляет всего 128 программ, каждая из которых содержит параметры режима (Voice (тембр), Performance (исполнение), Song (композиция), Pattern (паттерн)) и номер программы. Попробуйте использовать разные программы основных настроек и воспроизвести различные тембры и исполнения. Для изменения номера базовой программы используйте кнопку [INC], кнопку [DEC] или наборный диск [DATA].



Воспроизведение демонстрационных композиций

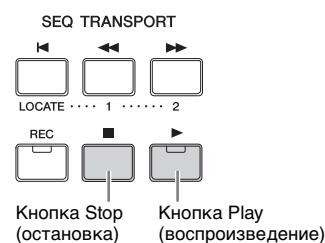
В памяти инструмента MOXF6/MOXF8 записан ряд композиций, предназначенных для демонстрации динамического звучания и сложных функций. Для воспроизведения выполните следующие шаги.

1 Нажмите кнопку [SONG] для перехода в режим Song Play (воспроизведение композиции).

Появляется экран PLAY (воспроизведение).

2 Нажмите кнопку SEQ TRANSPORT [▶] (воспроизведение) для запуска демонстрационной композиции.

Запускается композиция, отображаемая в настоящий момент на экране.



ПРИМЕЧАНИЕ Для регулировки уровня громкости демонстрационных композиций используйте регулятор [MASTER VOLUME].

3 Нажмите кнопку SEQ TRANSPORT [■] (остановка), чтобы остановить воспроизведение демонстрационной композиции.

4 Выберите другую демонстрационную композицию с помощью кнопки [INC] или диска [DATA].

5 Воспроизведите выбранную демонстрационную композицию, выполнив шаги 2 и 3.

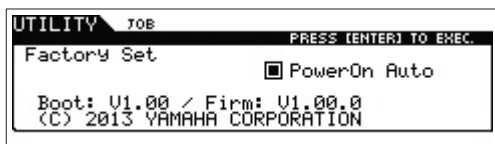
Сброс пользовательской памяти с восстановлением исходных заводских настроек

Исходные заводские настройки пользовательской памяти данного синтезатора восстанавливаются следующим образом.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

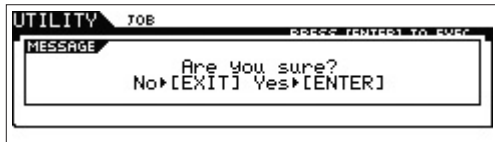
При восстановлении заводских настроек будут удалены все тембры, исполнения, композиции, паттерны и системные настройки, созданные в режиме Utility (утилиты). Убедитесь, что не стираете важные данные. Обязательно сохраните все важные данные в устройстве флеш-памяти USB перед выполнением этой процедуры (стр. 60).

- 1 Нажмите кнопку [UTILITY], затем кнопку [JOB] для вызова экрана Factory Set (заводские настройки).



- 2 Нажмите кнопку [ENTER].

Отображается запрос на подтверждение. Чтобы отменить эту операцию, нажмите кнопку [EXIT] на этом экране.



■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Если установить флажок Power On Auto Factory Set (автоматическая установка заводских настроек при включении питания) и выполнить функцию Factory Set, восстановление заводских настроек будет выполняться автоматически при включении питания. Учтите, что при этом каждый раз при включении питания стираются оригинальные данные пользователя во флеш-ПЗУ. В связи с этим данный флажок обычно должен быть снят. Если снять данный флажок и выполнить функцию Factory Set, функция Factory Set не будет выполняться при включении питания в следующий раз.

- 3 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения функции Factory Set (заводская настройка).

По завершении операции Factory Set на экране появляется сообщение «Completed» (выполнено), затем происходит возврат к исходному экрану.

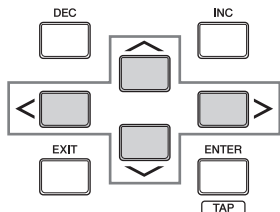
■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Поскольку операция восстановления заводских настроек занимает длительное время, во время ее выполнения на экране отображается сообщение «Now executing Factory Set...» (выполняется Factory Set...). Не следует отключать питание при отображении этого сообщения на экране. Выключение питания в этом состоянии может привести к потере всех пользовательских данных и вызвать «зависание» системы (в связи с повреждением данных во флеш-ПЗУ). Это означает, что даже при включении питания в следующий раз возможен сбой при запуске синтезатора.

Основные операции

Перемещение курсора

Используйте эти четыре кнопки для навигации по дисплею, перемещая курсор по различным выбираемым элементам и параметрам на экране. Выбранный элемент выделяется цветом (курсор представляется в виде темного поля с символами инверсного цвета). Значение элемента (параметра), на котором расположен курсор, можно изменить с помощью диска [DATA] и кнопок [INC] и [DEC].



Изменение (редактирование) значений параметров

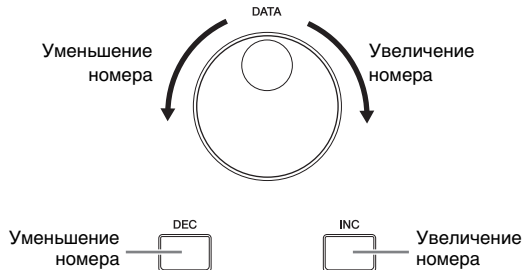
При повороте диска [DATA] вправо (по часовой стрелке) значение увеличивается, при повороте влево (против часовой стрелки) значение уменьшается.

При нажатии кнопки [INC] значение параметра увеличивается на один шаг, при нажатии кнопки [DEC] — уменьшается.

При нажатии и удерживании любой из этих кнопок значение увеличивается или уменьшается непрерывно.

Для параметров с большим диапазоном значений можно увеличивать значение с шагом в 10 единиц, одновременно удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав кнопку [INC].

Для уменьшения значения с шагом в 10 единиц одновременно удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку [DEC].



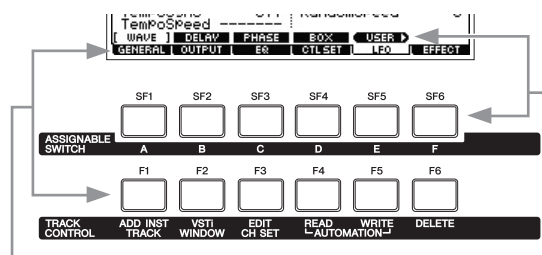
Функции и подфункции

В каждом из описанных выше режимов используются различные экраны с разными функциями и параметрами. Для навигации по этим экранам и выбора нужной функции используются кнопки [F1]–[F6] и кнопки [SF1]–[SF6]. При выборе режима доступные для выбора экраны или меню появляются непосредственно над этими кнопками, расположенными под экраном (см. рисунок ниже).

В зависимости от выбранного в настоящий момент режима можно выбрать максимально шесть функций с помощью кнопок [F1]–[F6]. Учтите, что для выбора доступны разные функции в зависимости от выбранного режима. В свою очередь, в зависимости от выбранной в настоящий момент функции можно выбрать максимально шесть подфункций с помощью кнопок [SF1]–[SF6].

Не забывайте, что в зависимости от выбранной функции для выбора доступны разные подфункции.

Приведенный ниже пример экрана вызывается при нажатии кнопки [F5] LFO (низкочастотный осциллятор) и нажатии кнопки [SF1] Wave (волна). В этом примере экрана для кнопки [SF6] не назначена подфункция.

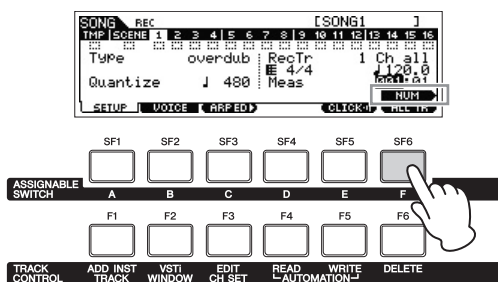


Эти функции можно выбрать нажатием соответствующей кнопки ([F1]–[F6]).

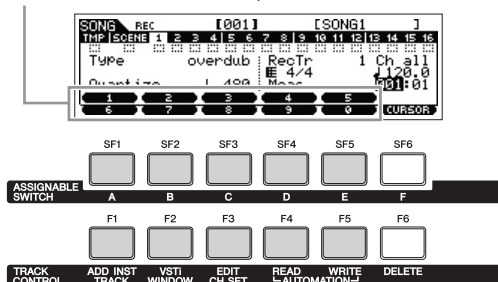
Эти функции можно выбрать нажатием соответствующей кнопки ([SF1]–[SF6]).

Прямой ввод числа

Для параметров с большим диапазоном значений предусмотрен прямой ввод значения с помощью кнопок под ЖК-дисплеем, работающих как цифровая клавиатура. При размещении курсора на таком параметре появляется значок [NUM] в правом нижнем углу экрана. Если при этом нажать кнопку [SF6] NUM, каждой цифре (1–9, 0) назначаются кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5] как представлено ниже, и пользователь может ввести число, используя эти кнопки. Для ряда выбранных параметров предусмотрена возможность ввода отрицательного числа. Если выбран такой параметр и требуется ввести отрицательное число, нажмите кнопку [F6] (для которой назначен «-»), затем используйте кнопки [SF1]–[SF5] и кнопки [F1]–[F5]. После ввода числа нажмите кнопку [ENTER], чтобы подтвердить ввод числа и выйти из режима прямого ввода чисел.



Эти кнопки можно использовать как цифровую клавиатуру.

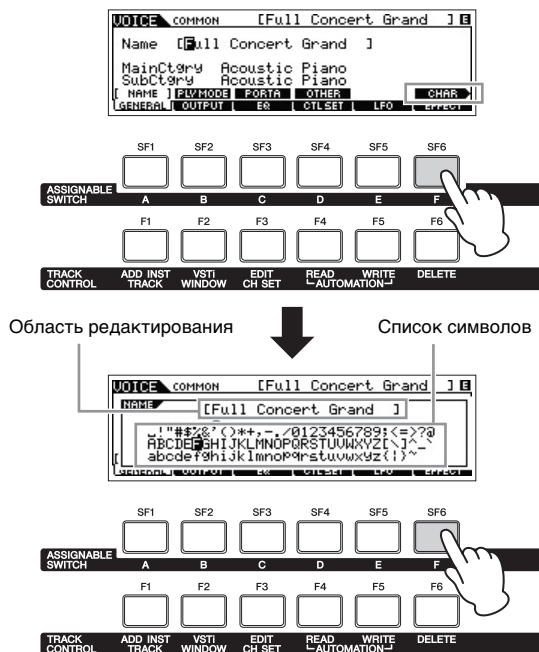


РУССКИЙ

Присвоение имени или названия (ввод символов)

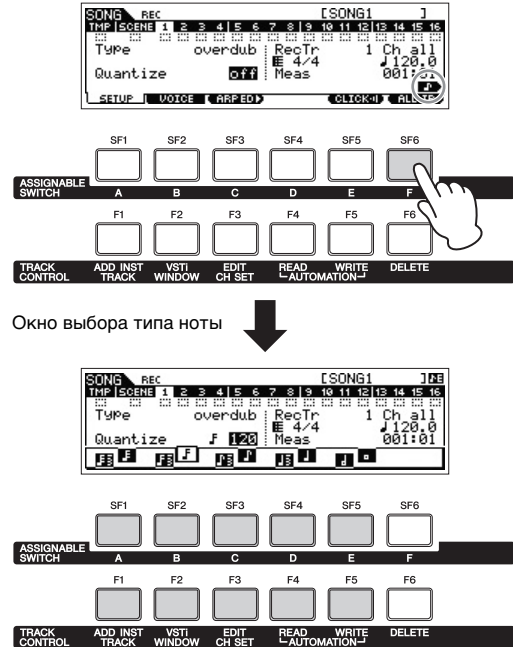
Имена или названия можно присваивать тембрам, исполнениям, композициям, паттернам и файлам, сохраненным на устройстве флеш-памяти USB. При размещении курсора на параметре, значением которого является имя или название, появляется значок «CHAR» в правом нижнем углу экрана. Если при этом нажать кнопку [SF6], появится окно для ввода символов (см. ниже).

В области редактирования для указания позиции, в которую будет вводиться символ, можно перемещать курсор, нажимая кнопку [<] или [>], удерживая при этом нажатой кнопку [SF6]. Перемещение курсора в списке символов для указания символа, который требуется ввести, производится путем поворота диска [DATA] либо нажатия кнопки [INC] или [DEC] при нажатой кнопке [SHIFT]. По завершении ввода символов нажмите кнопку [ENTER] для фактического ввода отредактированного имени или названия и выхода из данного состояния.



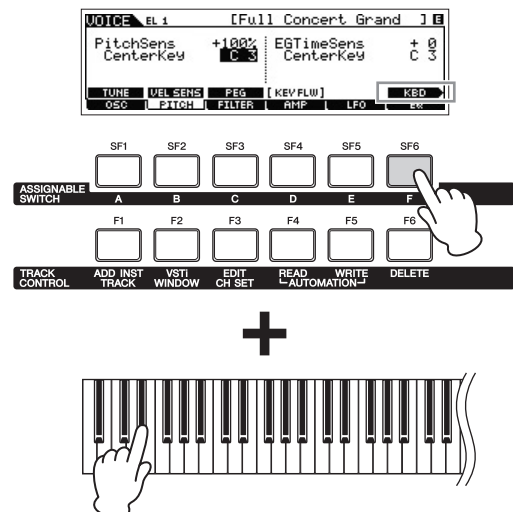
Изменение значения длительности нот

При размещении курсора на параметре, значением которого является тип ноты, появляется значок ноты в правом нижнем углу, означающий, что можно вызвать окно выбора типа ноты, нажав кнопку [SF6]. Указать тип ноты можно, нажимая кнопки [F1]–[F5] и кнопки [SF1]–[SF5].



Настройка зон деления и чувствительности клавиатуры

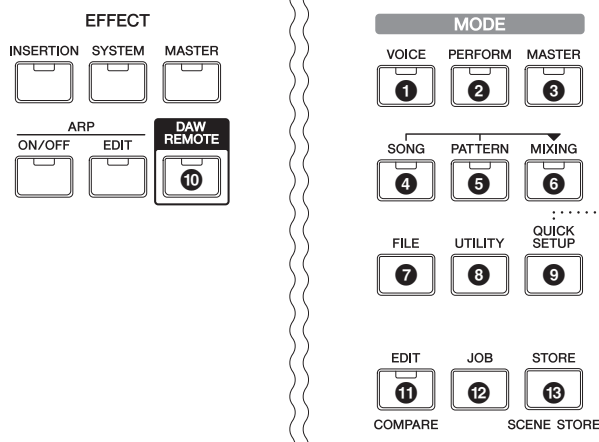
Ряд параметров предусматривает задание нотного диапазона или диапазона показателей силы нажатия для функции, например при настройке разделения клавиатуры, путем указания конкретных значений нот. Для задания значений таких параметров можно использовать кнопки [INC] и [DEC] или наборный диск [DATA]. Кроме того, можно ввести значения непосредственно с клавиатуры, нажав соответствующие клавиши. При размещении курсора на таком параметре появляется значок «KBD» в правом нижнем углу экрана. Можно задать ноту или силу нажатия непосредственно с клавиатуры, удерживая нажатой кнопку [SF6] и нажав нужную клавишу.



Краткое руководство

Режимы

Данный инструмент имеет несколько режимов работы, которые можно выбрать, используя десять кнопок Mode (режим) ❶–❿. Дополнительно предусмотрено три «глобальных» режима — Edit (редактирование), Job (задание) и Store (сохранение), общих для всех режимов. Глобальные режимы выбираются с помощью кнопок ❶–❸.



№	Кнопка	Режим	Описание
❶	[VOICE]	Режим Voice (тембр)	Этот синтезатор характеризуется разнообразными высококачественными динамичными звуками, также называемыми «Voices» (тембры). Эти тембры можно воспроизводить с клавиатуры в режиме Voice (тембр) по одному в каждый момент времени. Этот режим также позволяет создавать собственные оригинальные тембры.
❷	[PERFORM]	Режим Performance (исполнение)	Этот режим позволяет воспроизводить и создавать исполнения. В исполнении можно совместно расположить слоями несколько тембров или воспроизводить два разных тембра при разделении клавиатуры.
❸	[MASTER]	Режим Master (основные настройки)	Позволяет зарегистрировать настройки, часто используемые в режиме тембра, исполнения, композиции или паттерна, и мгновенно загрузить соответствующий режим вместе с нестандартными настройками, нажав одну кнопку без необходимости предварительного выбора режима. Кроме того, этот режим позволяет разделить клавиатуру на 4 отдельных секции и играть на клавиатуре, как на четырех разных MIDI-клавиатурах.
❹	[SONG]	Режим Song (композиция)	Этот режим позволяет пользователю записывать, редактировать и воспроизводить свои оригинальные композиции.
❺	[PATTERN]	Режим Pattern (паттерн)	Позволяет пользователю воспроизводить, записывать и редактировать собственные оригинальные ритмические паттерны, которые можно использовать для составления композиции.
❻	[MIXING]	Режим Song Mixing (микширование композиции) Режим Pattern Mixing (микширование паттерна)	Позволяет настроить детальные параметры многотембрового тон-генератора для его использования при воспроизведении композиции/паттерна.
❼	[FILE]	Режим File (файл)	Служит для сохранения созданных на инструменте данных в устройстве флеш-памяти USB и загрузки данных из устройства флеш-памяти USB в инструмент MOXF6/MOXF8.
❽	[UTILITY]	Режим Utility (утилиты)	В этом режиме можно задать параметры, применяемые к системе инструмента в целом.
❾	[QUICK SETUP]	Режим Quick Setup (быстрая настройка)	Этот режим позволяет зарегистрировать до шести вариантов настроек для MIDI-соединения и аудиосоединения между данным инструментом и компьютером, называемых «Quick Setup» (быстрая настройка), и мгновенно загружать нестандартные настройки одним нажатием кнопки.
❿	[DAW REMOTE]	Режим Remote (дистанционное управление)	Режим дистанционного управления позволяет работать с программным обеспечением DAW на компьютере с помощью панели управления этого инструмента.
❶❶	[EDIT]	Edit (редактирование)	Позволяет редактировать различные параметры в каждом из режимов: Voice (тембр), Performance (исполнение), Song (композиция), Pattern (паттерн) и Master (основные настройки).
❶❷	[JOB]	Job (задание)	Служит для выполнения различных команд, таких как инициализация, копирование и преобразование MIDI-данных, полезных для создания собственных оригинальных программ.
❶❸	[STORE]	Store (сохранение)	В этом режиме пользователь может сохранить отредактированные программы во внутренней памяти.

Основные операции

Тембры — основные строительные блоки инструмента MOXF6/MOXF8

Выбор встроенного тембра.....	стр. 25
Редактирование тембра	стр. 28

Сочетание нескольких тембров для создания исполнения

Создание нового исполнения в режиме Voice (тембр) с использованием любимого тембра (Performance Creator).....	стр. 31
Выбор исполнения.....	стр. 34
Редактирование исполнения	стр. 34

Подключение микрофона или аудиоустройства

Игра на клавиатуре одновременно с вводом звукового сигнала из разъемов A/D INPUT [L]/[R]	стр. 38
---	---------

Композиция/паттерн — создание путем записи исполнения на клавиатуре и компоновки частей паттерна

Создание композиции	стр. 40
Создание оригинального паттерна	стр. 47

Режим Master (основные настройки) — создание настройки основной клавиатуры или мгновенный вызов нужных программ

Использование как основной клавиатуры (режим основных настроек)	стр. 57
---	---------

Создание музыки с помощью компьютера

Запись собственного исполнения на инструменте MOXF6/MOXF8 в DAW	стр. 54
Использование MOXF6/MOXF8 как тон-генератора для воспроизведения DAW	стр. 55
Дистанционное управление DAW (режим Remote).....	стр. 55
Применение MOXF6/MOXF8 Editor VST как программного синтезатора	стр. 57

Глобальные настройки и резервное копирование данных

Выполнение глобальных системных настроек (режим Utility/Quick Setup)	стр. 58
Сохранение/загрузка данных в режиме File	стр. 60

Игра на клавиатуре в режиме Voice (тембр)

На экране Voice Play (воспроизведение тембра), первом отображаемом экране в режиме Voice (тембр), можно выбрать и воспроизвести один тембр. Тембры данного инструмента разделяются на два следующих типа.

Обычный тембр

Обычные тембры — это в основном звуки разных музыкальных инструментов (фортепиано, органа, гитары и т. п.), которые могут воспроизводиться в диапазоне клавиатуры.

Тембр ударных

Тембры ударных в основном представляют собой звуки перкуссии/ударных, которые назначаются для отдельных нот. Эти тембры используются для исполнения ритмических партий.

В данном инструменте предусмотрены банки для записи в память тембров. По существу имеются три разных типа банков: Preset (встроенные данные), User (пользовательский) и GM. Далее описаны функции банков и содержащиеся в банках тембры в зависимости от типа банка.

Встроенные банки

Встроенные банки содержат полный комплект специально запрограммированных тембров. Редактируемые пользователем тембры не могут быть записаны во встроенные банки.

Пользовательские банки

Пользовательские банки содержат тембры, отредактированные и сохраненные пользователем. По умолчанию они состоят из встроенных тембров.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

В случае перезаписи или замены тембра в пользовательском банке (пользовательского тембра) этот пользовательский тембр будет потерян. При сохранении пользовательского тембра следует соблюдать осторожность, чтобы не перезаписать какой-либо важный пользовательский тембр.

ПРИМЕЧАНИЕ Пользовательский банк удобно использовать для сохранения нужных тембров в заданном порядке для последующих живых выступлений.

Банк GM

Банк GM содержит тембры, размещенные в соответствии со стандартом GM.

Тембр GM

GM (General MIDI) — принятый во всем мире стандарт организации тембров и MIDI-функций синтезаторов и тон-генераторов. Изначально он был создан для того, чтобы любая композиция, созданная на одном из GM-устройств, звучала так же на любом другом GM-устройстве вне зависимости от производителя и модели. Банк тембров GM на этом синтезаторе создан таким образом, чтобы GM-данные композиции воспроизводились должным образом. Однако помните, что звучание может слегка отличаться от звука, воспроизводившегося исходным тон-генератором.

В режиме Voice (тембр) доступно всего 16 банков (встроенные банки 1–9, пользовательские банки 1–3, банк GM, встроенный банк ударных, пользовательский банк ударных, GM-банк ударных). Каждый из этих банков содержит тембры, соответствующие типу тембра. На экране Voice Play (воспроизведение тембра) можно выбрать нужный тембр в одном из банков тембров и воспроизвести этот тембр.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о тембрах см. раздел «Основная структура». Список встроенных тембров см. в отдельном документе формата PDF «Data List» (Перечень данных).

Выбор тембра

1 Нажмите кнопку [VOICE].

Отображается экран Voice Play (воспроизведение тембра). (Загорается индикатор кнопки [VOICE].)

2 Выберите банк тембров, используя кнопки BANK SELECT [DEC]/[INC].

В этом случае при игре на клавиатуре звучит тембр, отображаемый на экране. Далее приведено краткое описание параметров на экране Voice Play (воспроизведение тембра).

● Экран Voice Play (воспроизведение тембра)



Название тембра

● Банки обычных тембров

Для обычных тембров имеется 13 различных банков: PRE1–9 (встроенные банки), USR1–3 (пользовательские банки), GM (банк GM).

● Банки тембров ударных

Предусмотрено 3 отдельных банка для тембров ударных: PDR (встроенный банк ударных), UDR (пользовательский банк ударных), GMDR (банк ударных GM).

3 Выберите банк тембров, используя диск [DATA] или кнопки [INC]/[DEC].

ПРИМЕЧАНИЕ Можно использовать диск [DATA] или кнопки [INC]/[DEC] для выбора номера тембра. Эта операция позволяет загрузить тембры, находящиеся в следующем или предыдущем банке.

ПРИМЕЧАНИЕ Для быстрого перемещения вперед по номерам программ (Voice) с шагом в 10 номеров следует одновременно удерживать нажатой кнопку [SHIFT] и нажимать кнопку [INC] на экране Play (воспроизведение). Для уменьшения значения с шагом в 10 единиц выполните обратную операцию: одновременно удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажимайте кнопку [DEC].

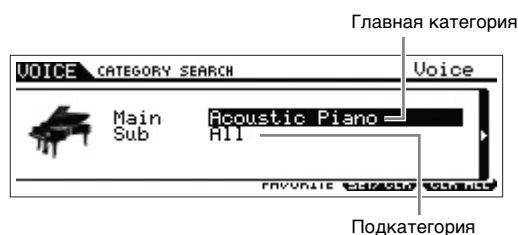
4 Играйте на клавиатуре.

Использование функции Category Search (поиск категории)

Для удобства тембры разделены на определенные категории, независимо от их положения в банках. Разделение на категории основано на общих типах инструментов или звуковых характеристиках. Функция Category Search (поиск категории) обеспечивает быстрый доступ к нужным звукам.

1 Нажмите кнопку [CATEGORY SEARCH] на экране Voice Play (воспроизведение тембра).

Открывается экран Category Search (поиск категории).

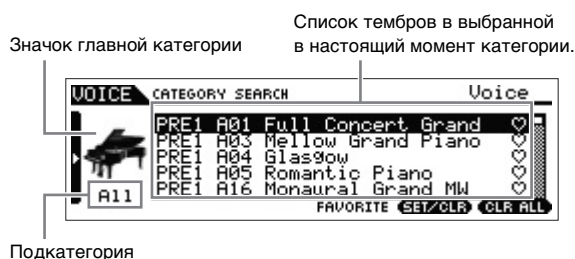


2 Переместите курсор в поле «Main» (главная категория), используя кнопку перемещения курсора [^], и с помощью диска [DATA] выберите главную категорию.

3 Переместите курсор в поле «Sub» (подкатегория), используя кнопку перемещения курсора [v], и с помощью диска [DATA] выберите подкатегорию.

4 Нажмите кнопку [ENTER] или кнопку перемещения курсора [>] для фактической загрузки выбранной категории.

Отображается список тембров в выбранной категории.



5 Выберите тембр с помощью кнопок перемещения курсора [^][v] или диска [DATA].

Если требуется сменить категорию, нажмите кнопку перемещения курсора [<] или кнопку [EXIT] и перейдите к шагу 2.

6 Нажмите кнопку [ENTER] для фактического вызова тембра.

При этом экран Category Search (поиск категории) закрывается.

Группирование наиболее часто используемых тембров — Favorite Category (категория «Избранное»)

Функция Category Search (поиск категории) также поддерживает удобную категорию Favorite (избранное), позволяющую собрать наиболее часто используемые любимые тембры для обеспечения простоты их выбора. Это один из самых удобных способов быстрого выбора тембров из огромного количества программ, содержащихся в инструменте.

Регистрация любимых тембров в категории Favorite (избранное)

1 Выполните шаги 1–4, приведенные в разделе «Использование функции Category Search (поиск категории)» для вызова экрана со списком тембров в выбранной категории.

2 Выберите нужный тембр с помощью кнопок перемещения курсора [^][v] или диска [DATA].

3 Нажмите кнопку [F5] SET/CLR (установить/стереть) для включения метки избранного.

Эта операция включает метку избранного (метка со сплошной окраской) (♥), и выбранный тембр регистрируется в категории избранного. Повторное нажатие кнопки [F5] SET/CLR отключает метку избранного (метка без окраски) (♡).

Для регистрации других тембров выполните повторно шаги 2–3. Для удаления всех тембров из категории избранного нажмите кнопку [F6] CLR ALL (очистить все).



4 По завершении регистрации тембров в категории избранного нажмите кнопку [ENTER] для возврата к экрану Voice Play (воспроизведение тембра).

Эта операция приводит к выходу с экрана Category Search (поиск категорий) и сохранению настроек категории избранного во внутренней памяти флеш-ПЗУ.

Для регистрации/удаления текущего тембра в/из категории избранного удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку [FAVORITE].

Выбор тембра из категории Favorite (избранное)

1 Нажмите кнопку [FAVORITE] на экране Voice Play (воспроизведение тембра).

Отображается список тембров, зарегистрированный в категории избранного.

2 Выберите тембр с помощью кнопок перемещения курсора [^]/[v] или диска [DATA].

3 Нажмите кнопку [ENTER] для фактического вызова тембра.

Применение функции Arpeggio (арпеджио)

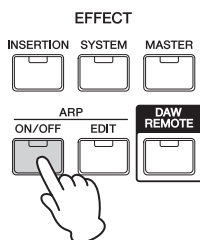
Функция арпеджио автоматически запускает фразы, риффы и ритмические паттерны в соответствии с проигрываемыми нотами. Она не только обеспечивает полное ритмическое сопровождение исполнения на клавиатуре, но также снабжает качественными MIDI-данными, которые можно использовать при создании композиций, или полностью оформленными партиями сопровождения, которые можно использовать при живых исполнениях. Пользователь может назначить шесть нужных типов арпеджио для любого тембра. Кроме того, можно назначить шесть нужных типов арпеджио для любой партии в каждом из исполнений/композиций/паттернов и воспроизводить эти арпеджио одновременно с воспроизведением максимально четырех партий.

Также предусмотрена возможность задать способ воспроизведения арпеджио, нотный диапазон, диапазон показателей силы нажатия и эффекты воспроизведения для создания собственных оригинальных грувов. Более того, воспроизведение арпеджио можно передавать через разъем MIDI Out для записи данных арпеджио на секвенсоре.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее об арпеджио см. документ формата PDF «Справочное руководство».

Включение и выключение арпеджио

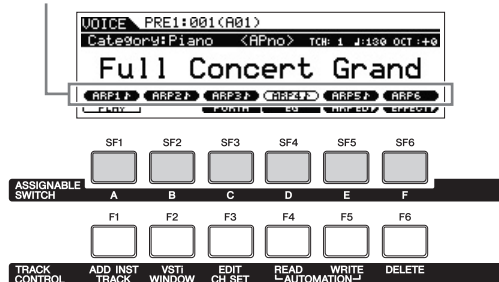
Для включения или выключения воспроизведения арпеджио нажмите кнопку ARP [ON/OFF] на панели.



