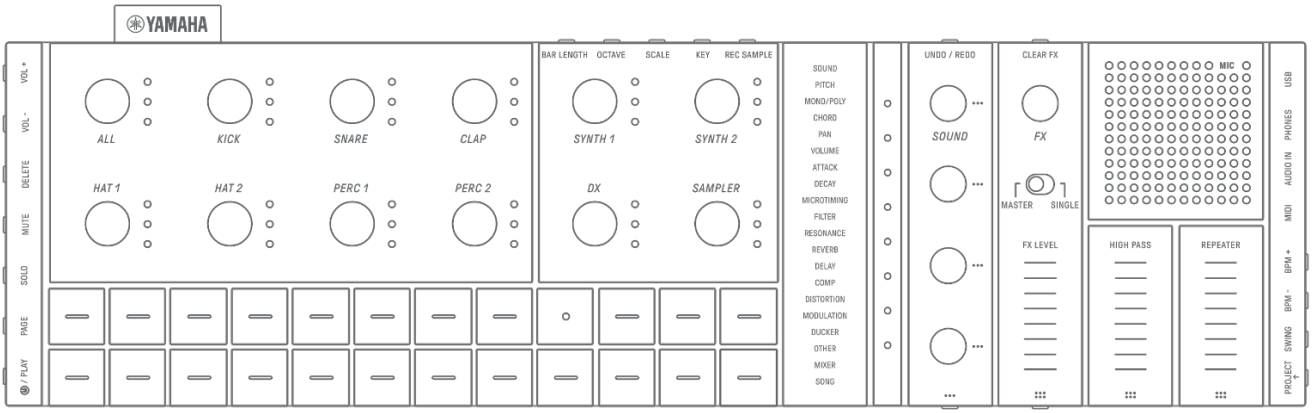
RU

СЕКВЕНСОР

Руководство пользователя SEQTRAK



Информация

- Функции SEQTRAK, описанные в этом руководстве пользователя, относятся к OS V1.10.
- Все иллюстрации и снимки экрана (снимки экрана приложения iOS), включенные в настоящее Руководство пользователя, приведены исключительно в справочных целях. Фактические технические характеристики могут отличаться.

Товарные знаки

- Windows является товарным знаком корпорации Microsoft®, зарегистрированным в США и других странах.
- Mac, iPhone, iPad, iPadOS, Lightning Mac и App Store являются товарными знаками корпорации Apple Inc., зарегистрированными в США и других странах.
- IOS является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком корпорации Cisco, зарегистрированным в США и других странах, и используется по лицензии.
- Android и Google Play являются товарными знаками Google LLC.
- Wi-Fi и Wi-Fi CERTIFIED являются зарегистрированными товарными знаками или товарными знаками Wi-Fi Alliance®.
- Логотип Wi-Fi CERTIFIED™ является сертификационным знаком Wi-Fi Alliance®.

Wi Fi® CERTIFIED

- Словесный знак Bluetooth® и соответствующие логотипы являются зарегистрированными товарными знаками Bluetooth SIG Inc. Любое их использование корпорацией Yamaha лицензировано.

- USB Type-C и USB-C являются товарными знаками корпорации USB Implementers Forum, зарегистрированными в США и других странах.
- MIDI является зарегистрированной торговой маркой Ассоциации производителей музыкальной электроники (AMEI).
- Названия других компаний и изделий в данном руководстве являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками соответствующих компаний.

Содержание

1. Что такое SEQTRAK? 9
1.1 Информация о руководствах 9
1.1.1 Нотная запись 9
1.2 Конфигурация SEQTRAK 11
1.2.1 Раздел ударных 11
1.2.2 Раздел синтезатора 12
1.2.3 Раздел настройки звука и эффектов 12
1.3 Проекты, дорожки и паттерны 12
1.3.1 Проекты 12
1.3.2 Дорожки 13
1.3.3 Паттерны 13
1.3.4 Концептуальная схема проектов, дорожек и паттернов 13
1.4 О приложении SEQTRAK 13
1.4.1 Как получить приложение SEQTRAK 13
1.4.2 Подключение к приложению SEQTRAK 14
2. Разделы панели и основные функции 15
①–⑥ Левая сторона 15
⑦–⑯ Вверху слева (раздел ударных, раздел синтезаторов) 16
⑰–㉗ Вверху справа (раздел настройки звука и эффектов) 17
㉘–㉞ Правая сторона 19
3. Зарядка и источник питания 21
3.1 Зарядка 21
Требования к адаптеру питания USB/мобильному аккумулятору USB 22
3.1.1 Статус зарядки (при включенном питании) 22
3.1.2 Статус зарядки (при отключенном питании) 23
3.2 Источник питания 24
3.2.1 Включение и отключение питания 24
3.2.2 Принудительное прекращение работы 24
3.2.3 Настройка функции автоматического отключения питания 24
4. Проекты 25
4.1 Переключение между проектами 25
4.2 Сохранение проекта 25
4.3 Резервное копирование и восстановление проекта 25
4.4 Удаление проекта 26

4.5 Установка темпа для проекта 26
4.5.1 Изменение темпа воспроизведения для проекта 26
4.5.2 Применение эффекта свинга к проекту 27
4.5.3 Включение и выключение метронома 27
4.6 Временное сохранение проекта [OS V1.10] 28
5. Дорожки и паттерны 29
5.1 Переключение паттернов 29
5.1.1 Использование регулятора дорожки для переключения паттернов 29
5.1.2 Использование клавиши ударных для переключения паттернов 30
5.1.3 Изменение запуска выравнивания 31
5.2 Изменение длины паттерна 32
5.2.1 Дорожки ударных 32
5.2.2 Дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), дорожка SAMPLER 32
5.3 Изменение количества паттернов (3 паттерна ⇔ 6 паттернов) 34
5.4 Удаление паттерна 34
5.5 Копирование и вставка паттернов [OS V1.10] 35
5.6 Выбор и прослушивание дорожек 35
5.7 Изменение звука дорожки 36
5.7.1 Выбор категории звука (переход по категориям) 36
5.7.2 Категории звуков для дорожек ударных 37
5.7.3 Категории звуков для дорожек синтезаторов (SYNTH 1, SYNTH 2 и DX) 37
5.7.4 Категории звуков для дорожек SAMPLER 37
5.8 Отключение звука и солирование дорожки 37
5.8.1 Приглушение 37
5.8.2 Соло 38
5.9 Копирование и вставка интервалов дорожки [OS V1.10] 39
6. Дорожки ударных 40
6.1 Ввод интервалов 40
6.2 Переключение страниц 40
6.3 Тонкая настройка момента синхронизации ритма для интервала (Micro Timing) 41
6.4 Установка количества последовательных запусков интервала (субинтервал) 41
6.5 Ввод в реальном времени 42
6.6 Изменение вероятности запуска интервала [OS V1.10] 43

7. Дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)..... 44
7.1 Ввод в реальном времени..... 44
7.2 Включение/выключение выравнивания..... 45
7.3 Смена октавы..... 46
7.4 Изменение строя..... 46
7.5 Изменение лада..... 47
7.6 Проигрывание аккордов..... 47
7.7 Редактирование аккордов..... 48
7.8 Переход в режим ввода с клавиатуры..... 49
7.9 Ввод интервалов [OS V1.10]..... 50
8. Дорожка SAMPLER..... 52
8.1 Ввод в реальном времени..... 52
8.2 Сэмплирование (встроенный микрофон/AUDIO IN и вход USB-аудио)..... 52
8.3 Изменение источника сэмплирования..... 53
8.4 Ресэмплинг..... 53
8.5 Отмена сэмплирования..... 53
8.6 Установка отсчета для начала сэмплирования..... 54
8.7 Переход в режим мониторинга..... 54
8.8 Включение/выключение автоматической нормализации..... 55
8.9 Удаление паттернов для каждого сэмпла [OS V1.10]..... 55
8.10 Ввод интервалов [OS V1.10]..... 55
9. Настройка звука..... 57
9.1 Настройка параметров звука..... 57
9.1.1 Переключение между страницами управления параметрами звука... 58
9.1.2 Элементы настройки параметров звука для дорожки ударных..... 59
9.1.3 Элементы настройки параметра звука для дорожки синтезатора (SYNTH 1 и SYNTH 2)..... 60
9.1.4 Элементы настройки параметров звука для дорожки синтезатора (DX)..... 61
9.1.5 Элементы настройки параметров звука для дорожки SAMPLER..... 62
9.2 Настройка параметров звука и эффектов для каждого интервала (блокировка параметра)..... 63
9.2.1 Удаление блокировки параметра..... 64
9.3 Запись движения звука и параметров эффекта в интервалах (запись движения)..... 66
9.3.1 Удаление движения..... 66
9.4 Отмена/возврат параметров звука и эффектов..... 67
9.5 Сохранение звука..... 67
9.6 Удаление звука..... 67
9.7 Импорт звука..... 68

10. Эффекты 69
10.1 Настройка эффектов 69
10.1.1 Эффекты дорожки 69
10.1.2 Эффекты передачи 70
10.1.3 Основные эффекты 71
10.2 Изменение и настройка эффектов 72
10.2.1 Переключение управляемого эффекта 72
10.2.2 Изменение типа эффекта 72
10.2.3 Настройка параметров эффектов 73
10.2.4 Параметры эффектов, если выбрано значение MASTER (Основной) 73
10.2.5 Параметры эффектов при выборе значения SINGLE (Отдельный) 74
10.2.6 Пример: параметры, когда выбрано значение MASTER (Основной) и выбрана предустановка № 1 [LPF - NO RESONANCE] (НФЧ — Без резонанса) параметра FILTER (Фильтр) 74
10.3 Минимизация уровня параметров эффектов (CLEAR FX) (Очистить эффект) 75
11. Режим микшера 76
11.1 Переключение в режим микшера 76
11.2 Настройка параметров звука 76
11.3 Изменение и настройка эффектов передачи (REVERB, DELAY) 77
11.3.1 Изменение типа эффекта передачи (REVERB, DELAY SEND) (Реверберация, Передача задержки) 77
11.3.2 Настройка параметров эффекта передача (REVERB, DELAY) (Реверберация, Задержка) 78
11.3.3 Параметры эффекта передачи (REVERB, DELAY) (Реверберация, Задержка) 78
11.3.4 Пример: параметры эффекта передачи для предустановки № 1 [HD Room] (Помещение HD) в REVERB (Реверберация) 79
12. Режим композиции 80
12.1 Переключение в режим композиции 80
12.1.1 Переключение в режим сцены [OS V1.10] 80
12.2 Воспроизведение/остановка сцены 81
12.2.1 Изменение сцены для воспроизведения 81
12.2.2 Повтор сцены (циклическое воспроизведение) 82
12.2.3 Повтор всей композиции (циклическое воспроизведение) 82
12.3 Добавление сцен 83
12.4 Удаление сцены 84
12.5 Редактирование сцены 84
12.5.1 Изменение комбинации паттернов в сцене 84
12.5.2 Изменение продолжительности сцены 85

13. Приложение SEQTRAK 86
13.1 Функции графического интерфейса [GUI EDITOR] 86
13.2 Функция управления содержимым [PROJECT/SOUND MANAGER] (Проект/диспетчер звука) 87
13.3 Функция визуализатора [VISUALIZER] 88
13.4 Функция динамического обучения [DYNAMIC TUTORIAL] 89
14. Подключение 90
14.1 Подключение к приложению SEQTRAK 90
14.1.1 Проводное подключение 90
14.1.2 Беспроводное соединение (Bluetooth) 91
14.1.3 Беспроводное соединение (Wi-Fi) 91
14.2 Подключение к устройствам MIDI 92
14.2.1 Использование кабеля USB-C — USB-C 92
14.2.2 Использование кабеля-переходника MIDI 93
14.3 Подключение к компьютеру 93
14.3.1 Подключение к компьютеру (Windows) 93
14.3.2 Подключение к компьютеру (Mac) 93
15. Настройки 94
15.1 Восстановление заводских настроек (сброс до заводских настроек) 94
15.2 Изменение настроек чувствительности для регуляторов дорожки 94
15.3 Настройка параметров MIDI 94
15.3.1 Настройка MIDI-синхронизации 94
15.3.2 Настройка выходных фильтров MIDI 94
16. Обновление прошивки 95
16.1 Использование USB-накопителя 95
16.1.1 Форматирование USB-устройства хранения данных 96
16.1.2 Обновление прошивки 96
16.2 Использование приложения SEQTRAK (для проводного соединения) 97
16.3 Использование приложения SEQTRAK (для проводного соединения) 97

17. Документация 98
17.1 Характеристики продукта 98
17.2 MIDI-каналы 100
17.3 Изменение параметров управления MIDI 101
17.3.1 Параметры настройки звука 101
17.3.2 Параметры эффектов 102
17.3.3 Приглушение/соло 103
17.3.4 Прочее 103
17.4 Предустановки ОСНОВНОГО ЭФФЕКТА 104
17.4.1 FILTER (ФИЛЬТР) 104
17.4.2 REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ) 104
17.4.3 DELAY (ЗАДЕРЖКА) 105
17.4.4 COMPRESSOR (КОМПРЕССОР) 106
17.4.5 DISTORTION (ИСКАЖЕНИЕ) 106
17.4.6 MODULATION (МОДУЛЯЦИЯ) 108
17.4.7 DUCKER (ДАКЕР) 108
17.4.8 OTHER (ПРОЧЕЕ) 109
17.5 Предустановки ОТДЕЛЬНОГО ЭФФЕКТА 110
17.5.1 FILTER (ФИЛЬТР) 110
17.5.2 REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ) 110
17.5.3 DELAY (ЗАДЕРЖКА) 111
17.5.4 COMPRESSOR (КОМПРЕССОР) 112
17.5.5 DISTORTION (ИСКАЖЕНИЕ) 113
17.5.6 MODULATION (МОДУЛЯЦИЯ) 113
17.5.7 DUCKER (ДАКЕР) 114
17.5.8 OTHER (ПРОЧЕЕ) 114
17.6 Предустановки ЭФФЕКТА ПЕРЕДАЧИ 115
17.6.1 REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ) 115
17.6.2 DELAY (ЗАДЕРЖКА) 116
17.7 Описание параметров звука 117
17.8 Программное обеспечение с открытым исходным кодом 118

1. Что такое SEQTRAK?

SEQTRAK — это интуитивно понятный инструмент для создания и исполнения музыки, предлагающий многоуровневый, но при этом простой для понимания рабочий процесс. Компактный размер позволяет легко использовать в любом месте. Кроме того, специальное приложение предоставляет доступ к дополнительным настройкам и позволяет создавать изображения, связанные с композициями.
Чтобы максимально эффективно использовать SEQTRAK, ознакомьтесь с данным Руководством пользователя для получения дополнительной информации о расширенных функциях и операциях.

1.1 Информация о руководствах

Для этого продукта доступно три руководства.

Краткое руководство по эксплуатации (бумажная версия руководства включена в комплект поставки)	Это руководство поможет вам начать пользоваться изделием «прямо из коробки». В нем содержатся краткие пояснения, посвященные общему обзору и основным функциям.
Руководство по технике безопасности (бумажная версия руководства включена в комплект поставки)	Содержит информацию по безопасному использованию изделия.
Руководство пользователя (этот веб-сайт/HTML, PDF)	Содержит более подробную информацию о функциях и последовательностях действий изделия.

1.1.1 Нотная запись

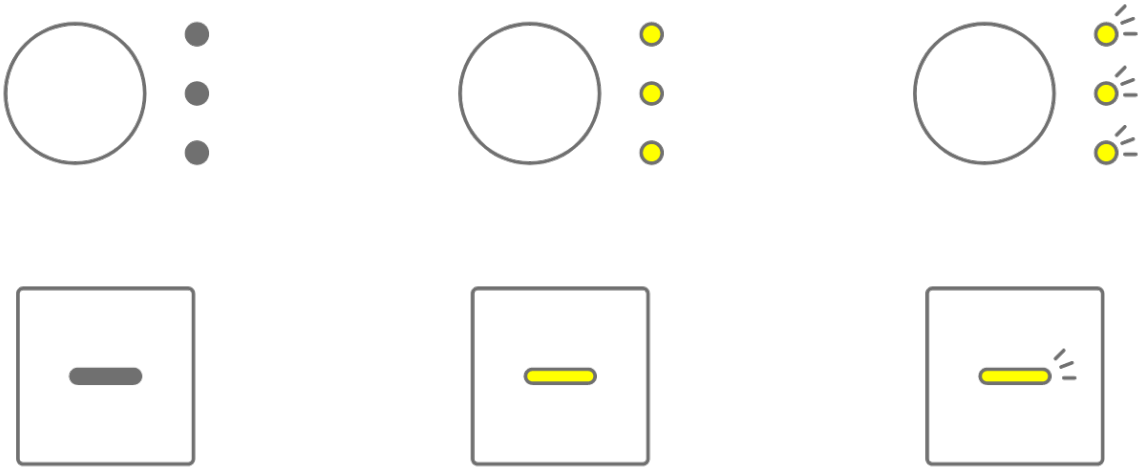
В данном руководстве пользователя используются следующие термины и символы. Прежде чем приступить к чтению этого руководства, обязательно изучите эти термины и символы.

⚠ВНИМАНИЕ Обозначает опасную ситуацию, которая может привести к травме.

УВЕДОМЛЕНИЕ Обозначает опасную ситуацию, которая может привести к неисправности, повреждению продукта или потере данных.

ПРИМЕЧАНИЕ Содержит дополнительные пояснения относительно функций, примеры приложений и советы.

Различные состояния светодиодов (выключено, включено, мигает) обозначаются, как показано ниже.

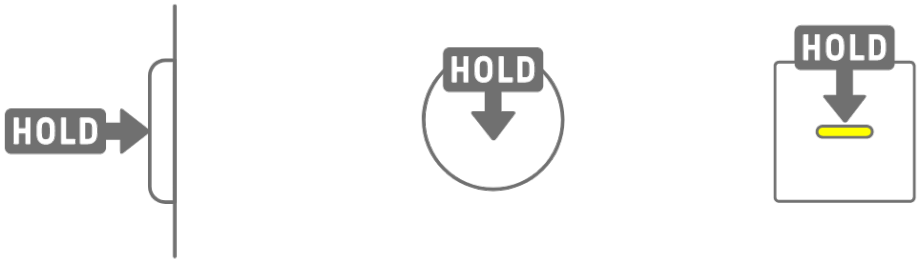


Различные операции SEQTRAK обозначаются, как показано ниже.

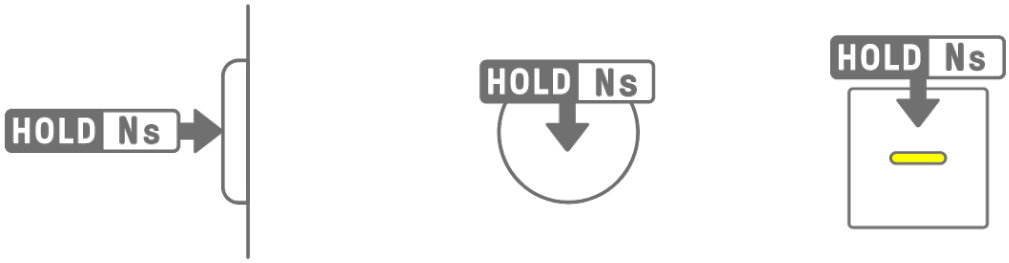
- Нажатие кнопки, клавиши или регулятора



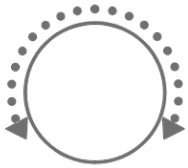
- Нажатие и удерживание кнопки, клавиши или регулятора



- Нажатие и удерживание кнопки, клавиши или регулятора в течение N секунд или дольше.