Изменение типа арпеджио

Типы арпеджио назначаются для каждой из кнопок [SF1]–[SF6], соответствующие им вкладки помечены значками восьмых нот (♪) справа от наименования «ARP1»–«ARP6». Это означает, что пользователь может изменить тип арпеджио, нажав нужную кнопку [SF1]–[SF6].

Кнопки ARP1–ARP6



ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее об установке типов арпеджио см. в разделе «Изменение назначения типов арпеджио» на стр. 31.

Настройка октав/транспонирования для клавиатуры

Для сдвига диапазона высоты звука при игре на клавиатуре служат кнопки OCTAVE [-]/[+] и кнопки TRANSPOSE [-]/[+].



● Octave (октава)

Кнопка OCTAVE [-]/[+] позволяет сдвигать высоту звука клавиатуры с шагом в одну октаву, максимально до трех октав. Например, может потребоваться сдвинуть высоту тона ниже самой низкой ноты нижнего регистра для получения дополнительных басовых нот или сдвинуть высоту тона выше самой высокой ноты верхнего регистра для солирования. Кнопки OCTAVE [-]/[+] позволяют это выполнить быстро и просто. Допустимый диапазон: -3 – +3, значение 0 соответствует стандартной высоте звука. При одновременном нажатии кнопок [-] и [+] снова устанавливается исходное значение (0).

Текущий диапазон октав можно проверить по состоянию индикаторов кнопок OCTAVE [-]/[+]. При сдвиге на одну октаву вверх или вниз соответствующий индикатор горит. При сдвиге на две октавы вверх или вниз соответствующий индикатор медленно мигает. При сдвиге на три октавы вверх или вниз соответствующий индикатор быстро мигает.

● Transpose (транспонирование)

Кнопка TRANSPOSE [-]/[+] позволяет сдвигать высоту звука клавиатуры с шагом в полутон (до 11 полутонов). Эта функция обеспечивает возможность игры в одном положении и с одинаковой аппликатурой, даже если другой музыкант играет на инструменте в другой тональности, или же в другой тональности данные композиции. Кнопки транспонирования вверх/вниз позволяют это выполнить быстро и просто. При одновременном нажатии кнопок [-] и [+] снова устанавливается исходное значение (0). При сдвиге на один полутон вверх или вниз загорается соответствующий индикатор.

ПРИМЕЧАНИЕ Эти параметры идентичны параметрам «Octave» (октава) и «Transpose» (транспонирование) на экране GENERAL (общие) в режиме Utility (утилиты). При изменении настроек в этом разделе значения этого параметра будут также автоматически изменены.

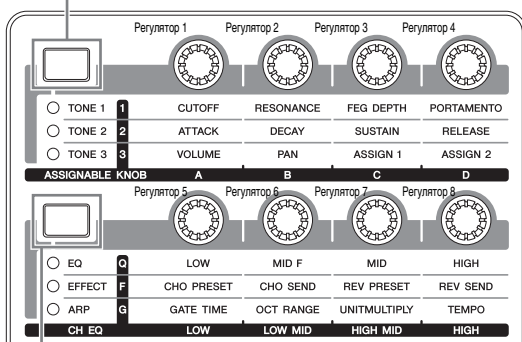
Использование Knob Function

Регуляторы 1–8 позволяют настраивать множество параметров для текущего тембра, таких как глубина эффекта, характеристики атаки/концевого затухания и других. Для каждого регулятора могут быть назначены три функции, поочередно выбираемые с помощью кнопок Knob Function (функции регулятора).

1 При необходимости нажмите кнопку Knob Function 1 (слева от регуляторов 1–4) и кнопку Knob Function 2 (слева от регуляторов 5–8) несколько раз, пока не загорится индикатор, соответствующий нужным функциям.

На дисплее появляется рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов). В этом рабочем окне показана функция, назначенная в настоящий момент для регулятора, и текущее значение этой функции. Для закрытия рабочего окна нажмите кнопку [EXIT].

Кнопка Knob Function 1 (функция 1 регулятора)



Кнопка Knob Function 2 (функция 2 регулятора)



Неотредактированное значение (сохраненное ранее)

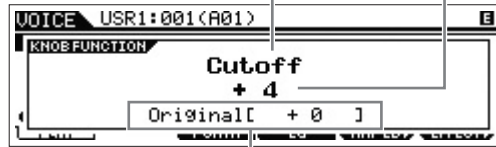
ПРИМЕЧАНИЕ Если для параметра «Knob FuncDispSw» (переключатель экрана функций регуляторов) задано значение «off» (выкл.) на экране Utility GENERAL (утилиты — общие), рабочее окно KNOB FUNCTION не будет отображаться.

2 Поверните нужный регулятор при игре на клавиатуре.

Появляется рабочее окно KNOB FUNCTION (функция регулятора), и функция, назначенная для используемого в настоящий момент регулятора, будет влиять на звук текущего тембра. В рабочем окне KNOB FUNCTION показана функция, назначенная для используемого в настоящий момент регулятора, текущее значение этой функции и значение «Original» (исходное). Значение «Original» соответствует неотредактированному значению (ранее сохраненному значению) функции, назначенной для регулятора.

Функция используемого в настоящий момент регулятора

Текущее значение



Неотредактированное значение (сохраненное ранее)

СОВЕТ

Индикатор редактирования

При изменении значения параметра появляется индикатор редактирования **E** в правом верхнем углу ЖК-дисплея. Он служит для индикации изменения текущей программы (такой как тембр или исполнение), если программа еще не сохранена после внесения изменений. Для сохранения текущего отредактированного состояния выполните операцию Store (сохранение) (см. далее).

Редактирование тембра

«Редактирование» представляет собой процесс создания тембра путем изменения параметров, определяющих характеристики тембра. Редактирование выполняется в Voice Edit (редактирование тембра), подрежиме режима Voice (тембр). В зависимости от типа тембра фактически доступны для редактирования разные параметры.

Normal Voice Edit (редактирование обычного тембра)

Обычный тембр (звук музыкального инструмента определенного типа) может содержать до восьми элементов. Предусмотрено два типа экранов Voice Edit (редактирование тембра): Common Edit для редактирования параметров, общих для всех восьми элементов, и Element Edit для редактирования отдельных элементов.

ПРИМЕЧАНИЕ «Element» (элемент) является наименьшим базовым компонентом тембра и создается путем применения разных параметров (эффект, генератор огибающих и т.п.) к волновой форме звука инструмента. Любой тембр данного инструмента состоит из нескольких элементов.

Drum Voice Edit (редактирование тембра ударных)

Предусмотрено два типа экранов редактирования тембра ударных: экран Common Edit для редактирования параметров, применяемых ко всем клавишам ударных в тембре, и экран Key Edit для редактирования отдельных клавиш.

Базовый порядок действий для Voice Edit (редактирование тембра)

1 Нажмите кнопку [EDIT] в режиме Voice (тембр).

2 Отредактируйте текущий тембр.

- При выборе обычного тембра

Для редактирования общих параметров нажмите кнопку [COMMON] (общие).

Для редактирования параметров элемента нажмите кнопку с номером нужного элемента [1]–[8].

- При выборе тембра ударных

Для редактирования общих параметров нажмите кнопку [COMMON] (общие).

Для редактирования параметров клавиши нажмите кнопку [1], а затем нажмите нужную ноту на клавиатуре.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о параметрах тембра см. главу «Режим Voice (тембр)» Справочного руководства.

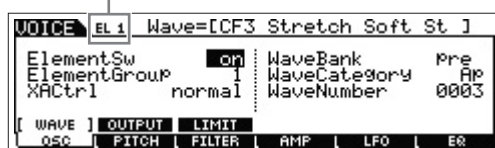
Экран Common Edit (редактирование общих параметров)

Индикация на экране Common Edit (редактирование общих параметров).



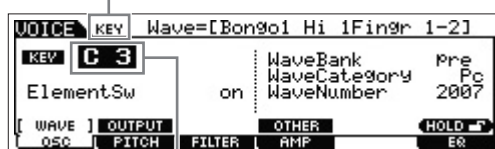
Экран Element Edit (редактирование элемента)

Индикация на экране для редактирования элемента 1.



Экран Key Edit (редактирование клавиши)

Индикация на экране Key Edit (редактирование клавиши).



Поле выбора клавиши.

3 Назначьте название для редактируемого тембра.

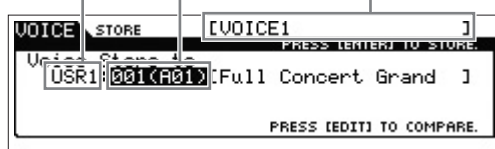
На экране, вызываемом с помощью процедуры [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF1] NAME, введите нужное название.

4 Сохраните отредактированную версию как пользовательский тембр.

Нажмите кнопку [STORE] для вызова экрана Store (сохранение). Задайте память назначения, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции сохранения.

Экран Store (сохранение)

Банк назначения Номер тембра назначения Название тембра назначения



ПРИМЕЧАНИЕ Для отмены операции сохранения нажмите кнопку [EXIT] до нажатия кнопки [ENTER].

УВЕДОМЛЕНИЕ

Никогда не следует выключать питание во время записи данных на флеш-ПЗУ (при отображении сообщений «Executing...» (выполнение...) или «Please keep power on» (не выключайте питание)). Выключение питания в этом состоянии может привести к потере всех пользовательских данных и вызвать «зависание» системы (в связи с повреждением данных во флеш-ПЗУ).

СОВЕТ

Функция сравнения

Функция Compare (сравнение) позволяет переключаться между редактируемым тембром и его исходным, неотредактированным состоянием, и определить на слух, как влияют на звук внесенные исправления.

- В режиме Voice Edit (редактирование тембра) с горящим индикатором [EDIT]

Нажмите кнопку [EDIT], чтобы ее индикатор начал мигать. В этом состоянии временно инициализируются настройки параметров тембра, существовавшие до редактирования, с целью сравнения. Снова нажмите кнопку [EDIT] для возврата к исходному состоянию.

- В режиме Voice Store (сохранение тембра)

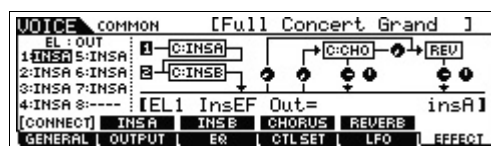
Нажмите кнопку [EDIT], чтобы ее индикатор начал мигать. В этом состоянии можно прослушать звук тембра в месте назначения для операции сохранения. Снова нажмите кнопку [EDIT] для возврата к исходному состоянию.

Улучшение звука при помощи эффектов

Этот инструмент обеспечивает широкое разнообразие эффектов, позволяя добавлять эффекты реверберации и хора к звуку тембра, выбранного для игры на клавиатуре. Простое изменение типа эффекта, применяемого к встроенному тембру, позволяет мгновенно получить другое звучание. Далее приведены инструкции по заданию типа эффекта и связанных параметров, применяемых к встроенному тембру, и последующему сохранению настроек в качестве пользовательского тембра.

1 На экране Voice Play (воспроизведение тембра) выберите тембр, затем нажмите кнопку [F6] EFFECT (эффект).

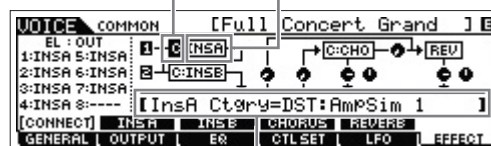
Появляется экран EFFECT (эффект) в режиме Voice Common Edit (редактирование общих параметров тембра).



2 Выберите категорию и тип эффекта для Insertion Effect A (эффект вставки A).

Переместите курсор в соответствующее положение (см. ниже), затем используйте кнопки [INC]/[DEC] или диск [DATA].

Категория эффекта вставки A Тип эффекта вставки A

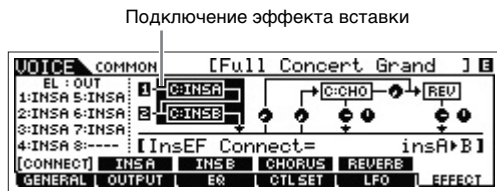


Текущий параметр и его значение

3 Выберите категорию и тип эффекта для Insertion Effect B (эффект вставки B) следуя инструкциям, приведенным в шаге 2.

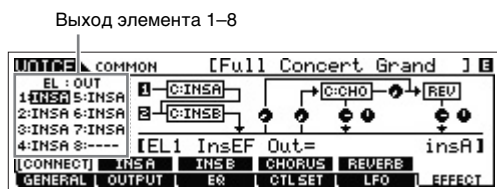
4 Выберите подключение эффекта вставки A и B.

Переместите курсор в положение, показанное на рисунке ниже, затем используйте кнопки [INC]/[DEC] или диск [DATA].



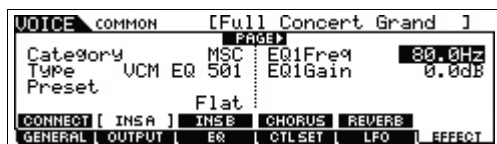
5 Задайте место назначения выходного сигнала для каждого элемента/клавиши.

Переместите курсор на параметр «EL:OUT» (для обычного тембра) или «KEY:OUT» (для тембра ударных), затем используйте кнопки [INC]/[DEC] или диск [DATA].



6 В случае необходимости отредактируйте параметры эффектов на экране, вызываемом при нажатии кнопки [SF2] INS A (вставка A)/ [SF3] INS B (вставка B).

Попытайтесь добиться нужного звучания путем точной настройки параметров, предоставляемых для каждого типа эффекта.



7 После задания параметров нажмите кнопку [STORE] для сохранения своих настроек как пользовательского тембра.

СОВЕТ

С помощью следующих действий можно одновременно настроить громкость элементов 1–8:

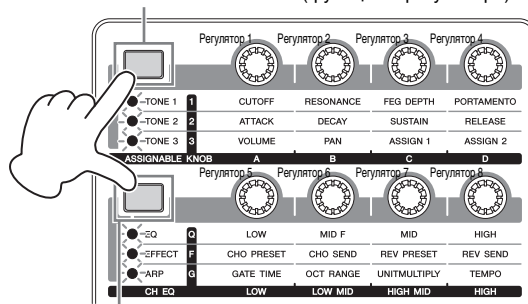
1 Нажмите кнопку Knob Function 1 (слева от регуляторов 1–4) и кнопку Knob Function 2 (слева от регуляторов 5–8) одновременно.

Загорятся шесть лампочек, и на дисплее появится рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов).

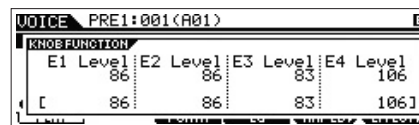
2 Поверните один из регуляторов для регулировки громкости элемента.

3 По завершении редактирования нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Voice Play (воспроизведение тембра).

Кнопка Knob Function 1 (функция 1 регулятора)



Кнопка Knob Function 2 (функция 2 регулятора)



СОВЕТ

Использование контроллеров

Для каждого встроенного тембра назначаются несколько контроллеров, позволяющих пользователю применять к тембру разные изменения и эффекты в реальном времени. Для удобства вслед за названием тембра на экране указываются сокращенные наименования важных контроллеров или характерных контроллеров. Однако некоторые тембры могут иметь индикацию для контроллеров, которые фактически недоступны на инструменте. Тем не менее, они могут использоваться путем передачи соответствующих номеров контроллеров в MIDI-сообщениях с внутреннего секвенсора, внешнего секвенсора или внешнего MIDI-контроллера.

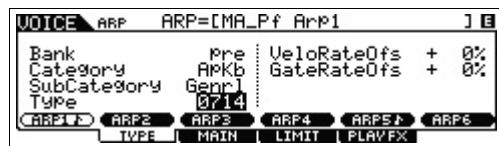
Индикация контроллера	Название контроллера	Номер настройки MIDI (значение по умолчанию)
AS1	Ручка ASSIGN 1	16
AS2	Ручка ASSIGN 2	17
AF1	Кнопка ASSIGNABLE FUNCTION [1]	86
AF2	Кнопка ASSIGNABLE FUNCTION [2]	87
FC1	Foot Controller (ножной контроллер)	11
FC2	отсутствует на панели	4
MW	Регулятор модуляции	1
RB	отсутствует на панели	22

Изменение назначения типа арпеджио

Попробуйте изменить типы арпеджио, назначенные для кнопок [SF1]–[SF6] встроенного тембра.

1 Нажмите кнопку ARP [EDIT].

Появляется экран Arpeggio Edit (редактирование арпеджио).



2 Нажмите нужную кнопку арпеджио [SF1] ARP1–[SF6] ARP6.

3 Нажмите кнопку [F2] TYPE для вызова экрана TYPE (тип).

4 Выберите нужный тип арпеджио, который требуется назначить.

Отредактируйте значения параметров «Bank» (банк), «Category» (категория), «SubCategory» (подкатегория) и «Type» (тип), используя диск [DATA].

5 При необходимости отредактируйте другие параметры.

6 Нажмите кнопку ARP [ON/OFF], чтобы горел индикатор, затем играйте на клавиатуре.

СОВЕТ

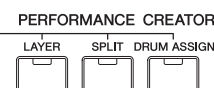
Копирование типа арпеджио в настройки другой кнопки

Чтобы скопировать тип арпеджио, назначенный для кнопки ARP 1, в настройки одной из кнопок ARP 2–6, удерживайте нажатой кнопку [STORE] и нажмите нужную кнопку [SF2]–[SF6] на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио).

Создание новых комбинаций тембров и ритмов с использованием функции Performance Creator

Программа, в которой сочетаются несколько тембров (партий) в слоях или в других конфигурациях, называется «Performance» (исполнение). Каждое исполнение содержит до четырех разных партий (тембров).

Этот инструмент снабжен удобной функцией Performance Creator (создание исполнений), которая позволяет создавать новые исполнения, используя любимые тембры, найденные в режиме Voice (тембр). Эта функция обеспечивает возможность копирования настроек параметров, связанных с тембром (таких как эффекты) в исполнение, позволяя быстро и просто получить именно такой звук, который нужен. Performance Creator обеспечивает выполнение трех удобных функций: Layer (слой), Split (разделение) и Drum Assign (назначение ударных).



Layer (слой) — совместное воспроизведение разных тембров

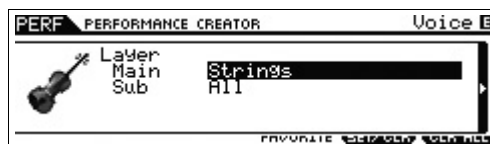
Данный раздел содержит описание способа создания исполнения, в котором разные тембры разбиваются на слои в диапазоне клавиатуры. Создав такое исполнение, можно получить мощный насыщенный звук, например, звук фортепиано и струнных инструментов.

1 Выберите тембр в режиме Voice (тембр).



2 Нажмите кнопку [LAYER] на панели.

Открывается экран Category Search (поиск категории).



3 Выберите категорию, содержащую тембр, который требуется поместить в слой, затем нажмите кнопку перемещения курсора [>].

Появляется экран со списком тембров.



4 Выберите в списке нужный тембр, затем нажмите кнопку [ENTER].

Появляется экран Performance Play (воспроизведение исполнения).



Тембр, выбранный в режиме Voice (тембр), назначается для партии 1, а тембр, выбранный после нажатия кнопки [LAYER], назначается для партии 2. Эти два тембра наслаиваются и звучат одновременно как «Performance» (исполнение). На экране, отображаемом при нажатии кнопки [F2] VOICE (тембр), можно проверить, какие тембры разбиты по слоям.



5 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения настроек в качестве исполнения.



ПРИМЕЧАНИЕ При нажатии кнопки [EDIT] на экране Store (сохранение) можно проверить звучание исполнения в месте сохранения.

Split (разделение) — воспроизведение двух разных тембров для правой и левой руки

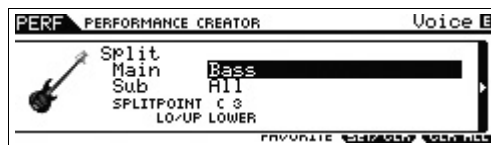
В данном разделе описан способ создания исполнения, в котором клавиатура делится (разделяется) на две секции — секцию левой и секцию правой руки. Самая низкая нота в секции правой руки называется «Split Point» (точка разделения). Создав такое исполнение, можно играть, например, басовую партию левой рукой, а партию фортепиано — правой рукой.

1 Выберите тембр в режиме Voice (тембр).

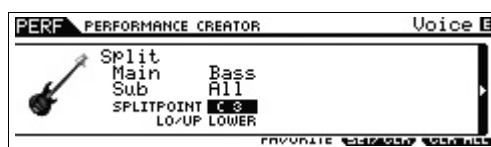


2 Нажмите кнопку [SPLIT] на панели.

Открывается экран Category Search (поиск категории).



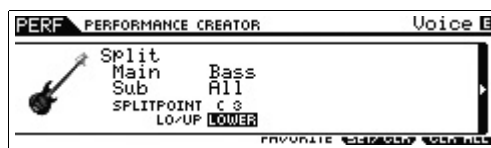
3 Переместите курсор на параметр «SPLITPOINT» и задайте точку разделения.



Можно задать точку разделения, удерживая нажатой кнопку [SHIFT] и нажав нужную ноту на клавиатуре.

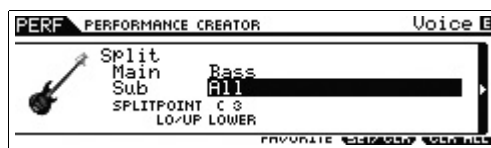
ПРИМЕЧАНИЕ Нота, заданная как точка разделения, включается в верхнюю секцию клавиатуры.

4 Переместите курсор на параметр «LO/UP» (нижняя/верхняя), затем выберите, для нижней или для верхней секции назначается нужный тембр.



ПРИМЕЧАНИЕ Если исходный тембр является тембром ударных, разделение не применяется к партии, для которой назначен тембр ударных. В этом случае для диапазона клавиатуры назначается только нужный тембр в соответствии с настройками параметров «SPLITPOINT» и «LO/UP».

5 Переместите курсор на параметр «Main»/«Sub» (главная категория/подкатегория) и выберите категорию, содержащую нужный тембр.



6 Нажмите кнопку курсора [>].

Появляется экран со списком тембров.

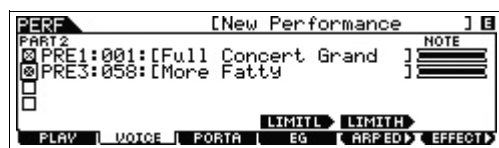


7 Выберите в списке нужный тембр, затем нажмите кнопку [ENTER].

Появляется экран Performance Play (воспроизведение исполнения).



Тембр, выбранный в режиме Voice (тембр), назначается для партии 1, а тембр, выбранный после нажатия кнопки [SPLIT], назначается для партии 2. Эти два тембра звучат в разных областях разделенной клавиатуры как «Performance» (исполнение). На экране, отображаемом при нажатии кнопки [F2] VOICE (тембр), можно проверить, какие тембра назначены.



8 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения настроек в качестве исполнения.

Drum Assign (назначение ударных) — настраивание партии ударных с текущим тембром

В этом разделе описан способ создания исполнения, в котором пользователь запускает паттерн ударных (с помощью функции арпеджио) в дополнение к текущему тембру.

1 Выберите тембр в режиме Voice (тембр).



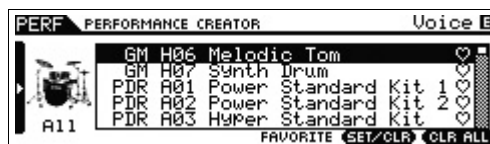
2 Нажмите кнопку [DRUM ASSIGN] на панели.

Откроется экран Category Search (поиск категории). Автоматически назначается категория Drum/Percussion (ударные/перкуссия). Тембр ударных назначается для партии 4, затем автоматически включается арпеджио. Играйте на клавиатуре для запуска арпеджио.



3 Нажмите кнопку курсора [>].

Появляется экран со списком тембров.



4 Выберите в списке нужный тембр ударных, затем нажмите кнопку [ENTER].

Появляется экран Performance Play (воспроизведение исполнения).



ПРИМЕЧАНИЕ Для остановки воспроизведения арпеджио нажмите кнопку ARP [ON/OFF], чтобы не горел ее индикатор. Для повторного запуска воспроизведения включенного арпеджио снова нажмите кнопку ARP [ON/OFF], чтобы индикатор горел.

Смена паттерна ударных (типа арпеджио)

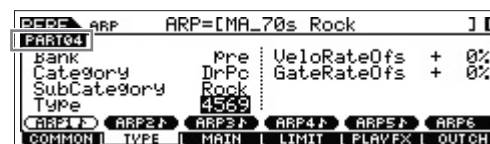
При выполнении функции Drum Assign (назначение ударных) тембр ударных назначается для партии 4 и включается арпеджио для партии 4. Если требуется сменить паттерн ударных, выберите другой тип арпеджио на экране Arpeggio Edit (редактирование арпеджио) в режиме Performance (исполнение).

5 Нажмите кнопку ARP [EDIT] на экране Performance Play (воспроизведение исполнения).

Появляется экран Arpeggio Edit (редактирование арпеджио).

6 Нажмите кнопку [F2] TYPE (тип), затем нажмите цифровую кнопку [4].

Появляется экран TYPE (тип) для партии 4.



7 Выберите тип арпеджио, задав значения параметров «Bank» (банк), «Category» (категория), «Sub Category» (подкатегория) и «Type» (тип).

8 Нажмите кнопку [PERFORM] (исполнение) для возврата к экрану Performance Play (воспроизведение исполнения).

9 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения отредактированного исполнения.

Игра на клавиатуре в режиме Performance

Программа, в которой несколько тембров (партий) сочетаются в слоях или других конфигурациях, называется «Performance» (исполнение). В этом инструменте содержится 128 исполнений в каждом из пользовательских банков 1–2, эти исполнения можно воспроизвести, нажав кнопку [PERFORM].

Выбор перфоманса

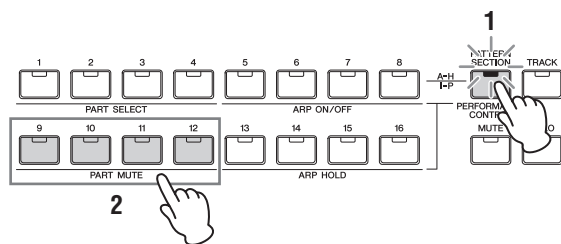
Выбор исполнения производится таким же образом, как и выбор тембра (см. стр. 25). Как и в режиме Voice Play (воспроизведение тембра), в режиме Performance Play (воспроизведение исполнения) можно использовать функции Category Search (поиск категории) (стр. 26) и Favorite Category (категория «Избранное») (стр. 26).

Включение и выключение партий

Режим Performance Play (воспроизведение исполнения) позволяет пользователю по потребности включать и выключать четыре партии текущего исполнения.

Включение/выключение определенных партий (функция приглушения Mute)

Можно включать и выключать отдельные партии, используя функцию Mute (приглушение).



1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Загорается индикатор кнопки, указывая на возможность включения/выключения каждой из партий.

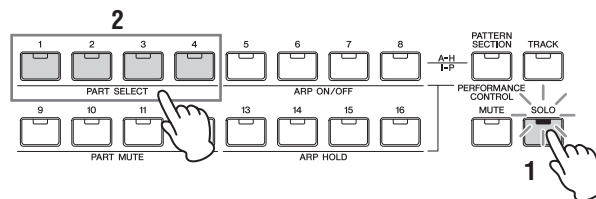
2 Нажмите любую из цифровых кнопок [9]–[12].

Индикатор нажатой кнопки гаснет, и соответствующая партия будет приглушена. Снова нажмите ту же кнопку, чтобы загорелся ее индикатор и отключилась функция приглушения для этой партии. Используя эти кнопки, можно включить/выключить несколько партий.

ПРИМЕЧАНИЕ Кроме того, партии можно приглушить, нажав кнопку [MUTE], а затем — цифровые кнопки [1]–[4].

Солирование конкретной партии

Функция Solo (соло) противоположна функции Mute (приглушение) и позволяет мгновенно включить соло конкретной партии и приглушить остальные партии.



1 Нажмите кнопку [SOLO].

Загорается индикатор SOLO, указывая на включение функции соло.

2 Нажмите одну из цифровых кнопок [1]–[4].

Индикатор нажатой кнопки начинает мигать и будет звучать только соответствующая партия. Нажмите любую другую цифровую кнопку для смены солирующей партии.

ПРИМЕЧАНИЕ Из этого состояния можно выйти, нажав кнопку [TRACK] или кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Применение функции Arpeggio (арпеджио)

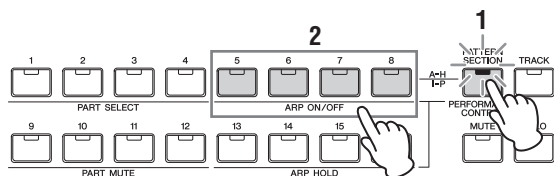
Функция Arpeggio (арпеджио) позволяет запускать ритмические паттерны, риффы и фразы с использованием текущего тембра, просто проигрывая ноты на клавиатуре. В режиме Performance (исполнение) каждый из четырех типов арпеджио назначается для каждой из четырех партий. Это означает, что четыре типа арпеджио могут воспроизводиться одновременно. Попробуйте выбрать другие композиции и использовать разные типы арпеджио.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее об арпеджио см. документ формата PDF «Справочное руководство».

Поскольку встроенные исполнения уже имеют собственные предварительно назначенные типы арпеджио, можно воспроизвести арпеджио, выбрав нужное исполнение, включив кнопку ARP [ON/OFF], а затем сыграв любую ноту. Инструкции по использованию арпеджио в основном совпадают с инструкциями для режима Voice (тембр).

Включение/выключение воспроизведения для каждой партии

Можно включить или выключить воспроизведение арпеджио для каждой партии исполнения, выполнив следующую процедуру.



1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Загорается индикатор [PERFORMANCE CONTROL], указывая на возможность включения/выключения арпеджио для каждой партии.

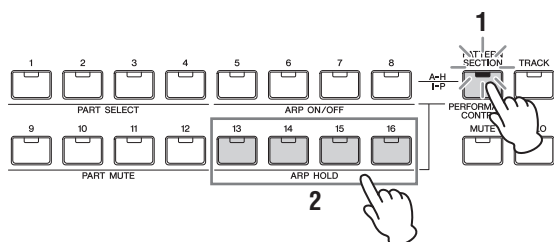
2 Нажатие каждой из цифровых кнопок [5]–[8] переключает воспроизведение арпеджио (вкл./выкл.) для каждой из партий.

Если индикатор какой-либо кнопки [5]–[8] не горит, воспроизведение арпеджио соответствующей партии приглушено.

Включение/выключение Arpeggio Hold (удержание арпеджио) для каждой партии

Можно переключить значение параметра Arpeggio Hold (удержание арпеджио), установив значение on/off или on/sync-off для каждой партии исполнения, выполнив следующую процедуру. Если для параметра Arpeggio Hold задано значение «on», воспроизведение арпеджио продолжается даже после отпускания ноты.

ПРИМЕЧАНИЕ Параметр Arpeggio Hold находится на экране [F3] MAIN (основной) в режиме Arpeggio Edit (редактирование арпеджио). Подробнее об этом параметре см. Справочное руководство.



1 Нажмите кнопку [PERFORMANCE CONTROL].

Загорается индикатор [PERFORMANCE CONTROL], указывая на возможность переключения значения параметра Arpeggio Hold с установкой значения on/off или on/sync-off для каждой партии.

2 Нажатие каждой из цифровых кнопок [13]–[16] переключает значение параметра Arpeggio Hold с установкой значения on/off для каждой из партий.

Если индикатор какой-либо кнопки [13]–[16] горит, параметр Arpeggio Hold соответствующей партии включен (имеет значение «on»).

Изменение звукового оттенка тембра

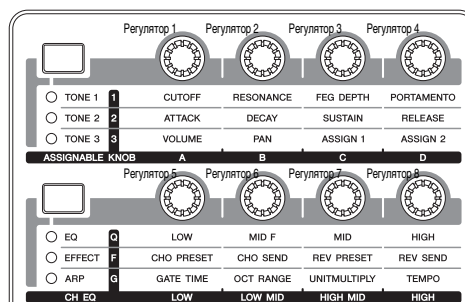
Как в режиме Voice (тембр), звук исполнения (состоящего максимально из четырех партий или тембров) можно редактировать, используя регуляторы в режиме Performance (исполнение). Существует два способа редактирования исполнения: редактирование исполнения целиком и редактирование только конкретной партии (тембра), назначенной для исполнения.

● Редактирование исполнения целиком

Поворачивайте регуляторы в режиме Performance Play (воспроизведение исполнения) (вызванном нажатием кнопки [PERFORM]) или в режиме Performance Common Edit (редактирование общих параметров исполнения) (вызванном при выполнении следующих действий: [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON]).

● Редактирование конкретного тембра в текущем исполнении

Поворачивайте регулятор в режиме Performance Part Edit (редактирование партии исполнения) (вызванном при выполнении следующих действий: [PERFORM] → [EDIT] → [1]–[4]).



СОВЕТ

С помощью следующих действий можно настроить громкость и настройки панорамирования партий 1–4.

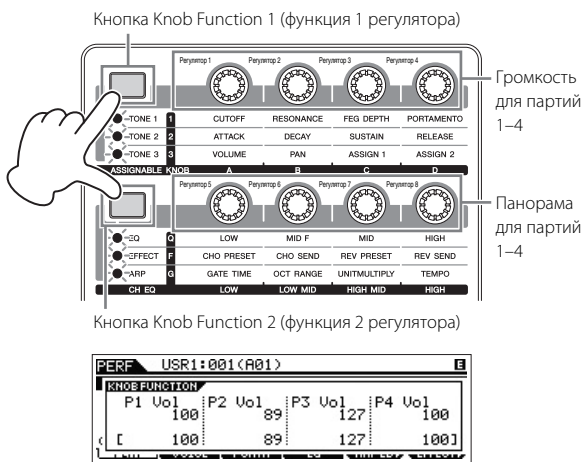
- 1 Нажмите кнопку **Knob Function 1** (слева от регуляторов 1–4) и кнопку **Knob Function 2** (слева от регуляторов 5–8) одновременно.

Загорятся шесть лампочек и на дисплее появится рабочее окно KNOB FUNCTION (функции регуляторов).

- 2 Поверните нужный регулятор для выполнения настройки.

Регуляторы 1–4 изменяют громкость партий 1–4 соответственно.
Регуляторы 5–8 изменяют панораму партий 1–4 соответственно.

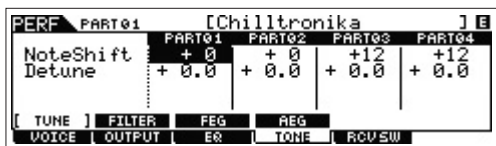
- 3 По завершении редактирования нажмите кнопку **[EXIT]** для возврата к экрану **Performance Play** (воспроизведение исполнения).



СОВЕТ

С помощью следующих действий можно настроить высоту звука партий 1–4.

- 1 Нажмите кнопку **[EDIT]** в режиме **Performance** (исполнение).
- 2 Нажмите цифровую кнопку **[1]–[4]**, соответствующую редактируемой партии.
- 3 Нажмите кнопку **[F4] TONE**.
- 4 Нажмите кнопку **[SF1] TUNE**.
- 5 Измените значение **NoteShift** (сдвиг ноты) для настройки высоты звука.
- 6 По завершении редактирования нажмите кнопку **[EXIT]** для возврата к экрану **Performance Play** (воспроизведение исполнения).



Запись в режиме Performance (исполнение)

Пробуя играть с воспроизведением разных арпеджио в режиме Performance (исполнение), можно обнаружить некоторые понравившиеся ритмические паттерны и фразы, которые хотелось бы сохранить, чтобы обеспечить возможность их загрузки в дальнейшем. Самый простой и легкий способ для этого заключается в записи своей игры на клавиатуре в композицию или паттерн.

Композиция и паттерн

Композиции и паттерны являются последовательностями MIDI-данных, состоящими максимально из 16 дорожек.

● Song (композиция)

Song (композиция) на этом инструменте фактически такая же, как композиция на MIDI-секвенсоре, и воспроизведение автоматически останавливается по окончании записанных данных.

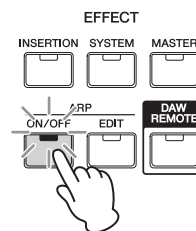
● Pattern (паттерн)

В этом инструменте термином «Pattern» (паттерн) обозначаются относительно короткие музыкальные или ритмические фразы от 1 до 256 тактов, используемые для циклического воспроизведения. Вследствие этого, если начинается воспроизведение паттерна, то оно продолжается, пока не будет нажата кнопка **[■]** (остановка).

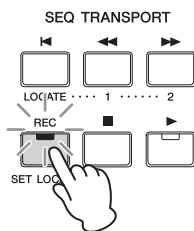
Запись в режиме Performance

При выборе композиции в качестве места назначения для записи исполнения пользователь может записать свою игру на клавиатуре с арпеджио, не заботясь об ограничении тактов или нехватке пространства для записи. Можно, например, записать свою игру на клавиатуре с использованием разных типов арпеджио, а затем отредактировать композицию. Пользователь также может записать свои импровизации, затем их прослушать и отобрать лучшие партии для создания окончательной композиции. Попробуйте выполнить запись, следуя приведенным ниже инструкциям.

- 1 В режиме **Performance Play** (воспроизведение исполнения) выберите исполнение для записи.
- 2 Нажмите кнопку **ARP [ON/OFF]**, чтобы загорелся индикатор.

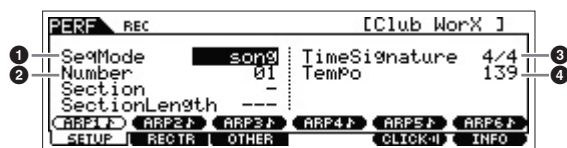


3 Нажмите кнопку [REC] для перехода в режим Performance Record (запись исполнения).



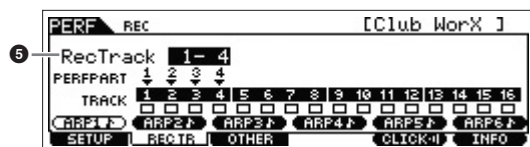
4 Задайте следующие параметры на экранах в режиме Performance Record (запись исполнения).

Экран [F1] SETUP (настройка)



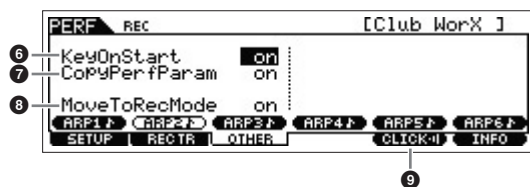
- 1 SeqMode = «song»
Такая настройка позволяет записать свою игру на клавиатуре в композицию.
- 2 Number
Выберите композицию назначения. При записи исполнения производится перезапись и стирание всех ранее записанных данных указанной композиции. Обязательно выберите композицию, не содержащую данных.
- 3 TimeSignature = «4/4»
Задайте такое же значение, как для типа арпеджио. Обычно используется значение «4/4».
- 4 «Tempo»
Задайте нужный темп метронома и арпеджио для записи.

Экран [F2] REC TR (дорожка для записи)



- 5 «RecTrack»
Выберите дорожки назначения из следующих: «1-4», «5-8», «9-12» и «13-16».

Экран [F3] OTHER (прочее)



- 6 «KeyOnStart» = «on»
При значении «on» (вкл.) запись начинается немедленно при нажатии любой клавиши на клавиатуре. Задайте для этого параметра значение «on», когда используете арпеджио.
- 7 «CopyPerfParam» = «on»
Задайте для этого параметра значение «on» (вкл.), если требуется скопировать настройки параметров партий 1-4 исполнения в партии назначения в композиции.

- 8 «MoveToRecMode» = «on»
Задайте для этого параметра значение «on» (вкл.), если нужно перейти в режим Song (композиция) (указанный значением параметра SeqMode) по завершении записи.

[F5] CLICK (метроном)

9 CLICK (метроном включен)

Нажмите кнопку [F5] для включения метронома, если требуется использовать метроном.

5 Нажмите любую ноту, чтобы начать запись.

Играйте на клавиатуре в одном ритме с метрономом. Можно сменить тип и настройки арпеджио, нажав любую кнопку [SF1]–[SF6] во время записи.

6 Для окончания записи нажмите кнопку [■] (остановка).

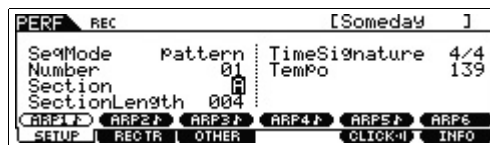
Запись останавливается и инструмент переводится в режим Song (композиция). После записи созданные данные автоматически сохраняются во внутренней памяти композиции/паттерна. Нажмите кнопку [▶] для прослушивания вновь записанного исполнения. При необходимости запишите свою игру на клавиатуре на дополнительные дорожки в режиме Song Record (запись композиции) и отредактируйте записанные данные в режиме Song Edit (редактирование композиции) или Song Job (задание композиции) для окончательной отделки данных композиции.

ПРИМЕЧАНИЕ Что касается арпеджио, то записываются не только проигрываемые ноты, но и все нотные события воспроизведения арпеджио.

7 По завершении нажмите кнопку [STORE] (сохранить) для сохранения композиции.

Запись воспроизведения арпеджио в Pattern (паттерн)

В случае записи игры на клавиатуре вместе с воспроизведением арпеджио в режиме Performance (исполнение) в паттерн можно быстро создать полный и завершённый ритмический паттерн из нескольких тактов. Такие короткие паттерны последовательности MIDI-данных могут повторно воспроизводиться в цикле и использоваться в качестве «строительных блоков» для собственных оригинальных композиций. Операция записи исполнения в паттерн похожа на операцию записи в композицию, за исключением указанных ниже настроек.



На экране Performance Record (запись исполнения) задайте значения параметров «Section» (часть) и «SectionLength» (длина части), а также задайте значения параметров, указанные в разделе «Запись мелодии и воспроизведения арпеджио в композицию».

Section (часть)

Допустимые значения: А–Р. Выберите часть, содержащую паттерн. В случае создания нескольких частей в дальнейшем их можно использовать как ритмические вариации в одной композиции.

Section Length (длина части)

Задайте длину выбранной части. Установите значение 1–4 в соответствии с длительностью текущих типов арпеджио.

После создания частей паттерна запрограммируйте порядок их воспроизведения для создания цепочки паттерна.

Дополнительную информацию см. на стр. 49.

Подключение микрофона или аудиоустройства

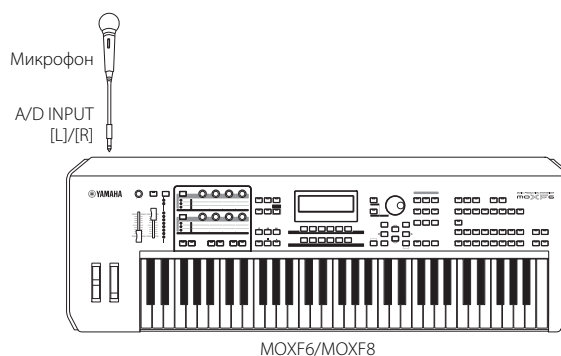
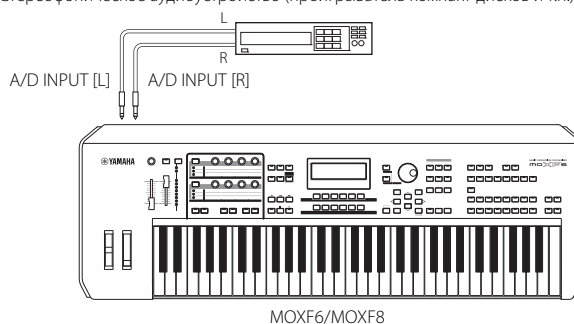
Игра на инструменте с одновременным воспроизведением аудио с использованием аудиовходов A/D INPUT [L]/[R]

Можно настроить инструмент для обработки звукового сигнала из A/D входа, например, голосового сигнала от микрофона, звукового сигнала от гитары, баса или проигрывателя компакт-дисков, как партии входного аудиосигнала. Для такой партии могут быть заданы различные параметры, например громкость, панорама и эффект. Звук этой партии выводится вместе со звуком исполнения на клавиатуре. Далее приведены инструкции по использованию звукового сигнала из A/D входа в режиме Voice (тембр).

1 Обязательно выключите питание данного инструмента и установите на минимум регулятор A/D INPUT [GAIN].

2 Подключите аудиоустройство или микрофон к разъему A/D INPUT [L]/[R] на задней панели.

Стерефоническое аудиоустройство (проигрыватель компакт-дисков и т.п.)



ПРИМЕЧАНИЕ Рекомендуется использовать стандартный динамический микрофон. (Данный инструмент не поддерживает конденсаторные микрофоны с фантомным питанием.)

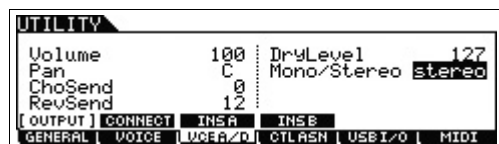
3 Включите подключенное аудиоустройство, затем включите инструмент MOXF6/MOXF8.

4 Нажмите кнопку [VOICE] для перехода в режим Voice Play (воспроизведение тембра).

5 Нажмите [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT, затем задайте значение параметра «Mono/Stereo» (монофонический/стереофонический).

Этот параметр определяет конфигурацию для аудиосигналов, поступающих из разъемов A/D INPUT [L]/[R], или маршрутизацию сигналов (стерео или моно).

При таком подключении аудиоустройства, как представленное в шаге 2, задайте для этого параметра значение «stereo» или «LRMono». При таком подключении микрофона, как представленное в шаге 2, задайте для этого параметра значение «LMono».



При необходимости задайте другие параметры.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о параметрах, включая Mono/Stereo, см. документ формата PDF «Справочное руководство».

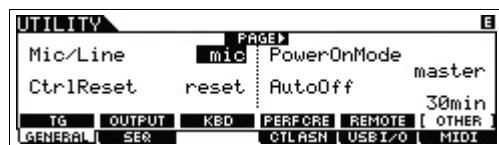
ПРИМЕЧАНИЕ Указанные выше настройки параметров, включая параметр Mono/Stereo, применяются к режиму Voice (тембр) целиком. При необходимости нажмите кнопку [STORE] (сохранение) для сохранения этих настроек с параметрами Utility (утилиты).

ПРИМЕЧАНИЕ Указанные выше настройки параметров, включая параметр Mono/Stereo, различаются в зависимости от выбранного режима.

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Performance (исполнение) задайте вышеуказанные параметры на экране, вызываемом при выполнении действий: [PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. Эти настройки сохраняются для каждого исполнения. В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) задайте этот параметр на экране, вызываемом при выполнении действий: [SONG] или [PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT. Эти настройки сохраняются для каждой композиции/паттерна.

6 Нажмите [UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER, затем задайте значение параметра «Mic/Line» (микрофон/линия) в соответствии с устройством, подключенном к разъемам A/D INPUT [L]/[R].

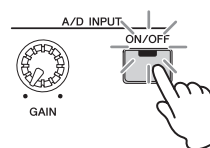
При низком уровне выходного сигнала подключенного устройства (такого как микрофон, гитара, бас) следует задать для этого параметра значение «mic» (микрофон). При высоком уровне выходного сигнала подключенного устройства (такого как клавиатура синтезатора, проигрыватель компакт-дисков) следует задать значение «line».



ПРИМЕЧАНИЕ Эта настройка возможна во всех режимах. При необходимости нажмите кнопку [STORE] (сохранение) для сохранения этой настройки с параметрами Utility (утилиты).

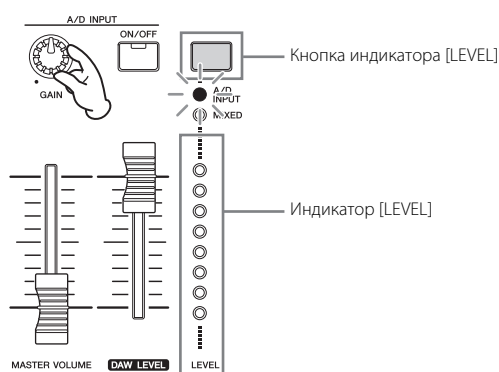
7 Нажмите кнопку A/D INPUT [ON/OFF], чтобы загорелся ее индикатор.

Эта настройка разрешает ввод аудиосигналов из подключенного аудиоустройства.



8 Нажмите кнопку индикатора [LEVEL], чтобы загорелся индикатор [A/D INPUT], затем отрегулируйте уровень входного сигнала, используя регулятор [GAIN].

ПРИМЕЧАНИЕ Настройте регулятором [GAIN] максимально возможный уровень входного сигнала, не допуская искажений.



9 Нажмите кнопку [VOICE] и выберите нужный тембр.

Играйте на клавиатуре и пойте в микрофон или включите воспроизведение на аудиоустройстве.

10 При необходимости нажмите кнопку [STORE] для сохранения тембра.

Игра на клавиатуре одновременно с использованием вокодера

Данный инструмент снабжен функцией Vocoder (вокодер). Это особый эффект «голоса робота», извлекающий характеристики звукового сигнала от микрофона и добавляющий их к звуку исполнения на клавиатуре. Далее приведены инструкции по использованию вокодера в режиме Voice (тембр).

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о вокодере см. документ формата PDF «Справочное руководство».

РУССКИЙ

1 Подключите микрофон, выполнив шаги 1–8, описанные на предыдущей странице.

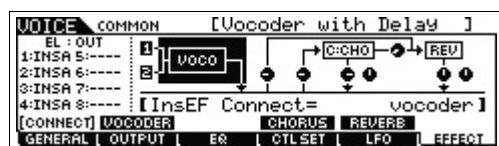
2 Нажмите кнопку [VOICE], затем выберите нужный тембр, к которому применяется вокодер.

В данный инструмент включены специальные тембры, созданные для использования с вокодером. Вызовите экран Category Search (поиск категории), затем выберите нужный тембр в главной категории «Vocoder» (вокодер).

ПРИМЕЧАНИЕ Если используется эффект вокодера в режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн), назначьте этот тембр для вокодера в партии 1. Вокодер невозможно применить ни к одной из других партий.

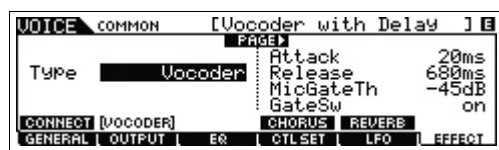
3 Нажмите [EDIT] → [COMMON] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT (подключение), затем задайте для параметра «InsEF Connect» значение «vocoder».

ПРИМЕЧАНИЕ Для параметра «InsEF Connect» автоматически задается значение «vocoder», если выбрать тембр из категории Vocoder при выполнении шага 2.



4 При необходимости задайте на экране [SF2] VOCODER (вокодер) связанные с вокодером параметры.

Говорите или пойте в микрофон, при этом нажимая ноты, для генерации звука вокодера, похожего на голос робота. Прослушивая звук вокодера, в случае необходимости задайте желаемые параметры. Подробнее о каждом параметре см. документ формата PDF «Справочное руководство».



5 Нажмите кнопку [STORE] для вызова экрана Store (сохранение), затем сохраните эти настройки как пользовательский тембр.

Создание композиции

Данный инструмент оснащен встроенным многодорожечным секвенсором для записи игры на клавиатуре в виде MIDI-данных. Эта функция сама по себе достаточна для создания полных, сложных аранжировок с использованием множества инструментов и создания завершенных композиций.

Терминология

Композиция и паттерн

См. стр. 36.

Track (дорожка)

Это область памяти на секвенсоре, в которой хранятся музыкальные исполнения (составленные из MIDI-событий). Инструментом MOXF6/MOXF8 предоставляются 16 дорожек, соответствующих 16 партиям микширования.

Mixing (микширование)

Это программа, в которой несколько тембров назначаются партиям для многотембрового воспроизведения в режимах Song (композиция) и Pattern (паттерн). Каждая программа микширования может содержать до 16 партий, и для любой композиции может быть создана отдельная программа микширования.

Realtime Recording (запись в реальном времени)

При записи в режиме реального времени инструмент работает аналогично магнитофону, записывая данные исполнения при игре на инструменте. Это позволяет записать все нюансы реального исполнения. Существуют три метода записи в режиме реального времени: Replace (замена), Overdub (наложение) и Punch In/Out (включение/выключение перезаписи). Метод замены позволяет записать на ранее записанную дорожку новые данные. Метод наложения служит для добавления дополнительных данных на дорожку, уже содержащую данные. Метод включения/выключения перезаписи обеспечивает перезапись только конкретной области дорожки.

Step Recording (пошаговая запись)

Пошаговая запись позволяет составлять исполнение, «записывая» его события поочередно. Запись ведется не в реальном времени, способ пошаговой записи аналогичен записи нот на бумагу.

Song playback (воспроизведение композиции)

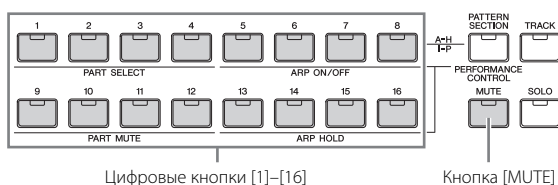
Способ воспроизведения композиций уже описывался на стр. 19. В данном разделе описан способ применения удобных функций mute (приглушение) и solo (соло) во время воспроизведения.

Приглушение дорожки

Предусмотрена возможность приглушения конкретной дорожки или дорожек композиции.

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

Горящие индикаторы цифровых кнопок указывают, что соответствующие дорожки включены.



Цифровые кнопки [1]–[16]

Кнопка [MUTE]

2 Для приглушения дорожки нажмите соответствующую цифровую кнопку [1]–[16] (индикатор гаснет).

Несколько дорожек могут быть приглушены одновременно.

3 Для того чтобы приглушенная дорожка снова звучала, нажмите соответствующую цифровую кнопку, индикатор которой не горит, чтобы он загорелся.

В целях дальнейшей записи убедитесь, что индикаторы всех кнопок горят и функция приглушения отключена для всех дорожек.

Соло дорожки

Предусмотрена возможность солирования конкретной дорожки композиции.

1 Нажмите кнопку [SOLO], чтобы загорелся ее индикатор.



Цифровые кнопки [1]–[16]

Кнопка [SOLO]

2 Для солирования дорожки нажмите соответствующую цифровую кнопку [1]–[16] (индикатор мигает).

Нажмите другую цифровую кнопку для смены солирующей дорожки.

3 Нажмите кнопку [TRACK] или [MUTE] для возврата к исходному состоянию.

Создание партии ударных с помощью пошаговой записи

Рассмотрим пример создания композиции.

Сначала запишем 4-тактную фразу ударных, приведенную ниже, на дорожку 1, используя пошаговую запись.



1 Нажмите кнопку [SONG] для вызова экрана Song Play (воспроизведение композиции), затем выберите пустую композицию.

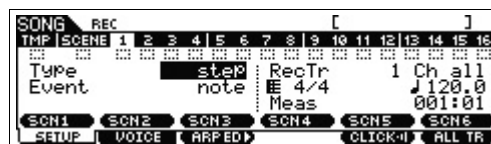
2 На экране [F1] PLAY (воспроизведение) задайте тактовый размер «4/4».



3 Нажмите кнопку [REC], затем кнопку [F1] SETUP (настройка) и задайте значения следующих параметров.

- Type = step
- Event = note
- RecTr = 1
- Ch = all

При необходимости задайте нужный темп.



4 Нажмите кнопку [F2] VOICE (тембр), затем кнопку [CATEGORY SEARCH] и выберите тембр ударных.

Задайте для параметра Main (главная категория) значение «Drum/Percussion», затем для параметра Sub (подкатегория) значение «Drums». Нажмите кнопку перемещения курсора [>] для вызова экрана со списком тембров ударных. Выберите в списке тембр «PDR B09 Analog», затем нажмите кнопку [ENTER].



5 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для перехода в режим Step Record (пошаговая запись).

Загорается индикатор кнопки [▶], и появляется экран Step Record (пошаговая запись).

6 Задайте для параметра «Step Time» (время шага) значение «480».

Параметр «Step Time» (время шага) определяет, на какую позицию вперед должен переместиться указатель после ввода ноты. В данном примере указатель будет перемещаться с шагом в четверть ноты.

7 Нажмите кнопку [⏪] (в начало) для возврата в начало композиции, затем четыре раза нажмите клавишу B0.

Звук удара большого барабана (назначенный для клавиши B0) записывается на каждой доле.

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании инструмента MOXF6 воспользуйтесь кнопками [OCTAVE], чтобы обеспечить звучание ударов большого барабана при нажатии клавиши B0. Это необходимо, поскольку клавиатура инструмента MOXF6 более короткая, и на ней отсутствует клавиша B0.

8 Для окончания записи нажмите кнопку [■] (остановка).

Снова отображается экран Song Play (воспроизведение композиции).

9 Для записи звука другого перкуSSIONного инструмента нажмите кнопку [REC], затем кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы снова перейти в режим Step Record (пошаговая запись).

Загорается индикатор кнопки [▶], и появляется экран Step Record (пошаговая запись).

10 Задайте для параметра Step Time (время шага) значение «♪ 240».

Параметр «Step Time» (время шага) определяет, на какую позицию вперед должен переместиться указатель после ввода ноты. При этом значении указатель будет перемещаться с шагом в восьмую ноты.

11 Нажмите кнопку [⏪] (в начало) для возврата в начало композиции, затем кнопку [F3] REST (пауза) и четыре раза нажмите клавишу G #1.

Пауза на восьмой ноте записывается на каждой сильной доле, и звук тарелок хай-хэт (назначенный для клавиши G #1) записывается на каждой слабой доле.

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании инструмента MOXF6 воспользуйтесь кнопками [OCTAVE], чтобы обеспечить звучание тарелок хай-хэт при нажатии клавиши G #1. Это необходимо, поскольку клавиатура инструмента MOXF6 более короткая, и на ней отсутствует клавиша G #1.

12 Для окончания записи нажмите кнопку [■] (остановка).

Снова отображается экран Song Play (воспроизведение композиции).

После выполнения описанных выше операций (шагов 1–12) получится 1-тактная фраза ударных, показанная ниже.



13 Нажмите кнопку [⏪] (в начало), затем нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания записанных данных.

Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (остановка).

14 Нажмите кнопку [JOB], затем кнопку [F3] EVENT (событие) для вызова экрана EVENT JOB SELECT (выбор задания события).

Для создания 4-тактного паттерна ударных (повторяющего записанную фразу ударных) используйте Copy Event Job (задание копирования событий).

15 Выберите «02: Copy Event» (копирование событий), затем нажмите кнопку [ENTER].



16 Выполните описанные ниже настройки, затем нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания копирования событий.

- Source Track (исходная дорожка) = «01», Source range (исходный диапазон) = «001:1:000» — «002:1:000»
- Destination Track (дорожка назначения) = «01», Top measure of the destination (первый такт назначения) = «002»
- «NumberOfTimes» (число раз) = «x03»

При выполнении этого задания фраза ударных (записанная в первом такте) копируется во 2-й, 3-й и 4-й такты соответственно.



17 Нажмите по порядку кнопку [SONG], кнопку [⏪] (в начало) и кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания записанных данных.

Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (остановка).