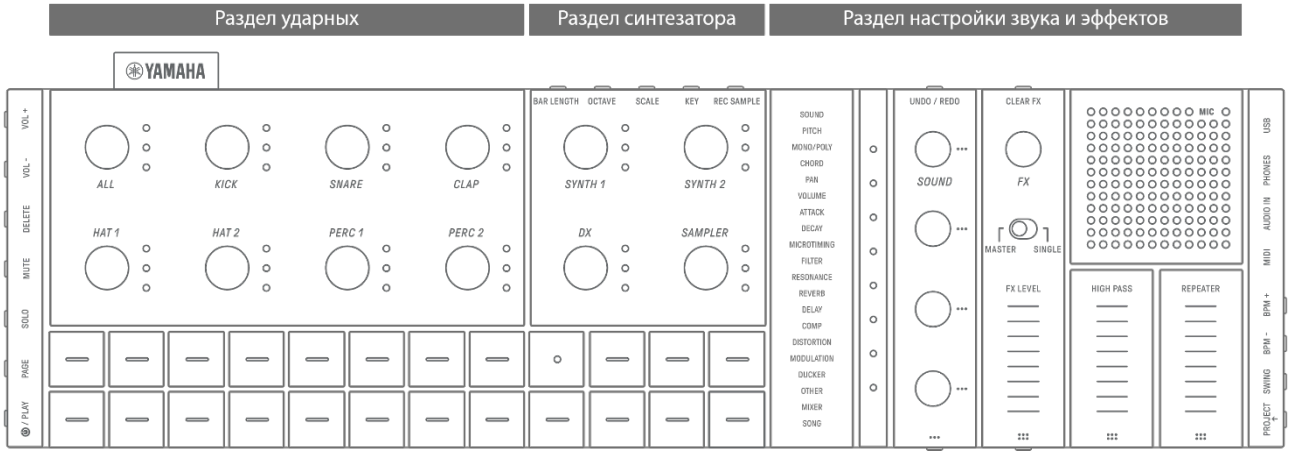


- Поворот регулятора



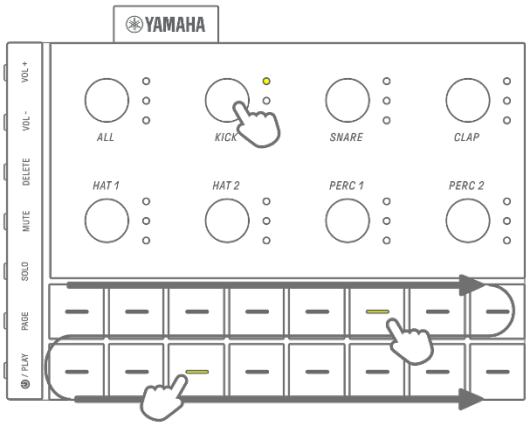
1.2 Конфигурация SEQTRAK

SEQTRAK включает три раздела.



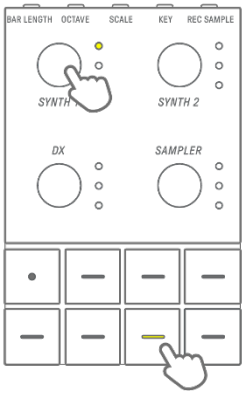
1.2.1 Раздел ударных

Этот раздел используется для создания ритм-партий. Регуляторы дорожек и клавиши ударных используются для управления семью дорожками ударных (KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1, PERC 2). Самый простой метод создания ритм-партии — использовать клавиши ударных для ввода интервалов. Нажмите регулятор дорожки, чтобы выбрать эту дорожку, а затем нажмите клавишу ударных, чтобы поместить звук на ось времени. Это позволяет легко создавать доли.



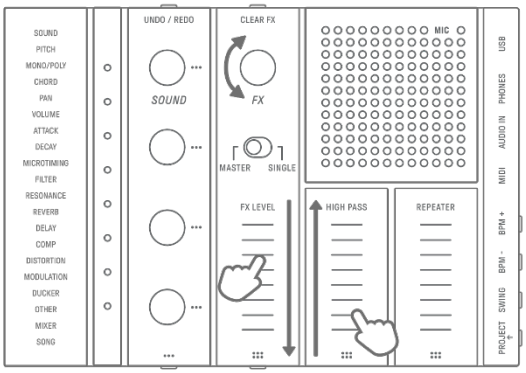
1.2.2 Раздел синтезатора

Этот раздел используется для создания мелодических партий. Регуляторы дорожек и клавиши синтезатора используются для управления тремя дорожками синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2 и DX), а также дорожкой SAMPLER. Самый простой метод исполнения и создания музыки — использование клавиш синтезатора для ввода в реальном времени. Нажмите регулятор дорожки, чтобы выбрать эту дорожку, а затем нажмите клавишу синтезатора, чтобы сыграть ноту в этом строе.



1.2.3 Раздел настройки звука и эффектов

Этот раздел используется для изменения звука отдельных дорожек, корректировки параметров и применения эффектов. Регуляторы настройки звука используются для выбора звуков и корректировки дополнительных параметров. К каждой дорожке можно применить один эффект дорожки, а ко всем дорожкам можно применить общий основной эффект.



1.3 Проекты, дорожки и паттерны

1.3.1 Проекты

SEQTRAK управляет данными одной композиции, скомпонованными в единицы, называемые «проектами». В SEQTRAK можно хранить до восьми проектов, одновременная работа с несколькими проектами не поддерживается. Проект включает 11 дорожек, в каждой дорожке можно создать до 6 паттернов. Проект также включает настройки и состояния, такие как темп и громкость дорожки.

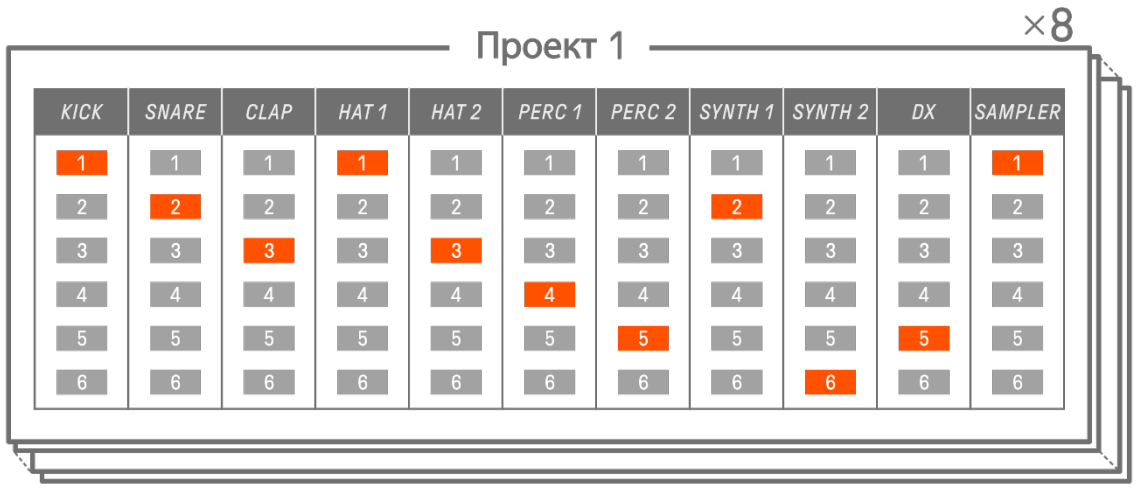
1.3.2 Дорожки

Дорожка — это компонент проекта и партия исполнения, которой назначен один звук.

1.3.3 Паттерны

Паттерны — это фразы, которые воспроизводятся циклически. Вы можете выбрать один паттерн для каждой дорожки (доступно до шести паттернов). Вы можете воспроизводить одну и ту же фразу несколько раз или в любое время переключаться между фразами. Паттерны в 11 дорожках будут воспроизводиться поверх друг друга до тех пор, пока воспроизведение не будет остановлено.

1.3.4 Концептуальная схема проектов, дорожек и паттернов



: Track (дорожка) : Выбранный паттерн : Паттерн не выбран

1.4 О приложении SEQTRAK

Специальное приложение SEQTRAK позволяет детально редактировать звуки, создавать изображения, связанные с исполнением в SEQTRAK, а также управлять содержимым. См. раздел «13. Приложение SEQTRAK», где приведен обзор функций приложения SEQTRAK.
Программное обеспечение можно использовать на смартфонах (iOS и Android), планшетах (iPadOS и Android) и компьютерах (Windows и Mac).

1.4.1 Как получить приложение SEQTRAK

Версии для iOS, iPadOS и Android доступны в App Store и Google Play Store.



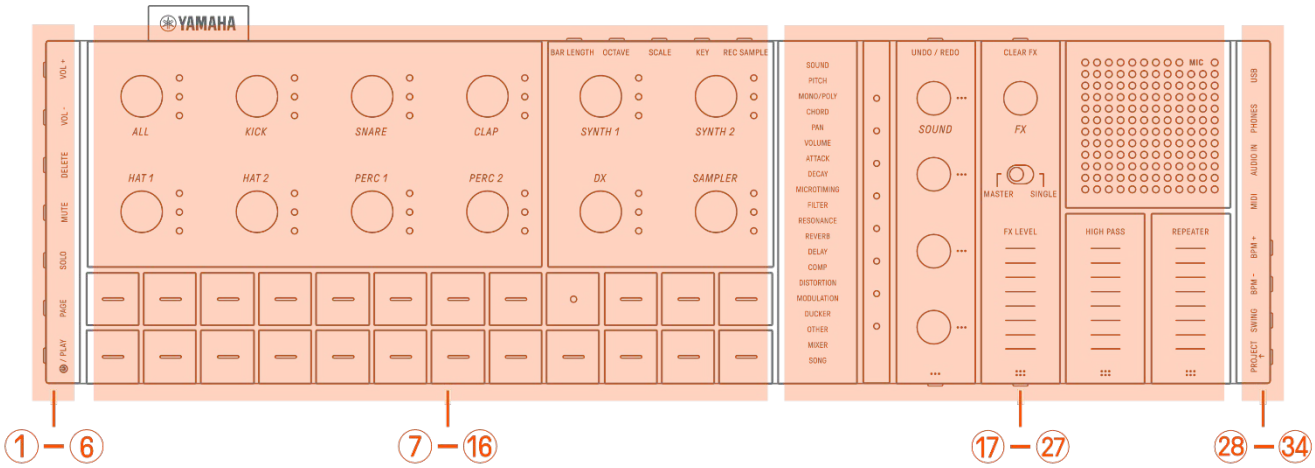
Введите в строку поиска «SEQTRAK».

Версии для Windows и Mac доступны на следующем веб-сайте Yamaha.
https://www.yamaha.com/2/seqtrak/

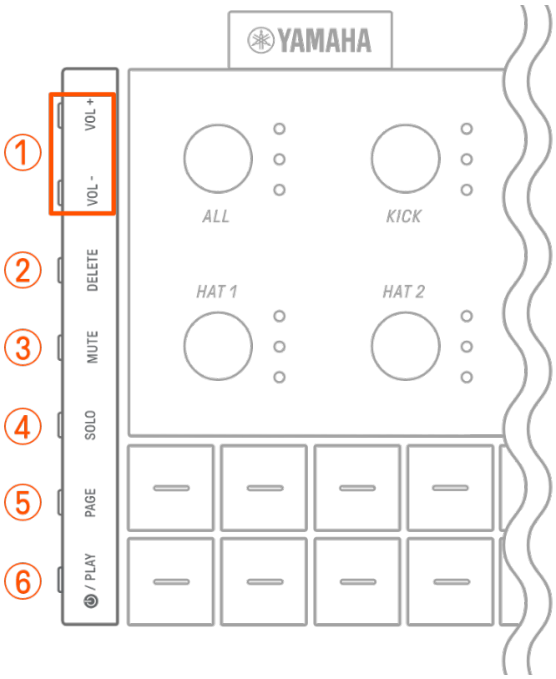
1.4.2 Подключение к приложению SEQTRAK

При запуске приложения SEQTRAK отображаются инструкции по подключению SEQTRAK к приложению SEQTRAK. Настройте подключение, выполнив инструкции на экране. См. раздел «14.1 Подключение к приложению SEQTRAK», где приведены подробные инструкции по подключению.

2. Разделы панели и основные функции



①–⑥ Левая сторона



① Кнопки [VOL+]/[VOL–]

Используются для регулировки громкости звука из встроенного динамика или наушников, подключенных к разъему [PHONES] типа jack.

② Кнопка [DELETE] (Удалить)

Используется для удаления паттерна или проекта.

③ Кнопка [MUTE] (Приглушить)

Используется для приглушения определенной дорожки.

④ Кнопка [SOLO] (Соло)

Используется для соло определенного трека.

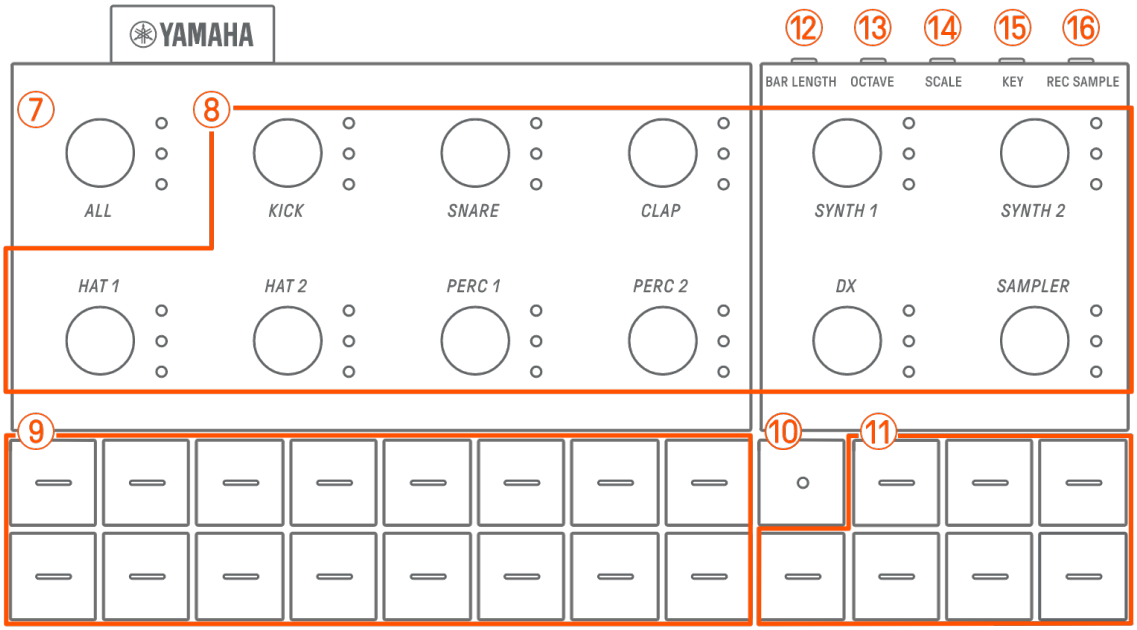
⑤ Кнопка [PAGE] (Страница)

Используется для переключения диапазона паттернов (страниц), отображаемых на клавишах ударных, а также для изменения длины паттернов в дорожках ударных.

⑥ Кнопка [⏻/PLAY] (/Воспроизведение)

Используется для включения/отключения питания и воспроизведения или остановки воспроизведения проекта.

⑦–⑯ Вверху слева (раздел ударных, раздел синтезаторов)



⑦ Регулятор [ALL] (Все)

Поверните этот регулятор, чтобы изменить паттерны для всех 11 дорожек одновременно.

⑧ Регуляторы дорожки

Поверните эти регуляторы, чтобы изменить паттерн для каждой отдельной дорожки. Нажмите, чтобы выбрать дорожку. Остановите воспроизведение и нажмите регулятор, чтобы прослушать звук этой дорожки.

⑨ Клавиши ударных

Нажимайте эти клавиши, чтобы включить или отключить каждый интервал. Удерживая нажатой клавишу ударных, поверните регулятор настройки звука, чтобы заблокировать параметр.

⑩ Клавиша записи

Используется для исполнения записи в реальном времени. Вы можете записать исполнение с помощью клавиш синтезатора или записать ввод MIDI из внешнего источника. Вы также можете выполнить запись движения для параметров.

⑪ Клавиши синтезатора

Нажмите для воспроизведения выбранной дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2 или DX) или дорожки SAMPLER.

⑫ Кнопка [BAR LENGTH] (Длина строки)

Используется для изменения длины паттерна на текущей выбранной дорожке синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2, DX) и дорожке SAMPLER.

⑬ Кнопка [OCTAVE] (Октава)

Используется, чтобы изменить высоту звука выбранной в данный момент клавиши синтезатора на одну октаву.

⑭ Кнопка [SCALE] (Строй)

Используется для изменения строя, применяемого при нажатии клавиш синтезатора.

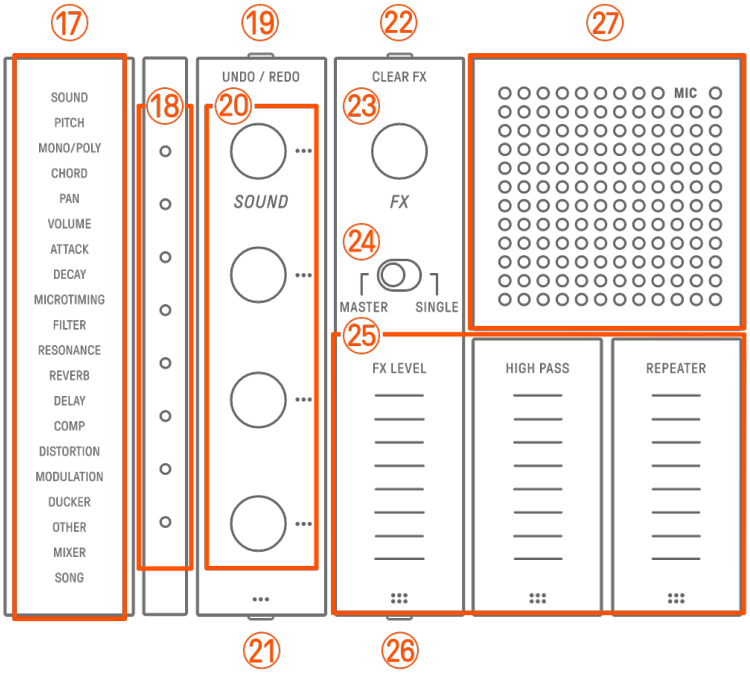
⑮ Кнопка [KEY] (Лад)

Используется для изменения лада, применяемого при нажатии клавиш синтезатора, с интервалом в полшага.

⑯ Кнопка [REC SAMPLE] (Зап. сэмпла)

Используется для сэмплирования на дорожке SAMPLER.

⑰–㉗ Вверху справа (раздел настройки звука и эффектов)



⑰ Индекс

Отображает выбранный параметр или режим.

⑱ Global Meter

Отображает значение используемого параметра или рабочее состояние при сохранении/загрузке данных.

⑲ Кнопка [UNDO/REDO] (Отменить/вернуть)

Используется для ОТМЕНЫ/ВОЗВРАТА изменений параметров звука и эффектов.

⑳ Регуляторы настройки звука 1–4

Поворачивайте эти регуляторы, чтобы изменить звучание дорожки или настроить параметры.

㉑ Кнопка Sound Design Page (Страница настройки звука)

Нажмите эту кнопку, чтобы выбрать параметры звука, управляемые регуляторами настройки звука.

㉒ Кнопка [CLEAR FX] (Очистить эффект)

Нажмите, чтобы уменьшить эффект до минимального уровня.

㉓ Регулятор [FX] (Эффект)

Поверните этот регулятор, чтобы изменить тип эффекта.

㉔ Переключатель [MASTER/SINGLE] (Основной/отдельный)

Переключение между эффектами, которыми требуется управлять.
MASTER (Основной): эффекты применяются ко всем дорожкам.
SINGLE (Отдельный): эффекты применяются только к целевой дорожке.

㉕ Сенсорные ползунки [FX LEVEL] (Уровень эффекта) [HIGH PASS] (ВЧ) [REPEATER] (Повтор)

Перетаскивайте ползунки для настройки параметров эффекта.
Если в качестве страницы эффекта установлена страница 1, [HIGH PASS] (ВЧ) и [REPEATER] (Повтор) применяются ко всем дорожкам, независимо от положения переключателя [MASTER/SINGLE] (Основной/отдельный).