СОВЕТ

Советы по выполнению пошаговой записи

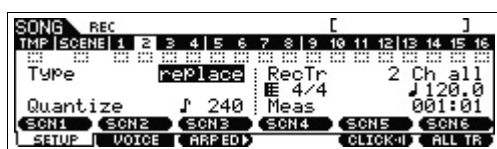
- При пошаговой записи можно также вводить аккорды. Поскольку ноты фактически вводятся при отпуске клавиш, следует нажать все правильные клавиши, которые требуется ввести, затем отпустить эти клавиши.
- В режиме пошаговой записи при нажатии кнопки [▶] (воспроизведение) начинается воспроизведение из текущей позиции. В этом состоянии нажатие кнопки [■] (остановка) приводит к остановке воспроизведения и возврату в режим пошаговой записи.
- В режиме пошаговой записи можно создать фразы легато, установив для параметра GateTime (время звучания) значение «100%».
- При пошаговой записи можно также вводить соединенные лигой ноты. Например, сначала задайте для параметра Step Time (время шага) значение «480» (четверть), затем нажмите и отпустите клавишу. Потом измените значение параметра Step Time на «240» (восьмая нота) и нажмите кнопку [F4] TIE (лига), в результате получится четверть с точкой.

Создание партии ударных путем записи в реальном времени

Далее запишите басовую линию путем записи в реальном времени на дорожку 2.

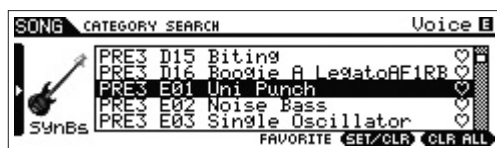
- 1 В режиме Song Play (воспроизведение композиции) выберите ту же композицию (созданную ранее), для которой уже записана партия ударных.
- 2 Нажмите кнопку [REC], затем кнопку [F1] SETUP (настройка) и задайте значения следующих параметров.

- «Type» (тип) = «replace» (замена)
- «Quantize» (выравнивание) = «240»
- «RecTr» = «2»



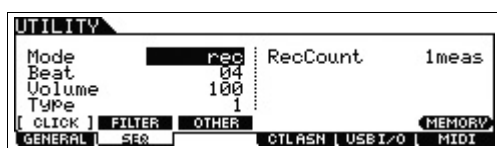
- 3 Нажмите кнопку [F2] VOICE (тембр), затем кнопку [CATEGORY SEARCH] и выберите басовый тембр.

Задайте для параметра «Main» (главная категория) значение «Bass», затем для параметра «Sub» (подкатегория) значение «Synth Bass». Нажмите кнопку перемещения курсора [>] для вызова экрана со списком тембров. Выберите в списке тембр «PRE3 E01 Uni Punch», затем нажмите кнопку [ENTER].



- 4 Нажмите кнопку [F5] CLICK (метроном) для включения метронома ().
- 5 Нажмите [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK, затем задайте указанные ниже параметры метронома.

- «Mode» (режим) = «rec»
- «Beat» (доля) = «04»
- «RecCount» (отсчет при записи) = «1 meas» (1 такт)



При такой настройке осуществляется однотактный вступительный отсчет перед началом записи, и щелчки метронома будут воспроизводиться только при записи.

- 6 Нажмите кнопку [REC] для возврата к экрану Song Record (запись композиции).

- 7 Нажмите кнопку [⏮] (в начало) для возврата в начало композиции, затем кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать запись.

После вступительного отсчета (1 такт) играйте по следующим нотам.



- 8 Закончив играть по нотам, нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки записи.

Если сыграете неправильные ноты, нажмите кнопку [■] (остановка), затем попытайтесь записать снова. Повторяйте столько раз, сколько необходимо, пока не получите правильный результат.

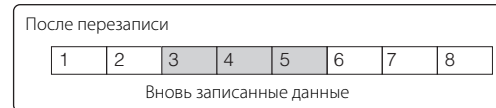
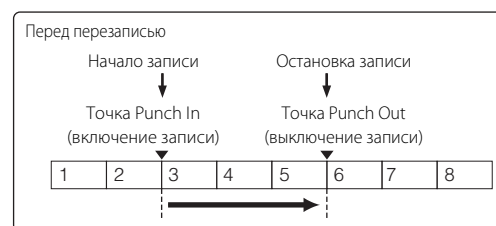
- 9 Нажмите кнопку [⏮] (в начало), затем кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания записанных данных.

Начнется воспроизведение записанных на дорожки 1 и 2 данных. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (остановка). Если записаны неудовлетворительные данные, попытайтесь выполнить эту операцию снова.

СОВЕТ

Перезапись конкретного фрагмента композиции (Punch In/Out (включение/выключение перезаписи))

Метод включения/выключения перезаписи обеспечивает перезапись только конкретной области дорожки. Если задать точку начала (Punch In) и точку окончания (Punch Out), а затем начать запись с начала композиции, фактически запись будет производиться только между точками Punch In и Punch Out. В приведенном ниже 8-тактном примере перезаписываются только такты с 3 по 5.



ПРИМЕЧАНИЕ Запись с точками начала/окончания записи может выполняться только в режиме реального времени.

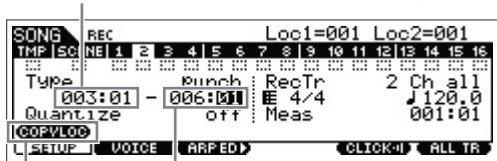
ПРИМЕЧАНИЕ Учтите, что метод перезаписи с точками включения/выключения записи всегда заменяет (уничтожает) исходные данные в указанной области.

Для выполнения перезаписи с точками включения/выключения записи в описанном выше состоянии предварительно нужно задать следующие параметры на экране [F1] SETUP (настройка) в режиме Song Record (запись композиции).

- Type (тип) = «punch»
- Punch In (точка включения записи) = 003:01
- Punch Out (точка выключения записи) = 006:01

Точка Punch In (включение записи)

В этой точке выключается воспроизведение записанной дорожки и начинается запись исполнения на клавиатуре на эту дорожку.



Точка Punch Out (выключение записи)

В этой точке заканчивается запись и начинается обычное воспроизведение записанной дорожки.

Кнопка [SF1] COPYLOC (копировать положение)

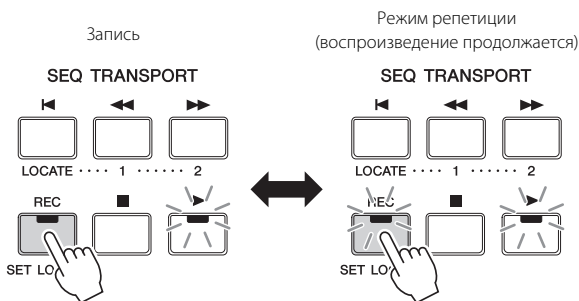
Нажмите кнопку [SF1] COPY LOC (копировать положение) для назначения номеров тактов, зарегистрированных для положений (Loc1 и Loc2), точкам Punch In и Punch Out.

ПРИМЕЧАНИЕ Инструкции по применению настроек положения см. в документе в формате PDF «Справочное руководство».

СОВЕТ

Функция репетиции во время записи

- При выполнении записи в реальном времени в режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) нажмите кнопку [REC] для перехода в режим Rehearsal (репетиция). В этом режиме мигает индикатор [REC] и воспроизведение продолжается без прерывания, но данные не записываются. Это позволяет разучивать партии или воплощать разные идеи (при прослушивании других дорожек) без фактической записи. Для возврата в режим записи снова нажмите кнопку [REC], чтобы индикатор [REC] горел постоянно.



Создание партии синтезатора путем использования арпеджио

Далее запишите воспроизведение арпеджио, используя запись в реальном времени на дорожку 3.

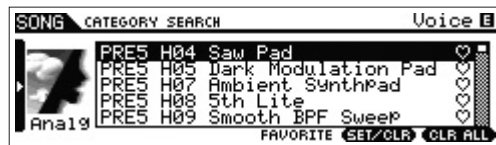
- 1 В режиме Song Play (воспроизведение композиции) выберите ту же композицию (созданную ранее), для которой уже записана партия ударных и басовая партия.
- 2 Нажмите кнопку ARP [ON/OFF], чтобы загорелся ее индикатор.

- 3 Нажмите кнопку [REC], затем кнопку [F1] SETUP (настройка) и задайте значения следующих параметров.

- «Type» (тип) = «replace» (замена)
- «Quantize» (выравнивание) = «off» (выкл.)
- «RecTr» = «3»

- 4 Нажмите кнопку [F2] VOICE (тембр), затем кнопку [CATEGORY SEARCH] и выберите тембр синтезатора.

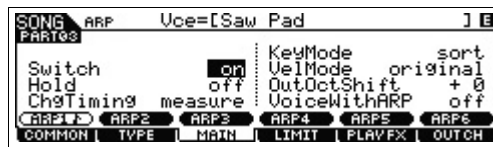
Задайте для параметра Main (главная категория) значение «Synth Pad/Choir», затем для параметра Sub (подкатегория) значение «Analog». Нажмите кнопку перемещения курсора [>] для вызова экрана со списком тембров. Выберите в списке тембр «PRE5 H04 Saw Pad», затем нажмите кнопку [ENTER].



- 5 Нажмите кнопку ARP [EDIT] или [F3] ARP ED → [F3] MAIN (главный), затем задайте для параметра Switch (переключатель) значение «on» (вкл.), а для параметра «VoiceWithARP» (тембр с арпеджио) значение «off» (выкл.).

При включенном параметре «Switch» (со значением «on») может воспроизводиться арпеджио на дорожке 3.

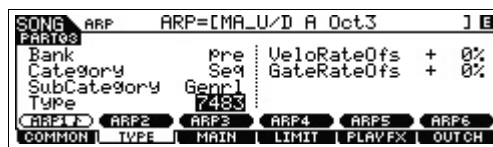
При включенном параметре «VoiceWithARP» (со значением «on») выбранный тип арпеджио сменит тембр, выбранный при выполнении шага 4. В связи с этим здесь следует задать для параметра «VoiceWithARP» значение «off» (выкл.).



- 6 Нажмите [F2] TYPE → [SF1] ARP1 (арпеджио 1), затем назначьте тип арпеджио для кнопки [SF1] ARP1.

На этом экране задайте значения следующих параметров.

- «Bank» (банк) = «Pre»
- «Category» (категория) = «Seq»
- «SubCategory» (подкатегория) = «Genr1»
- «Type» (тип) = «7483»



При необходимости назначьте другие типы арпеджио для кнопок [SF2]–[SF6].

7 Нажмите кнопку [REC] для возврата к экрану Song Record (запись композиции).

8 Нажмите кнопку [⏮] (в начало) для перемещения в начало композиции, затем кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать запись.

Загорается индикатор кнопки [▶] (воспроизведение) и появляется сообщение «RECORDING» (запись) в верхней части экрана, указывающее на то, что запись уже началась. После 1-тактного вступительного отсчета играйте по следующим нотам.



ПРИМЕЧАНИЕ Будут записываться все ноты, генерируемые при воспроизведении арпеджио.

9 Закончив играть по нотам, нажмите кнопку [■] (остановка) для остановки записи.

Если сыграете неправильные ноты, нажмите кнопку [■] (остановка), затем попытайтесь записать снова. Повторяйте столько раз, сколько необходимо, пока не получите правильный результат.

10 Нажмите кнопку [⏮] (в начало), затем кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания записанных данных.

Начнется воспроизведение записанных на дорожки 1, 2 и 3 данных. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (остановка). Если записаны неудовлетворительные данные, попытайтесь выполнить эту операцию снова.

Корректировка неправильных нот

При проигрывании неправильных нот во время записи и необходимости их коррекции нажмите кнопку [EDIT] в режиме Song Play (воспроизведение композиции) для перехода в режим Song Edit (редактирование композиции). Режим Song Edit (редактирование композиции) позволяет очистить и отредактировать ранее записанные данные или вставить новые данные в композицию. Проверьте наличие записанных по ошибке или неправильных событий на экране со списком событий в режиме Song Edit (редактирование композиции), затем при необходимости скорректируйте такие события.

1 Выбрав записанную композицию, нажмите кнопку [EDIT] для перехода в режим Song Edit (редактирование композиции), затем нажмите кнопку [F1] CHANGE (изменение).

Появляется экран CHANGE (изменение).

2 Нажмите цифровую кнопку с нужным номером дорожки ([1]–[3]).

На экране отображается список MIDI-событий, записанных на выбранную дорожку при выполнении шагов, описанных в предыдущем разделе.

Location (положение)	Notes Ноты	Gate time (время звучания) Velocity (сила нажатия)
001:1-000	mE 3	003:198 055
001:1-000	mE 3	003:164 064
001:1-000	mE 3	003:142 061
002:1-000	mE 2	003:154 055

ПРИМЕЧАНИЕ Положение композиции, в котором редактируется или вводится событие, указывается тактом, долей и интервалом в тактовых импульсах. В четверти (одна доля при тактовом размере «4/4») содержится 480 делений. Индикация длины каждой ноты (время звучания) определяется долей и интервалом в тактовых импульсах. Например, индикация «001:000» эквивалентна четверти, а индикация «000:240» — восьмой ноты.

3 Используйте кнопки перемещения курсора для перемещения курсора в положение, которое требуется отредактировать, затем поворачивайте диск [DATA] для редактирования значения.

При изменении значения в текущей строке вся строка начинает мигать.

4 Перед перемещением курсора на следующую строку, нажмите кнопку [ENTER] для фиксации значения.

Строка с отредактированным событием перестает мигать.

5 При необходимости скорректируйте другие данные.

При обнаружении ненужных нот (отсутствующих в партитуре) переместите курсор в соответствующее положение и нажмите кнопку [F6] DELETE (удалить).

6 По завершении редактирования нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Song Play (воспроизведение композиции).

Для проверки записанных данных нажмите кнопку [⏮] (в начало), затем кнопку [▶] (воспроизведение) для запуска воспроизведения. Для остановки воспроизведения нажмите кнопку [■] (остановка).

Финальное редактирование композиции, Mixing (микширование)

На этом финальном этапе (здесь не рассматривается сохранение сделанной работы, процедура сохранения описана далее) выполняется микширование данных дорожек с помощью функции Song Mixing (микширование композиции), заключающееся в регулировке параметров баланса громкости и панорамы всех партий и подстройке уровней эффектов.

ПРИМЕЧАНИЕ Приведенные в данном разделе описания также применимы к режиму Pattern (паттерн).

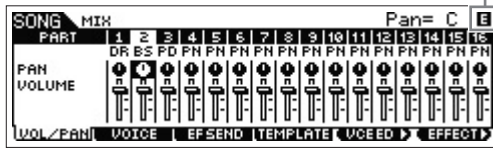
1 Нажмите кнопку [SONG] для перехода в режим Song Play (воспроизведение композиции), затем выберите нужную композицию.

2 Нажмите кнопку [MIXING] для перехода в режим Mixing (микширование), затем задайте различные параметры.

Загорается индикатор кнопки [MIXING], и появляется экран Mixing (микширование). Выберите меню, которое нужно отредактировать, нажимая кнопки [F1]–[F4], затем отредактируйте параметры на каждом экране.

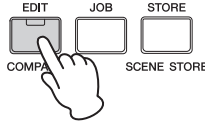
Экран Mixing Play (воспроизведение микширования)

Индикация изменения параметров микширования, не сохраненных после внесения изменений.



Подробнее о каждом параметре см. документ формата PDF «Справочное руководство».

3 Нажмите кнопку [EDIT] для перехода в режим Mixing Edit (редактирование микширования).



4 Вызовите экран Common Edit (редактирование общих параметров) или экран Part Edit (редактирование партии).

Экран Part Edit (редактирование партии) используется для редактирования параметров каждой из партий. Экран Common Edit (редактирование общих параметров) используется для редактирования параметров всех партий.

5 Выберите меню, которое нужно отредактировать, нажимая кнопки [F1]–[F6] и кнопки [SF1]–[SF6], затем отредактируйте параметры на каждом экране.

Подробнее о каждом параметре см. документ формата PDF «Справочное руководство».

6 При необходимости повторно выполните шаги 4–5.

7 Нажмите [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] для сохранения параметров как данных композиции.

Эта операция обеспечивает одновременное сохранение всех композиций и паттернов.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Если выбрать другую программу микширования, не выполнив сохранение редактируемой программы, стираются все исправления, внесенные в редактируемую версию микширования.

■ СОВЕТ ■

Сохранение настроек микширования как шаблона

Выполненные настройки микширования можно сохранить в качестве шаблона, это позволяет создавать собственные нестандартные конфигурации микширования/тембра для дальнейшего использования при записи композиций. Эту операцию можно выполнить на экране, вызываемом при выполнении действий: [SONG] → [STORE] → [F2] TEMPLATE (шаблон). Подробные инструкции см. в документе формата PDF «Справочное руководство».

Сохранение созданной композиции

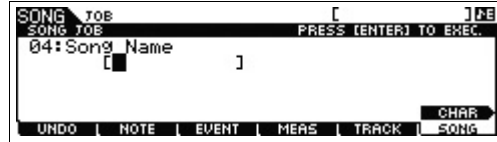
После создания композиции назначьте этой композиции название, затем выполните операцию Store (сохранение).

1 Нажмите [SONG] → [JOB] → [F6] SONG (композиция) для вызова списка заданий для композиции.



2 Выберите «04: Song Name» (название композиции), нажмите кнопку [ENTER] для вызова экрана Song Name (название композиции), затем введите название композиции.

Переместите курсор в нужное положение, затем введите символ, удерживая нажатой кнопку [SF6] CHAR (символ). Повторно выполните эту операцию необходимое число раз для ввода названия.



ПРИМЕЧАНИЕ Специальные инструкции по вводу названия см. в разделе «Основные операции» на стр. 22.

3 После ввода названия нажмите кнопку [ENTER] для фактического ввода названия.



4 Нажмите кнопку [STORE] (сохранить), затем нажмите кнопку [F1] SEQ (секвенсор).

Появляется экран Store (сохранение).



5 Нажмите кнопку [ENTER] для сохранения композиции.

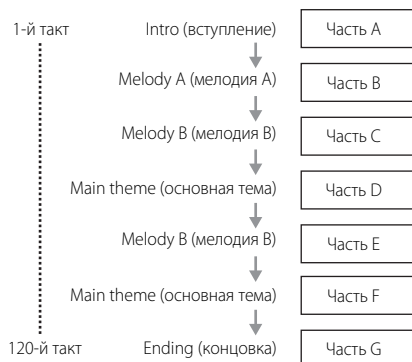
Эта операция обеспечивает одновременное сохранение всех композиций и паттернов.

После сохранения нажмите кнопку [EXIT] для выхода с экрана Store (сохранение).

ПРИМЕЧАНИЕ Данные композиции/паттерна состоят из последовательности MIDI-данных и данных микширования. Последовательность MIDI-данных записывается при игре на клавиатуре, тогда как данные микширования создаются путем редактирования параметров.

Создание собственного паттерна (Pattern)

Режим Pattern (паттерн) позволяет записать ритмические паттерны или риффы в разные части (Sections) в соответствии с потребностями и вдохновением пользователя, а затем составить из частей цепочку паттерна (Pattern Chain) для создания завершенной композиции. Вместе с функцией арпеджио и записью исполнений пользователю предоставляется широкий спектр простых в использовании средств для быстрого создания полностью аранжированных, профессионально звучащих композиций.



Прослушивание Demo Patterns (демонстрационных паттернов)

Перед созданием собственного оригинального паттерна следует прослушать несколько встроенных демонстрационных паттернов. Эти специально записанные паттерны охватывают широкий спектр музыкальных жанров и наполнены великими хитами, они демонстрируют способы создания и использования паттернов в собственной музыке пользователя.

1 Нажмите кнопку [PATTERN] для перехода в режим Pattern (паттерн).

Появляется экран Pattern Play (воспроизведение паттерна).

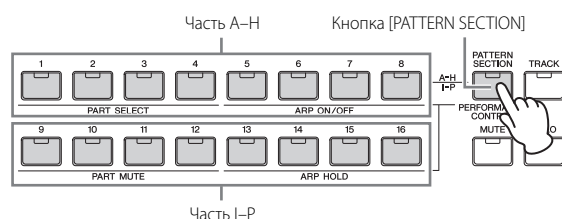
2 Выберите паттерн при помощи диска [DATA].

3 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для запуска воспроизведения паттерна.

Паттерн будет воспроизводиться повторно, пока пользователь не нажмет кнопку [■] (остановка).

4 Нажмите кнопку [PATTERN SECTION], затем меняйте части, выбирая части А–Р.

Нажатие кнопок [1]–[8] вызывает загрузку частей А–Н, нажатие кнопок [9]–[16] — загрузку частей I–Р.



ПРИМЕЧАНИЕ Путем смены частей можно создавать ритмические вариации и импровизированные аранжировки (например, вступление, запев, хорус, запев, хорус, концовка) в реальном времени.

Создание паттерна (Section A) с помощью арпеджиатора

В дополнение к созданию паттерна путем обычной записи своего исполнения на клавиатуре также можно использовать мощную функцию воспроизведения арпеджио данного инструмента. В этом разделе приведены инструкции для создания данных для части А путем записи воспроизведения арпеджио на дорожку 1 как партии ударных, на дорожку 2 как партии гитары и на дорожку 3 как басовой партии.

1 Нажмите кнопку [PATTERN] для перехода в режим Pattern Play (воспроизведение паттерна), затем выберите паттерн.

2 Нажмите кнопку [PATTERN SECTION], чтобы загорелся ее индикатор, затем нажмите цифровую кнопку [1] для выбора части А.

3 На экране Pattern Play (воспроизведение паттерна) задайте значения параметров: Pattern Length (длина паттерна), Time Signature (тактовый размер) и Tempo (темп).

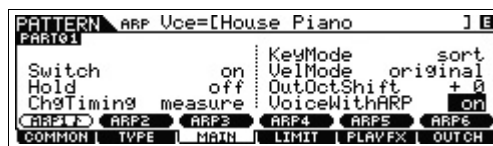


Тактовый размер Темп Длина

4 Нажмите кнопку [TRACK], чтобы загорелся ее индикатор, затем нажмите цифровую кнопку [1] для выбора дорожки 1.

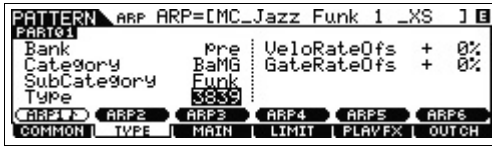
5 Нажмите кнопку ARP [EDIT] → [F3] MAIN (главный), затем задайте для параметра «Switch» (выключатель) значение «on» (вкл.) и для параметра «VoiceWithARP» (тембр с арпеджио) значение «on» (вкл.).

При включенном параметре «Switch» (со значением «on») может воспроизводиться арпеджио на дорожке 1. Если для параметра «VoiceWithARP» задано значение «on» (вкл.), при выборе типа арпеджио автоматически загружается тембр, соответствующий выбранному типу арпеджио.



6 Нажмите кнопку ARP [ON/OFF], чтобы загорелся ее индикатор.

7 Нажмите кнопку [F2] TYPE (тип), затем выберите нужный тип арпеджио для кнопок [SF1]–[SF6].

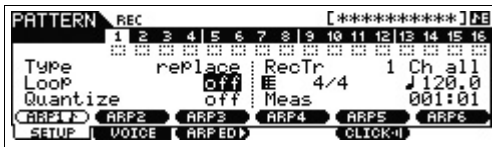


Смена типа арпеджио приведет к загрузке другого тембра, поскольку для параметра «VoiceWithARP» задано значение «on» (вкл.). Если требуется записать паттерн ударных, можно задать категорию с названием, похожим на название ударных/перкуссии, и затем найти нужный тип арпеджио.

8 Нажмите кнопку [REC], затем задайте значения следующих параметров для записи на экране [F1] SETUP (настройка).

- «Type» (тип) = «replace» (замена)
- «Loop» (цикл) = «off» (выкл.)
- «Quantize» (выравнивание) = «off» (выкл.)

При необходимости задайте другие параметры.



9 Нажмите кнопку [F5] CLICK (метроном) для включения метронома ([CLICK]).

10 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать запись.

Играйте на клавиатуре для запуска воспроизведения арпеджио. Поскольку для параметра Loop (цикл) задано значение «off», запись закончится автоматически по достижении конца паттерна, определяемого параметром Pattern Length (длина паттерна).

ПРИМЕЧАНИЕ Будут записываться все ноты, генерируемые при воспроизведении арпеджио.

Записанные данные как User Phrase (пользовательская фраза)

Нотная последовательность MIDI-данных (кроме настройки тембра и т.п.), записанная в режиме Pattern (образец) сохраняется как User Phrase (пользовательская фраза). Сохраненная пользовательская фраза может быть назначена для разных частей/дорожек на экране [F4] PATCH (исправление) в режиме Pattern Play (воспроизведение образца). Это позволяет использовать ранее записанные пользовательские фразы для других частей/дорожек. В одном образце предусмотрено пространство в памяти для 256 оригинальных пользовательских фраз.

11 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания записанной фразы.

12 Используя такую же процедуру, запишите нужные фразы на другие дорожки части A.

Запишите басовую линию на дорожку 2, затем запишите гитарное сопровождение на дорожку 3, повторно выполнив приведенные выше шаги 4–11.

13 Нажмите [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] для сохранения записанных фраз как образца.

При выполнении этой операции сохраняются все композиции/образцы.

После записи части A, следуя приведенным ниже инструкциям, создайте часть B с помощью задания Pattern Copy Job, используя ранее записанные пользовательские фразы.

Создание паттерна (Section B) с использованием ранее записанных данных

В данном разделе описан способ создания части Section B путем использования записанных данных, скопированных из части A. В данном примере партия ударных и басовая партия будут копироваться из части A, а гитарная партия будет создаваться с использованием таких же нотных данных, как данные басовой партии.

Копирование данных паттерна

Сначала скопируйте все записанные данные из части A в часть B, используя Pattern Copy Job (задание копирования образца).

1 Нажмите кнопку [PATTERN] → [JOB] (задание) для перехода в режим Pattern Job (задание образца).

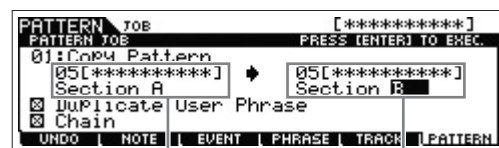
2 Нажмите кнопку [F6] PATTERN (образец) и выберите задание «01: Copy Pattern» (копирование образца), затем нажмите кнопку [ENTER].

Откроется экран Copy Pattern Job (задание копирования образца).



3 Выберите номер образца и часть, которую требуется скопировать.

В качестве источника копирования выберите номер образца и часть, которая ранее была записана. В качестве назначения копирования выберите такой же номер образца и «Section B» (часть B).



Source (источник) Destination (назначение)

4 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения задания копирования образца.

Все данные части A копируются в часть B.

5 Нажмите кнопку [EXIT] несколько раз для возврата к экрану Pattern Play (воспроизведение паттерна).

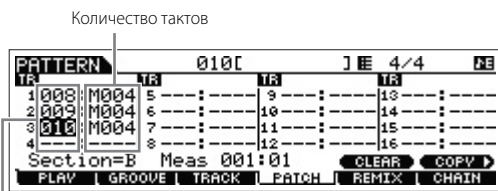
6 Нажмите кнопку [PATTERN SECTION], чтобы загорелся ее индикатор, затем нажмите цифровую кнопку [2].

Становится выбранной часть В. Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания части В и проверки того, что данные части В успешно скопированы из части А.

Назначение ранее записанных данных (User Phrase (пользовательская фраза))

Для одновременного воспроизведения игры на гитаре и басы воспользуйтесь пользовательской фразой баса, записанной в части А.

7 Нажмите кнопку [F4] PATCH (исправление) для вызова экрана PATCH (исправление).

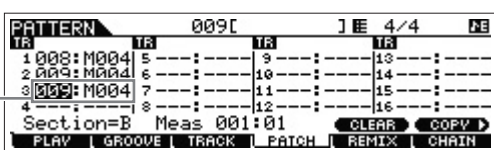


Номер фразы

8 Для дорожки 3 (партия гитары) назначьте такую же фразу, как для дорожки 2 (басовая партия).

Эта операция приведет к тому, что гитара (дорожка 3) и бас (дорожка 2) будут играть одинаковую фразу в унисон.

Назначение такой же фразы, как для дорожки 2.



СОВЕТ

Экран Pattern Patch (изменение паттерна)

На экране Pattern Patch (изменение паттерна) можно назначить для любой дорожки только пользовательские фразы, содержащиеся в текущем паттерне. Если требуется использовать фразы, принадлежащие другим паттернам, следуйте приведенным ниже инструкциям.

- 1 Нажмите кнопку [SF6] COPY (копирование).
- 2 Выберите нужную фразу в качестве источника для копирования.
- 3 Выберите номер пользовательской фразы и номер дорожки в качестве места назначения для копирования.
- 4 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции копирования.

9 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания записанной фразы.

При необходимости скорректируйте настройку октав или настройку силы нажатия для партии гитары, используя задания на экране [F2] NOTE (нота). Подробнее о доступных для настройки параметрах см. документ формата PDF «Справочное руководство».

УВЕДОМЛЕНИЕ

Если конкретная фраза назначена для разных частей/дорожек, учтите, что редактирование этой фразы приведет к изменению звука, воспроизводимого всеми частями/дорожками, использующими эту фразу.

10 Нажмите [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] для сохранения записанных фраз как паттерна.

При выполнении этой операции сохраняются все композиции/паттерны.

После записи части В при необходимости создайте другие части. Кроме того, при создании паттернов можно использовать пошаговую запись, как в режиме Song (композиция).

Создание Pattern Chain для создания композиции

В данном разделе описана процедура назначения для части каждой из созданных фраз паттерна, расположение частей в предпочтительном порядке для создания цепочки паттерна и преобразование цепочки паттерна в композицию. Такие преобразованные в композицию данные можно использовать как аккомпанемент для записи мелодии.

Цепочка паттернов

Измените части для создания представляемой композиции...



Создание цепочки паттернов

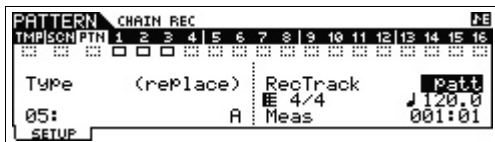
В данном разделе описан способ создания цепочки паттерна с расположением частей в том порядке, который показан в приведенном выше примере.

1 На экране PLAY (воспроизведение) в режиме Pattern Play (воспроизведение паттерна) выберите созданный в предыдущем разделе паттерн.

2 Нажмите кнопку [F6] CHAIN (цепочка).

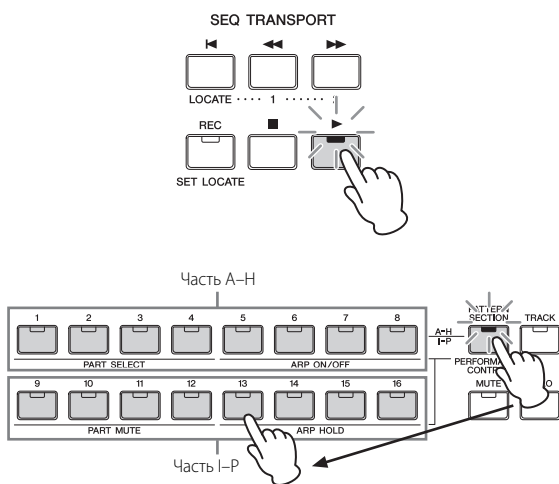
3 Нажмите кнопку [REC] для перехода в режим Pattern Chain Record (запись цепочки паттернов), затем задайте дорожку для записи и темп паттерна.

Предусмотрено три типа дорожек цепочки паттерна. Дорожка темпа позволяет записать изменения темпа для цепочки, дорожка сцены — изменения состояния дорожки (включение и выключение). Дорожка паттерна («patt») служит для записи смены частей в нужных тактовых точках в композиции. Здесь задайте для параметра RecTrack значение «patt».



4 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для запуска записи, а затем воспроизведите паттерн.

Меняйте части в нужном порядке. Можно «поиграть» кнопками частей во время воспроизведения паттерна для создания новой композиции.



5 Для окончания записи нажмите кнопку [■] (остановка).

Снова отображается экран CHAIN (цепочка) в режиме Pattern Play (воспроизведение паттерна).

6 Нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для воспроизведения записанной цепочки паттерна.

7 Нажмите [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] для сохранения записанной цепочки паттернов.

При выполнении этой операции сохраняются все композиции/паттерны.

8 После нажатия кнопки [EXIT] запишите дорожку темпа и дорожку сцены, повторно выполнив приведенные выше шаги 3–7.

● Во время записи дорожки темпа

При выполнении шага 3 задайте для параметра RecTrack значение «tempo» (темп). При выполнении шага 4 переместите курсор в колонку темпа (♩) и задайте нужный темп, используя диск [DATA] или кнопки [INC]/[DEC]. Тайминг изменения темпа будет записан в режиме реального времени на дорожку темпа.

● Во время записи дорожки сцены

При выполнении шага 3 задайте для параметра RecTrack значение «scene». При выполнении шага 4 нажмите кнопку [MUTE], чтобы загорелся ее индикатор, затем включите/выключите нужные цифровые кнопки. Тайминг изменения состояния (вкл./выкл.) будет записан в режиме реального времени на дорожку сцены.

Редактирование цепочки паттерна

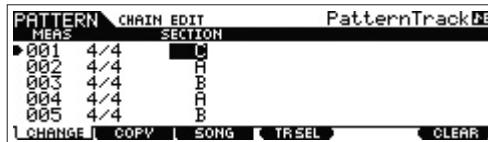
Режим Pattern Chain Edit (редактирование цепочки паттерна) позволяет отредактировать порядок частей в цепочке, а также вставить данные событий темпа и сцены/приглушения.

1 В режиме Pattern Play (воспроизведение паттерна) выберите созданный в предыдущем разделе паттерн.

2 Нажмите [F6] CHAIN → [EDIT] для перехода в режим Pattern Chain (цепочка паттерна), затем отредактируйте каждую из дорожек.

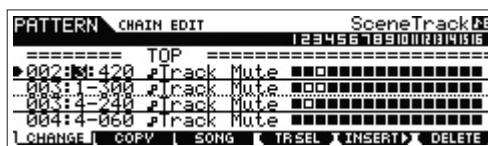
Для выбора дорожки нажмите кнопку [F4] TR SEL (выбор дорожки).

Pattern Track Edit (редактирование дорожки паттерна)



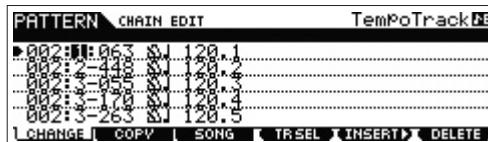
Scene Track Edit (редактирование дорожки сцены)

Кнопка [F4]



Tempo Track Edit (редактирование дорожки темпа)

Кнопка [F4]



3 Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к экрану Pattern Play (воспроизведение паттерна), затем нажмите кнопку [▶] (воспроизведение), чтобы начать воспроизведение цепочки паттерна.

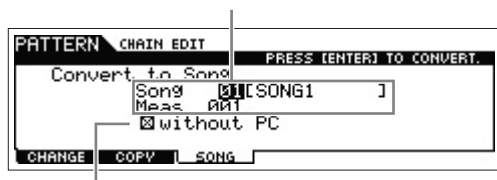
4 Нажмите [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] для сохранения записанной цепочки паттернов.

При выполнении этой операции сохраняются все композиции/паттерны.

Преобразование цепочки паттернов в композицию

- 1 В режиме Pattern Play (воспроизведение паттерна) выберите созданный в предыдущем разделе паттерн.
- 2 Нажмите кнопку [F6] CHAIN → [EDIT] для перехода в режим Pattern Chain (цепочка паттернов).
- 3 Нажмите кнопку [F3] Song (композиция) для вызова экрана Convert to Song (преобразование в композицию), затем выберите пустую композицию и начальный такт для места назначения.

Выберите композицию и начальный такт для места назначения.



При установке флажка «without PC» во время выполнения этой операции будут игнорироваться события Program Change (изменение программы) в данных паттерна.

- 4 Нажмите кнопку [ENTER] для выполнения операции преобразования.

Выполняется преобразование данных цепочки паттерна в данные композиции, и преобразованные данные копируются в начальный такт, указанный при выполнении шага 3.

УВЕДОМЛЕНИЕ

При выполнении этой операции перезаписываются любые данные, ранее существовавшие в композиции назначения.

- 5 Нажмите кнопку [SONG], выберите композицию, указанную при выполнении шага 3, затем нажмите кнопку [▶] (воспроизведение) для прослушивания только что созданных данных композиции.

- 6 Нажмите кнопку [STORE] → [F1] SEQ → [ENTER] для сохранения созданной композиции.

При выполнении этой операции сохраняются все композиции/паттерны.

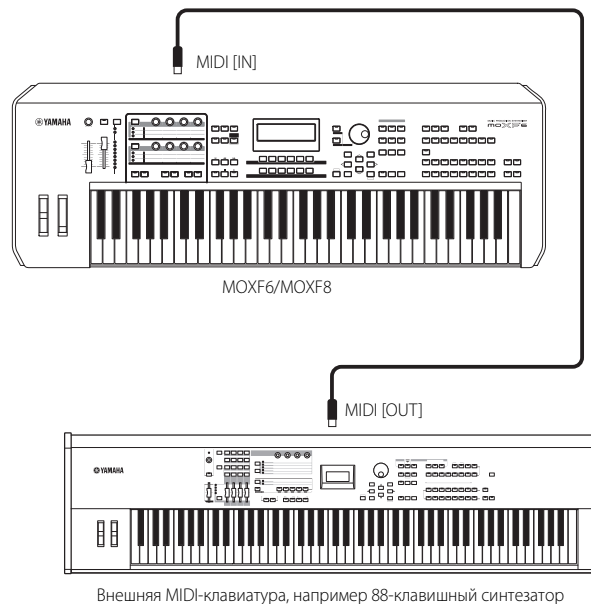
Подключение внешних MIDI-инструментов

С помощью стандартного MIDI-кабеля (приобретаемого отдельно) можно подключить внешний MIDI-инструмент и управлять им с инструмента MOXF6/MOXF8. Аналогично можно использовать внешнее MIDI-устройство (такое как клавиатура или секвенсор) для управления звуком инструмента MOXF6/MOXF8. Ниже представлены несколько разных примеров MIDI-подключений; используйте один из них, наиболее подходящий для намеченной установки.

ПРИМЕЧАНИЕ Для передачи/приема MIDI-данных может использоваться любой из этих интерфейсов: MIDI-разъемы или разъем USB [TO HOST]. Однако они не могут использоваться одновременно. Выберите разъем, который должен использоваться для передачи MIDI-данных, задав значение параметра MIDI IN/OUT на экране [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER (прочее). В данном разделе приведен пример подключения через MIDI-интерфейс, поэтому следует задать для параметра MIDI IN/OUT (вход/выход MIDI) значение «MIDI».

Управление инструментом MOXF6/MOXF8 с внешней MIDI-клавиатуры или синтезатора

Используйте внешнюю клавиатуру или синтезатор для дистанционного выбора и воспроизведения тембров инструмента MOXF6/MOXF8.



СОВЕТ

Канал передачи и канал приема MIDI-данных.

Обеспечьте соответствие канала передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента с каналом приема MIDI-данных инструмента MOXF6/MOXF8. Подробнее о настройке канала передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента см. в руководстве пользователя этого инструмента. Для получения сведений о настройке канала приема MIDI-данных инструмента MOXF6/MOXF8 выполните следующие проверки.

В режиме Voice/Performance (тембр/исполнение) (при использовании инструмента MOXF6/MOXF8 как однотембрового тон-генератора)

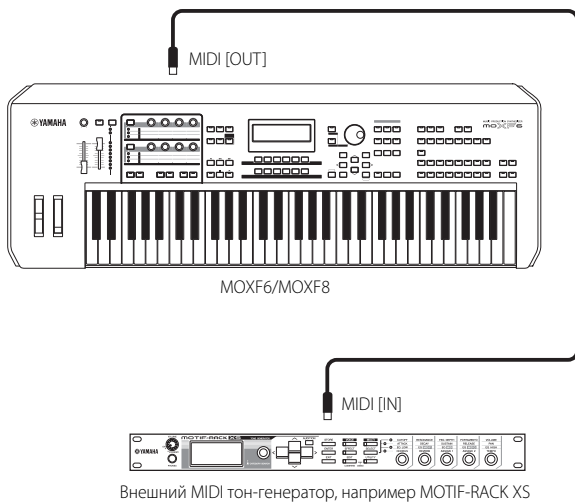
Проверьте мастер-канал приема MIDI-данных, выполнив следующие действия: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (канал) → BasicRcvCh (мастер-канал приема данных). При необходимости измените значение этого параметра, задав номер, совпадающий с номером канала передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента.

В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) (при использовании инструмента MOXF6/MOXF8 как многотембрового тон-генератора):

Проверьте канал приема MIDI-данных для каждой партии микширования, выполнив следующие действия. [SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партий → [F1] VOICE → [SF2] MODE → ReceiveCh (канал приема данных). При необходимости измените значение этого параметра, задав номер, совпадающий с номером канала передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента. Учтите, что все партии, чьи каналы приема MIDI-данных совпадают с каналами передачи MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента, звучат при игре на клавиатуре. Измените настройки нужных партий для соответствия настройкам канала передачи MIDI-данных на внешнем MIDI-инструменте.

Управление внешней MIDI-клавиатурой или синтезатором с инструмента MOXF6/MOXF8

Это подключение позволяет использовать для воспроизведения звука внешний MIDI тон-генератор (синтезатор, модуль тон-генератора и т. п.), играя на инструменте MOXF6/MOXF8 или воспроизводя композицию/паттерн на инструменте MOXF6/MOXF8. Используйте это подключение, если требуется, чтобы звучал и другой инструмент, и инструмент MOXF6/MOXF8.



СОВЕТ

Разделение звука между инструментом MOXF6/MOXF8 и внешним тон-генератором по MIDI-каналу

При использовании приведенного выше примера подключения можно играть на обоих инструментах и настроить их так, чтобы они отдельно воспроизводили звуки разных партий. Например, чтобы внешний инструмент воспроизводил звук исполнения на клавиатуре данного инструмента, тогда как звук воспроизведения композиции/паттерна воспроизводил MOXF6/MOXF8. Для использования этой возможности требуется задать одинаковые номера для выходного канала MOXF6/MOXF8 и входного канала внешнего тон-генератора. После включения питания проверьте следующее.

При игре на клавиатуре в режиме Voice (тембр) или Performance (исполнение)

Проверьте канал передачи MIDI-данных, выполнив следующие действия: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF1] CH (канал) → KBDTransCh (канал передачи данных клавиатуры). При необходимости измените значение этого параметра, задав номер, совпадающий с номером канала приема MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента. Кроме того, в режиме Voice (тембр) или Performance (исполнение), нажав кнопку [TRACK], чтобы загорелся ее индикатор, также можно изменить канал передачи MIDI-данных инструмента MOXF6/MOXF8. Если требуется, чтобы звук воспроизводился только внешним тон-генератором, установите регулятор [Master Volume] в положение «0» и задайте для параметра Local Control (локальное управление) значение «off» (выкл.), выполнив следующие действия: [UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → «LocalCtrl» (локальное управление) = «off». Подробнее о действиях, необходимых для установки канала приема MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента, см. в руководстве пользователя внешнего MIDI-инструмента.

При воспроизведении композиции/об или игре на клавиатуре в режиме Song (композиция) или Pattern (паттерн)

Проверьте канал передачи MIDI-данных для каждой дорожки, выполнив следующие действия: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF1] CHANNEL → OUT CH (выходной канал). При необходимости измените значение этого параметра, задав номер, совпадающий с номером канала приема MIDI-данных внешнего MIDI-инструмента. Другой способ: можно задать место назначения выходного сигнала (внутренний или внешний MIDI тон-генератор) для каждой дорожки на следующем экране: [SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK → [SF2] OUT SW (выходной переключатель). В этом случае требуется установить для внешнего MIDI тон-генератора многотембровый режим работы и задать значение канала приема MIDI-данных для каждой партии. Подробнее см. в руководстве пользователя внешнего MIDI тон-генератора. Альтернативно можно при исполнении установить режим разделения клавиатуры и назначить для разных секций клавиатуры разные MIDI-каналы, используя настройки зон в режиме Master (основные настройки) (стр. 57).

Использование подключенного компьютера

Подключив инструмент MOXF6/MOXF8 к компьютеру через USB, можно использовать программное обеспечение DAW на компьютере для создания собственных оригинальных композиций.

ПРИМЕЧАНИЕ Сокращение DAW (digital audio workstation — рабочая станция для цифровой обработки звука) обозначает музыкальное программное обеспечение для записи, редактирования и микширования аудиоданных и MIDI-данных. Основными приложениями DAW являются Cubase, Logic Pro, SONAR и Digital Performer. Хотя все эти приложения могут эффективно использоваться с инструментом MOXF6/MOXF8, при создании композиций рекомендуется совместно с инструментом применять Cubase.

Подключив данный инструмент к компьютеру, можно воспользоваться следующими функциями и приложениями.

- Внешний тон-генератор для программного обеспечения DAW и MIDI-клавиатуры.
- Контроллер для дистанционного управления программным обеспечением DAW
- Редактирование параметров с компьютера (MOXF6/MOXF8 Editor)

Использование инструмента вместе с компьютером

Для подключения инструмента MOXF6/MOXF8 к компьютеру необходимы кабель USB и драйвер Yamaha Steinberg USB Driver. Следуйте приведенным ниже инструкциям. Учтите, что через кабель USB могут передаваться как аудиоданные, так и MIDI-данные.

1 Загрузите последнюю версию драйвера Yamaha Steinberg USB Driver с веб-сайта компании Yamaha.

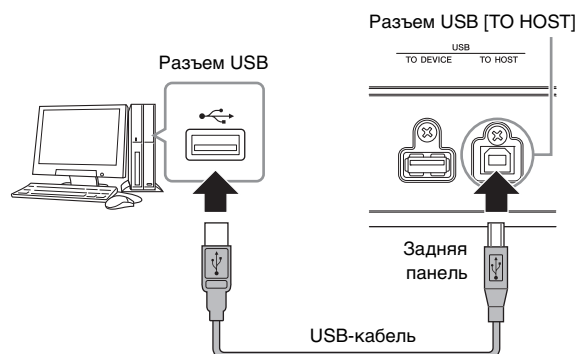
После нажатия кнопки Download (загрузить) извлеките сжатый файл. <http://download.yamaha.com/>

ПРИМЕЧАНИЕ На этом веб-сайте также находится информация о требованиях к системе.

ПРИМЕЧАНИЕ Возможен выпуск новых версий и обновления драйвера Yamaha Steinberg USB Driver. Следует проверять наличие обновлений и загружать последние версии с указанного веб-сайта.

2 Установите драйвер Yamaha Steinberg USB Driver на компьютере.

Инструкции по установке см. в интерактивном руководстве по установке, содержащемся в загруженном пакете файлов. При подключении данного инструмента к компьютеру следует подключить кабель USB к разъему USB TO HOST инструмента и разъему USB компьютера, как показано на рисунке ниже.



3 Убедитесь, что разъем USB [TO HOST] данного инструмента включен.

Нажмите кнопку [UTILITY] для перехода в режим Utility (утилиты), нажмите кнопку [F6] MIDI, затем нажмите кнопку [SF4] OTHER (прочее) для вызова экрана OTHER. Задайте для параметра «MIDI IN/OUT» (вход/выход MIDI) значение «USB».

4 Настройте параметры ввода и вывода аудиоданных и MIDI-данных в соответствии с собственными предпочтениями.

Параметры могут быть заданы на экране [F5] USB I/O (ввод/вывод USB) и экране [F6] MIDI в режиме Utility (утилиты). Установка параметров, связанных с аудиоданными и MIDI-данными, с помощью Quick Setup (быстрая настройка) позволяет мгновенно перенастроить инструмент MOXF6/MOXF8 для разных видов применения с компьютером/секвенсором путем загрузки специально запрограммированных встроенных данных. В этом случае нажмите кнопку [QUICK SETUP], затем задайте SETUP (настройка). После настройки нажмите кнопку [ENTER] для применения этой настройки параметров в инструменте MOXF6/MOXF8.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее о параметрах, задаваемых при выполнении функции Quick Setup (быстрая настройка), см. документ формата PDF «Справочное руководство».

5 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения настроек во внутренней памяти.

Меры безопасности при использовании разъема USB [TO HOST]

Подключая компьютер к разъему USB [TO HOST], следуйте приведенным ниже правилам. Их несоблюдение может привести к зависанию компьютера и повреждению или потере данных. Если компьютер или инструмент завис, перезапустите программное приложение или операционную систему компьютера либо выключите и снова включите питание инструмента.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

- **Используйте кабель USB типа AB. Нельзя использовать кабели USB 3.0.**
- **Прежде чем подключать компьютер к разъему USB [TO HOST], выйдите из энергосберегающего режима компьютера (режима приостановки, ожидания или спящего режима).**
- **Прежде чем включить питание инструмента, подключите компьютер к разъему USB [TO HOST].**
- **Выполните следующие действия, прежде чем включить/выключить инструмент или подсоединить/отсоединить кабель USB от разъема USB [TO HOST].**
 - **Закройте все открытые программные приложения на компьютере.**
 - **Убедитесь, что не выполняется передача данных из инструмента. (Данные передаются только при нажатии клавиш на клавиатуре или при воспроизведении композиции.)**
- **Когда компьютер подключен к инструменту, делайте паузы не менее шести секунд между следующими операциями: (1) между выключением и включением инструмента, а также (2) между подключением и отсоединением кабеля USB.**

MIDI-каналы и MIDI-порты

MIDI-данные назначаются для одного из 16 каналов, и этот синтезатор способен одновременно воспроизводить 16 отдельных партий через 16 MIDI-каналов. Тем не менее, 16-канальное ограничение можно преодолеть, используя разные «MIDI-порты», каждый из которых поддерживает 16 каналов. В то время как один MIDI-кабель обеспечивает возможность одновременной обработки данных максимально на 16 каналах, подключение USB способно обслуживать значительно больше каналов, благодаря применению MIDI-портов. Каждый MIDI-порт способен обслуживать 16 каналов, и подключение USB обеспечивает максимально 8 портов, позволяя пользователю использовать на компьютере до 128 каналов (8 портов x 16 каналов). Когда данный инструмент подключен к компьютеру с помощью кабеля USB, MIDI-порты определяются следующим паттерном.

Порт 1

Этот порт может распознаваться и использоваться блоком тон-генератора данного инструмента. Когда инструмент MOXF6/MOXF8 используется для воспроизведения в качестве тон-генератора от внешнего MIDI-инструмента или компьютера, для параметра «MIDI Port» на подключенном MIDI-устройстве или компьютере следует установить значение «1».

Порт 2

Этот порт используется для управления программным обеспечением DAW на компьютере с инструмента MOXF6/MOXF8 с помощью функции Remote Control (Дистанционное управление).

Порт 3

Этот порт используется как MIDI Thru Port (сквозной порт). MIDI-данные, принимаемые на порте 3 через разъем USB [TO HOST], будут ретранслироваться на внешнее MIDI-устройство через порт MIDI [OUT]. MIDI-данные, принимаемые на порте 3 через терминал MIDI [IN], будут ретранслироваться на внешнее устройство (компьютер и т.п.) через разъем USB [TO HOST].

Порт 4

Этот порт используется только для обмена данными с MOXF6/MOXF8 Editor. Этот порт не может использоваться другим программным обеспечением или устройством.

Порт 5

Этот порт используется только для обмена данными с MOXF6/MOXF8 Remote Editor.

Он не может использоваться другим программным обеспечением или устройством. При использовании USB-подключения необходимо совпадение номеров MIDI-порта передачи данных и MIDI-порта приема данных, а также MIDI-канала передачи данных и MIDI-канала приема данных. Обязательно настройте MIDI-порт на внешнем устройстве, подключенном к данному инструменту, в соответствии с указанной выше информацией.

Аудиоканалы

Аудиосигналы инструмента MOXF6/MOXF8 могут выводиться на разъем USB [TO HOST] и разъемы OUTPUT [L/MONO]/[R]. При подключении к компьютеру используйте разъем USB [TO HOST]. В этом случае могут использоваться до 4 аудиоканалов (USB 1–USB 4). Назначения параметров выходных каналов выполняются на экране [F5] USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Utility (утилиты).

Аудиосигналы в инструмент MOXF6/MOXF8 могут вводиться из разъема USB [TO HOST] и разъемов A/D INPUT [L]/[R]. В разъем USB [TO HOST] могут поступать до двух аудио каналов. Уровень выходного сигнала устанавливается регулятором [DAW LEVEL] на инструменте MOXF6/MOXF8. Такие сигналы выводятся на разъем OUTPUT [L/MONO]/[R]. Кроме того, до двух аудиоканалов могут поступать на вход разъемов A/D INPUT [L]/[R]. Такой сигнал передается на A/D-вход инструмента MOXF6/MOXF8. Подробнее см. в документе формата PDF «Справочное руководство».

Создание композиции с помощью компьютера

Используя инструмент MOXF6/MOXF8 с программным обеспечением DAW на компьютере, подключенном к инструменту MOXF6/MOXF8, можно воспользоваться следующими функциями и приложениями.

- Запись MIDI-данных и аудиоданных исполнения на MOXF6/MOXF8 в программном обеспечении DAW на компьютере.
- Воспроизведение композиции программного обеспечения DAW с помощью тон-генератора MOXF6/MOXF8.

Данный раздел содержит основные сведения об использовании программного обеспечения DAW с инструментом MOXF6/MOXF8 после подключения.

Запись собственного исполнения на инструменте MOXF6/MOXF8 в компьютере

Настройка инструмента MOXF6/MOXF8

1 Если в качестве настройки по умолчанию задан вариант настройки Quick Setup 1 (быстрая настройка 1), удерживая нажатой кнопку [QUICK SETUP], нажмите кнопку Group [A].

Такой выбор необходим при записи игры на клавиатуре в программном обеспечении DAW на компьютере. Если быстрая настройка 1 не является настройкой по умолчанию, выполните следующие установки.

Аудионастройки

Эти настройки следует использовать в случаях, когда сигналы, поступающие от тон-генератора, и сигналы с разъемов A/D INPUT [L]/[R] записываются в программном обеспечении DAW по-отдельности, а также при воспроизведении сигналов непосредственно с разъемов OUTPUT [L/MONO]/[R].

Mode	Direct Monitor SW	
	A/D In & Part	Part
2StereoRec	on	on

Настройки MIDI

Применяются при записи исполнения на данном инструменте (кроме данных арпеджио) в программном обеспечении DAW.

Local Control	off
MIDI Sync	auto
Clock Out	off
ARPOUTSw	all off
KBDTxCh	1
TrIntSw	all on
TrExtSw	all on

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее об этих параметрах см. документ формата PDF «Справочное руководство».

2 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения настроек во внутренней памяти.

- Нажмите кнопку нужного режима для воспроизведения, затем выберите нужную программу для записи.
- В режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн) задайте выходной канал для аудиосигнала каждой партии.

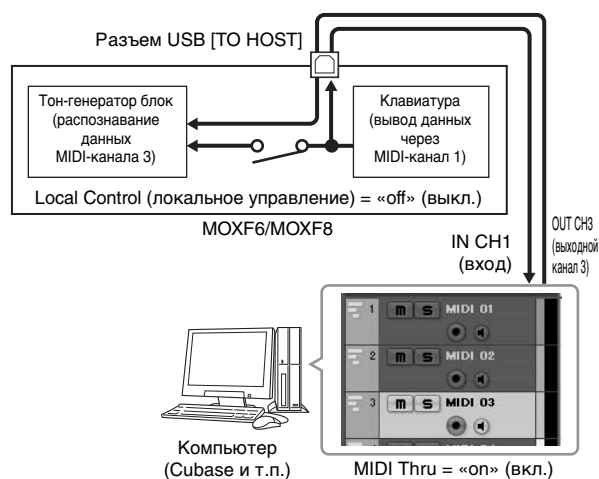
Если при выходной настройке для аудиосигнала при выполнении шага 1 для параметра Mode (режим) задано значение «2StereoRec», можно изменить выходной канал для аудиосигнала каждой партии. В режиме Performance (исполнение) этот параметр может быть задан на экране [F4] USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров). В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) этот параметр может быть задан на экране [F4] USB I/O (ввод/вывод USB) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).

ПРИМЕЧАНИЕ В режиме Voice (тембр) выходной аудиоканал имеет фиксированное значение «USB 3/4».

Настройка программного обеспечения DAW на компьютере

- Задайте для параметра MIDI Thru значение «on» (вкл.) в программном обеспечении DAW.

При значении «on» (вкл.) параметра MIDI Thru MIDI-данные, сгенерированные при игре на клавиатуре и переданные в компьютер, будут возвращаться назад в инструмент MOXF6/MOXF8. Как показано на приведенном ниже примере, MIDI-данные, передаваемые из инструмента MOXF6/MOXF8 через MIDI-канал 1 и записываемые в компьютере, будут передаваться назад из компьютера в инструмент MOXF6/MOXF8 через MIDI-канал 3 в соответствии с настройкой записываемой дорожки. В результате тон-генератор MOXF6/MOXF8 будет воспроизводить звук MIDI-данных, сгенерированных при игре на клавиатуре, как MIDI-данные из канала 3.



Воспроизведение композиции с компьютера с использованием MOXF6/MOXF8 в качестве тон-генератора

Далее приведены инструкции по использованию данного инструмента в качестве MIDI тон-генератора. В этом случае реальная последовательность MIDI-данных передается из программного обеспечения DAW на компьютере. Такая схема позволяет пользователю не применять программные синтезаторы и сохранить вычислительную мощность компьютера.

Настройка инструмента MOXF6/MOXF8

- Нажмите кнопку [SONG] или [PATTERN] для перехода в режим Song (композиция) или Pattern (паттерн).
- Выберите композицию или паттерн для редактирования.
- Нажмите кнопку [MIXING] для вызова экрана Mixing (микширование).
- В случае необходимости настройте микширование для партий 1–16.

На экране Mixing (микширование) можно выбрать тембр и различные параметры, такие как панорама, громкость, баланс между сигналами хоруса/реверберации и необработанным звуковым сигналом, включить/выключить эффект вставки или арпеджио.

Настройка программного обеспечения DAW на компьютере

- Установите в качестве выходного MIDI-порта дорожек для воспроизведения MOXF6/MOXF8 на порт 1 инструмента «MOXF6/MOXF8».
- Введите MIDI-данные на каждую из дорожек программного обеспечения DAW на компьютере.

Параметры тон-генератора для партии, соответствующей MIDI-дорожке, должны быть заданы в режиме Mixing (микширование) на инструменте MOXF6/MOXF8.

ПРИМЕЧАНИЕ При использовании Cubase как программного обеспечения DAW можно создать оригинальную настройку микширования для инструмента MOXF6/MOXF8, используя MOXF6/MOXF8 Editor на компьютере. Созданную настройку микширования можно сохранить как файл Cubase Project для последующего использования.

Дистанционное управление программным обеспечением компьютера с помощью инструмента MOXF6/MOXF8 (режим Remote — дистанционное управление)

Инструмент MOXF6/MOXF8 обеспечивает удобный режим дистанционного управления, который позволяет управлять программным обеспечением DAW и программным синтезатором на компьютере с панели управления инструмента MOXF6/MOXF8. Например, можно запустить/остановить воспроизведение, выполняемое программным обеспечением DAW на компьютере, используя кнопки функций, и изменить позицию, с которой DAW начинает воспроизведение композиции, используя диск [DATA] или кнопки [INC] и [DEC] вместо использования мыши и клавиатуры компьютера.