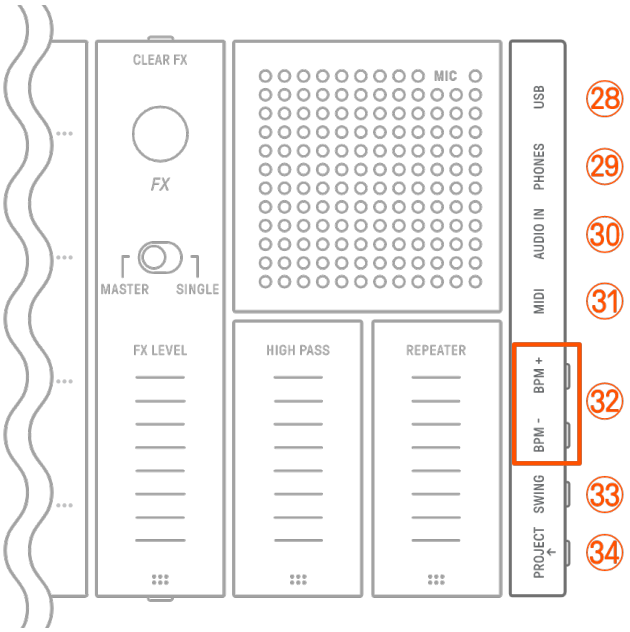
㉖ Кнопка FX Page (Страница эффекта)

Нажмите, чтобы изменить параметры, управляемые сенсорными ползунками.

㉗ Динамик и микрофон

Встроенный динамик и микрофон.

㉘–㉞ Правая сторона



㉘ Разъем [USB] (USB Type-C™)

Разъем USB Type-C. Входящий в комплект кабель USB-C — USB-C можно использовать для зарядки устройства и подключения к компьютерам и устройствам MIDI.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- После отсоединения USB-кабеля подождите не менее 6 секунд, прежде чем снова подключать его. Быстрое отсоединение и повторное подключение кабеля может привести к неисправности устройства.

㉙ Разъем [PHONES] типа Jack

Используется для подключения наушников (стереоразъем типа mini Jack). При подключении наушников звук из встроенного динамика не выводится.

㉚ Разъем [AUDIO IN] типа Jack

Используется как разъем аудиовхода (стереоразъем mini Jack) при подключении к разъему аудиовыхода аудиоустройства.

㉛ Разъем [MIDI]

Используется для подключения внешнего MIDI-устройства с помощью переходного кабеля MIDI из комплекта.

㉜ Кнопки [BPM+]/[BPM-]

Используются для регулировки темпа воспроизведения проекта в диапазоне от 5 до 300 ударов в минуту. Нажмите обе кнопки одновременно, чтобы задать начальное значение темпа для последнего открытого проекта. Количество световых сигналов на индикаторе Global Meter дает примерное представление о текущем темпе.

㉝ Кнопка [SWING] (Свинг)

Нажмите эту кнопку, чтобы применить эффект свинга ко всему проекту.

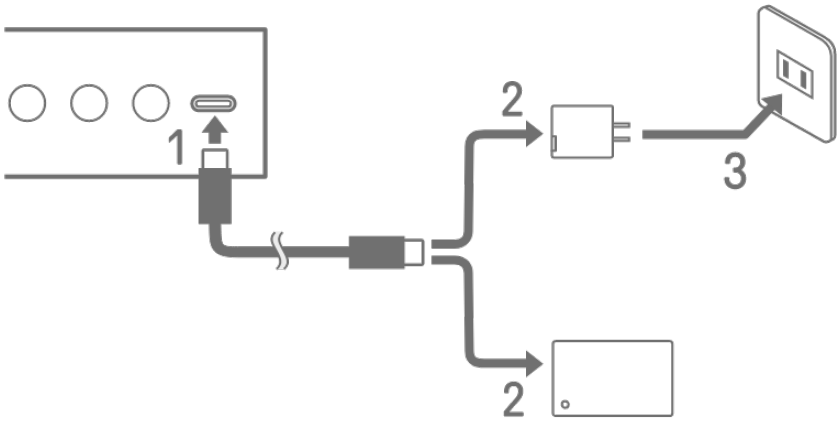
㉞ Кнопка [PROJECT ↑] (Проект ↑)

Используется для переключения между проектами.

3. Зарядка и источник питания

3.1 Зарядка

SEQTRAK можно заряжать с помощью адаптера питания USB или мобильного аккумулятора USB с помощью поставляемого в комплекте кабеля USB-C — USB-C. (При использовании мобильного аккумулятора USB для смартфонов убедитесь, что он соответствует требованиям, указанным в документе «Требования к адаптеру питания USB/мобильному аккумулятору USB».) Подключите источник питания и кабель USB-C — USB-C из комплекта поставки в порядке, указанном ниже.



1. Подключите кабель USB-C — USB-C SEQTRAK из комплекта.
2. Подключите кабель USB-C — USB-C из комплекта к адаптеру питания USB или мобильному аккумулятору USB.
3. Подключите адаптер питания USB к розетке.

Индикация состояния зарядки зависит от того, включено устройство SEQTRAK или выключено. Видеть «3.1.1 Статус зарядки (при включенном питании)» и «3.1.2 Статус зарядки (при отключенном питании)» подробнее.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Расчетное время зарядки с низкого до полного заряда батареи составляет 3–5 часов (в зависимости от условий использования и износа батареи).
- Если батарея разряжена, индикатор Global Meter будет мигать красным цветом в течение 2 секунд каждые 90 секунд.

Требования к адаптеру питания USB/мобильному аккумулятору USB

Выходное напряжение	4,8–5,2 В
Выходной ток	1,5 А и выше

⚠ВНИМАНИЕ

Обязательно используйте адаптер питания USB Power Delivery (PD) или мобильный аккумулятор USB Power Delivery (PD) с приведенными выше характеристиками. Использование неподходящего USB-устройства может привести к перегреву или к повреждению изделия. Ознакомьтесь с правилами техники безопасности для конкретных USB-устройств.

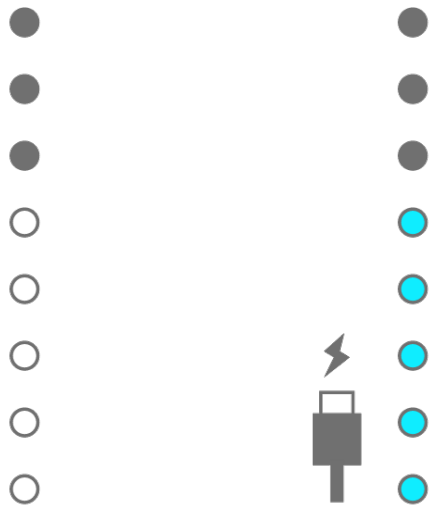
УВЕДОМЛЕНИЕ

Если изделие включено и питание непредвиденно выключается, возможно, USB-устройство не соответствует требованиям или повреждено. Попробуйте использовать другое USB-устройство, которое соответствует требованиям, и т. д. Если изделие не будет работать, проконсультируйтесь со специалистами центра технического обслуживания корпорации Yamaha.

3.1.1 Статус зарядки (при включенном питании)

Удерживайте нажатыми регулятор [ALL] (Все) и кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение). Индикатор Global Meter будет гореть в зависимости от оставшегося заряда батареи (идет зарядка: небесно-голубой, не заряжается: белый, сбой: мигает красным).



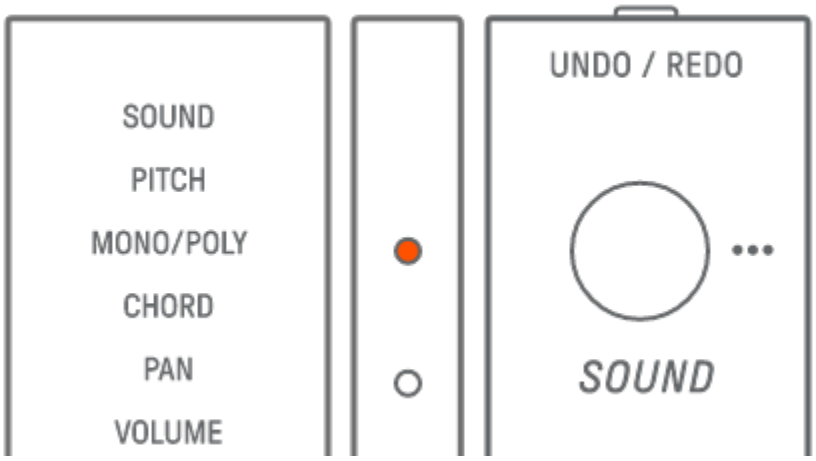


ПРИМЕЧАНИЕ

- SEQTRAK можно использовать во время зарядки.
- Если электроэнергии, поступающей от источника питания, недостаточно, она будет использоваться для работы SEQTRAK, а зарядка будет невозможна, даже если индикатор Global Meter горит голубым цветом.

3.1.2 Статус зарядки (при отключенном питании)

Во время зарядки верхний светодиодный индикатор Global Meter горит красным. Когда зарядка будет завершена, светодиодный индикатор погаснет. Уровень заряда батареи не отображается при отключенном питании.

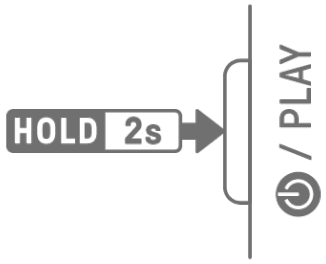


Если SEQTRAK невозможно зарядить из-за отказа батареи или по другим причинам, верхний светодиодный индикатор Global Meter мигает красным цветом.

3.2 Источник питания

3.2.1 Включение и отключение питания

Чтобы включить или отключить питание, нажмите кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение) и удерживайте ее не менее 2 секунд.



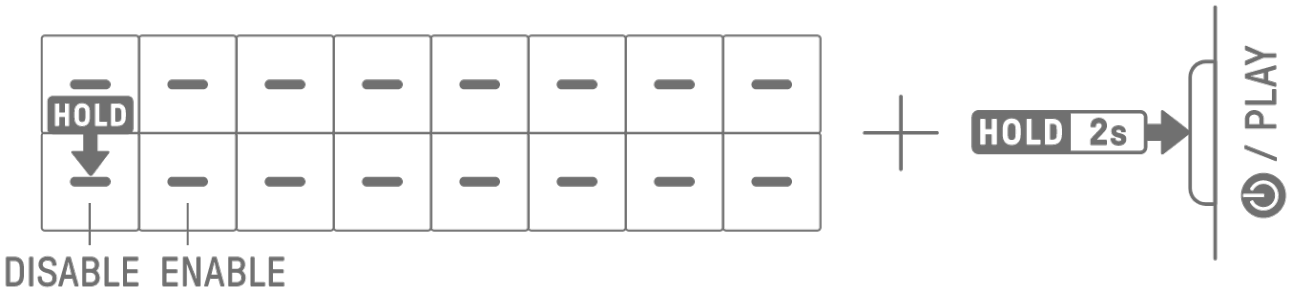
3.2.2 Принудительное прекращение работы

В случае некорректной работы SEQTRAK и невозможности работы можно отключить питание, нажав и удерживая кнопки [⏻/PLAY] и [PROJECT ↑].
Однако все изменения, внесенные после запуска SEQTRAK и вплоть до принудительного завершения, не будут сохранены.



3.2.3 Настройка функции автоматического отключения питания

Если SEQTRAK не используется в течение 30 минут (когда он не заряжается), питание отключается в целях экономии энергии. В это время текущий проект будет автоматически сохранен.
Можно включить или отключить (30 минут) функцию автоматического отключения питания, включив SEQTRAK во время нажатия нижней левой клавиши ударных.



ПРИМЕЧАНИЕ

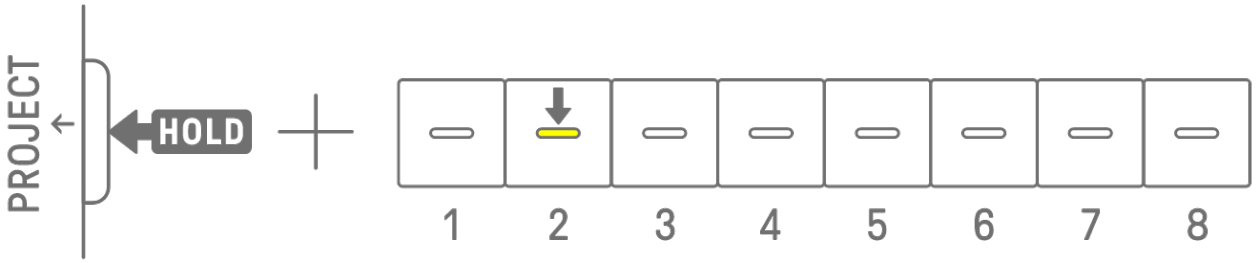
- Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы изменить время для функции автоматического отключения питания.

4. Проекты

SEQTRAK управляет данными одной композиции, скомпонованными в единицы, называемые «проектами». В SEQTRAK можно хранить до восьми проектов, одновременная работа с несколькими проектами не поддерживается. Проект включает 11 дорожек, в каждой дорожке можно создать до 6 паттернов. Проект также включает настройки и состояния, такие как темп и громкость дорожки.

4.1 Переключение между проектами

Чтобы переключиться на другой проект, нажмите и удерживайте кнопку [PROJECT ↑] (Проект ↑) и нажмите клавишу ударных. Клавиши ударных 1–8 соответствуют проектам 1–8. Клавиша ударных для текущего выбранного проекта загорается желтым.
При состоянии по умолчанию проекты 1–3 содержат демонстрационные данные, а проекты 4–8 содержат только один интервал KICK. Пользователь может редактировать демонстрационные данные.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Текущий проект будет сохранен автоматически перед переключением на другой проект.

4.2 Сохранение проекта

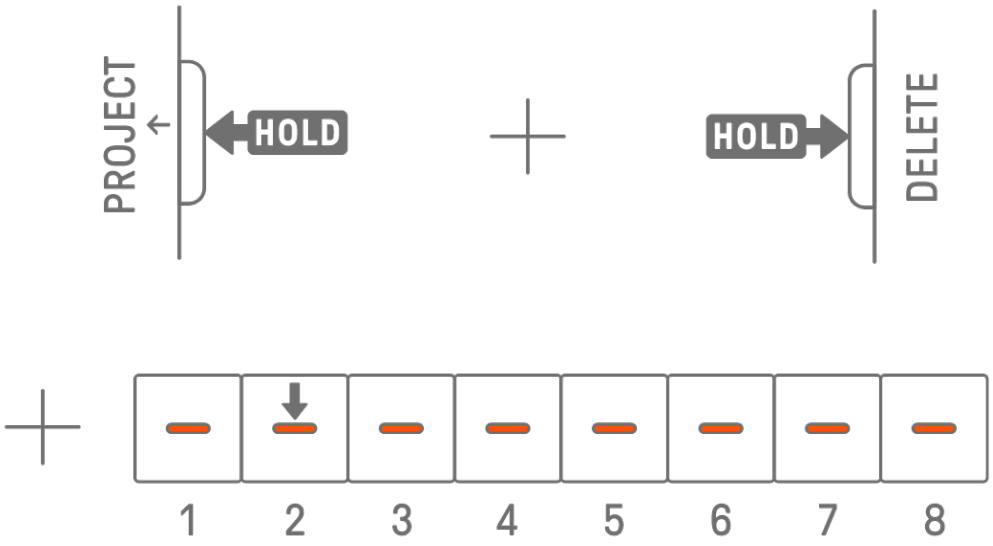
Проекты сохраняются автоматически при выключении SEQTRAK или при переключении между проектами. Для сохранения проекта не требуется никаких действий.

4.3 Резервное копирование и восстановление проекта

Вы можете сохранить проект в приложении SEQTRAK и вызвать его из приложения на устройство SEQTRAK.

4.4 Удаление проекта

Чтобы удалить проект, нажмите и удерживайте кнопки [PROJECT ↑] (Проект ↑) и [DELETE] (Удалить), а также нажмите соответствующие кнопки. Клавиша ударных.



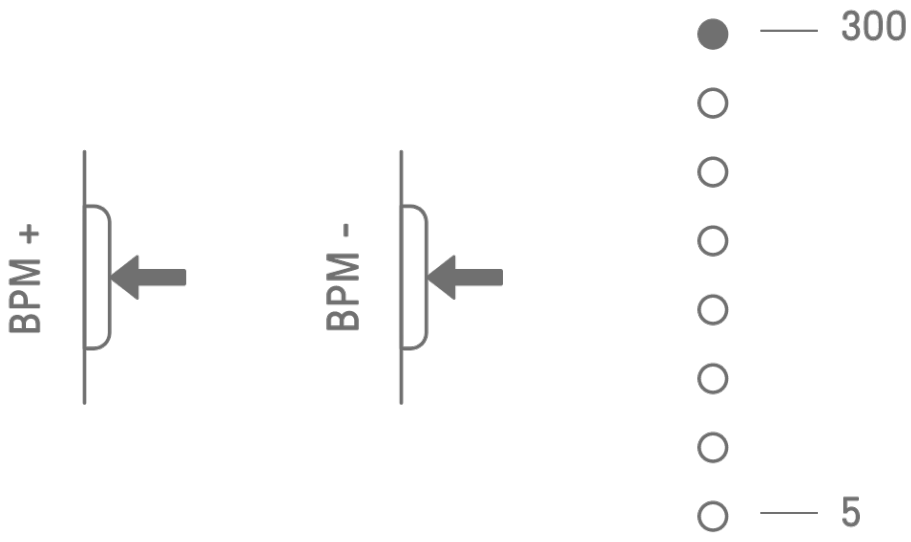
ПРИМЕЧАНИЕ

- После удаления проекта он будет содержать только один интервал KICK.
- Демонстрационные данные удаленного проекта можно восстановить в соответствии с инструкциями, приведенными в разделе «15.1 Восстановление заводских настроек (сброс до заводских настроек)».

4.5 Установка темпа для проекта

4.5.1 Изменение темпа воспроизведения для проекта

Чтобы изменить темп воспроизведения проекта, нажмите кнопку [BPM+] или [BPM-]. Темп можно корректировать в диапазоне от 5 до 300 ударов в минуту. Нажмите и удерживайте кнопку [BPM+] или [BPM-] для непрерывной прокрутки значений. Нажмите обе кнопки одновременно, чтобы задать начальное значение темпа для последнего открытого проекта.



4.5.2 Применение эффекта свинга к проекту

Чтобы применить свинг к проекту, нажмите кнопку [SWING] (Свинг). Коэффициент свинга для четных интервалов можно задать в диапазоне от −58 до +58 тактов.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Один интервал равен 120 тактам.
- Удерживая кнопку [DELETE] (Удалить), нажмите кнопку [SWING] (Свинг), чтобы инициализировать коэффициент для свинга (сброс до 0 тактов).
- Четные интервалы определяются по критериям для Запуска выравнивания.

4.5.3 Включение и выключение метронома

Чтобы включить/выключить метроном, нажмите и удерживайте регулятор [ALL] (Все) и нажмите кнопку [BPM+]. Индикатор Global Meter горит белым, когда метроном включен, и гаснет, если метроном выключен.

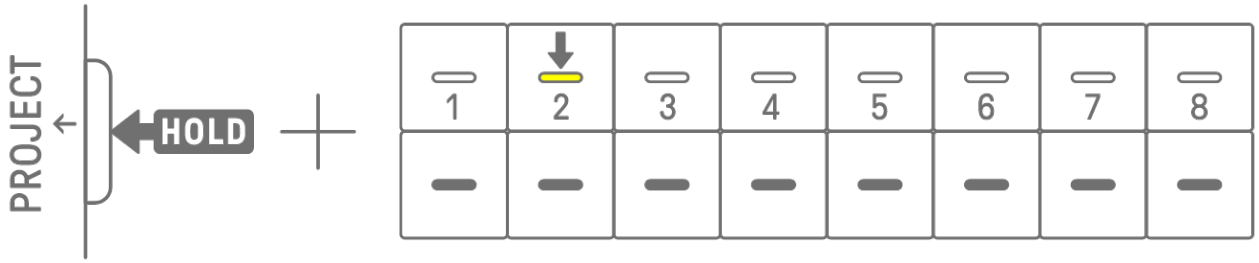


ПРИМЕЧАНИЕ

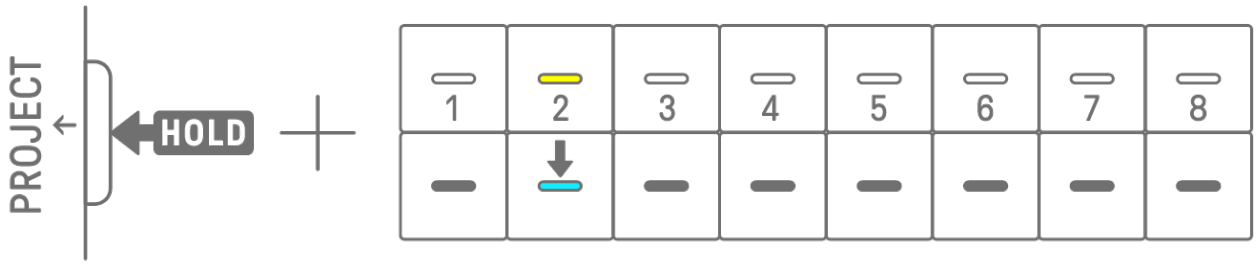
- Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы изменить звук и громкость метронома. На выбор предлагается 5 звуков для метронома. Громкость можно регулировать в диапазоне от 0 до 127.
- Метроном щелкает с четырехтактными интервалами, в начале Запуска выравнивания звучит акцентированная нота.
  Пример 1. Если «Запуск выравнивания» представляет собой цикл из 16 интервалов, метроном отсчитывает периоды 1 (акцентированный), 5, 9, 13, 17 (акцентированный), 21 и т. д.
  Пример 2. Если «Запуск выравнивания» представляет собой цикл из 17 интервалов, метроном отсчитывает периоды 1 (акцентированный), 5, 9, 13, 17, 18 (акцентированный), 22 и т. д.

4.6 Временное сохранение проекта [OS V1.10]

Вы можете в любой момент временно сохранить проект и восстановить его состояние позже. Чтобы временно сохранить проект, нажмите и удерживайте кнопку [PROJECT↑] (Проект ↑) и нажмите клавишу ударных (подсвечена желтым цветом) для текущего выбранного проекта. В это время целевая клавиша ударных в нижнем ряду загорится небесно-голубым цветом.



Чтобы восстановить временно сохраненный проект, нажмите и удерживайте кнопку [PROJECT ↑] (Проект ↑) и нажмите клавишу ударных, которая горит небесно-голубым.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете временно сохранить только один проект.
- Временно сохраненные проекты удаляются при переключении между проектами или отключении питания.
- Если сэмпл звука не сохранен, а другой сэмпл сохранен для той же клавиши синтезатора, перезаписанный звук также будет удален из временно сохраненного проекта. Обязательно сохраняйте сэмплы звуков, если это необходимо.

5. Дорожки и паттерны

Дорожка — это компонент проекта и партия исполнения, которой назначен один звук. Существует три типа дорожек: дорожки ударных, дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2 и DX) и дорожка SAMPLER. Подробнее о каждом типе дорожек см. в разделе «6. Дорожки ударных», «7. Дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)» и «8. Дорожка SAMPLER».

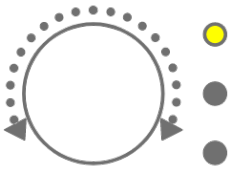
Паттерн — это фраза, которая воспроизводится циклически. Вы можете воспроизводить одну и ту же фразу несколько раз или в любое время переключаться между фразами. Паттерны на 11 дорожках будут по-прежнему воспроизводиться одновременно друг с другом, пока проект не будет остановлен.

5.1 Переключение паттернов

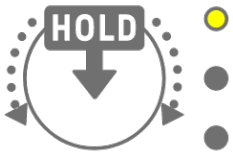
Вы можете переключать паттерны, поворачивая регулятор дорожки или нажимая клавишу ударных. Размер можно установить так, чтобы паттерн переключался сразу или в рамках фиксированного цикла (Запуск выравнивания) с начала воспроизведения (зарезервированное переключение). Параметр Запуска выравнивания по умолчанию для зарезервированного переключения представляет собой цикл из 16 интервалов с начала воспроизведения.

5.1.1 Использование регулятора дорожки для переключения паттернов

Поверните регулятор дорожки, чтобы мгновенно переключаться между паттернами на этой дорожке.



Нажмите и поверните регулятор дорожки для резервного переключения.

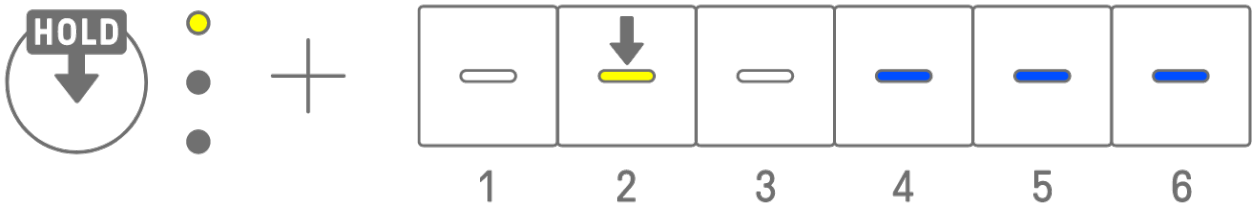


Светодиодный индикатор будет мигать желтым для паттернов 1–3 и небесно-голубым для паттернов 4–6.

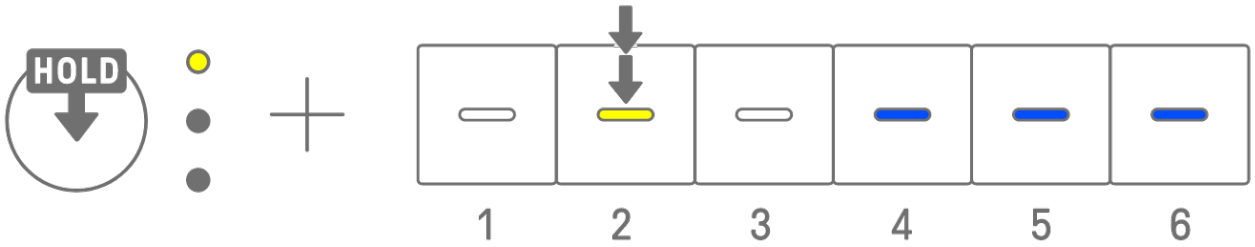
Поверните регулятор [ALL] для мгновенного переключения между паттернами на всех 11 дорожках. Нажмите и поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы включить зарезервированное переключение на всех 11 дорожках.

5.1.2 Использование клавиши ударных для переключения паттернов

Удерживая регулятор дорожки, нажмите клавишу ударных, которая подсвечена для резервного переключения. Клавиши ударных 1–6 соответствуют паттернам 1–6.



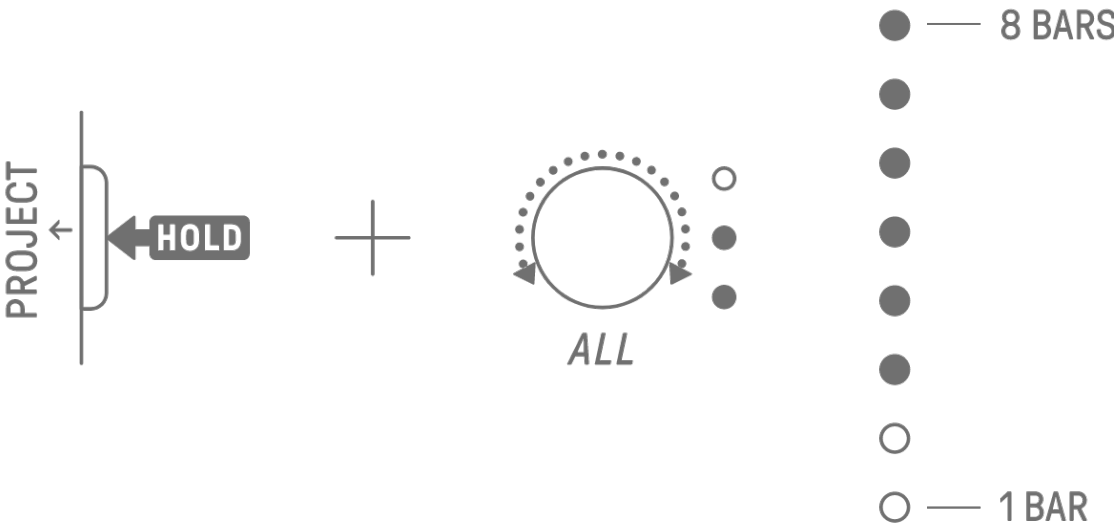
Удерживая регулятор дорожки, дважды коснитесь клавиши ударных, чтобы мгновенно переключаться между паттернами на этой дорожке.

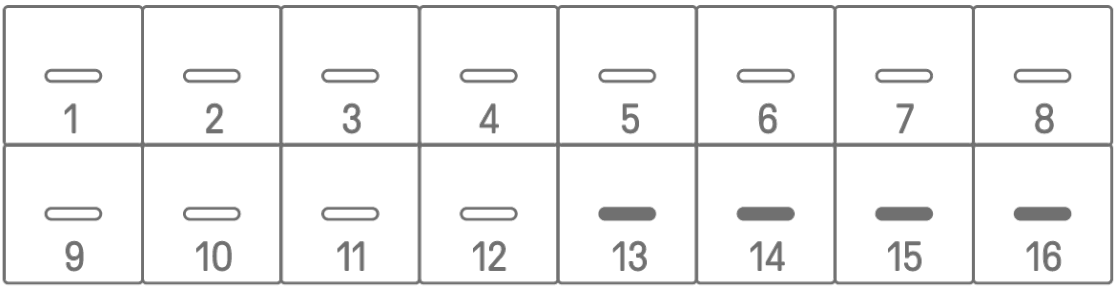


Удерживая регулятор [ALL] (Все), дважды коснитесь клавиши ударных, чтобы мгновенно переключаться между паттернами на всех 11 дорожках. Удерживая регулятор [ALL] (Все), нажмите клавишу ударных, чтобы включить зарезервированное переключение для всех 11 дорожек.

5.1.3 Изменение запуска выравнивания

Удерживая нажатой кнопку [PROJECT ↑] (Проект ↑), поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы изменить количество интервалов запуска выравнивания. Нажмите и поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы изменить значение с шагом в один такт (16 интервалов). Количество тактов отображается на индикаторе Global Meter, а количество интервалов отображается на клавишах ударных.

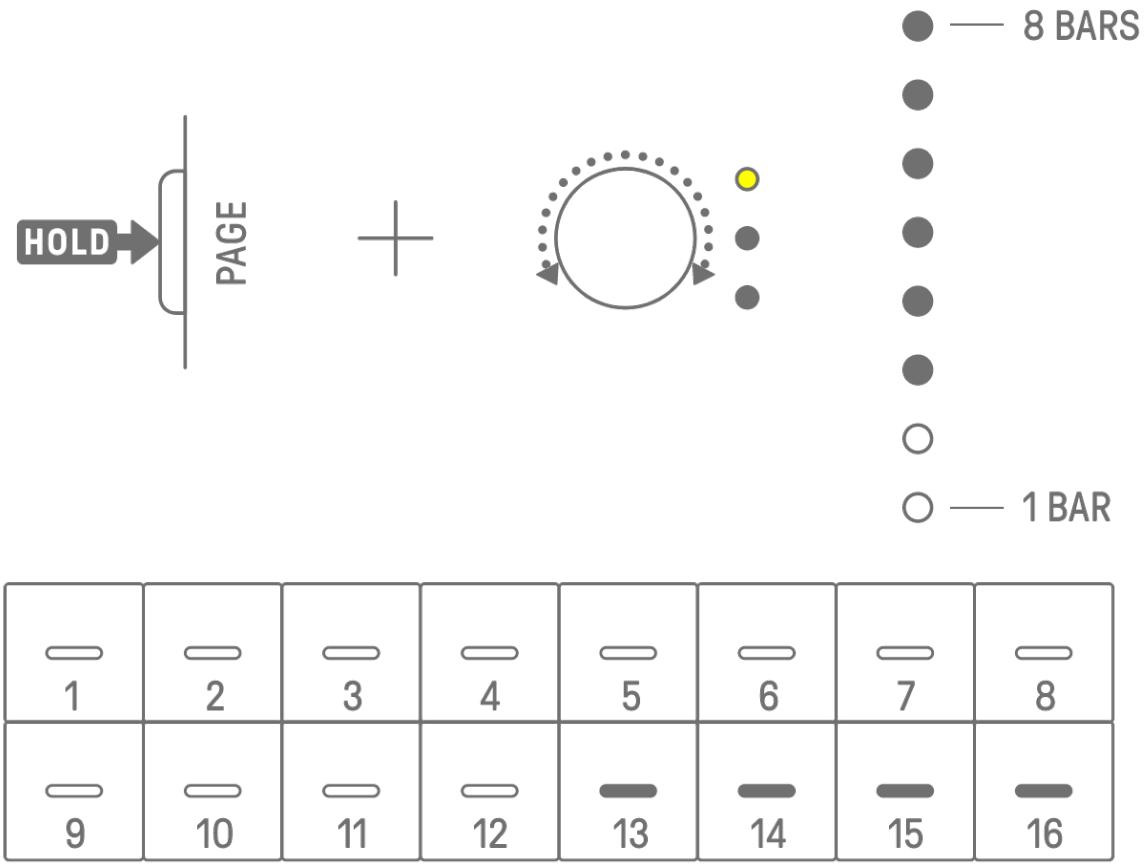




5.2 Изменение длины паттерна

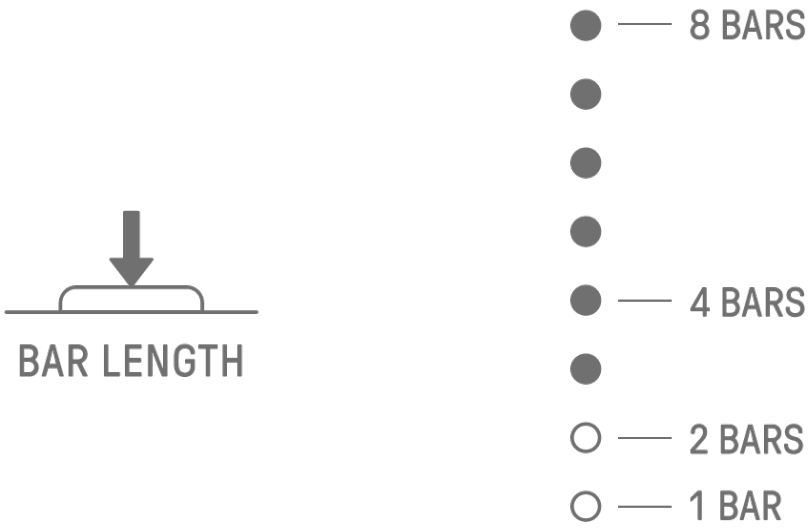
5.2.1 Дорожки ударных

Удерживая нажатой кнопку [PAGE] (Страница), поверните регулятор дорожки ударных, чтобы изменить длину паттерна для дорожки ударных. Можно установить длину в диапазоне от 1 до 128 интервалов. Нажмите и поверните регулятор дорожки ударных, чтобы изменить значение с шагом в один такт (16 интервалов). Количество тактов отображается на индикаторе Global Meter, а количество интервалов отображается на клавишах ударных.

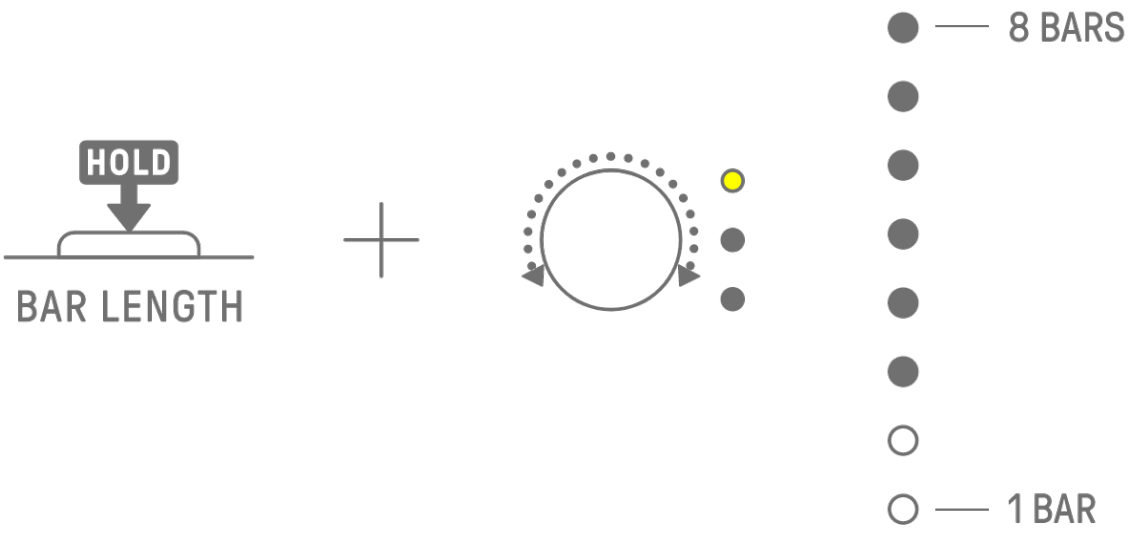


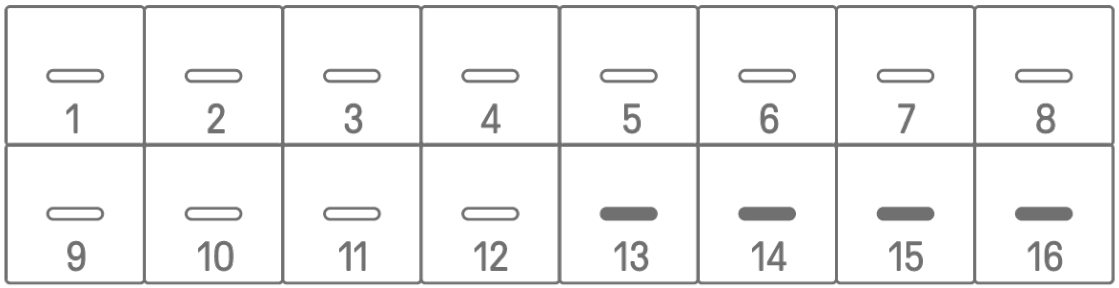
5.2.2 Дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2, DX), дорожка SAMPLER

Нажмите кнопку [BAR LENGTH], чтобы изменить длину паттерна на дорожке синтезатора или SAMPLER. Длина паттерна может быть установлена равной 1, 2, 4 или 8 тактов.



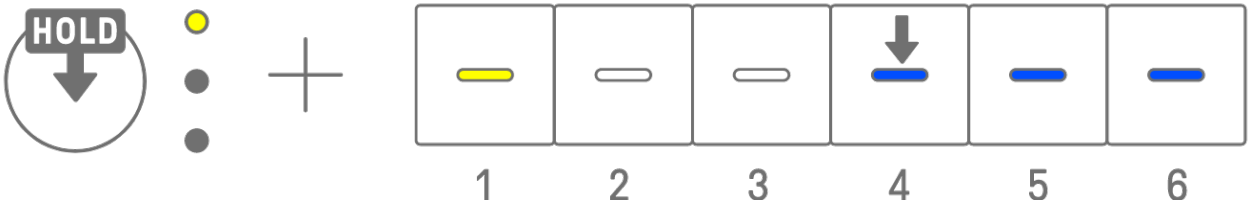
Удерживая кнопку [BAR LENGTH] (Длина строки), поверните регулятор дорожки синтезатора или регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы задать длину паттерна с числом интервалов 1–128. Нажмите и поверните регулятор дорожки синтезатора или регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы изменить значение с шагом в один такт (16 интервалов). Количество тактов отображается на индикаторе Global Meter, а количество интервалов отображается на клавишах ударных.



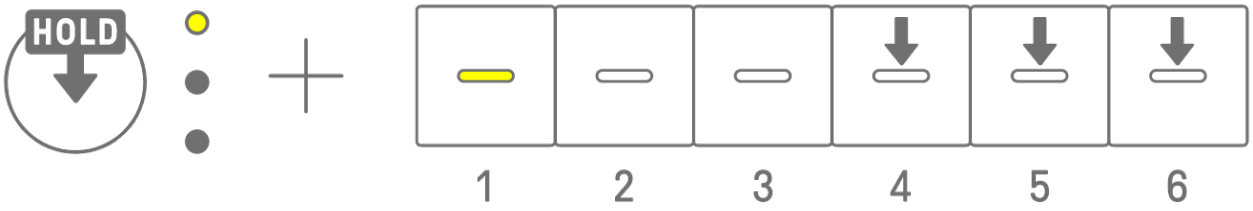


5.3 Изменение количества паттернов (3 паттерна ⇔ 6 паттернов)

Чтобы увеличить количество паттернов дорожки с трех до шести, нажмите и удерживайте регулятор дорожки и нажмите клавиши ударных 4–6, подсвеченные синим. Когда количество паттернов достигнет шести, клавиши ударных 4–6 загорятся белым.