Дистанционное управление программным синтезатором

Во внутренней памяти данного инструмента может храниться до 50 шаблонов управления VST-инструментами. Применяя эти шаблоны, можно использовать инструмент MOXF6/MOXF8 для управления разными программными синтезаторами. Для редактирования шаблона управления используйте Remote Editor (редактор дистанционного управления) инструмента MOXF6/MOXF8.

ПРИМЕЧАНИЕ Для использования MOXF6/MOXF8 Remote Editor необходимо установить программное обеспечение MOXF6/MOXF8 Remote Tools. Программное обеспечение MOXF6/MOXF8 Remote Tools состоит из двух компонентов: MOXF6/MOXF8 Remote Editor и MOXF6/MOXF8 Extension, позволяющих пользователю использовать MOXF6/MOXF8 совместно с Cubase.

Программное обеспечение MOXF6/MOXF8 Remote Tools можно загрузить с указанного ниже веб-сайта Yamaha. Подробнее о работе с MOXF6/MOXF8 Remote Editor см. в руководстве формата PDF, прилагаемом к программе MOXF6/MOXF8 Remote Editor.
<http://download.yamaha.com/>

Дистанционное управление программным обеспечением DAW

Можно управлять приложениями DAW, а именно Cubase, Logic Pro, SONAR и Digital Performer, используя режим Remote Control (дистанционное управление) инструмента MOXF6/MOXF8.

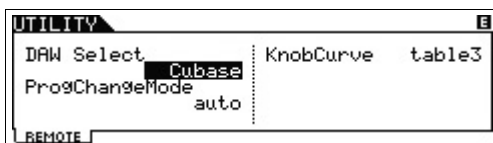
Наиболее актуальную информацию о программном обеспечении DAW, которым можно управлять с инструмента MOXF6/MOXF8, см. по следующему адресу URL:
<http://www.yamahasynth.com/>

Перед использованием функции дистанционного управления необходимо выполнить приведенную ниже процедуру настройки.

ПРИМЕЧАНИЕ Перед настройкой режима дистанционного управления DAW обязательно должным образом установите USB-драйвер Yamaha Steinberg и ПО MOXF6/MOXF8 Remote Tools.

Настройка инструмента MOXF6/MOXF8

- 1 Подключите данный инструмент к компьютеру с помощью кабеля USB (стр. 53).
- 2 Нажмите кнопку [DAW REMOTE] для перехода в режим Remote (дистанционное управление).
- 3 Нажмите кнопку [UTILITY] для вызова экрана REMOTE (дистанционное управление) в режиме Utility (утилиты). Задайте в поле параметра DAW Select (выбор DAW) нужное программное обеспечение DAW.



- 4 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения настроек во внутренней памяти.
- 5 Запустите программное обеспечение DAW на подключенном компьютере.

Настройка программного обеспечения DAW на компьютере

В данном разделе описан способ настройки после запуска каждого из приложений.

ПРИМЕЧАНИЕ В случае отсоединения кабеля между MOXF6/MOXF8 и компьютером Windows или случайного выключения питания MOXF6/MOXF8, программное обеспечение DAW не будет распознавать MOXF6/MOXF8 даже после подключения кабеля или включения питания MOXF6/MOXF8. В этом случае следует завершить работу программного обеспечения DAW и перезапустить его после того, как будет настроен инструмент MOXF6/MOXF8 и обеспечено надежное подключение.

■ Cubase

Настройка выполняется при установке MOXF6/MOXF8 Remote Tools.

■ SONAR

- 1 В раскрываемом списке меню [Options] (опции) выберите пункт [MIDI Devices] для отображения окна «MIDI Devices» (MIDI-устройства).
- 2 Добавьте «Yamaha MOXF6/MOXF8-2» в поле Input Device (входное устройство), затем добавьте «Yamaha MOXF6/MOXF8-2» в поле Output Device (выходное устройство).
- 3 В раскрываемом списке меню [Options] (опции) выберите пункт [Control Surfaces] для отображения окна Control Surface (устройство с панелью управления).
- 4 Нажмите кнопку [+], выберите Mackie Control, затем задайте для параметра Input Port (входной порт) значение «Yamaha MOXF6/MOXF8-2» и для параметра Output Port (выходной порт) значение «Yamaha MOXF6/MOXF8-2».

■ Digital Performer

- 1 В настройке Audio/MIDI компьютера Mac подключите порт 2 интерфейса инструмента MOXF6/MOXF8 к порту 2 тон-генератора. Если имеется только один порт для тон-генератора, добавьте новый порт, затем подключите его к интерфейсу.
- 2 В раскрываемом списке меню [Setup] (настройка) выберите пункт [ControlSurface Setup] для отображения окна Control Surface (устройство с панелью управления).
- 3 Нажмите кнопку [+].
- 4 Выберите «Mackie Control» в разделе Driver (драйвер).
- 5 В области настройки параметров «Unit» и «MIDI» выберите «Mackie Control» в разделе «Unit» и выберите «MOXF6/MOXF8 New Port 2» в разделе «MIDI».

■ Logic Pro

- 1 Выберите меню [Preference] → [Control Surfaces] → [Settings] для отображения окна Settings (настройки).
- 2 Выберите меню [New] (новый) → [Install] (установить).
- 3 Выберите в списке моделей «Mackie Control», затем добавьте его как устройство с интерфейсом оператора.

- 4 Задайте для параметра MIDI Output Port (выходной MIDI-порт) значение «Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2».
- 5 Задайте для параметра MIDI Input Port (входной MIDI-порт) значение «Yamaha MOXF6/MOXF8 Port2».

ПРИМЕЧАНИЕ Mackie Control является товарным знаком компании Mackie Designs, Inc.

Подробнее об операциях с кнопками и функциях см. документ формата PDF «Справочное руководство».

Функция MOXF6/MOXF8 Editor

О программе MOXF6/MOXF8 Editor

Программа MOXF6/MOXF8 Editor позволяет редактировать настройки тембра и микширования с компьютера, обеспечивая дополнительное удобство при внесении исправлений. Кроме того, данные, отредактированные на инструменте MOXF6/MOXF8, всегда синхронизируются с данными в компьютере (MOXF6/MOXF8 Editor) и наоборот. Это обеспечивает гладкий, бесшовный интерфейс, позволяющий с исключительной легкостью создавать и редактировать данные.

Использование MOXF6/MOXF8 Editor

Использование MOXF6/MOXF8 Editor VST в программном обеспечении Cubase

Программа MOXF6/MOXF8 Editor VST работает как программный подключаемый модуль VST3 в программном обеспечении Cubase. При этом пользователь может запустить MOXF6/MOXF8 Editor, выполнив такие же операции, как при запуске любого другого VST-инструмента.

Использование MOXF6/MOXF8 Editor в качестве самостоятельного приложения

MOXF6/MOXF8 Editor может использоваться в качестве самостоятельного приложения.

MOXF6/MOXF8 Editor можно загрузить с веб-сайта по адресу <http://download.yamaha.com/>

Инструкции по использованию MOXF6/MOXF8 Editor см. в соответствующих руководствах формата PDF, прилагаемых к программному обеспечению.

СОВЕТ

Интеграция между MOXF6/MOXF8 и Cubase

При совместном использовании MOXF6/MOXF8 и Cubase для производства музыки программа MOXF6/MOXF8 Extension, содержащаяся в ПО MOXF6/MOXF8 Remote Tools, обеспечивает выполнение полезных и удобных функций. Например, автоматическая настройка необходимых для подключения параметров. Дополнительную информацию, включая последние сведения, см. по адресу

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

Режим Master

Режим Master (основные настройки) позволяет:

- создать и сохранить до 128 программ, каждая из которых содержит тембр, исполнение, композицию или паттерн и каждая из которых будет мгновенно загружаться для использования;
- назначить до четырех независимых зон в каждой из программ основных настроек для использования инструмента как основной клавиатуры.

Режим Master (основные настройки) можно использовать для сохранения в памяти часто используемых настроек, включая информацию о режиме работы, а затем загружать их мгновенно в любое время, когда потребуется, простым нажатием кнопки. Более того, в режиме основных настроек можно сохранять в памяти настройки для управления внешним MIDI-устройством, это позволяет управлять внешним подключенным MIDI тон-генератором во время живого исполнения.

Сохранение изменений в режимах Voice/Performance/Song/Pattern

Режим Master (основные настройки) идеально подходит для живых исполнений, поскольку позволяет мгновенно переключать нужные тембры, композиции, паттерны и исполнения без необходимости изменения режима. Один из способов использования режима Master заключается в сохранении нужных программ (тембров, исполнений и т.п.) в основных настройках в порядке номеров, в соответствии с композициями, которые намереваетесь исполнить. Следуйте приведенным ниже инструкциям для сохранения программ.

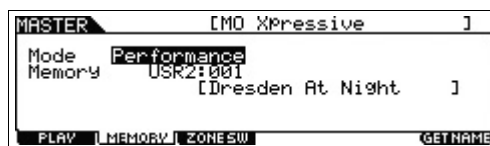
1 Нажмите кнопку [MASTER] для перехода в режим Master (основные настройки).

2 Выберите программу основных настроек для редактирования.

Появляется экран Master Play (основные настройки воспроизведения).

3 Нажмите кнопку [F2] [MEMORY] (память).

Появляется экран MEMORY (память).



4 В поле параметра Mode (режим) и параметра Memory (область памяти) выберите нужный режим и программу.

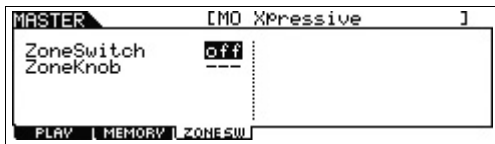
5 Нажмите кнопку [STORE] для сохранения заданной программы основных настроек на экране Store (сохранение).

Настройка параметров в режиме Master keyboard

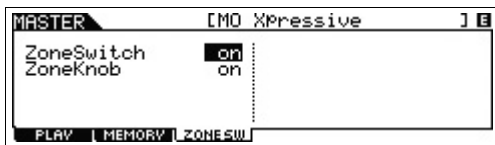
Рекомендуется сохранять в памяти программы основных настроек функций клавиатуры при использовании нескольких внешних MIDI тон-генераторов. Простым выбором другой программы основных настроек можно сменить программы в подключенных внешних MIDI тон-генераторах. Для этого выполните следующие шаги.

- 1 Нажмите кнопку [MASTER] для перехода в режим Master (основные настройки).
- 2 Выберите программу основных настроек для редактирования.
- 3 Нажмите кнопку [F3] ZONE SW (переключатель зоны).

Появляется экран ZONE SW (переключатель зоны).



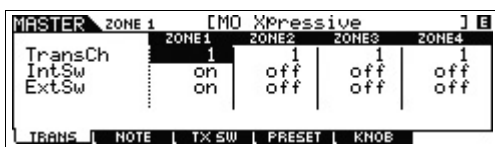
- 4 Задайте для параметра «ZoneSwitch» значение «on» (вкл.).



ПРИМЕЧАНИЕ Если для параметра «ZoneKnob» (регулятор зоны) задано значение «on» (вкл.), для регуляторов 1–8 назначаются параметры Zone Edit (редактирование зон). Если требуется назначить сами параметры сохраняемого в памяти режима для регуляторов 1–8, задайте для параметра «ZoneKnob» (регулятор зоны) значение «off» (выкл.).

- 5 Нажмите кнопку [EDIT], затем нажмите цифровую кнопку [1].

Отображается экран Master Edit (редактирование основных настроек) для зоны 1.



- 6 Установите параметры для зоны 1 на экранах [F1]–[F5].
- 7 Используйте цифровые кнопки [2]–[4] для задания параметров для других зон так же, как для зоны 1.

- 8 После задания всех нужных параметров нажмите кнопку [STORE] для сохранения своих настроек как программы основных настроек.

По завершении этих настроек назначьте название для программы основных настроек на экране [F1] Name (название) в режиме Master Common Edit (редактирование общих параметров основных настроек). После назначения названия нажмите кнопку [STORE] (сохранить) для сохранения программы основных настроек. Подробнее о параметрах, редактируемых в режиме Master (основные настройки), см. документ формата PDF «Справочное руководство».

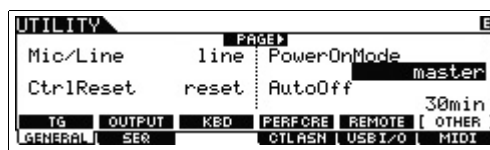
Изменение глобальных системных настроек (режим Utility (утилиты))

В режиме Utility (утилиты) можно задать параметры, применяемые к системе данного инструмента в целом. Для перехода в режим Utility (утилиты) нажмите кнопку [UTILITY]. Нажмите кнопку [EXIT] для возврата к исходному экрану. В данном разделе описан ряд полезных функций в режиме Utility (утилиты).

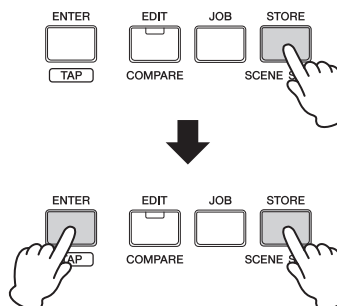
Установка режима по умолчанию при включении питания

[F1] GENERAL (общие) → [SF6] OTHER (прочее) → кнопка курсора [>] → «PowerOnMode» (режим при включении питания)

Определяет режим, автоматически вызываемый при включении питания.



Если выбрано значение «STORE+ENTER», при включении питания автоматически открывается экран выбора режима (Voice (тембр), Performance (исполнение), Master (основные настройки), Song (композиции) или Pattern (паттерны)) и номера программы. Чтобы выбрать экран, откройте его обычным способом, а затем одновременно нажмите кнопки [STORE] и [ENTER].

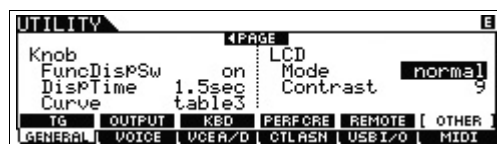


Переключение состояния ЖК-дисплея

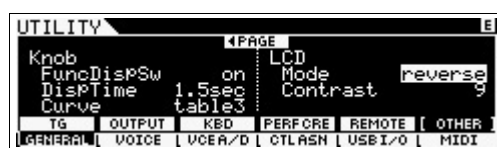
[F1] GENERAL (общие) → [SF6] OTHER (прочее) → кнопка курсора [←] → «LCD Mode» (режим ЖК-дисплея)

Этот параметр определяет состояние ЖК-дисплея.

При выборе значения «normal» (обычное)



При выборе значения «reverse» (обратное)

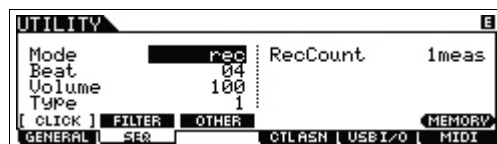


Для сохранения в памяти наиболее часто используемых настроек можно использовать режим Master (основные настройки).

Настройки метронома

[F2] SEQ (секвенсор) → [SF1] CLICK (метроном)

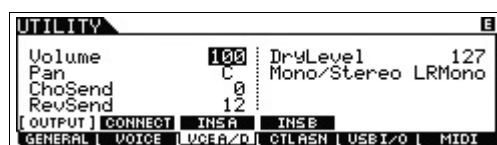
Определяет темп, громкость и место назначения выходного сигнала щелчков (метронома).



Настройки эффектов, применяемых к входному сигналу из разъема A/D INPUT

[F3] VCE A/D

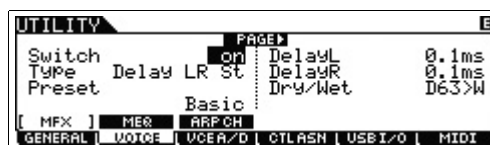
Определяет настройки для эффектов, применяемых к входному аудиосигналу из разъемов A/D INPUT [L]/[R] в режиме Voice (тембр).



Настройки Master Effect/ Master EQ (мастер-эффект, мастер-эквалайзер)

[F2] VOICE (тембр) → [SF1] MFX (мастер-эффект), [SF2] MEQ (мастер-эквалайзер)

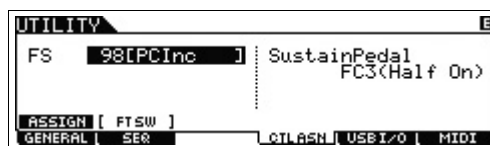
Определяет характеристики эффектов и эквалайзера, применяемых к основному выходному сигналу.



Передача сообщений об изменении управления с использованием pedalного переключателя

[F4] CTL ASN → [SF2] FT SW

Пользователь может передавать сообщения об изменении управления, используя pedalный переключатель, подключенный к гнезду [ASSIGNABLE]. Например, при установке значения 98 [PC Inc] номер изменения программы увеличивается на 1 при каждом нажатии pedalного переключателя.



Сохранение параметров/ загрузка данных (режим File (файл))

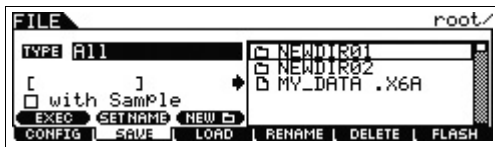
В режиме File (файл) предоставляются средства для передачи данных (таких как тембр, исполнение, композиция и паттерн) между инструментом MOXF6/MOXF8 и внешними запоминающими устройствами, например внешним устройством флеш-памяти USB, подключенными к разъему USB [TO DEVICE]. Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим File (файл).

В данном разделе содержится описание процедур сохранения/загрузки всех данных из пользовательской памяти данного инструмента как файла «All» (все).

Сохранение настроек в устройстве флеш-памяти USB

- 1 Подключите устройство флеш-памяти USB к разъему USB [TO DEVICE] данного инструмента.
- 2 Нажмите кнопку [FILE], затем нажмите кнопку [F2] SAVE (сохранение).

Появляется экран SAVE (сохранение) в режиме File (файл).



- 3 Задайте для параметра TYPE значение «All», затем выберите нужный каталог в устройстве. После этого нажмите кнопку [ENTER].

При необходимости сохранения в корневом каталоге оставьте установленный каталог «root» и не нажимайте кнопку [ENTER].

Если требуется создать новый каталог, нажмите кнопку [SF3] NEW (новый).

Задайте нужный тип файла для сохранения.

Текущий каталог, определенный как место назначения для операции сохранения в устройстве флеш-памяти USB.



Поле выбора файла/каталога выберите нужный каталог устройства флеш-памяти USB, затем нажмите кнопку [ENTER].

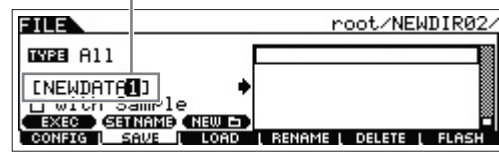
- 4 Используйте кнопки перемещения курсора [←]/[→] для перемещения курсора в поле имени файла, назначьте имя для файла, затем нажмите кнопку [ENTER].

Переместите курсор в нужную позицию в имени файла, используя кнопки перемещения курсора [←]/[→], затем выберите нужный символ, используя диск [DATA] или кнопки [INC]/[DEC]

для выбранного символа. Нажав кнопку [SF6], можно выполнить назначение названия на экране со списком символов.

При нажатии кнопки [SF2] SET NAME (задать имя) копируется имя файла/каталога, выбранное в поле выбора файла/каталога, в поле имени файла.

Поле имени файла



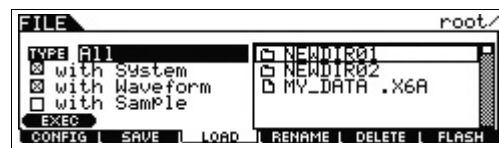
- 5 Нажмите кнопку [SF1] EXEC (выполнить) для сохранения файла.

Загрузка настроек из устройства флеш-памяти USB

- 1 Подключите устройство флеш-памяти USB к разъему USB [TO DEVICE] данного инструмента.

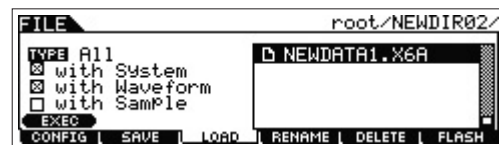
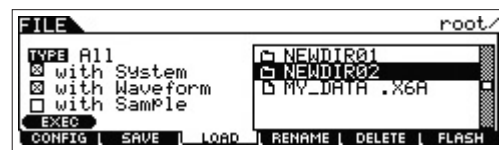
- 2 Нажмите кнопку [FILE], затем нажмите кнопку [F3] LOAD (сохранение).

Появляется экран LOAD (сохранение) в режиме File (файл).



- 3 Задайте для параметра «TYPE» (тип) значение «All» (все), затем выберите файл с расширением .X6A в памяти.

Выберите каталог, содержащий нужный файл в поле выбора файла/каталога, затем нажмите кнопку [ENTER]. После этого выберите нужный файл.



4 Нажмите кнопку [SF1] ЕХЕС (выполнить) для загрузки файла.

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

При выполнении операции загрузки перезаписываются все данные, ранее существовавшие в указанном месте назначения внутренней памяти. Следует всегда сохранять важные данные в устройстве флеш-памяти USB, подключенном к разъему USB [TO DEVICE].

Меры безопасности при использовании разъема USB [TO DEVICE]

Данный инструмент снабжен встроенным разъемом USB [TO DEVICE]. Подключая устройство USB к этому разъему, с осторожностью обращайтесь с устройством USB. Соблюдайте все указанные далее меры предосторожности.

ПРИМЕЧАНИЕ Подробнее об обращении с устройствами USB см. в руководстве пользователя соответствующего устройства USB.

■ Совместимые USB-устройства

Вместе с инструментом MOXF6/MOXF8 можно использовать только USB-накопители типа «флеш-память». Более того, данный инструмент может не поддерживать все имеющиеся в продаже устройства флеш-памяти USB, и компания Yamaha не гарантирует правильную работу любых приобретенных устройств USB. Перед покупкой устройства флеш-памяти USB для его использования с этим инструментом посетите следующую веб-страницу: <http://download.yamaha.com>

■ Подключение устройства флеш-памяти USB

При подключении устройства флеш-памяти USB к разъему USB [TO DEVICE] проверьте, что флеш-память имеет соответствующий разъем и подключайте флеш-память в правильном направлении.

ПРИМЕЧАНИЕ Хотя инструмент поддерживает стандарт USB 1.1, можно подключать и использовать с инструментом запоминающие устройства USB 2.0. Однако учтите, что скорость передачи данных все равно будет соответствовать стандарту USB 1.1.

■ Форматирование устройства флеш-памяти USB

После подключения устройства флеш-памяти USB возможно появление сообщения с запросом на форматирование этой памяти. В этом случае выполните операцию Format (форматирование) (см. документ формата PDF «Справочное руководство»).

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

При выполнении операции форматирования перезаписываются все ранее существовавшие данные. Убедитесь, что на форматлируемом устройстве нет важных данных.

■ Защита данных (защита от записи)

Для предотвращения непреднамеренного стирания данных применяйте защиту от записи, предусмотренную на устройстве флеш-памяти USB. При сохранении данных на этом устройстве следует отключить защиту от записи.

■ Подключение/извлечение устройства флеш-памяти USB

Перед извлечением флеш-памяти из инструмента убедитесь, что инструмент не выполняет доступ к данным (например, операцию сохранения, копирования или удаления).

■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

Не следует слишком часто включать/выключать питание устройства флеш-памяти USB или подключать/отсоединять это устройство. Такие действия могут привести к зависанию инструмента. Во время доступа инструмента к данным (например, во время операций сохранения, копирования, удаления, загрузки и форматирования) или монтирования устройства флеш-памяти USB (вскоре после подключения) НЕ следует отсоединять разъем USB, извлекать устройство из инструмента и выключать питание инструмента или устройства флеш-памяти USB. Такие действия могут привести к повреждению данных на флеш-памяти или инструменте.

Приложение

Перечень функций Shift

Ряд важных функций и операций на этом инструменте можно выполнить, используя удобные сочетания кнопок на панели инструмента. Удерживайте нажатой кнопку [SHIFT] и нажмите кнопку, указанную в приведенном ниже перечне.

Режим	Операция	Функция
Все режимы	[SHIFT] + [INC]/[DEC]	Увеличение/уменьшение значения на 10. (Номер программы в режиме Play (воспроизведение); значение параметра в режиме Edit (редактирование).)
Все режимы	[SHIFT] + диск [DATA]	Увеличение/уменьшение значения на 10. (Функция идентична [SHIFT] + [INC]/[DEC].)
Voice Play (воспроизведение тембра)	[SHIFT] + BANK SELECT [DEC]/[INC]	Смена банка тембров в указанном ниже порядке. PRE1 ↔ USR1 ↔ PDR ↔ UDR ↔ GM ↔ GMDR
Все режимы, кроме режима File (файл)	[SHIFT] + регулятор 1–8	Увеличение/уменьшение значения на 10.
Все режимы, кроме режима File (файл)	[SHIFT] + кнопка Knob Function 1 (функция регулятора 1)	Устанавливает Knob Function (функции регуляторов) TONE 1.
Все режимы, кроме режима File (файл)	[SHIFT] + кнопка Knob Function 2 (функция регулятора 2)	Устанавливает для Knob Function (функция регуляторов) значение EQ (эквалайзер).
Все режимы	[SHIFT] + кнопка индикатора [LEVEL]	Устанавливает для индикатора [LEVEL] уровень сигнала A/D INPUT.
Режим Voice/Performance/Song Mixing/Pattern Mixing/Master (тембр/исполнение/микширование композиции/микширование паттерна/основные настройки)	[SHIFT] + кнопка текущего режима	Выполнение задания BULK Job (массовая загрузка) для текущего режима.
Экран Voice Play (воспроизведение тембра)/Performance Play (воспроизведение исполнения)/Category Search (поиск категории)	[SHIFT] + [FAVORITE]	<p style="text-align: center;">Индикатор избранного</p>  <p>Включение/выключение индикатора избранного для текущего тембра или исполнения.</p>
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + ARP [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> В режиме Voice (тембр) эта операция служит для вызова экрана [F3] MAIN (главный) в режиме Arpeggio Edit (редактирование арпеджио). В режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн) эта операция служит для вызова экрана [F3] COMMON (общие) в режиме Arpeggio Edit (редактирование арпеджио).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + A/D INPUT [ON/OFF]	<ul style="list-style-type: none"> В режиме Voice (тембр) эта операция служит для вызова экрана [F3] VCE A/D — [SF1] OUTPUT (вывод) в режиме Utility (утилиты). В режиме Performance (исполнение) эта операция служит для вызова экрана [F5] A/D IN — [SF1] OUTPUT (вывод) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров). В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) эта операция служит для вызова экрана [F5] A/D IN — [SF1] OUTPUT (вывод) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + EFFECT [INSERTION]	Вызов экрана [F6] EFFECT — [SF1] CONNECT (подключение) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + EFFECT [SYSTEM]	Вызов экрана [F6] EFFECT — [SF1] CONNECT (подключение) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + EFFECT [MASTER]	<ul style="list-style-type: none"> В режиме Voice (тембр) эта операция служит для вызова экрана [F2] VOICE — [SF1] MFX (мастер-эффект) в режиме Utility (утилиты). В режиме Performance (исполнение) эта операция служит для вызова экрана [F2] OUT MFX — [SF2] MFX (мастер-эффект) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров). В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) эта операция служит для вызова экрана [F2] MFX (мастер-эффект) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2]	<ul style="list-style-type: none"> В режиме Voice (тембр) эта операция служит для вызова экрана [F1] GENERAL — [SF4] OTHER (прочее) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров). В режиме Performance (исполнение) эта операция служит для вызова экрана [F1] GENERAL — [SF5] OTHER (прочее) в режиме Common Edit (редактирование общих параметров). В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) эта операция служит для вызова экрана [F1] GENERAL (общие) в режиме Mixing Common Edit (редактирование общих параметров микширования).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + OCTAVE [-]/[+]	Вызов экрана [F1] GENERAL — [SF3] KBD (клавиатура) в режиме Utility (утилиты).
Режимы Voice/Performance/Song/Pattern (тембр/исполнение/композиция/паттерн)	[SHIFT] + TRANSPOSE [-]/[+]	Вызов экрана [F1] GENERAL — [SF3] KBD (клавиатура) в режиме Utility (утилиты).