Чтобы уменьшить количество паттернов дорожки с шести до трех, нажмите и удерживайте регулятор дорожки и одновременно нажмите клавиши ударных 4–6. Когда количество паттернов достигнет трех, клавиши ударных 4–6 загорятся синим.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Нажмите регулятор дорожки и посмотрите на светодиодные индикаторы, чтобы понять, какой из паттернов 1–6 выбран для этой дорожки. Если выбраны паттерны 1–3, светодиодный индикатор мигает желтым цветом; если выбраны паттерны 4–6, он мигает голубым.

5.4 Удаление паттерна

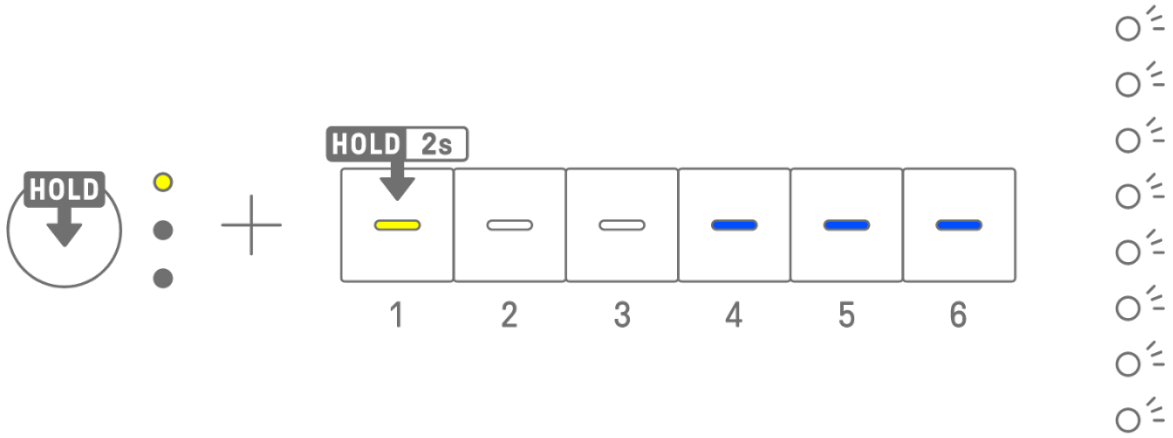
Удерживая кнопку [DELETE] (Удалить), нажмите регулятор дорожки, чтобы удалить текущий выбранный паттерн на этой дорожке. После удаления паттерна светодиодный индикатор целевой дорожки будет мигать красным.



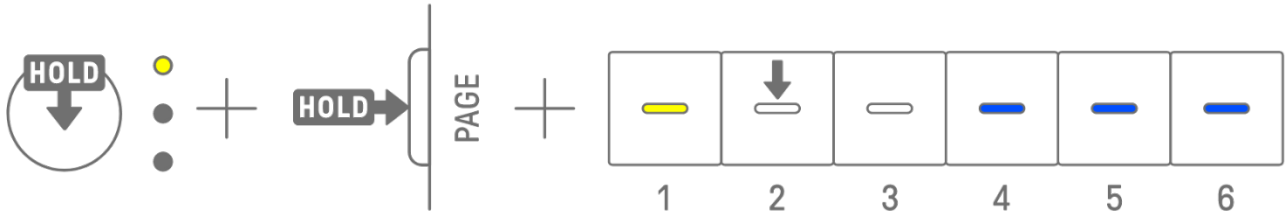
Удерживая кнопку [DELETE] (Удалить), нажмите регулятор [ALL] (Все), чтобы удалить текущий выбранный паттерн на всех дорожках.

5.5 Копирование и вставка паттернов [OS V1.10]

Чтобы скопировать текущий выбранный паттерн, нажмите и удерживайте регулятор дорожки или регулятор [ALL], удерживая нажатой клавишу ударных не менее 2 секунд. Если копирование прошло успешно, индикатор Global Meter начнет мигать белым.



Чтобы вставить скопированный паттерн, нажмите и удерживайте регулятор дорожки или регулятор [ALL] (Все) одновременно с кнопкой [Page] (Страница) и нажмите клавишу ударных. Если вставка прошла успешно, клавиша ударных, которая является местом назначения вставки, будет мигать в течение 1 секунды.



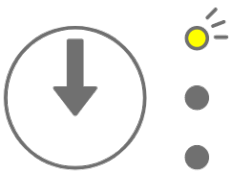
Вы можете выполнять копирование и вставку на разные дорожки, если они находятся между дорожками ударных и дорожками синтезаторов (SYNTH1, SYNTH2 и DX).

ПРИМЕЧАНИЕ

- Все параметры, включая блокировки параметров и запись движения, можно скопировать и вставить без изменений. Однако, если на разных дорожках используются разные типы эффектов, параметры эффектов не будут вставлены.

5.6 Выбор и прослушивание дорожек

Нажмите регулятор дорожки, чтобы выбрать ее. Нажмите регулятор дорожки после остановки воспроизведения, чтобы прослушать звук выбранной дорожки.

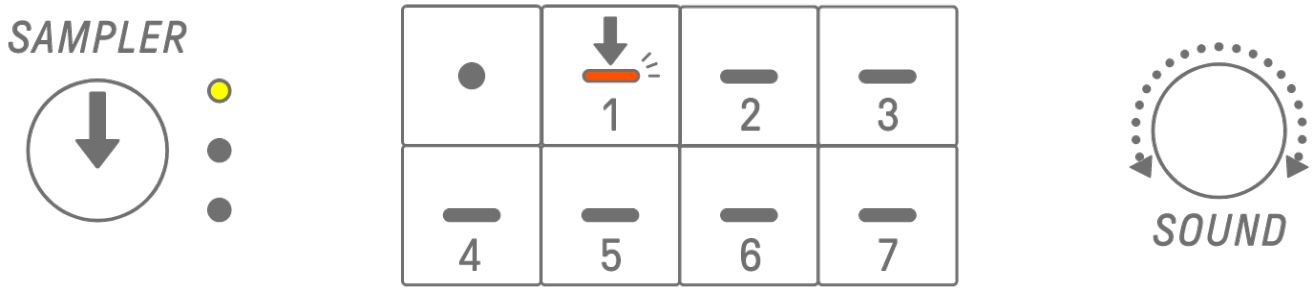


5.7 Изменение звука дорожки

Чтобы изменить звучание дорожки ударных или дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2 и DX), нажмите регулятор дорожки, чтобы выбрать ее, а затем поверните регулятор настройки звука 1 на странице настройки звука 1.

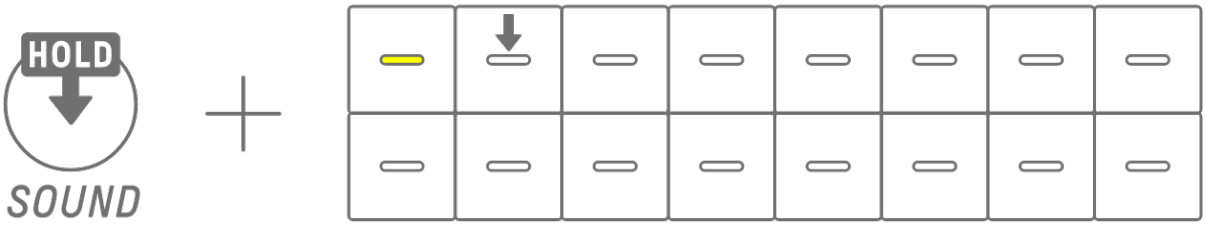


Дорожка SAMPLER содержит сэмплы, назначенные каждой из семи клавиш синтезатора. Чтобы изменить звучание сэмпла, нажмите регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование) для выбора дорожки SAMPLER. Затем нажмите клавишу синтезатора, чтобы выбрать сэмпл, а затем поверните регулятор настройки звука 1 на странице настройки звука 1.



5.7.1 Выбор категории звука (переход по категориям)

Удерживая регулятор настройки звука 1 на странице настройки звука 1, нажмите клавишу ударных, чтобы перейти непосредственно к первому звуку в категории звука, установленной для этой дорожки. Это называется переходом по категориям.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Переход к категории ИЗБРАННОЕ позволяет выбрать звуки, которые вы зарегистрировали как избранные. Сведения о регистрации звука как избранного см. в разделе «9.5 Сохранение звука».
- Если звук, зарегистрированный как избранный, не существует, индикатор FAVOURITE (ИЗБРАННОЕ) не загорится.

5.7.2 Категории звуков для дорожек ударных

KICK	SNARE	RIM	CLAP	SNAP	CLOSED HIHAT	OPEN HIHAT	SHAKER/ TAMBOU-RINE
RIDE	CRASH	TOM	BELL	CONGA/ BONGO	WORLD	SFX	FAVORITE

5.7.3 Категории звуков для дорожек синтезаторов (SYNTH 1, SYNTH 2 и DX)

BASS	SYNTH LEAD	PIANO	KEY-BOARD	ORGAN	PAD	STRINGS	BRASS
WOOD WIND	GUITAR	WORLD	MALLET	BELL	RHYTHMIC	SFX	FAVORITE

5.7.4 Категории звуков для дорожек SAMPLER

VOCAL COUNT	VOCAL PHRASE /CHANT	SINGING VOCAL	ROBOTIC VOCAL/ EFFECT	RISER	LASER/ SCI-FI	IMPACT	NOISE/ DISTORTED SOUND
AMBIENT/ SOUND-SCAPE	SFX	SCRATCH	NATURE/ ANIMAL	HIT/STAB/ MUSICAL INSTRUMENT SOUND	PERCUSSION	RECORDED SOUND	FAVORITE

5.8 Отключение звука и солирование дорожки

5.8.1 Приглушение

Удерживая кнопку [MUTE] (Приглушить), нажмите регулятор дорожки, чтобы приглушить текущую выбранную дорожку. Светодиодный индикатор приглушенной дорожки будет гореть зеленым. Нажмите регулятор еще раз, чтобы отменить приглушение дорожки.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Если какая-либо дорожка приглушена, нажмите и удерживайте кнопку [MUTE] (Приглушить) и нажмите регулятор [ALL] (Все), чтобы мгновенно отменить приглушение всех дорожек.

5.8.2 Соло

Удерживая кнопку [SOLO] (Соло), нажмите регулятор дорожки, чтобы включить соло для этой дорожки и приглушить все остальные дорожки. В это время светодиодный индикатор солирующей дорожки загорится голубым. Нажмите регулятор еще раз, чтобы отменить соло дорожки.

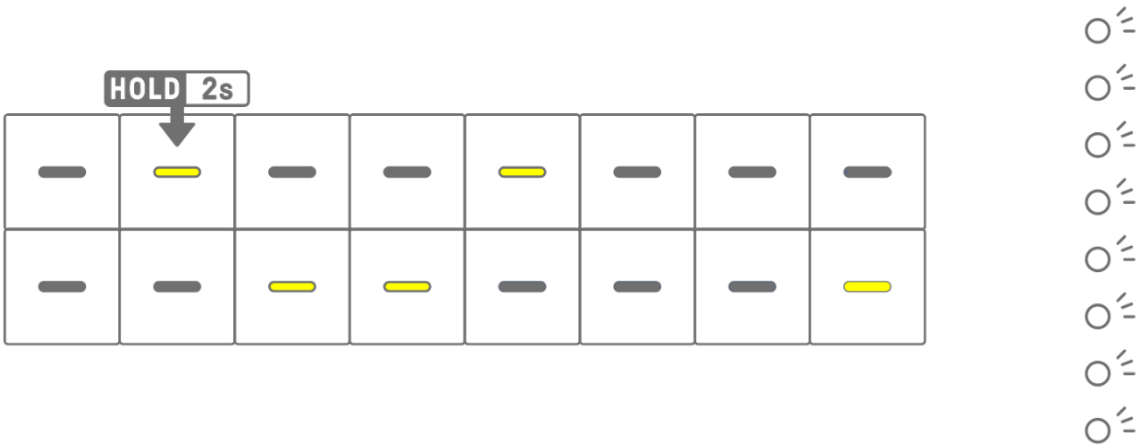


ПРИМЕЧАНИЕ

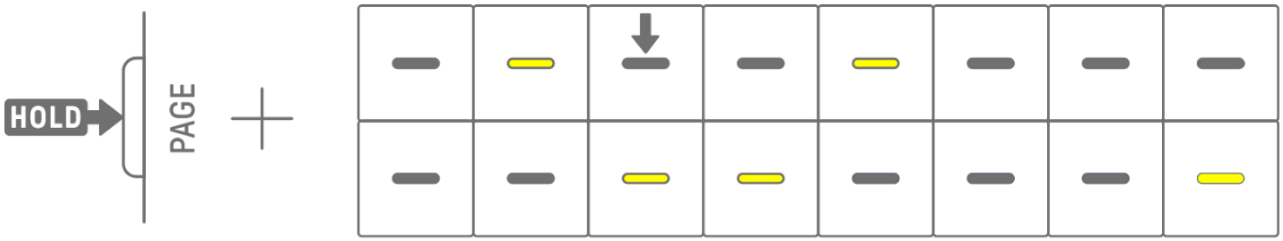
- Режимы приглушения и соло также можно использовать в Режиме микшера и Режиме композиции.
- Если вы пытаетесь приглушить дорожку, пока она солирует, соло будет иметь приоритет. Если трек не солирует, статус приглушения будет восстановлен.

5.9 Копирование и вставка интервалов дорожки [OS V1.10]

Чтобы скопировать интервалы текущей выбранной дорожки, нажмите клавишу ударных и удерживайте ее нажатой не менее 2 секунд. Если копирование прошло успешно, индикатор Global Meter начнет мигать белым.



Чтобы вставить скопированные интервалы, нажмите и удерживайте кнопку [Page] и нажмите клавишу ударных.



Вы можете выполнять копирование и вставку на разные дорожки, если они находятся между дорожками ударных и дорожками синтезаторов (SYNTH1, SYNTH2 и DX).

ПРИМЕЧАНИЕ

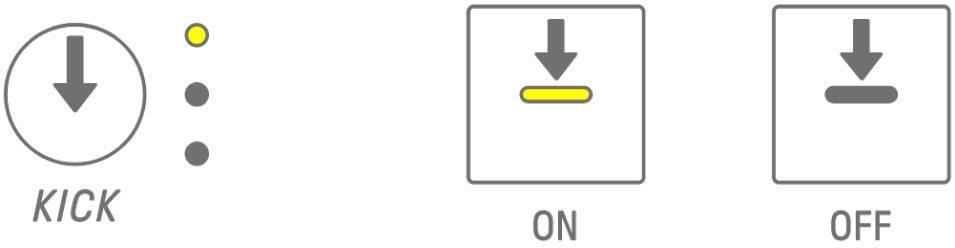
- Все параметры, включая блокировки параметров и запись движения, можно скопировать и вставить без изменений. Однако, если на разных дорожках используются разные типы эффектов, параметры эффектов не будут вставлены.

6. Дорожки ударных

Существует семь дорожек ударных: KICK, SNARE, CLAP, HAT 1, HAT 2, PERC 1 и PERC 2. Вы можете создавать доли, используя соответствующие регуляторы дорожек и клавиши ударных.

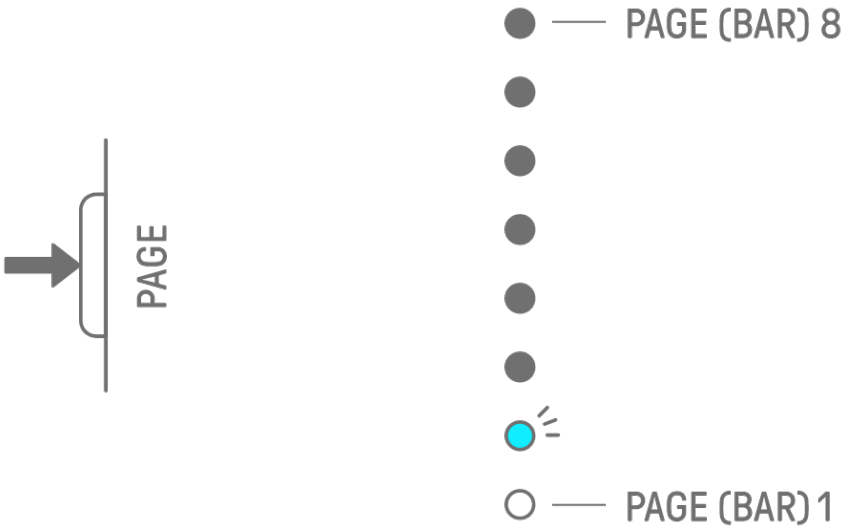
6.1 Ввод интервалов

Нажмите регулятор дорожки ударных, чтобы выбрать дорожку ударных для редактирования. Нажмите клавишу ударных, чтобы включить или выключить этот интервал.



6.2 Переключение страниц

На клавишах ударных может отображаться одновременно до 16 интервалов паттерна. Это называется «страница». Если длина паттерна составляет 17 или более интервалов, вы можете переключаться между страницами.
Нажмите кнопку [PAGE] (Страница) для переключения между страницами. Текущая страница обозначается мигающим голубым цветом на индикаторе Global Meter.

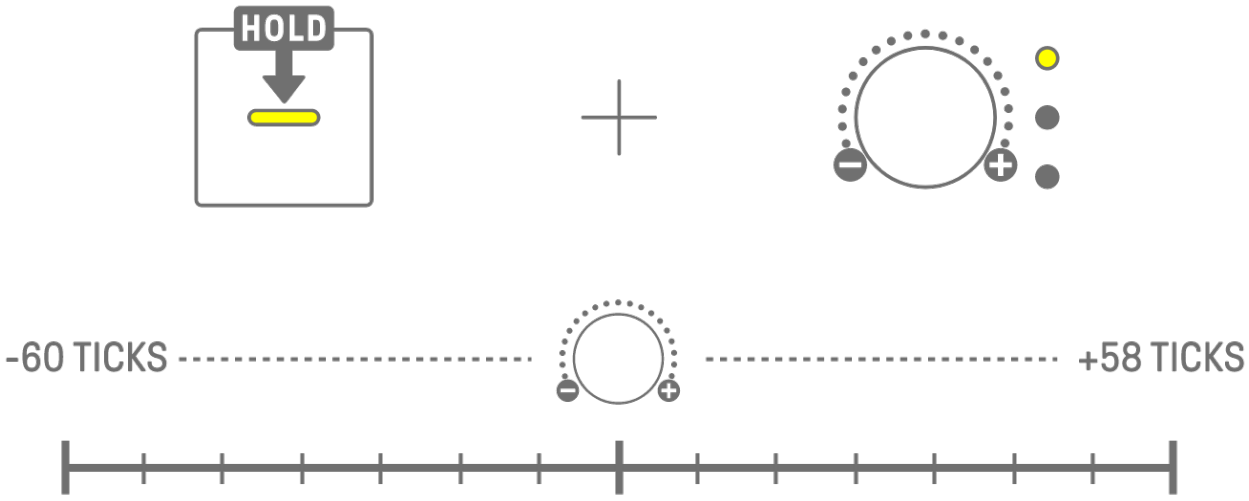


ПРИМЕЧАНИЕ

- Сведения об изменении длины паттерна см. в разделе «5.2 Изменение длины паттерна».

6.3 Тонкая настройка момента синхронизации ритма для интервала (Micro Timing)

Удерживая нажатой клавишу ударных, поверните регулятор дорожки, чтобы точно настроить ритмический размер для этого интервала. В это время на предметном указателе загорается [MICRO TIMING].
Ритмический размер можно регулировать в диапазоне от −60 до +58 тактов.

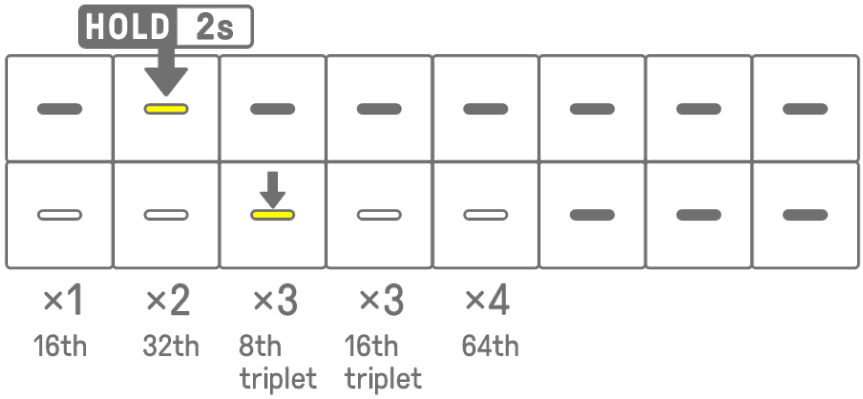


ПРИМЕЧАНИЕ

- Один интервал равен 120 тактам.
- Удерживая нажатыми одновременно несколько клавиш ударных, поверните регулятор дорожки, чтобы отрегулировать ритмический размер для нескольких интервалов.

6.4 Установка количества последовательных запусков интервала (субинтервал)

Многократный запуск одного интервала называется субинтервалом. Если удерживать нажатой клавишу ударных, которая активна не менее 2 секунд, загорятся пять клавиш ударных для настройки субинтервала. Вы можете выбрать значение «Без субинтервала» (по умолчанию), «два раза», «три раза» (восьмая триоль) [OS V1.10], «три раза» или «четыре раза».

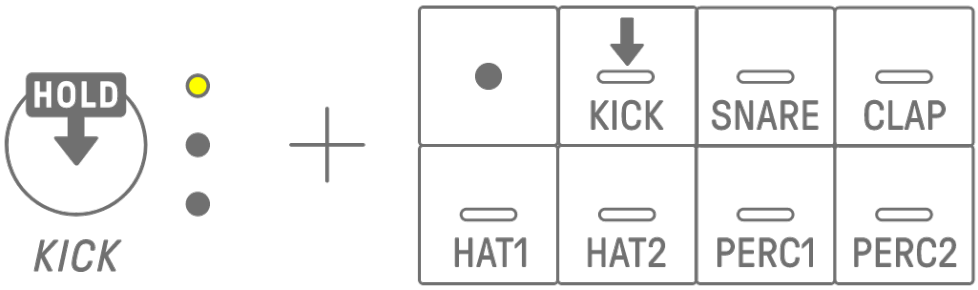


ПРИМЕЧАНИЕ

- Если клавиша ударных, для которой вы хотите установить субинтервал, находится в верхнем ряду, загорятся пять клавиш ударных в нижнем ряду. Если она находится в нижнем ряду, загорятся пять клавиш ударных в верхнем ряду.

6.5 Ввод в реальном времени

Удерживая нажатым один из регуляторов дорожки ударных, нажмите клавишу синтезатора, чтобы перейти в режим ввода в реальном времени. В режиме ввода в реальном времени клавиши синтезатора можно использовать для воспроизведения дорожек ударных в реальном времени. Для выхода из режима ввода в реальном времени используется та же процедура.



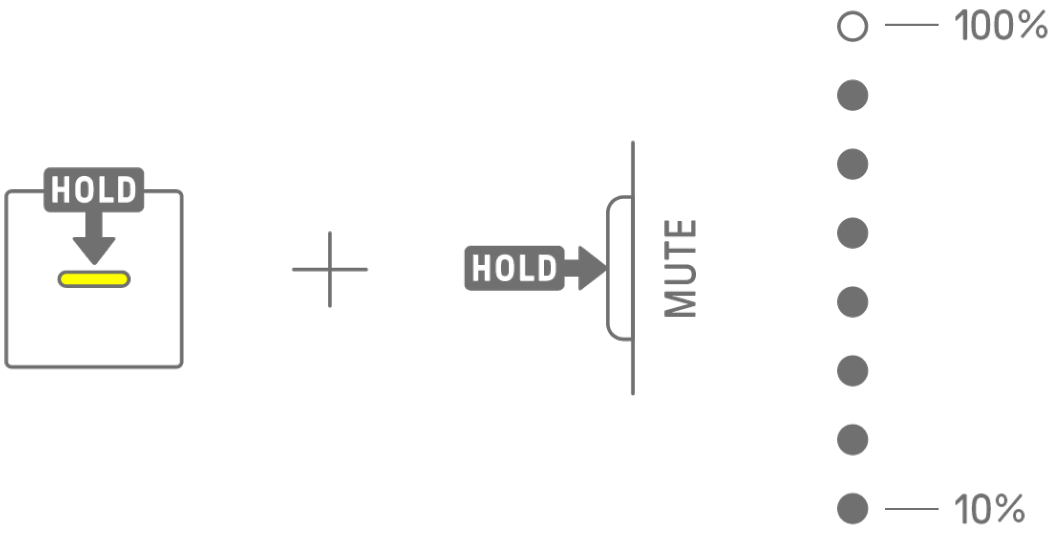
В режиме ввода в реальном времени нажмите кнопку записи, чтобы начать запись. Вы можете записать звуки (ноты) дорожек ударных для тех клавиш синтезатора, которые вы нажимаете. Во время записи клавиша записи мигает красным, а на клавишах ударных отображается паттерн.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При выключении питания режим ввода в реальном времени автоматически отключается.

6.6 Изменение вероятности запуска интервала [OS V1.10]

Для выбора доступно 8 уровней вероятности запуска интервалов дорожки ударных. Удерживая нажатой клавишу ударных, нажмите кнопку [MUTE], чтобы снизить вероятность запуска этого интервала на один уровень. В настоящее время вероятность запуска этого шага обозначена количеством световых сигналов на индикаторе Global Meter.



Удерживая нажатыми несколько клавиш ударных, нажмите кнопку [MUTE] (Приглушить), чтобы снизить вероятность запуска этих интервалов на один уровень.

ПРИМЕЧАНИЕ

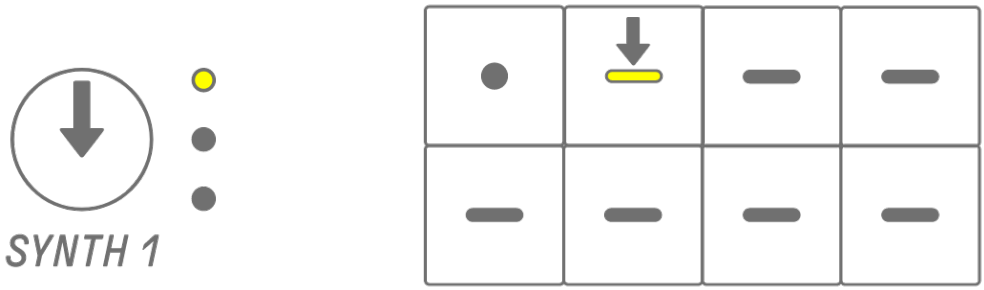
- Если вероятность запуска интервала изменяется, пока находится на минимальном уровне, она меняется на максимальный уровень.
- Когда одновременно изменяются несколько интервалов, на индикаторе Global Meter отображается самый высокий уровень вероятности.

7. Дорожки синтезатора (SYNTH 1, SYNTH 2, DX)

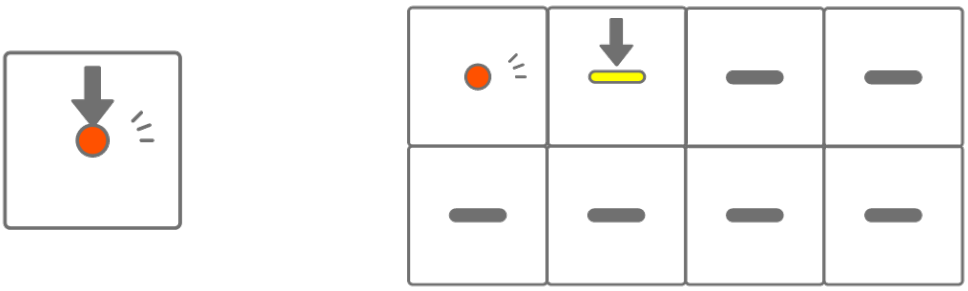
Существует три дорожки синтезатора: SYNTH 1, SYNTH 2 и DX. Вы можете создавать мелодии, используя соответствующие регуляторы дорожки и клавиши синтезатора.

7.1 Ввод в реальном времени

Нажмите регулятор [SYNTH 1], регулятор [SYNTH 2] или регулятор [DX], чтобы выбрать дорожку синтезатора.
Нажимайте клавиши синтезатора, чтобы выполнять воспроизведение в реальном времени.



Нажмите кнопку записи, чтобы начать запись. Вы можете записывать звуки (ноты) нажимаемых клавиш синтезатора.
Во время записи клавиша записи мигает красным, а на клавишах ударных отображается текущая позиция в паттерне.



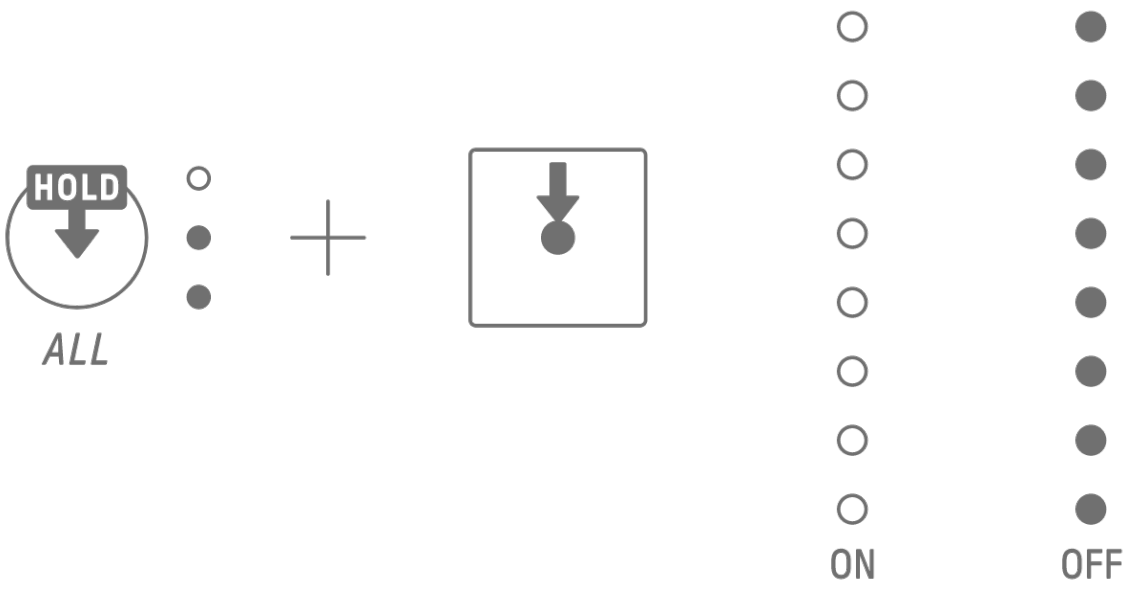
ПРИМЕЧАНИЕ

- Поддерживается также ввод в реальном времени с внешних MIDI устройств. Дополнительные сведения о назначении каналов см. в разделе «17.2 Каналы MIDI».
- Вы можете записывать наложения, оставляя на месте ранее записанные ноты. Однако, если вы запишете ноту с той же высотой звука, что и ранее записанная нота, длина ранее записанной ноты будет перезаписана.

7.2 Включение/выключение выравнивания

Чтобы включить/выключить выравнивание во время записи, нажмите клавишу записи, удерживая нажатым регулятор [ALL] (Все). Global Meter горит белым, когда выравнивание включено, и гаснет, когда оно выключено. По умолчанию эта функция включена.

Когда выравнивание включено, записанные данные будут автоматически корректироваться, если во время исполнения ритмический размер отключен. Выравнивание не влияет на ранее записанные данные.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Используйте приложение SEQTRAK для настройки расширенных настроек выравнивания. Выравнивание можно установить со значением 1/32, 1/16T, 1/16 (по умолчанию), 1/8T, 1/8 или ВЫКЛ.
- Настройки выравнивания также применяются во время ввода в реальном времени для дорожек ударных.

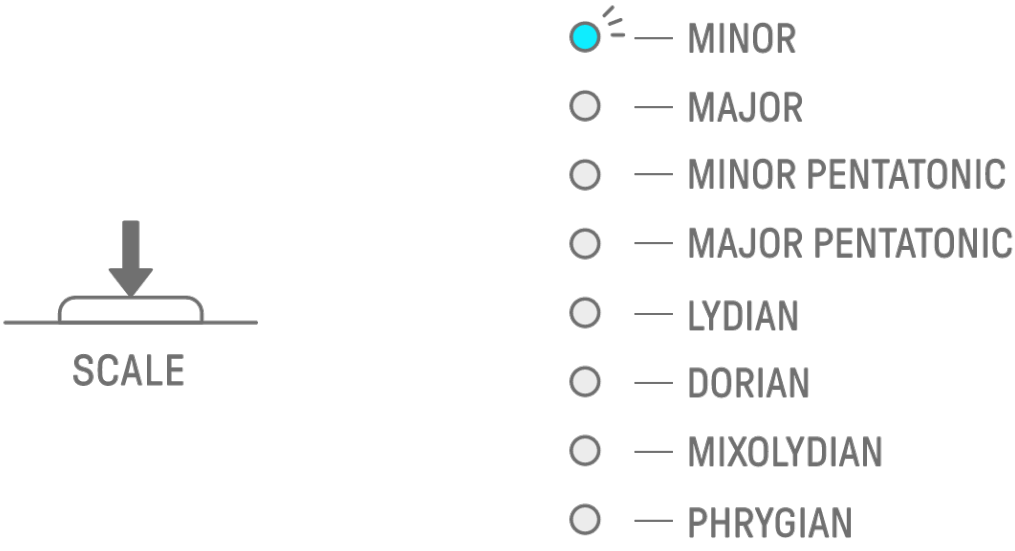
7.3 Смена октавы

Нажмите кнопку [OCTAVE] (Октава), чтобы изменить высоту звука выбранной в данный момент клавиши синтезатора на одну октаву. Октаву можно изменить в диапазоне от +2 до −3 октав. Эта операция не влияет на ранее записанные данные.



7.4 Изменение строя

Нажмите кнопку [SCALE] (Строй) для изменения строя, применяемого при нажатии клавиш синтезатора. Для каждого проекта сохраняется восемь различных строев. Настройки по умолчанию показаны на рисунке ниже. Эта операция не влияет на ранее записанные данные.

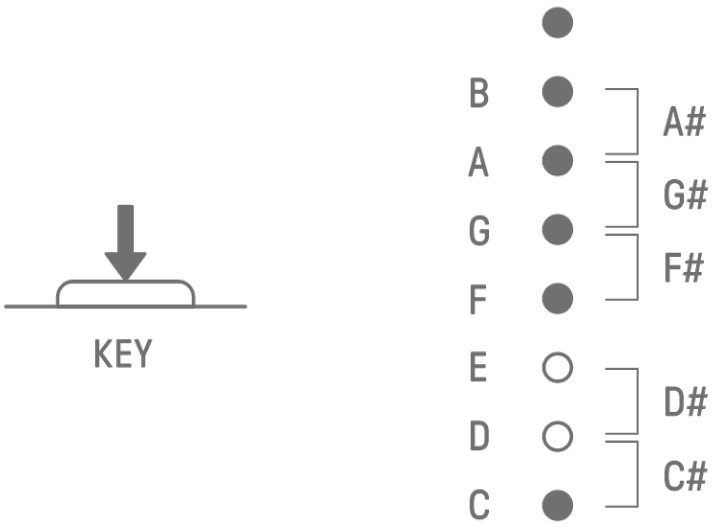


ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете использовать приложение SEQTRAK для редактирования строя текущего выбранного проекта.

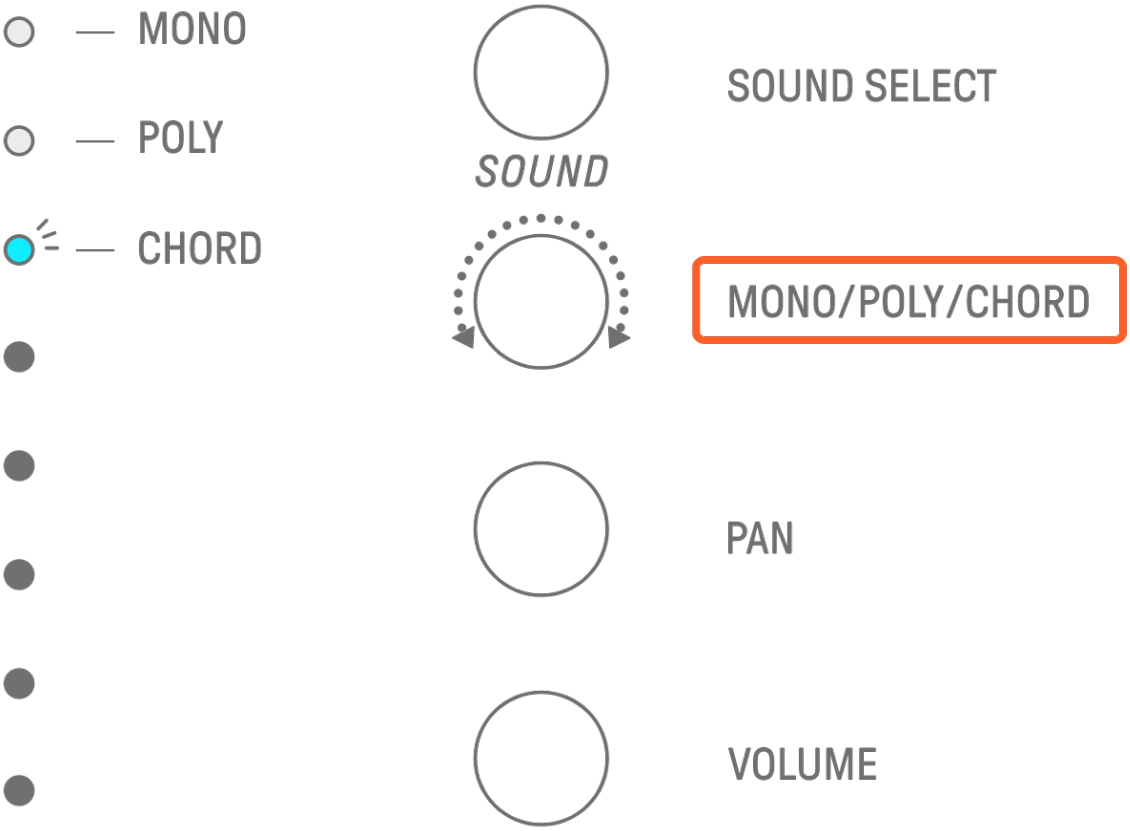
7.5 Изменение лада

Нажмите кнопку [KEY] (Лад) для изменения лада, применяемого при нажатии клавиш синтезатора, с интервалом в полшага. Эта операция не влияет на ранее записанные данные.



7.6 Проигрывание аккордов

Поверните регулятор настройки звука 2 на странице настройки звука 1, чтобы переключиться между настройками MONO, POLY и CHORD. Для настройки CHORD назначено семь аккордов. Настройки MONO/POLY/CHORD можно включить для дорожек SYNTH 1, SYNTH 2 и DX.

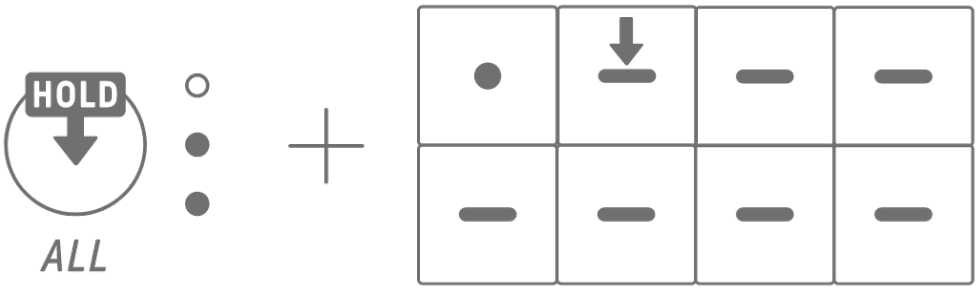


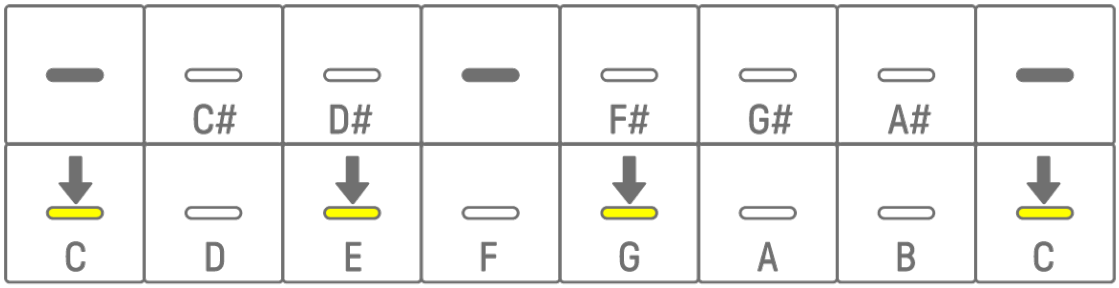
7.7 Редактирование аккордов

Используйте следующую процедуру для редактирования аккордов.