Выводимые на экран сообщения

Индикация на ЖК-дисплее	Описание
All remote templates stored. (Все шаблоны дистанционного управления сохранены.)	Отображается при сохранении шаблона управления в режиме Remote (дистанционное управление).
Are you sure? (Выполнить операцию?)	Запрос на подтверждение выполнения операции.
Arpeggio memory full. (Память арпеджио заполнена.)	Внутренняя память для данных арпеджио заполнена.
Arpeggio type copied. (Скопирован тип арпеджио.)	Типы арпеджио для кнопок [SF1]–[SF6] скопированы.
Bad USB device. (Недопустимое USB-устройство.)	Устройство флеш-памяти USB, подключенное к данному инструменту, непригодно. Отформатируйте устройство флеш-памяти USB и повторите попытку.
Bulk protected. (Массовые операции запрещены.)	Невозможен прием данных массовой загрузки из-за настройки в режиме Utility (утилиты).
Can't undo. OK? (Не удастся отменить. ОК?)	При выполнении определенных заданий Song/Pattern Job внутренняя память настолько заполняется, что использование операции Undo (отменить) становится невозможным.
Completed.	Завершено выполнение задания загрузки, сохранения, форматирования или др.
Device number is off. (Номер устройства отключен.)	Невозможны передача или прием массива данных — номер устройства отключен.
Device number mismatch.	Невозможны передача или прием массива данных — номера устройств не совпадают.
Edited data will be discarded. (Измененные данные будут утеряны.)	Запрос на подтверждение операции стирания редактируемых данных.
Edits will be stored by loading. (При загрузке правки будут сохранены.)	Запрос на подтверждение продолжения операции загрузки. При выборе «yes» (да) будут сохранены текущие правки.
Edits will be stored by saving. (При сохранении правки будут сохранены.)	Запрос на подтверждение продолжения операции Save (сохранение). При выборе «yes» (да) будут сохранены текущие правки.
Empty Favorite! (Список избранного пуст!) [SHIFT]+[FAVORITE] to add. (Нажмите [SHIFT]+[FAVORITE] для добавления.)	Отображается при нажатии кнопки [FAVORITE], если в категории избранного нет зарегистрированных программ.
Executing... (Выполняется...)	Выполняется операция форматирования или задание. Подождите.
File already exists. (Файл уже существует.)	Уже существует файл с таким именем, как у сохраняемого файла.
File not found. (Файл не найден.)	Невозможно найти файл указанного типа.
Folder is too deep. (Чрезмерный уровень вложения папки.)	Невозможен доступ к каталогам ниже данного уровня.
Illegal file name. (Недопустимое имя файла.)	Указано недопустимое имя файла. Введите другое имя.
Illegal file. (Недопустимый файл.)	Указанный для загрузки файл непригоден для данного инструмента или не может быть загружен в текущем режиме.
Illegal input. (Недопустимый ввод.)	Недопустимый ввод или указано недопустимое значение. Проверьте метод ввода или значение.
Illegal measure. (Недопустимый такт.)	В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) указан недопустимый номер такта. Выберите такт повторно.
Illegal phrase number. (Недопустимый номер фразы.)	В режиме Pattern (паттерн) указан недопустимый номер фразы. Выберите фразу повторно.
Illegal Track number. (Недопустимый номер дорожки.)	В режиме Song/Pattern (композиция/паттерн) указан недопустимый номер дорожки. Выберите дорожку повторно.
Incompatible USB device. (Несовместимое USB-устройство.)	К разъему USB [TO DEVICE] подключено непригодное для использования с данным инструментом USB-устройство.
MIDI buffer full. (MIDI-буфер заполнен.)	Ошибка при обработке MIDI-данных — принят пакет данных слишком большого размера.
MIDI checksum error. (Ошибка контрольной суммы MIDI-данных.)	Ошибка при приеме данных массовой загрузки.
MIDI data error. (Ошибка MIDI-данных.)	Ошибка при приеме MIDI-данных.
Mixing Voice full. (Тембр микширования заполнен.)	Невозможно сохранить Mixing Voice (тембр микширования) — количество уже сохраненных тембров превышает максимально допустимое.
New Flash Memory Module. Please load waveform data.	Это сообщение появляется при установке модуля расширения флеш-памяти (FL512M/FL1024M), ранее установленного в другой инструмент MOXF, в данный инструмент MOXF. При появлении этого сообщения необходимо сохранить данные волновых форм (включая значения параметров) предыдущего инструмента MOXF на USB-устройстве хранения данных, подключить USB-устройство хранения данных к текущему инструменту MOXF и загрузить данные волновых форм. Это происходит в результате того, что сэмплирование без параметров не может приводить к формированию правильного звука.
No data. (Нет данных.)	При выполнении задания Song/Pattern Job выбранная дорожка или диапазон не содержит данных. Выберите подходящую дорожку или диапазон. Кроме того, это сообщение появляется при невозможности выполнения задания, связанного с тембром микширования, в связи с недоступностью указанного тембра микширования.
No F7 (End of Exc.) (No F7, конец исключительных данных)	Введены или изменены исключительные данные без обязательного байта «F7» — End of Exclusive (конец исключительных данных). Обязательно включите в данные сообщения «F7».
No Flash Memory Module installed or module is unformatted. (Не установлен или не отформатирован модуль флеш-памяти.)	Это сообщение отображается, если модуль расширения флеш-памяти не установлен или установлен неотформатированный модуль.
No response from USB device. (Нет ответа от USB-устройства.)	Нет ответа от устройства USB, подключенного к разъему USB [TO DEVICE].
No sample data. (Нет данных сэмплов.)	Это сообщение появляется также при попытке загрузки данных волновых форм с параметром «with Sample» (С сэмплом), даже если соответствующий сэмпл недоступен на модуле расширения флеш-памяти.
Not empty folder. (Папка не пустая.)	Пользователем предпринята попытка удаления папки, содержащей данные.

Индикация на ЖК-дисплее	Описание
Not empty waveform. (Волновая форма не пуста.)	Пользователем предпринята попытка загрузки данных волновых форм в волновую форму, которая уже содержит данные.
Now Installing data to Flash Memory Module (Выполняется установка данных в модуль флеш-памяти)	Данные сэмпла копируются в модуль расширения флеш-памяти.
Now loading... (Выполняется загрузка...)	Указывает на выполнение загрузки файла.
Now saving... (Выполняется сохранение...)	Указывает на выполнение сохранения файла.
Now working... (Выполняется работа...)	Отмена операции Load/Save (загрузка/сохранение) после нажатия кнопки [EXIT].
Overwrite? (Перезаписать?)	Операция сохранения приведет к перезаписи данных в устройстве флеш-памяти USB. Это сообщение является запросом на подтверждение продолжения операции.
Part ** is used for Drum Assign. (Партия ** используется для назначения ударных.)	Отображается при переключении партии или включении всех партий, когда функция Drum Assign (назначение ударных) использует «Part **» как партию ударных в режиме Performance (исполнение). ** — обозначение номера партии.
Part ** is used for Layer. (Партия ** используется для слоя.)	Появляется при переключении партии или включении всех партий, когда функция Layer (слой) использует «Part **» для слоя в режиме Performance (исполнение). ** — обозначение номера партии.
Part ** is used for Split. (Партия ** используется для разделения.)	Появляется при переключении партии или включении всех партий, когда функция Split (разделение) использует «Part **» для разделения в режиме Performance (исполнение). ** — обозначение номера партии.
Phrase limit exceeded. (Превышен предел для фразы.)	Превышено максимальное число фраз (256) при записи, выполнении задания Pattern Job или редактировании.
Please keep power on.	Данные записываются на флеш-ПЗУ. Не отключайте питание, когда данные записываются во флеш-память. Выключение питания при отображении данного сообщения может привести к потере всех пользовательских данных и вызвать «зависание» системы (в связи с повреждением данных во флеш-ПЗУ). Кроме того, при следующем включении питания возможен сбой в запуске синтезатора.
Please reboot. (Выполните перезагрузку.)	Перезапустите этот инструмент.
Please stop sequencer. (Остановите секвенсор.)	Попытка выполнить операцию, выполнение которой невозможно во время воспроизведения композиции/паттерн.
Power on mode stored. (Режим Power on сохранен.)	Настройки в режиме Power On (одновременное нажатие кнопок [STORE] и [ENTER]) сохранены.
Quick Setup ** applied. (Применена быстрая настройка «Quick Setup **».)	В данном инструменте применена быстрая настройка «Quick Setup **». ** — обозначение номера варианта быстрой настройки.
Read only file. (Файл только для чтения.)	Попытка удалить, переименовать или перезаписать файл, предназначенный только для чтения.
Receiving MIDI bulk. (Прием массовой загрузки MIDI-данных.)	Инструмент принимает массив данных MIDI.
Sample is too long. (Сэмпл слишком длинный.)	Слишком большой размер сэмпла, операцию загрузки выполнить невозможно.
Sample full. (Сэмпл заполнен.)	Превышено максимальное общее число сэмплов.
Sample memory full. (Память сэмплов заполнена.)	Память сэмплов заполнена, и дальнейшие задания и операции загрузки выполнить невозможно.
Scene & Arpeggio type stored. (Сцена и тип арпеджио сохранены.)	Сцена композиции и текущий тип арпеджио сохранены для одной из кнопок [SF1]–[SF6].
Sequence memory full. (Память секвенсора заполнена.)	Заполнена внутренняя память для последовательности данных, в дальнейшем невозможно выполнение любых операций (таких как запись, редактирование, выполнение заданий, прием/передача MIDI-данных или загрузка из внешнего запоминающего устройства). Повторите попытку после стирания данных ненужных композиций, паттернов или пользовательских фраз.
Too many fixed notes. (Слишком много фиксированных нот.)	При преобразовании данных композиции или паттерна в данные арпеджио число разных нот в преобразуемых данных больше 16.
Transmitting MIDI bulk (Передача массовой загрузки MIDI-данных)	Данный инструмент передает массив данных MIDI.
Unrecognized Flash Memory Module. (Модуль флеш-памяти не распознан.) Please format that. (Отформатируйте его.)	Обнаружен неотформатированный модуль расширения флеш-памяти. Выполните операцию форматирования.
USB connection terminated. (USB-подключение разорвано)	Разрыв соединения с устройством флеш-памяти USB — аномальный электрический ток. Отсоедините устройство от разъема USB [TO DEVICE], затем нажмите кнопку [ENTER].
USB device connecting (Подключение USB-устройства)	В настоящий момент обнаружено устройство флеш-памяти USB, подключенное к разъему USB [TO DEVICE].
USB device full. (USB-устройство заполнено.)	Устройстве флеш-памяти USB заполнено; сохранение дополнительных данных невозможно. Используйте новое устройство флеш-памяти USB или освободите пространство, стерев ненужные данные в данном устройстве флеш-памяти USB.
USB device not ready. (USB-устройство не готово.)	Устройство флеш-памяти USB неправильно вставлено или неправильно подключено к разъему USB [TO DEVICE].
USB device read/write error. (Ошибка при чтении/записи на USB-устройство.)	Ошибка при чтении или записи данных с устройства или на устройство флеш-памяти USB.
USB device write protected. (USB-устройство защищено от записи.)	Устройство флеш-памяти USB защищено от записи или выполнена попытка записи на носитель, предназначенный только для чтения.
Utility stored. (Настройки утилит сохранены.)	Сохранены настройки в режиме Utility (утилиты).
Waveform full. (Волновая форма заполнена.)	Превышено максимальное общее число волновых форм.
Waveform is protected. (Волновая форма защищена.)	Попытка загрузки волновой формы, защищенной от записи.

Поиск и устранение неисправностей

Нет звука? Неправильный звук? При возникновении подобных неполадок проверьте следующее, прежде чем прийти к выводу о неисправности изделия. Многие проблемы можно устранить, выполнив операцию Factory Set (восстановление заводских настроек) (стр. 20) после резервного копирования своих данных в устройство флеш-памяти USB (стр. 60). Если неполадка не устранится, обратитесь к местному торговому представителю Yamaha.

Нет звука.

- **Правильно ли подключен инструмент к связанному внешнему оборудованию (например, усилителю, динамику, наушникам) с помощью аудиокабелей?**
Поскольку данный инструмент не снабжен встроенными динамиками, для его контроля требуется внешняя аудиосистема или стереонаушники (стр. 17).

- **Включено ли питание синтезатора и всего подключенного к нему внешнего оборудования?**
- **Выполнены ли соответствующие настройки уровня громкости, включая регулировку Master Volume (основные настройки громкости) на этом инструменте и настройку громкости на всем подключенном внешнем оборудовании?**
Если к разъему [FOOT CONTROLLER] подключен ножной контроллер, проверьте громкость звука, нажимая на контроллер.

- **Проверьте значение параметра Local Control (локальное управление) в служебном режиме Utility.**
Если этот инструмент используется самостоятельно и для данного параметра установлено значение «off» (выкл.), звук отсутствует даже при игре на клавиатуре.

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → LocalCtrl (локальное управление)

- **Проверьте значение параметра Direct Monitor Switch (переключатель прямого мониторинга) в режиме Utility (утилиты).**
Если этот инструмент используется самостоятельно и для данного параметра установлено значение «off» (выкл.), звук отсутствует даже при игре на клавиатуре.

[UTILITY] → [F5] USB I/O → «DirectMonitorSw Part»

- **Если отсутствует звук при воспроизведении исполнения/композиции/паттерна, установлено ли для параметра ArpPlyOnly (только воспроизведение арпеджио) значение «on» (вкл.) для каждой партии?**
Если этот параметр включен, соответствующая партия генерирует звук только путем воспроизведения арпеджио.

[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → «ArpPlyOnly?»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[16] → [F1] VOICE → [SF2] MODE → «ArpPlyOnly»

- **Если используется внешний контроллер, не установлен ли слишком низкий уровень громкости MIDI или низкий уровень в настройках выразительности MIDI?**

- **Являются ли настройки эффектов и фильтров соответствующими?**
Если используется фильтр, попытайтесь изменить частоту среза. При некоторых настройках частоты среза могут отфильтровываться все звуки.

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF2] FILTER

- **Не выбран ли «Vocoder» в качестве типа эффекта Insertion (вставка) для тембра?**

Если это так, задайте для параметров AD Part (партия AD) и разъема A/D INPUT соответствующие значения, затем попробуйте сыграть на клавиатуре и спеть в микрофон, подключенный к инструменту. Проверьте, не установлен ли минимальный уровень усиления регулятором A/D INPUT [GAIN] на задней панели.

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → «InsEF Connect»

- **Не установлен ли слишком низкий уровень громкости или настроек выразительности?**

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → «Volume»

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → «Volume»

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → «Level»

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «Volume»

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Volume»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Volume»

- **Выполнены ли соответствующие настройки параметров, таких как Element Switch (переключатель элемента), Part Switch (переключатель партии), Note Limit (нотный диапазон) и Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)?**

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F1] OSC → [SF1] WAVE → «ElementSw»

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F1] OSC → [SF3] LIMIT

[PERFORM] → [F2] VOICE

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → «PartSw»

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF3] LIMIT

- Если нет звука при игре на клавиатуре в режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн), правильно ли назначен тембр для каждой партии?

[PERFORM] → [F2] VOICE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F2] VOICE

- Если отсутствует звук при воспроизведении композиции/паттерна, правильно ли настроен выходной канал для каждой дорожки в режиме воспроизведения и канал приема данных для каждой партии в режиме Mixing (микширование)?

[SONG]/[PATTERN] → [F3] TRACK

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF2] MODE → «ReceiveCh»

- Если нет звука при воспроизведении композиции/паттерна, задано ли соответствующее значение параметра Velocity Offset (коррекция показателя силы нажатия) для грува?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → «VELO OFST»

Нет звука из разъема A/D INPUT

- Переключатель микрофона включен?
- Проверьте тип микрофона. Обязательно используйте динамический микрофон.
- Кабель между микрофоном или аудиоустройством и этим синтезатором подключен правильно?
- Регулятор A/D INPUT [GAIN] повернут до предела против часовой стрелки (до минимума)?
- Включена ли кнопка A/D INPUT [ON/OFF]?
- Проверьте, соответствует ли состояние подключения A/D INPUT [L]/[R] параметру «Mono/Stereo» (монофонический/стереофонический).

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → «Mono/Stereo»

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → «Mono/Stereo»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → «Mono/Stereo»

- Проверьте, установлено ли для параметра «Mic/Line» (микрофон/линия) соответствующее значение.
При подключении оборудования с низким уровнем выходного сигнала (например, микрофона, электрической гитары или бас-гитары) установите для этого параметра значение «mic». При подключении оборудования с высоким уровнем выходного сигнала (например, клавиатуры, синтезатора или проигрывателя компакт-дисков) установите для этого параметра значение «line».

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF6] OTHER → Нажмите кнопку [←] несколько раз для вызова первой страницы. → «Mic/Line»

- Установлен слишком низкий уровень громкости для A/D Input Part (партии аналогово-цифрового входа)?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D → [SF1] OUTPUT → «Volume»

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → «Volume»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN → [SF1] OUTPUT → «Volume»

- Правильно ли настроены эффекты?

[VOICE] → [UTILITY] → [F3] VCE A/D

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → [COMMON] → [F5] A/D IN

- Правильно ли выполнены настройки выходного сигнала для A/D Input Part (партии аналогово-цифрового входа)?

[UTILITY] → [F4] USB I/O

- Проверьте, не выбран ли эффект вокодера.

Если вокодер выбран в качестве эффекта Insertion (вставка) для текущего тембра или партии 1 текущего исполнения/композиции/паттерна, входной аудиосигнал из разъемов A/D INPUT может не воспроизводить звук при некоторых настройках параметров.

[VOICE] → [F6] EFFECT → «Ins EF Connect»

Воспроизведение продолжается без остановки.

- Если включена кнопка ARP [ON/OFF], нажмите ее, чтобы индикатор этой кнопки не горел.
- В режиме композиции или паттерна нажмите кнопку [■] (остановка).
- Если продолжают звучать щелчки метронома, проверьте значение следующего параметра. Установите для этого параметра любое значение, кроме «all» (все), так как при этом значении звук щелчков воспроизводится независимо от состояния секвенсора.

[SONG]/[PATTERN] → [UTILITY] → [F2] SEQ → [SF1] CLICK → «Mode»

Звук искажен.

- Правильно ли настроены эффекты?

При использовании определенных параметров эффектов возможно искажение звука.

[VOICE] → [F6] EFFECT

[PERFORM] → [F6] EFFECT

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F6] EFFECT

■ Правильно ли настроены фильтры?

Искажение звука может быть вызвано слишком высоким резонансом фильтра.

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F3] FILTER

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF1] FILTER

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF1] FILTER

■ Возможно, значение какого-либо из следующих параметров громкости настолько высоко, что происходит урезание.

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → «Volume»

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → «Volume»

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F4] AMP → [SF1] LVL/PAN → «Level»

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «Volume»

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Volume»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «Volume»

Звук прерывается.

■ Возможно, количество проигрываемых нот (получаемых при игре на клавиатуре и воспроизведении композиции/паттерна/арпеджио) превышает максимальную полифонию этого инструмента.

Не звучат несколько нот одновременно.

■ В этом случае для параметра Mono/Poly (монофония/полифония) в текущем режиме установлено значение «mono». Если нужно играть аккорды, установите для этого параметра значение «poly».

[VOICE] → [F4] PORTA → «Mono/Poly»

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF2] MODE → «Mono/Poly»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F1] VOICE → [SF2] MODE → «Mono/Poly»

Неправильная высота.

■ Не установлено ли для параметра Master Tune (основная подстройка) в режиме Utility (утилиты) значение, отличное от «0»?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → «Tune»

■ Не установлено ли для параметра Note Shift (сдвиг ноты) в режиме Utility (утилиты) значение, отличное от «0»?

[UTILITY] → [F1] GENERAL → [SF1] TG → «NoteShift»

■ Если при воспроизведении тембра получается неправильная высота звука, выбрана ли соответствующая система настройки в параметре Micro Tuning (микродостройка) в режиме Voice Edit (редактирование тембра)?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F1] GENERAL → [SF2] PLY MODE → «M. Tuning No.»

■ Если при воспроизведении тембра получается неправильная высота звука, не установлено ли слишком большое значение глубины модуляции высоты звука LFO в режиме Voice Edit (редактирование тембра)?

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F5] LFO → «PMod»

■ Если при воспроизведении тембра получается неправильная высота звука, установлено ли правильное значение тонкой подстройки или грубой подстройки в режиме Voice Edit (редактирование тембра)?

[VOICE] → [EDIT] → Выбор элемента/клавиши → [F2] PITCH → «Coarse»/«Fine»

■ Если при воспроизведении исполнения/композиции/паттерна получается неправильная высота звука, не установлено ли для параметра Note Shift (сдвиг ноты) каждой партии значение, отличное от «0»?

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF1] TUNE

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F4] TONE → [SF1] TUNE

■ Если при воспроизведении композиции/паттерна получается неправильная высота звука, не установлено ли для параметра Note Offset (коррекция ноты) на экране Groove (грав) значение, отличное от «0»?

[SONG]/[PATTERN] → [F2] GROOVE → «NOTE OFST»

Эффект не применяется.

■ Проверьте состояние (вкл./выкл.) кнопки EFFECT [INSERTION]/[SYSTEM]/[MASTER].

■ Проверьте, не установлено ли для параметра Reverb Send (передача на реверберацию) или Chorus Send (передача на хорус) значение, отличное от «0»?

[VOICE] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUTPUT → «ChoSend»/«RevSend»

[PERFORM] → [EDIT] → [COMMON] → [F2] OUT/MFX → [SF1] OUT → «ChoSend»/«RevSend»

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF1] VOL/PAN → «ChoSend»/«RevSend»

- Установлены ли для каких-либо или для всех параметров вывода эффектов Insertion (вставка) элементов значения «thru» на экране параметров эффектов в режиме Voice Edit (редактирование тембра)?

[VOICE] → [F6] EFFECT → [SF1] CONNECT → «EL: OUT 1–8»

- Не заданы ли для каких-либо или для всех типов эффектов значения «thru» или «No Effect»?
- Если это происходит в режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн), проверьте, правильно ли установлены параметры переключателя вставки (INS SW).

[PERFORM] → [F6] EFFECT → [SF2] INS SW

[SONG]/[PATTERN] → [MIXING] → [F3] EFFECT → [SF2] INS SW

Индикатор редактирования появляется, даже когда параметры не редактируются.

- Не забывайте, что даже когда режим редактирования неактивен, простое перемещение регулятора/ползунка или воспроизведение композиции/паттерна приводит к изменениям текущего тембра, исполнения или микширования, вызывая появление индикатора редактирования.

Невозможно запустить арпеджио.

- Проверьте, включена или выключена кнопка ARP [ON/OFF].
- Если выбран тип User Arpeggio (пользовательское арпеджио), содержит ли выбранное арпеджио данные?
- Выполнены ли настройки параметров, связанных с арпеджио, таких как Note Limit (нотный диапазон) и Velocity Limit (предел показателя силы нажатия)?

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F4] LIMIT

- При возникновении такой ситуации в режиме Performance/Song/Pattern (исполнение/композиция/паттерн) проверьте значение параметра Arpeggio Switch (переключатель арпеджио).
Если этот параметр для текущей партии выключен, воспроизведение арпеджио не запускается при игре на клавиатуре даже при включенной кнопке ARP [ON/OFF].

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Выбор партии → «Switch»

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Выбор партии → «Switch»

- Установлено ли для параметра MIDI Sync (MIDI-синхронизация) значение «auto» или «internal» (используется внутренний таймер для синхронизации)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → «MIDI Sync» = «auto» или «internal»

Невозможно остановить арпеджио.

- Если воспроизведение арпеджио не останавливается даже при отпускании клавиши, установите для параметра Arpeggio Hold (удержание арпеджио) значение «off» (выкл.).

[VOICE] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → «Hold»

[PERFORM] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Выбор партии → «Hold»

[SONG]/[PATTERN] → ARP [EDIT] → [F3] MAIN → Выбор партии → «Hold»

Звучание тембра, назначенного для исполнения, отличается от звучания этого тембра в режиме Voice (тембр).

- Это не является неполадкой, поскольку звучание тембра определяется настройками параметров в режиме Performance (исполнение).

Для устранения этой проблемы следует применять такие же настройки параметров, какие использовались в режиме Voice (тембр), путем выполнения трех следующих шагов.

1. Задайте для параметра «P.WithVce» (параметры с тембром) значение «on» для конкретной партии, затем снова выберите тот же тембр. Настройки некоторых общих параметров тембра будут применяться в партии исполнения.

[PERFORM] → [EDIT] → Цифровая кнопка [1]–[4] → [F1] VOICE → [SF1] VOICE → «P.WithVce»

2. Выполните задание копирования тембра — Voice Copy Job в режиме Performance Job (задание исполнения).

Это задание копирует настройки системных эффектов, Master Effect (мастер-эффект) и Master EQ (мастер-эквалайзер) из режима Voice (тембр) в общие параметры исполнения.

[PERFORM] → [JOB] → [F3] COPY → [SF2] VOICE

3. Вручную задайте нужные значения для параметров Reverb Send Level (уровень передачи реверберации) и Chorus Send Level (уровень передачи хора) (такие же, как в режиме Voice (тембр)).

[PERFORM] → [EDIT] → Выбор партии → [F2] OUTPUT → [SF2] EF SEND

Невозможно запустить композицию/паттерн даже при нажатии кнопки [▶] (воспроизведение).

- Содержит ли фактически композиция или паттерн (фраза) данные?
- Включена ли кнопка [DAW REMOTE]?
- Установлено ли для параметра MIDI Sync (MIDI-синхронизация) значение «auto» или «internal» (используется внутренний таймер для синхронизации)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF3] SYNC → «MIDI Sync» = «auto» или «internal»

Невозможно записать композицию/паттерн (фразу).

- Достаточно ли памяти для записи?
Общая емкость памяти определяет число композиций/паттернов (фраз), которое можно записать. Например, если память содержит композиции/паттерны (фразы), использующие большой объем памяти, она может заполниться даже в случае, когда остались неиспользованные номера паттернов или композиций.

Невозможно перейти в режим Pattern Job/Pattern Mixing (задание паттерна/микширование паттерна) даже при нажатии кнопки [JOB] в режиме Pattern (паттерн).

- Проверьте, не переведен ли инструмент в режим Pattern Chain (цепочка паттернов).
Если да, выйдите из режима цепочки паттернов и нажмите кнопку [JOB] или [MIXING].

Неправильный или неожиданный звук ударных при изменении значения транспонирования в режиме Song/Pattern Play (воспроизведение композиции/паттерна).

- Это не является неисправностью. Изменение параметра транспонирования во время воспроизведения тембра ударных приводит к формированию различных звуков при нажатии тех же клавиш.

Должным образом не осуществляется обмен данными между компьютером и этим инструментом.

- Проверьте, правильно ли настроены параметры порта на компьютере.
- Проверьте значение, установленное для параметра MIDI IN/OUT.

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF4] OTHER → «MIDI IN/OUT»

- Эту проблему можно устранить, снизив нагрузку компьютера. Для этого задайте для параметра «USB Audio Output Channel» (Выходной аудиоканал USB) значение «2ch» на следующем экране. В случае изменения значения параметра на этом экране нажмите кнопку [ENTER], затем перезапустите инструмент.

[UTILITY] → [F5] USB I/O → [SF1] OUT CH (выходной канал)

Низкое качество звука даже при воспроизведении данных композиции на компьютере или MIDI-инструменте, подключенном к данному инструменту.

- Убедитесь, что данный инструмент переведен в режим Song (композиция) или режим Pattern (паттерн).
В режиме Voice (тембр) или Performance (исполнение) звук может не генерироваться должным образом даже при воспроизведении данных композиции на MIDI-инструменте или компьютере, подключенном к данному инструменту.

Неправильно работает передача/прием MIDI-данных при массовой загрузке.

- Установлено ли для параметра Receive Bulk (прием массива данных) значение «on» (вкл.)?

[UTILITY] → [F6] MIDI → [SF2] SWITCH → «RcvBulk» (прием массива данных)

- При приеме массива MIDI-данных, записанных на внешнем MIDI-устройстве и передаваемых с помощью функции Bulk Dump (прием/передача массивов данных), необходимо установить одинаковый номер MIDI-устройства на принимающем и передающем устройствах.

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → «DeviceNo» (номер устройства)

- Если неправильно работает передача, совпадает ли установленный номер устройства MIDI-инструмента, подключенного к данному инструменту, со значением параметра Device Number (номер устройства) в режиме Utility (утилиты)?

[UTILITY] → [F5] MIDI → [SF1] CH → «DeviceNo» (номер устройства)

Не удается сохранить данные на внешнем устройстве флеш-памяти USB.

- Не используется ли устройство флеш-памяти USB с защитой от записи? (Для сохранения данных следует отключить защиту от записи.)
- Правильно ли отформатировано устройство флеш-памяти USB?

[FILE] → [F1] CONFIG → [SF2] FORMAT

Не удается перейти в режим Edit (редактирование).

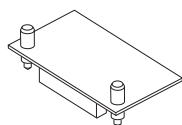
- Не включена ли функция Category Search (поиск категории)?
Выключите функцию Category Search (поиск категории), затем нажмите кнопку [EDIT].

Установка дополнительного оборудования

Доступные устройства

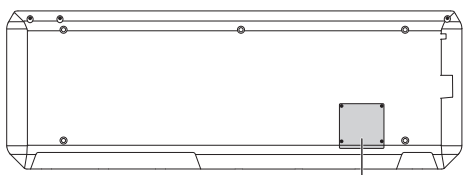
В инструмент MOXF можно установить следующие дополнительные устройства.

FL512M/FL1024M
(Модуль расширения флеш-памяти)



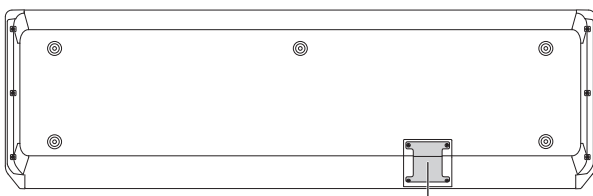
Расположение разъемов для установки

MOXF6



Нижняя крышка для FL512M/FL1024M

MOXF8



Нижняя крышка для FL512M/FL1024M

Меры предосторожности при установке

Для установки дополнительного оборудования потребуется крестовая отвертка и достаточного свободного места для работы.



ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

- Перед установкой выключите инструмент и подключенные к нему периферийные устройства и отсоедините их от сети. К установке и извлечению любых устройств можно приступать **ТОЛЬКО** после того, как инструмент (и любое дополнительное оборудование) остынут до нормальной комнатной температуры. Отсоедините все кабели, с помощью которых инструмент подключен к другим устройствам. (Если не отключить кабель питания, это может привести к поражению электрическим током. Если оставить подключенными другие кабели, это может помешать работе).
- Будьте осторожны, во время установки не уроните винты внутрь инструмента. (Для этого лучше отложить дополнительные устройства и крышку в сторону). Если это все-таки произойдет, обязательно извлеките винты из устройства, прежде чем включать питание. Незакрепленные винты внутри инструмента могут стать причиной возникновения сбоев в работе или серьезного повреждения. Если извлечь упавший винт не удается, проконсультируйтесь с представителем корпорации Yamaha.
- Устанавливайте дополнительные устройства осторожно согласно инструкциям. Короткое замыкание вследствие неправильной установки может нанести непоправимый вред инструменту или вызвать пожар.
- Не разбирайте платы и разъемы дополнительных блоков, не модифицируйте их и не применяйте к ним чрезмерную силу. Сгибание плат и разъемов и иные манипуляции с ними могут привести к поражению электрическим током, пожару или отказу оборудования.