1. Поверните ручку настройки звука 2 на странице настройки звука 1, чтобы выбрать CHORD.
2. Удерживая нажатым регулятор [ALL] (Все), нажмите клавишу синтезатора для аккорда, который требуется отредактировать. Ноты, составляющие этот аккорд, будут отображаться на клавишах ударных. Нажмите кнопку [OCTAVE] (Октава) для переключения между отображаемым диапазоном нот.
3. Нажимайте клавиши ударных, чтобы добавлять или удалять ноты. Вы можете выбрать до четырех нот. Нажмите клавишу синтезатора, чтобы прослушать аккорд выбранных нот.







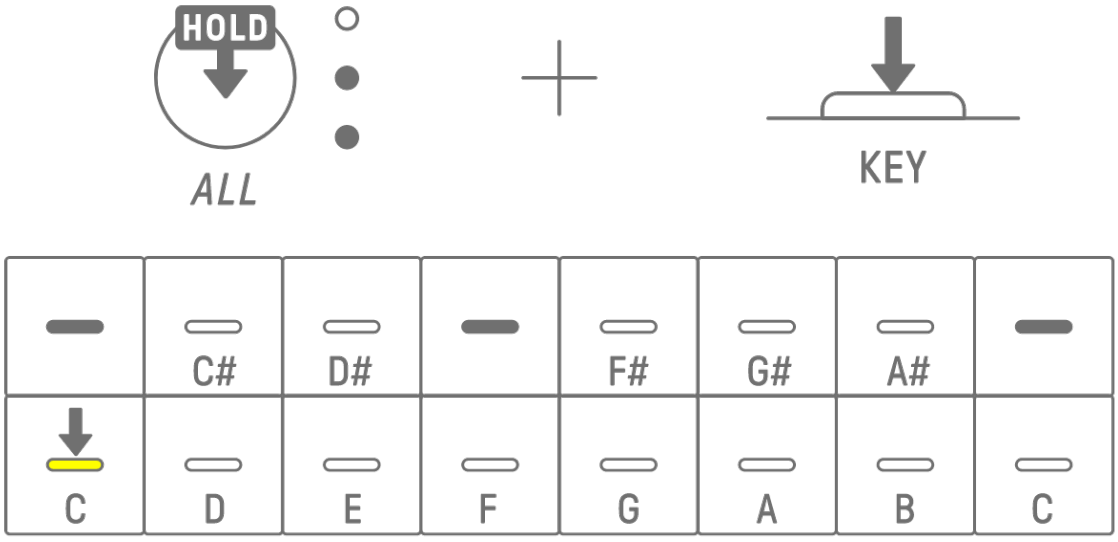
Эта операция не влияет на ранее записанные данные.

ПРИМЕЧАНИЕ

- Ноты, составляющие аккорд, также можно редактировать в приложении SEQTRAK.
- Аккорды можно установить для каждой дорожки, и они привязаны к строю, выбранному для этого проекта.
- Если нота в ладу, строе или аккорде находится выше G8, воспроизводится нота на октаву ниже (например, A7 вместо A8).

7.8 Переход в режим ввода с клавиатуры

В режиме ввода с клавиатуры можно играть на клавишах ударных так же, как если бы они представляли собой клавиатуру.
Удерживая нажатым регулятор [ALL] (Все), нажмите кнопку [KEY] (Лад), чтобы перейти в режим ввода с клавиатуры. В это время клавиши ударных подсвечиваются белым цветом в форме клавиатуры.

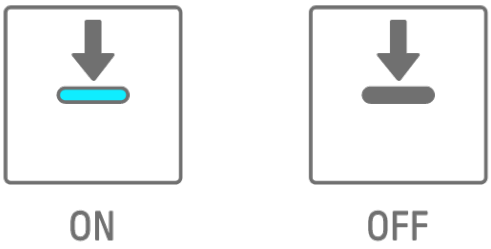


7.9 Ввод интервалов [OS V1.10]

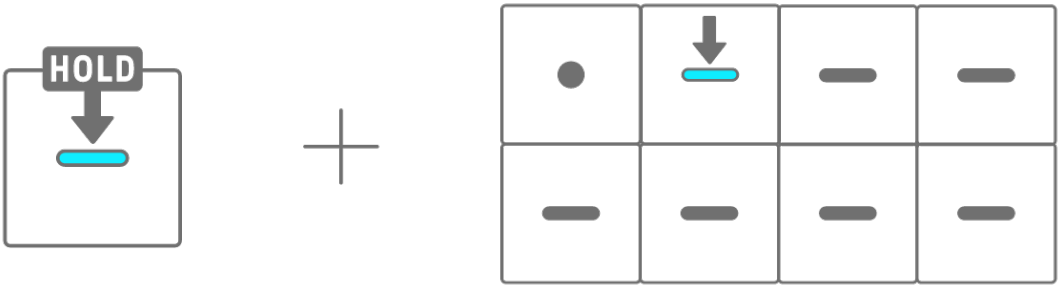
Дорожки синтезатора можно редактировать путем ввода интервалов. Удерживая нажатой кнопку [PAGE] (Страница), нажмите регулятор дорожки синтезатора или регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы перейти в режим ввода интервалов. Используйте ту же процедуру для выхода из режима ввода интервалов.



Нажмите клавишу ударных, чтобы включить или выключить соответствующий интервал. Этот интервал содержит последнюю ноту, сыгранную с помощью клавиши синтезатора, режима ввода с клавиатуры или внешнего устройства MIDI для текущей выбранной дорожки. Если одновременно воспроизводится несколько нот (например, когда для параметра MONO/POLY/CHORD установлено значение CHORD), для этого интервала вводятся все выбранные ноты.

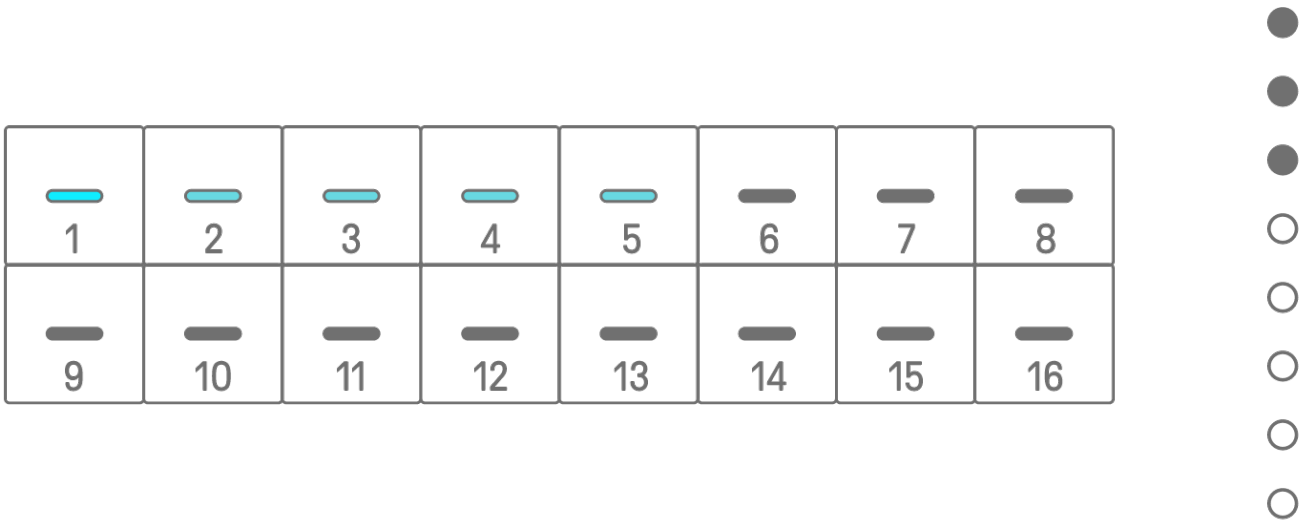


Удерживая нажатой клавишу ударных, нажмите клавишу синтезатора, чтобы добавить ноты, назначенные клавише синтезатора, в выбранный интервал или удалить их из него. Если для параметра MONO/POLY/CHORD установлено значение CHORD, все уже введенные ноты удаляются и добавляются ноты аккорда. Если введенные ноты точно соответствуют нотам аккорда, все ноты удаляются.



Чтобы изменить длину нот выбранного интервала, одновременно нажмите и удерживайте активную клавишу ударных и поверните регулятор [ALL] (Все). Если выбранный интервал содержит несколько нот, одновременно нажмите и удерживайте клавиши ударных и синтезатора и поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы изменить длину отдельных нот.
Длина ноты указывается клавишами ударных и индикатором Global Meter.





ПРИМЕЧАНИЕ

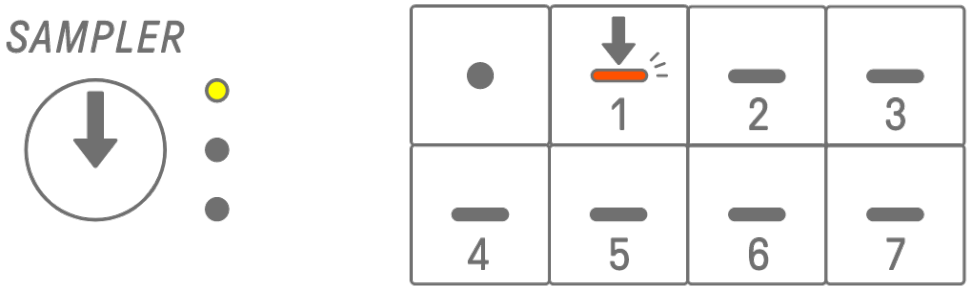
- При отключении питания режим ввода интервала также автоматически отключается.
- В режиме ввода интервалов можно изменить настройку Micro Timing для нот.

8. Дорожка SAMPLER

Дорожка SAMPLER используется для воспроизведения аудиосэмплов. Предустановленные сэмплы или сэмплы, записанные с помощью встроенного микрофона, можно, помимо прочего, назначить клавишам синтезатора для воспроизведения.

8.1 Ввод в реальном времени

Нажмите регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы выбрать дорожку SAMPLER. Дорожка SAMPLER поддерживает воспроизведение до семи сэмплов. Нажмите клавишу синтезатора, чтобы воспроизвести сэмпл, назначенный этой клавише.



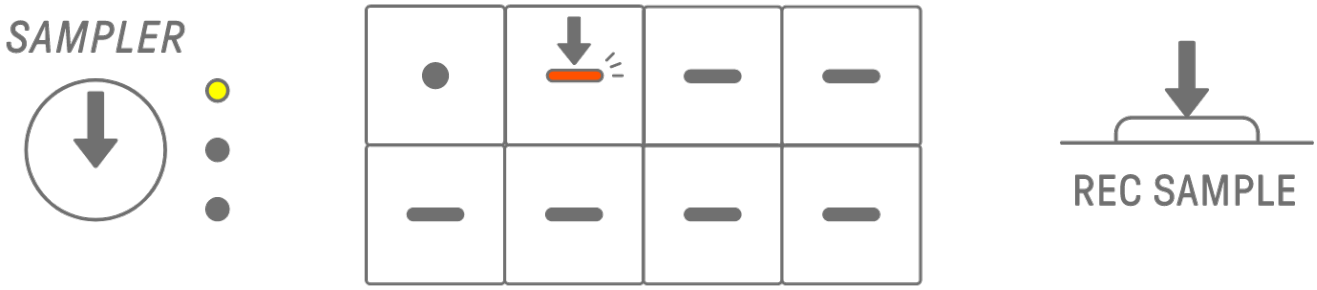
Нажмите кнопку записи, чтобы начать запись. Вы можете записать сэмплы, назначенные клавишам синтезатора. Во время записи клавиша записи мигает красным, а на клавишах ударных отображается текущая позиция в паттерне.

8.2 Сэмплирование (встроенный микрофон/AUDIO IN и вход USB-аудио)

Звуки, записанные с помощью встроенного микрофона или импортированные с внешнего устройства, можно воспроизводить на дорожке SAMPLER. Нажмите регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы выбрать дорожку SAMPLER. Нажмите клавишу синтезатора, которой будет назначен сэмплируемый звук. В это время выбранная клавиша синтезатора мигает красным.

Нажмите кнопку [REC SAMPLE], чтобы начать сэмплирование с помощью микрофона. Время записи каждого сэмпла — не более 16 секунд. Чтобы завершить сэмплирование, нажмите кнопку [REC SAMPLE] (Зап. сэмпла) еще раз или подождите не менее 16 секунд.

Если к разъему [AUDIO IN] типа Jack подключен кабель, сэмплирование выполняется для входа AUDIO IN. Если источником сэмплирования является вход USB-аудио, будет сэмплироваться звук, поступающий через подключение по USB.



8.3 Изменение источника сэмплирования

Вы можете выбрать один из трех источников сэмплирования: встроенный микрофон/вход AUDIO IN, вход USB-аудио или ресэмплинг. Чтобы изменить источник сэмплирования, удерживайте кнопку [REC SAMPLE] (Зап. сэмпла) не менее 2 секунд и нажмите клавишу ударных, которая горит белым цветом.



8.4 Ресэмплинг

Ресэмплинг — это процесс сэмплирования звука непосредственно из SEQTRAK во время его воспроизведения на устройстве. Используйте для ресэмплинга следующую процедуру.

1. Измените источник сэмплирования на ресэмплинг. Подробную информацию о том, как изменить источник сэмплирования, см. в разделе «8.3 Изменение источника сэмплирования».
2. Измените и скорректируйте паттерн на каждой дорожке.
3. Начните сэмплирование. Сведения о сэмплировании см. в разделе «8.2 Сэмплирование (встроенный микрофон/AUDIO IN и вход USB-аудио)».

ПРИМЕЧАНИЕ

- Метроном приглушается во время ресэмплинга независимо от выбранной настройки.

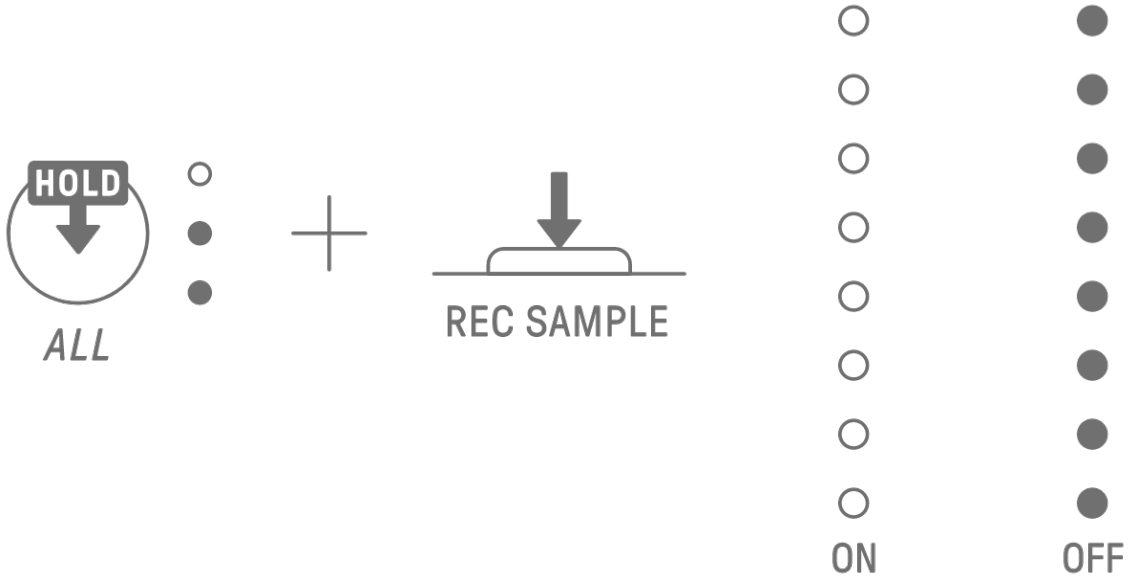
8.5 Отмена сэмплирования

Сэмплирование можно отменить во время выполнения. Чтобы отменить сэмплирование, удерживайте нажатой кнопку [DELETE] (Удалить) и нажмите кнопку [REC SAMPLE] (Зап. сэмпла). После отмены сэмплирования восстанавливается предыдущее состояние звуков до сэмплирования.



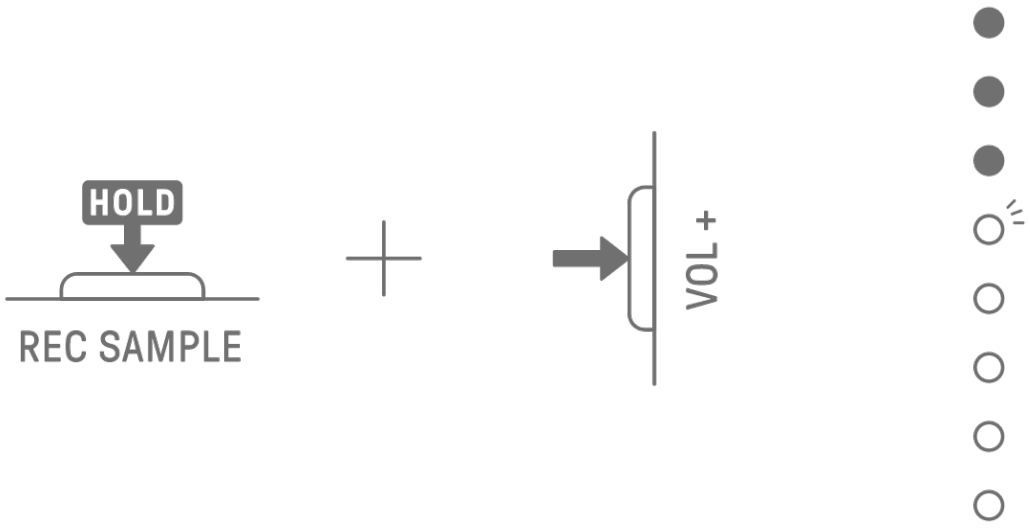
8.6 Установка отсчета для начала сэмплирования

Чтобы установить отсчет для начала сэмплирования, удерживайте нажатым регулятор [ALL] (Все) и нажмите кнопку [REC SAMPLE] (Зап. сэмпла). Настройка отсчета активируется, когда в качестве источника сэмплирования выбран встроенный микрофон/вход AUDIO IN или вход USB-аудио. Индикатор Global Meter загорается белым цветом, когда отсчет включен, и гаснет, когда он выключен.



8.7 Переход в режим мониторинга

В режиме мониторинга вы можете использовать Global Meter для проверки громкости входного аудио для сэмплирования. Удерживая кнопку [REC SAMPLE] (Зап. сэмпла), нажмите кнопку [VOL+], чтобы переключиться в режим мониторинга. После перехода в режим мониторинга три светодиода на дорожке SAMPLER будут мигать белым. Используйте ту же процедуру для выхода из режима мониторинга.

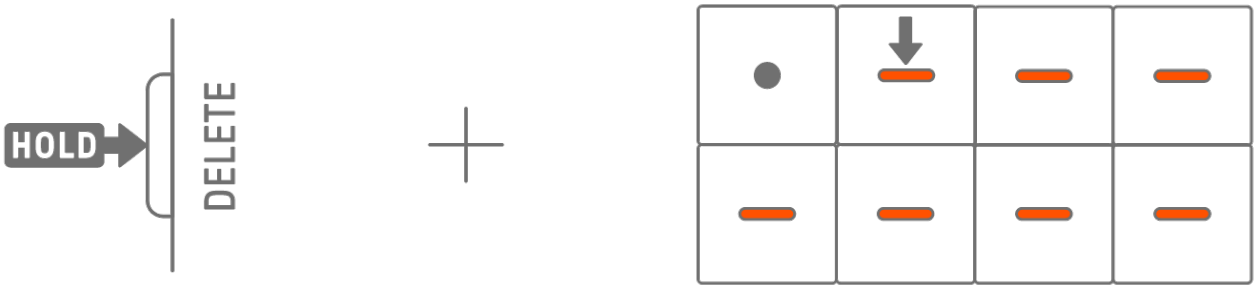


8.8 Включение/выключение автоматической нормализации

Функция автоматической нормализации автоматически максимизирует громкость сэмплированного аудио. По умолчанию эта функция включена. Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы включить или отключить автоматическую нормализацию.