ВНИМАНИЕ

- Рекомендуется работать в перчатках, чтобы не поранить руки металлическими выступами дополнительных устройств и других компонентов. Если прикоснуться голыми руками к подводящему проводу или разъему, можно порезать пальцы, а также повредить электрический контакт или пострадать от электростатического разряда.
- Остерегайтесь статического электричества. Разряд статического электричества может повредить интегральные схемы. Прежде чем прикасаться к дополнительным модулям, необходимо снять возможный электрический заряд. Для этого прикоснитесь к неокрашенной металлической части или проводу заземления на любом заземленном устройстве.
- Обращайтесь с оптическими блоками бережно. Если их уронить или ударить, это может привести к серьезному повреждению устройства или сбоям в работе.
- Не прикасайтесь к открытым металлическим частям монтажной платы. Прикосновение к этим деталям может привести к нарушению контакта.
- Будьте осторожны, не потеряйте винты.
- Разрешается использовать только винты, установленные на инструменте! При использовании любых других винтов можно повредить инструмент.

Установка модулей расширения флеш-памяти

Конфигурация

Существует два типа модулей расширения флеш-памяти:

■ FL512M

Объем памяти 512 Мбайт.

■ FL1024M

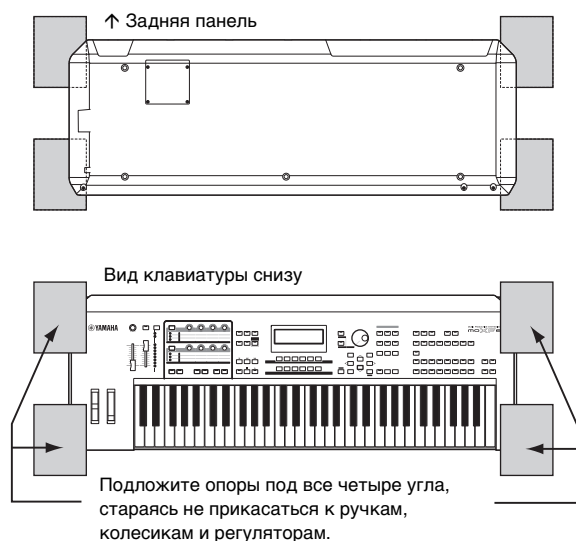
Объем памяти 1024 Мбайт.

Процедура установки

1 Выключите питание MOXF и отсоедините кабель питания от сети. Кроме того, обязательно отключите MOXF от всех внешних устройств.

2 Переверните MOXF клавиатурой вниз, обеспечив прямой доступ к нижней панели инструмента.

Для защиты ручек, колесиков и регуляторов от повреждения поставьте клавиатуру так, чтобы четыре угла опирались на что-либо, например на журналы или подушки. Подложите опоры под все четыре угла, стараясь не прикасаться к ручкам, колесикам и регуляторам.



⚠ ВНИМАНИЕ

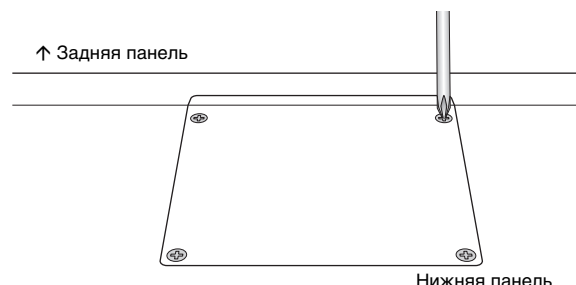
- Так как инструмент (особенно MOXF8) имеет большой вес, эту процедуру следует выполнять вдвоем или втроем. Выполнять ее в одиночку запрещается.

3 Снимите нижнюю крышку.

Поверните заднюю панель MOXF к себе и извлеките два винта из крышки с помощью крестовой отвертки. Отвинтив винты, сдвиньте и снимите крышку.

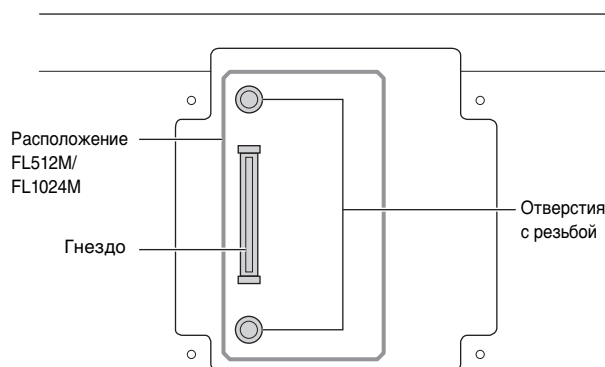
Важно!

Сохраните извлеченные винты в надежном месте. Они потребуются для прикрепления крышки к инструменту после установки.



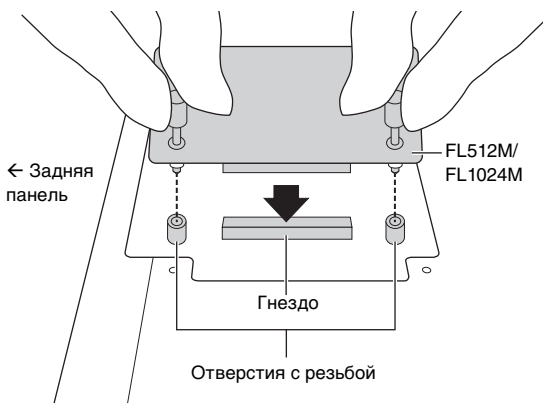
4 Установите модуль FL1024M или FL512M в гнездо.

как показано на приведенном ниже рисунке.

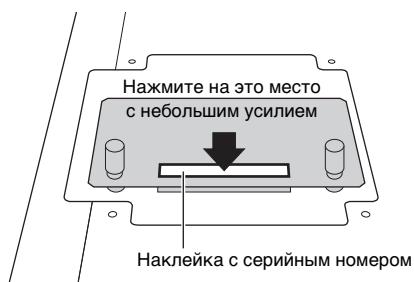


Установите модуль в гнездо, выполнив следующие действия.

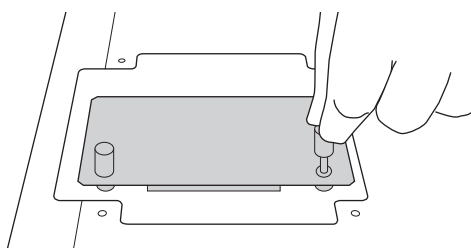
4-1 Вставьте модуль вертикально в гнездо, направив винты на корпусе модуля в соответствующие резьбовые отверстия.



- 4-2** Слегка прижмите верхнюю сторону разъема, как показано на рисунке, и плотно вставьте разъем в гнездо.



- 4-3** Затяните винты модуля памяти в резьбовых отверстиях инструмента MOXF вручную, как показано внизу.



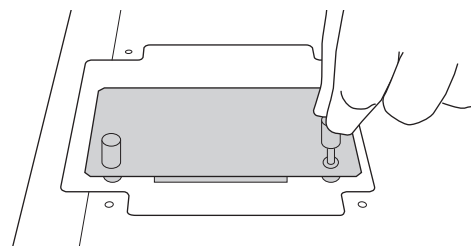
- 5** Установите на место крышку, снятую на шаге 3, выполнив те же действия в обратной последовательности.

- 6** Проверьте правильность работы установленных модулей.

- 6-1** Переверните MOXF клавиатурой вверх и включите питание. В процессе запуска отобразится сообщение о том, что модуль флеш-памяти не распознан.
- 6-2** Нажмите кнопку [FILE] для перехода в режим файлов, затем нажмите кнопку [F6] (Флеш-память).
- 6-3** Нажмите кнопку [SF1] (Форматировать).
- 6-4** Для запуска операции форматирования нажмите кнопку [ENTER].
- 6-5** Проверьте правильность отображения суммарного объема памяти на экране.

Извлечение модуля

- 1** Ослабьте оба винта.



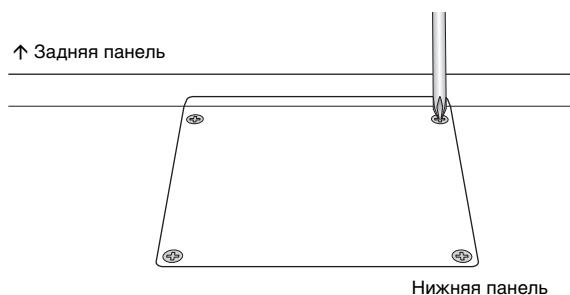
■ УВЕДОМЛЕНИЕ ■

- Если не удастся ослабить винт руками, используйте крестовую отвертку. В этом случае действуйте предельно аккуратно, чтобы НЕ поцарапать печатную плату FL512M/FL1024M и MOXF.
- Поскольку винты легко извлекаются из модуля, ослабляя их, старайтесь НЕ уронить их внутрь инструмента.

- 2** Вытягивайте FL512M/FL1024M из гнезда строго вертикально.

- 3** Прикрепите крышку к нижней панели.

Расположите крышку на нижней панели, чтобы винты попали в отверстия, и затяните пять винтов крестовой отверткой.



Технические характеристики

Клавиатура	MOXF8	Клавиатура GHS (Initial Touch), 88-клавишная	
	MOXF6	Клавиатура semi-weighted (Initial Touch), 61-клавишная	
Блок тон-генератора	Тон-генератор	AWM2 с Expanded Articulation (расширенная артикуляция)	
	Полифония	128 нот	
	Многотембровая способность	16 внутренних партий, партия с A/D входа	
	Волна	741 МБ (при преобразовании в 16-битный линейный формат), 3977 волновых форм	
	Тембры	Встроенные: 1152 обычных тембров + 72 набора ударных GM: 128 обычных тембров + 1 набор ударных Пользовательские: 384 обычных тембров + 32 набора ударных	
	Исполнения	Пользовательские: 256 (до 4 партий)	
	Фильтры	18 типов	
	Система эффектов	Reverb (реверберация) x 9 типов, Chorus (хорус) x 22 типа, Insertion (вставка) (A, B) x 54 x 8 партий, Vocoder (вокодер) x 1 (используются оба блока эффекта Insertion (вставка) A и B), Master Effect (мастер-эффект) x 9 типов, Master EQ (мастер-эквалайзер) (5 полос), Part EQ (эквалайзер партии) (3 полосы, стерео)	
	Блок секвенсора	Объем записи нот	Прибл. 226*000 нот
		Нотное разрешение	480 ppq (импульсов на четверть)
Максимальная полифония		124 ноты	
Темп (ударов в минуту)		5–300	
Тип записи		В реальном времени с заменой, в реальном времени с наложением (кроме цепочек паттернов), в реальном времени с включением/выключением перезаписи (только композиции), пошаговый режим (кроме цепочек паттернов)	
Дорожки		Композиции: 16 дорожек для последовательности данных (для каждой дорожки предусмотрено включение/выключение циклического воспроизведения), дорожка темпа, дорожка сцены Паттерны: 16 дорожек фраз Цепочки паттернов: дорожка паттерна, дорожка темпа, дорожка сцены	
Композиции		64 композиции Тембры микширования: 16 тембров на композицию/паттерн (до 256 тембров) Шаблоны микширования: 32 для всех композиций и паттернов	
Банки памяти сцен		6 на композицию	
Паттерны		64 паттернов (x 16 частей) Такты: 256 (максимально)	
Фразы		Пользовательские фразы: 256 на паттерн	
Арпеджио		Встроенные: 7981 типов Пользовательские: 256 типов (Предусмотрена возможность установки параметров: MIDI Sync, канал передачи/приема MIDI-данных, предел показателя силы нажатия, нотный диапазон. 4 партии арпеджио можно воспроизвести одновременно.)	
Форматы последовательности данных		Собственный формат, формат SMF 0, 1 (формат 1 только для загрузки)	
Прочее		Master (программа основных настроек)	User (пользовательские): 128 (Каждая программа основных настроек содержит параметры основной настройки клавиатуры с использованием 4 зон, параметры назначаемых регуляторов, таблицу изменений программ.)
		Программное обеспечение секвенсора, совместимое с функцией дистанционного управления	Для Windows®: Серия Cubase 7, SONAR X2 Для Macintosh®: Серия Cubase 7, Logic Pro 9, Digital Performer 7 (Перечень управляемых функций различается в зависимости от программного обеспечения.)
		Контроллеры	Колесико управления высотой звука, колесико модуляции, назначаемые регуляторы x 8, диск [DATA] x 1, кнопки назначаемых функций x 2
		Экран	ЖК-дисплей с подсветкой (240 x 64 точек)
		Разъемы	OUTPUT [L/MONO]/[R] (стандартный телефонный разъем), A/D INPUT [L]/[R] (стандартный телефонный разъем), [PHONES] (стандартный стереофонический разъем для наушников), [FOOT CONTROLLER], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], USB [TO HOST]/[TO DEVICE], DC IN
	Потребляемая мощность	13 Вт	
	Размеры, вес	MOXF8: 1320 (Ш) x 405 (Г) x 168 мм (В); 14,9 кг MOXF6: 1030 (Ш) x 358 (Г) x 125 мм (В); 7,1 кг	
	Принадлежности	Адаптер переменного тока (PA-150 или эквивалентный, рекомендуемый компанией Yamaha), USB-кабель, Руководство пользователя (данная книга), компакт-диск Online Manual CD-1 (содержащий Справочное руководство, Руководство по параметрам синтезатора и Сборник таблиц), DVD-диск (содержащий программное обеспечение DAW), инструкции по загрузке CUBASE AI DOWNLOAD INFORMATION	
	Дополнительный модуль памяти	FL512M/FL1024M x 1	

Технические характеристики и их описания в данном руководстве пользователя предназначены только для общего сведения. Корпорация Yamaha сохраняет за собой право модифицировать свои изделия и менять их технические характеристики без предварительного уведомления. Поскольку технические характеристики, оборудование и набор возможностей могут зависеть от региона, обращайтесь за информацией к местному представителю корпорации Yamaha.

Предметный указатель

A

A/D INPUT [GAIN], регулятор	12
A/D INPUT [L] и [R], разъемы	16, 38
A/D INPUT [ON/OFF], кнопка	12
ARP [EDIT], кнопка	13, 31
ARP [ON/OFF], кнопка	13, 27
ASSIGNABLE FUNCTION [1]/[2], кнопки	13

B

BANK SELECT [DEC]/[INC], кнопки	14
---------------------------------------	----

C

[CATEGORY SEARCH], кнопка	14, 26
CHAR, значок	22
[COMMON], кнопка	14
Common Edit (редактирование общих параметров)	29
Cubase	56, 57, 73

D

[DATA], диск	14, 21
[DAW LEVEL], регулятор	12
[DAW REMOTE], кнопка	13, 55
DAW, программное обеспечение	54
[DEC], кнопка	14, 21
Digital Performer	56, 73
[DRUM ASSIGN], кнопка	14
Drum Assign (назначение ударных)	33

E

EFFECT, кнопки	13
Element Edit (редактирование элемента)	29
[ENTER], кнопка	14
[EXIT], кнопка	14

F

[F1]–[F6] (функций), кнопка	13, 21
[FAVORITE], кнопка	14, 26
FL512M/FL1024M	70
[FOOT CONTROLLER], разъем	16
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], разъемы	16

G

Group [A]	14
-----------------	----

I

[INC], кнопка	14, 21
---------------------	--------

K

Key Edit (редактирование клавиш)	29
--	----

L

[LAYER], кнопка	14
[LEVEL] индикатор	12
[LEVEL] индикатор, кнопка	12
Logic Pro	56, 73

M

Master Effect (мастер-эффект)	59
Master EQ (мастер-эквалайзер)	59
MASTER VOLUME	12, 18
MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], разъем	16
MIDI-каналы	54
Mixing (микширование)	40, 45
[MODE], кнопки	14
[MUTE], кнопка	15
Mute (приглушение), функция	34, 41

N

NUM, значок	21
-------------------	----

O

OCTAVE [-] и [+], кнопка	13, 27
OUTPUT [L/MONO] и [R], разъемы	16

P

Pattern (паттерн)	36
Pattern Patch (изменение паттерна), экран	49
[PATTERN SECTION/PERFORMANCE CONTROL], кнопка	15
Performance Creator, функция	14, 31
Performance Edit (редактирование исполнения)	35
[PHONES], разъем	16
Power On Mode (режим при включении питания)	58
Punch In/Out, метод записи	43

Q

Quick Setup (быстрая настройка), функция	54
--	----

S

Section	38
Section Length	38
SEQ TRANSPORT, кнопка	13, 19
[SF1]–[SF6] (функций), кнопка	13, 21
[SHIFT], кнопка	14
[SOLO], кнопка	15
Solo (соло), функция	34, 41
SONAR	56, 73
Song (композиция)	36
[SPLIT], кнопка	14
Split (разделение), функция	32
Store (сохранение)	29, 46

T

[TRACK], кнопка	15
Track (дорожка)	40
TRANSPOSE [-] и [+], кнопки	13, 27

U

USB [TO DEVICE], разъем	61
USB [TO HOST], разъем	53
USB, разъемы	16
User Phrase (пользовательская фраза)	48, 49
Utility (утилиты), режим	58

V

Vocoder (вокодер)	39
Voice Play (воспроизведение тембра)	25

Y

Yamaha Steinberg USB Driver, драйвер	53
--	----

A

Арпеджио	27, 34
Аудиоканалы	54
Аудиоустройство	38

Б

Банк GM	25
---------------	----

В

Встроенные банки	25
Выводимые на экран сообщения	63

Д

Демонстрационная композиция	19
Демонстрационный паттерн	47
Динамик	17

Ж

ЖК-дисплей	13
------------------	----

З

Заводские настройки	20
Загрузка	60
Запись (исполнение)	36
Запись в реальном времени	40, 43
Запись композиции	41
Запись паттерна	47

И

Индикатор редактирования	28
Источник питания	17

К

Канал передачи MIDI-данных	52
Канал приема MIDI-данных	52
Категория Favorite (избранное)	26
Клавиатура	12
Кнопка Knob Function (функции регуляторов)	12, 28
Кнопки перемещения курсора	14, 21
Колесико изменения высоты звука	12
Колесико модуляции	12

М

Метроном	59
Микрофон	38
Модуль расширения флеш-памяти	70

Н

Наушники	17
----------------	----

О

Обычный тембр	25
---------------------	----

П

Партия	34
Переключатель (Standby/On) (режим ожидания/вкл)	16
Перечень функций Shift	62
Подключение (внешние MIDI-инструменты)	51
Подключение (компьютер)	53
Поиск и устранение неисправностей	65
Пользовательские банки	25
Порты MIDI	54
Пошаговая запись	40, 41
Присвоение имени или названия	22
Программа MOXF6/MOXF8 Editor	57

Р

Рабочее окно KNOB FUNCTION (функция регулятора)	28
Разъем DC IN	16
Регуляторы	12, 28
Редактирование тембра	28
Режим File (файл)	60
Режим Master (основные настройки)	57
Режим Pattern (паттерн)	47
Режим Performance (исполнение)	34
Режим Performance Play (воспроизведение исполнения)	34
Режим Remote Control (дистанционное управление)	55
Режим Song (композиция)	40
Режим Voice (тембр)	25
Режимы	23

С

Слой	31
Состояние ЖК-дисплея	59
Сохранение	60
Сравнение, функция	29

Т

Тембр GM	25
Тембр ударных	25

У

Устройство флеш-памяти USB	60, 61
----------------------------------	--------

Ф

Форматирование	61
----------------------	----

Ц

Цепочка паттернов	49
Цифровая кнопка [1]	15

Ш

Шаблон микширования	46
---------------------------	----

Э

Экран Pattern Play (воспроизведение паттерна)	47
Эффект	29, 59

Для заметок

Для заметок

Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland (EEA) and Switzerland

<p>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area</p>	<p>English</p>
<p>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgende angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum</p>	<p>Deutsch</p>
<p>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen</p>	<p>Français</p>
<p>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vind een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte</p>	<p>Nederlands</p>
<p>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir está disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo</p>	<p>Español</p>
<p>Aviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattate l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea</p>	<p>Italiano</p>
<p>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia</p>	<p>Português</p>
<p>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον ΕΟΧ* και Ελβετία Για λεπτομερές πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του ΕΟΧ* και την Ελβετία, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * ΕΟΧ: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος</p>	<p>Ελληνικά</p>
<p>Viktig: Garantiinformasjon for kunder i EES-området* och Schweiz För detaljerad information om denna Yamaha-produkt samt garantireservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet</p>	<p>Svenska</p>
<p>Viktig merknad: Garantioplysninger for kunder i EØS* og Sveits Detaljert garantiinformasjon om dette Yamaha-produktet og garantireservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjonen finnes på våre nettsider) eller kontakte kontakta Yamaha-kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet</p>	<p>Norsk</p>
<p>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØO* og Schweiz De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantireserviceordning for EØO* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØO: Det Europæiske Økonomiske Område</p>	<p>Dansk</p>

<p>Tärkeä ilmoitus: Taku tiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin lukuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tuotetietava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue</p>	<p>Suomi</p>
<p>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy</p>	<p>Polski</p>
<p>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor</p>	<p>Česky</p>
<p>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is talál), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség</p>	<p>Magyar</p>
<p>Oluline märkus: Garantiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele Täpsema teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond</p>	<p>Eesti keel</p>
<p>Svarigs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzam apmeklēt vietni norādīto tīmekļa vietnes adresē (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazināties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona</p>	<p>Latviešu</p>
<p>Dėmėsis: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdinamas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šalyje. *EEE – Europos ekonominė erdvė</p>	<p>Lietuvių kalba</p>
<p>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garancnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor</p>	<p>Slovenčina</p>
<p>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnikla v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor</p>	<p>Slovenščina</p>
<p>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство</p>	<p>Български език</p>
<p>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European</p>	<p>Limba română</p>

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Die Einzelheiten zu Produkten sind bei Ihrer unten aufgeführten Niederlassung und bei Yamaha Vertragshändlern in den jeweiligen Bestimmungsländern erhältlich.

Pour plus de détails sur les produits, veuillez-vous adresser à Yamaha ou au distributeur le plus proche de vous figurant dans la liste suivante.

Para detalles sobre productos, contacte su tienda Yamaha más cercana o el distribuidor autorizado que se lista debajo.

Подробные сведения об инструменте можно получить у местного представителя корпорации Yamaha или уполномоченного дистрибьютора, указанного в следующем списке.

NORTH AMERICA

CANADA

Yamaha Canada Music Ltd.
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario,
M1S 3R1, Canada
Tel: 416-298-1311

U.S.A.

Yamaha Corporation of America
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,
U.S.A.
Tel: 714-522-9011

CENTRAL & SOUTH AMERICA

MEXICO

Yamaha de México, S.A. de C.V.
Av. Insurgentes Sur 1647 "Prisma Insurgentes",
Col. San Jose Insurgentes, Del. Benito Juarez,
03900, Mexico, D.F.
Tel: 55-5804-0600

BRAZIL

Yamaha Musical do Brasil Ltda.
Rua Joaquim Floriano, 913 - 4º andar, Itaim Bibi,
CEP 04534-013 São Paulo, SP. BRAZIL
Tel: 011-3704-1377

ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Argentina**
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,
Madero Este-C1107CEK
Buenos Aires, Argentina
Tel: 54-11-4119-7000

VENEZUELA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,
Sucursal Venezuela**
C.C. Manzanares Plaza P4
Ofic. 0401- Manzanares-Baruta
Caracas Venezuela
Tel: 58-212-943-1877

PANAMA AND OTHER LATIN AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

Yamaha Music Latin America, S.A.
Torre Banco General, Piso No.7, Marbella,
Calle 47 y Aquilino de la Guardia,
Ciudad de Panamá, República de Panamá
Tel: +507-269-5311

EUROPE

THE UNITED KINGDOM/IRELAND

Yamaha Music Europe GmbH (UK)
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,
MK7 8BL, U.K.
Tel: 01908-366700

GERMANY

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: 04101-3030

SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Switzerland in Zürich**
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland
Tel: 044-387-8080

AUSTRIA

Yamaha Music Europe GmbH Branch Austria
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Austria (Central Eastern Europe Office)**
Schleiergasse 20, A-1100 Wien, Austria
Tel: 01-60203900

POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH
Branch Poland Office**
ul. Wrotkowa 14 02-553 Warsaw, Poland
Tel: 022-500-2925

BULGARIA

Dinacord Bulgaria LTD.
Bul. Iskarsko Schose 7 Targovskii Zentar Ewropa
1528 Sofia, Bulgaria
Tel: 02-978-20-25

MALTA

Olimpus Music Ltd.
The Emporium, Level 3, St. Louis Street Msida
MSD06
Tel: 02133-2144

NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

Yamaha Music Europe Branch Benelux
Clarissenhof 5-b, 4133 AB Vianen, Netherlands
Tel: 0347-358 040

FRANCE

Yamaha Music Europe
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activites Pariest,
77183 Croissy-Beaubourg, France
Tel: 01-64-61-4000

ITALY

Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy
Viale Italia 88, 20020 Lainate (Milano), Italy
Tel: 02-935-771

SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal
en España**
Ctra. de la Coruna km. 17,200, 28231
Las Rozas (Madrid), Spain
Tel: +34-91-639-88-88

GREECE

Philippos Nakas S.A. The Music House
147 Skiathou Street, 112-55 Athens, Greece
Tel: 01-228 2160

SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial
Scandinavia**
J. A. Wettergrensgata 1, Box 30053
S-400 43 Göteborg, Sweden
Tel: +46 31 89 34 00

DENMARK

**Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland – filial
Denmark**
Generatorvej 6A, DK-2730 Herlev, Denmark
Tel: 44 92 49 00

FINLAND

F-Musiikki Oy
Kluuvikatu 6, P.O. Box 260,
SF-00101 Helsinki, Finland
Tel: 09 618511

NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -
Norwegian Branch**
Grini Næringspark 1, N-1361 Østerås, Norway
Tel: 67 16 78 00

ICELAND

Skifan HF
Skeifan 17 P.O. Box 8120, IS-128 Reykjavik,
Iceland
Tel: 525 5000

RUSSIA

Yamaha Music (Russia) LLC.
Room 37, bld. 7, Kievskaya street, Moscow,
121059, Russia
Tel: 495 626 5005

OTHER EUROPEAN COUNTRIES

Yamaha Music Europe GmbH
Siemensstraße 22-34, 25462 Rellingen, Germany
Tel: +49-4101-3030

AFRICA

SOUTH AFRICA

Global Music Instruments
Unit 4, 130 Boeing Road East Bedfordview 2008
Postnet Suite 130, Private Bag X10020 Edenvale
1610, South Africa
Tel: 27-11-454-1131

OTHER AFRICAN COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

MIDDLE EAST

TURKEY/CYPRUS

Yamaha Music Europe GmbH
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi
Maslak Meydan Sokak No:5 Spring Giz Plaza
Bağımsız Böl. No:3, 34398 Şişli, İstanbul
Tel: +90-212-999-8010

OTHER COUNTRIES

Yamaha Music Gulf FZE
LOB 16-513, P.O.Box 17328, Jebel Ali,
Dubai, United Arab Emirates
Tel: +971-4-881-5868

ASIA

THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,
Shanghai, China
Tel: 021-6247-2211

HONG KONG

Tom Lee Music Co., Ltd.
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong
Tel: 2737-7688

INDIA

Yamaha Music India Pvt. Ltd.
Spazedge building, Ground Floor, Tower A, Sector
47, Gurgaon- Sohna Road, Gurgaon, Haryana, India
Tel: 0124-485-3300

INDONESIA

PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia
Tel: 021-520-2577

KOREA

Yamaha Music Korea Ltd.
8F, 9F, Dongsung Bldg. 158-9 Samsung-Dong,
Kangnam-Gu, Seoul, Korea
Tel: 02-3467-3300

MALAYSIA

Yamaha Music (Malaysia) Sdn., Bhd.
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia
Tel: 03-78030900

PHILIPPINES

Yupangco Music Corporation
339 Gil J. Puyat Avenue, P.O. Box 885 MCPO,
Makati, Metro Manila, Philippines
Tel: 819-7551

SINGAPORE

Yamaha Music (Asia) Private Limited
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,
Singapore 530202, Singapore
Tel: 65-6747-4374

TAIWAN

Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.
3F, No.6, Section 2 Nan-Jing East Road, Taipei,
Taiwan R.O.C.
Tel: 02-2511-8688

THAILAND

Siam Music Yamaha Co., Ltd.
3, 4, 15 and 16th floor, Siam Motors Building,
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand
Tel: 02-215-2622

VIETNAM

Yamaha Music Vietnam Company Limited
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,
Ho Chi Minh City, Vietnam
Tel: +84-8-3818-1122

OTHER ASIAN COUNTRIES

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312

OCEANIA

AUSTRALIA

Yamaha Music Australia Pty. Ltd.
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,
Victoria 3006, Australia
Tel: 3-9693-5111

NEW ZEALAND

Music Works LTD
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,
New Zealand
Tel: 9-634-0099

COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

**Yamaha Corporation
Market Development Section**
Nakazawa-cho 10-1, Naka-ku, Hamamatsu,
Japan 430-8650
Tel: +81-53-460-2312



Yamaha Web Site (English)
<http://www.yamahasyth.com/>
Yamaha Downloads
<http://download.yamaha.com/>

C.S.G., Digital Musical Instruments Division
© 2013 Yamaha Corporation

305MWTY*-*-A0
Printed in China

ZG45850



ZG45850