8.9 Удаление паттернов для каждого сэмпла [OS V1.10]

Нажмите регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы выбрать дорожку SAMPLER. Удерживая кнопку [DELETE] (Удалить), нажмите клавишу синтезатора, чтобы удалить паттерн для этого сэмпла.

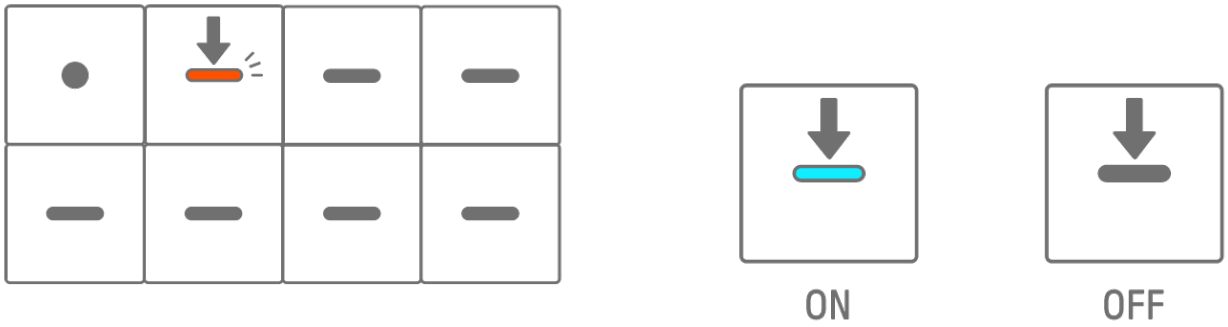


8.10 Ввод интервалов [OS V1.10]

Дорожку SAMPLER можно редактировать путем ввода интервалов.
Удерживая нажатой кнопку [PAGE] (Страница), нажмите регулятор дорожки синтезатора или регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы перейти в режим ввода интервалов. Используйте ту же процедуру для выхода из режима ввода интервалов.

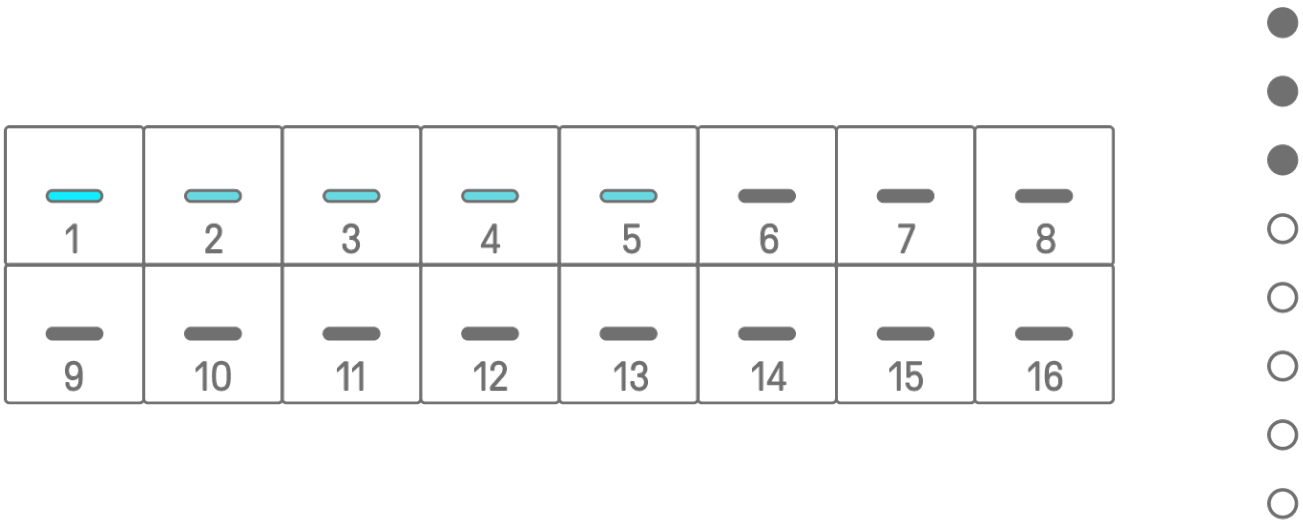


Нажмите регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование), чтобы выбрать дорожку SAMPLER. Нажмите клавишу синтезатора, чтобы выбрать сэмпл для редактирования. Нажмите клавишу ударных, чтобы включить или выключить этот интервал. Клавиша ударных отображает только данные выбранного сэмпла.



Чтобы изменить длину нот в выбранном интервале, одновременно нажмите и удерживайте активную клавишу ударных и поверните регулятор [ALL] (Все). Длина ноты указывается клавишами ударных и индикатором Global Meter.





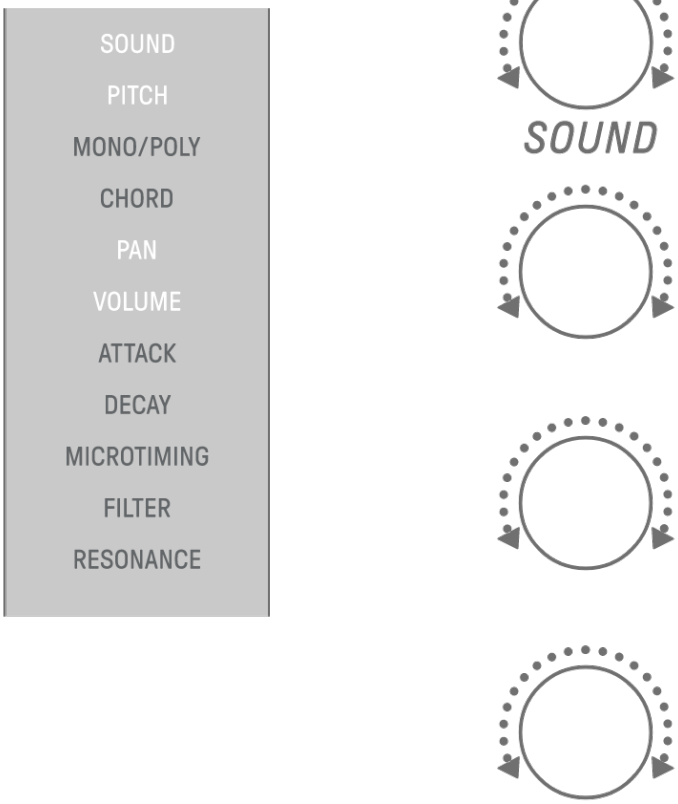
ПРИМЕЧАНИЕ

- При отключении питания режим ввода интервала также автоматически отключается.
- В режиме ввода интервалов можно изменить настройку Micro Timing для нот.

9. Настройка звука

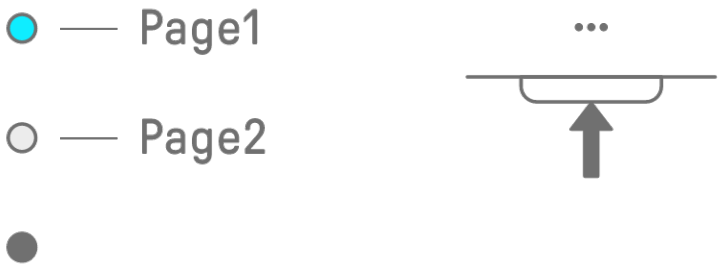
9.1 Настройка параметров звука

Нажмите регулятор дорожки, чтобы выбрать дорожку, для которой требуется настроить параметры звука. Поверните регуляторы настройки звука, чтобы настроить параметры звука для выбранной дорожки. Чтобы внести более существенные изменения в параметры, одновременно нажмите и поверните регуляторы настройки звука. Параметры звука, которые необходимо настроить, отображаются в предметном указателе.

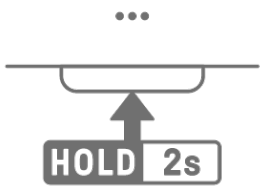


9.1.1 Переключение между страницами управления параметрами звука

Нажмите кнопку Sound Design Page (Страница настройки звука), чтобы переключаться между страницами управления параметрами звука. Каждой странице назначены различные элементы настройки параметров звука.



Нажмите кнопку Sound Design Page (Страница настройки звука) и удерживайте ее не менее 2 секунд, чтобы войти в раздел дополнительных настроек. Используйте ту же процедуру для выхода из раздела дополнительных настроек. В разделе расширенных настроек доступны дополнительные страницы операций и элементы настройки параметров звука.



9.1.2 Элементы настройки параметров звука для дорожки ударных

Страница	Регулятор настройки звука	Элемент настройки	Блокировка параметров/ запись движения	Отображение предметного указателя
1	1	SOUND SELECT (Выбор звука)	-	SOUND (Звук)
	2	PITCH (Высота звука)	✓	PITCH (Высота звука)
	3	PAN (Панорама)	✓	PAN (Панорама)
	4	VOLUME (Громкость)	✓	VOLUME (Громкость)
2	1	AEG ATTACK (Атака AEG)	✓	ATTACK (Атака)
	2	AEG DECAY (Затухание AEG)	✓	DECAY (Затухание)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (Срез фильтра НЧ-ВЧ)	✓	FILTER (Фильтр)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (Резонанс фильтра НЧ-ВЧ)	✓	RESONANCE (Резонанс)
3 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	REVERB SEND (Передача реверберации)	✓	REVERB (Реверберация)
	2	DELAY SEND (Время задержки)	✓	DELAY (Задержка)
	3	EQ HIGH GAIN(Усиление ВЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
	4	EQ LOW GAIN (Усиление НЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)

9.1.3 Элементы настройки параметра звука для дорожки синтезатора (SYNTH 1 и SYNTH 2)

Страница	Регулятор Настройки звука	Элемент настройки	Блокировка параметров/ запись движения	Отображение Предметного указателя
1	1	SOUND SELECT (Выбор звука)	-	SOUND (Звук)
	2	MONO/POLY/CHORD (Моно/Полифония/Аккорд)	-	MONO/POLY/ CHORD (Моно/Полифония/Аккорд)
	3	PAN (Панорама)	✓	PAN (Панорама)
	4	VOLUME (Громкость)	✓	VOLUME (Громкость)
2	1	AEG ATTACK (Атака AEG)	✓	ATTACK (Атака)
	2	AEG DECAY/RELEASE (Затухание/затухание окончания AEG)	✓	DECAY (Затухание)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (Срез фильтра НЧ-ВЧ)	✓	FILTER (Фильтр)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (Резонанс фильтра НЧ-ВЧ)	✓	RESONANCE (Резонанс)
3 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	REVERB SEND (Передача реверберации)	✓	REVERB (Реверберация)
	2	DELAY SEND (Время задержки)	✓	DELAY (Задержка)
	3	EQ HIGH GAIN (Усиление ВЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
	4	EQ LOW GAIN (Усиление НЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
4 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	PORTAMENTO TIME (Время портаменто)	✓	OTHER (Прочее)
	2	ARPEGGIATOR TYPE (Тип арпеджиатора)	-	OTHER (Прочее)
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME (Время шлюза арпеджиатора)	✓	OTHER (Прочее)
	4	ARPEGGIATOR SPEED (Скорость арпеджиатора)	-	OTHER (Прочее)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если дорожка синтезатора находится в режиме ввода интервалов или включена блокировка параметра, загорится [PITCH] (Высота звука) вместо [MONO/POLY] и [CHORD]. В это время вы можете изменить высоту звука (номер ноты) ноты для выбранного интервала с интервалом в полшага.

9.1.4 Элементы настройки параметров звука для дорожки синтезатора (DX)

Страница	Регулятор настройки звука	Элемент настройки	Блокировка параметров/ запись движения	Отображение предметного указателя
1	1	SOUND SELECT (Выбор звука)	-	SOUND (Звук)
	2	MONO/POLY/CHORD (Моно/Полифония/Аккорд)	-	MONO/POLY/ CHORD (Моно/Полиф ония/Аккорд)
	3	PAN (Панорама)	✓	PAN (Панорама)
	4	VOLUME (Громкость)	✓	VOLUME (Громкость)
2	1	AEG ATTACK (Атака AEG)	✓	ATTACK (Атака)
	2	AEG DECAY (Затухание AEG)	✓	DECAY (Затухание)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (Срез фильтра НЧ-ВЧ)	✓	FILTER (Фильтр)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (Резонанс фильтра НЧ-ВЧ)	✓	RESONANCE (Резонанс)
3 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	REVERB SEND (Передача реверберации)	✓	REVERB (Реверберация)
	2	DELAY SEND (Время задержки)	✓	DELAY (Задержка)
	3	EQ HIGH GAIN (Усиление ВЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
	4	EQ LOW GAIN (Усиление НЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
4 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	PORTAMENTO TIME (Время портаменто)	✓	OTHER (Прочее)
	2	ARPEGGIATOR TYPE (Тип арпеджиатора)	-	OTHER (Прочее)
	3	ARPEGGIATOR GATE TIME (Время шлюза арпеджиатора)	✓	OTHER (Прочее)
	4	ARPEGGIATOR SPEED (Скорость арпеджиатора)	-	OTHER (Прочее)
5 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	FM ALGORITHM (Алгоритм FM)	✓	OTHER (Прочее)
	2	MODULATOR AMOUNT (Величина модулятора)	✓	OTHER (Прочее)
	3	MODULATOR FREQUENCY (Частота модулятора)	✓	OTHER (Прочее)
	4	MODULATOR FEEDBACK (Обратная связь модулятора)	✓	OTHER (Прочее)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Если дорожка синтезатора находится в режиме ввода интервалов или включена блокировка параметра, загорится [PITCH] (Высота звука) вместо [MONO/POLY] и [CHORD]. В это время вы можете изменить высоту звука (номер ноты) ноты для выбранного интервала с интервалом в полшага.

9.1.5 Элементы настройки параметров звука для дорожки SAMPLER

Страница	Регулятор Настройки звука	Элемент настройки	Блокировка параметров/ запись движения	Отображение Предметного указателя
1	1	SOUND SELECT (Выбор звука)	-	SOUND (Звук)
	2	PITCH (Высота звука)	✓	PITCH (Высота звука)
	3	PAN (Панорама)	✓	PAN (Панорама)
	4	VOLUME (Громкость)	✓	VOLUME (Громкость)
2	1	AEG ATTACK (Атака AEG)	✓	ATTACK (Атака)
	2	AEG DECAY (Затухание AEG)	✓	DECAY (Затухание)
	3	LP-HP FILTER CUTOFF (Срез фильтра НЧ-ВЧ)	✓	FILTER (Фильтр)
	4	LP-HP FILTER RESONANCE (Резонанс фильтра НЧ-ВЧ)	✓	RESONANCE (Резонанс)
3 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	REVERB SEND (Передача реверберации)	✓	REVERB (Реверберация)
	2	DELAY SEND (Время задержки)	✓	DELAY (Задержка)
	3	EQ HIGH GAIN (Усиление ВЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
	4	EQ LOW GAIN (Усиление НЧ на эквалайзере)	✓	OTHER (Прочее)
4 (ADVANCED) (Дополнительно)	1	START POINT (Начальная точка)	-	OTHER (Прочее)
	2	END POINT (Конечная точка)	-	OTHER (Прочее)
	3	PEG ATTACK LEVEL (Уровень атаки PEG)	✓	OTHER (Прочее)
	4	PEG DECAY TIME (Время затухания PEG)	✓	OTHER (Прочее)

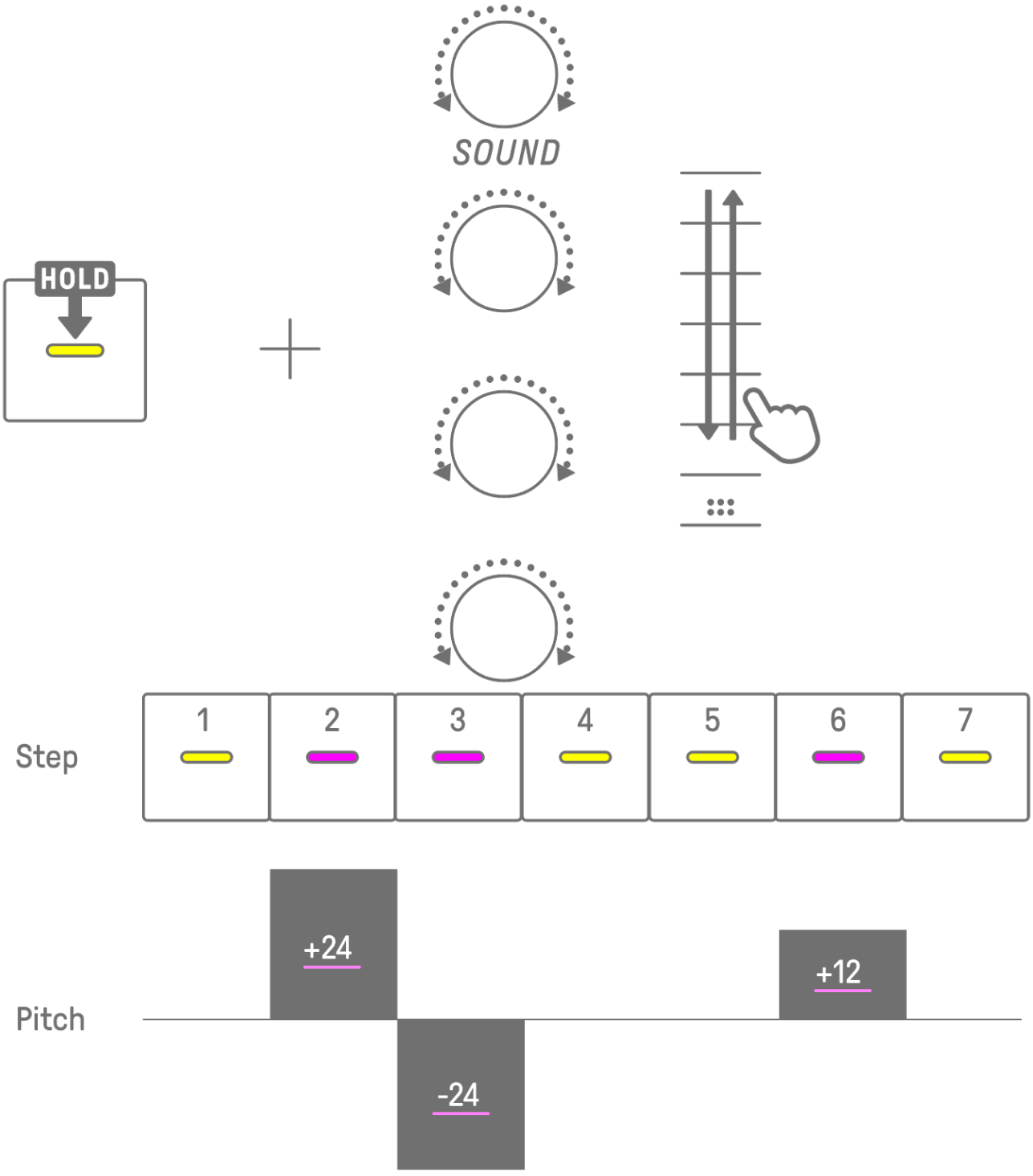
ПРИМЕЧАНИЕ

- Описание каждого элемента настройки параметров звука см. в разделе «17.7 Описание элементов настройки параметров звука».

9.2 Настройка параметров звука и эффектов для каждого интервала (блокировка параметра)

Вы можете установить настройку звука и параметры отдельного эффекта для каждого интервала (блокировка параметра). Удерживая нажатой активную клавишу ударных, поверните регуляторы настройки звука 1–4 или переместите сенсорный ползунок [FX LEVEL] (Уровень эффекта), чтобы включить блокировку параметра для этого интервала. Интервалы, для которых включена блокировка параметра, подсвечены фиолетовым цветом.

Подробную информацию о параметрах, для которых можно включить блокировку параметра, см. в разделе «9.1 Настройка параметров звука».

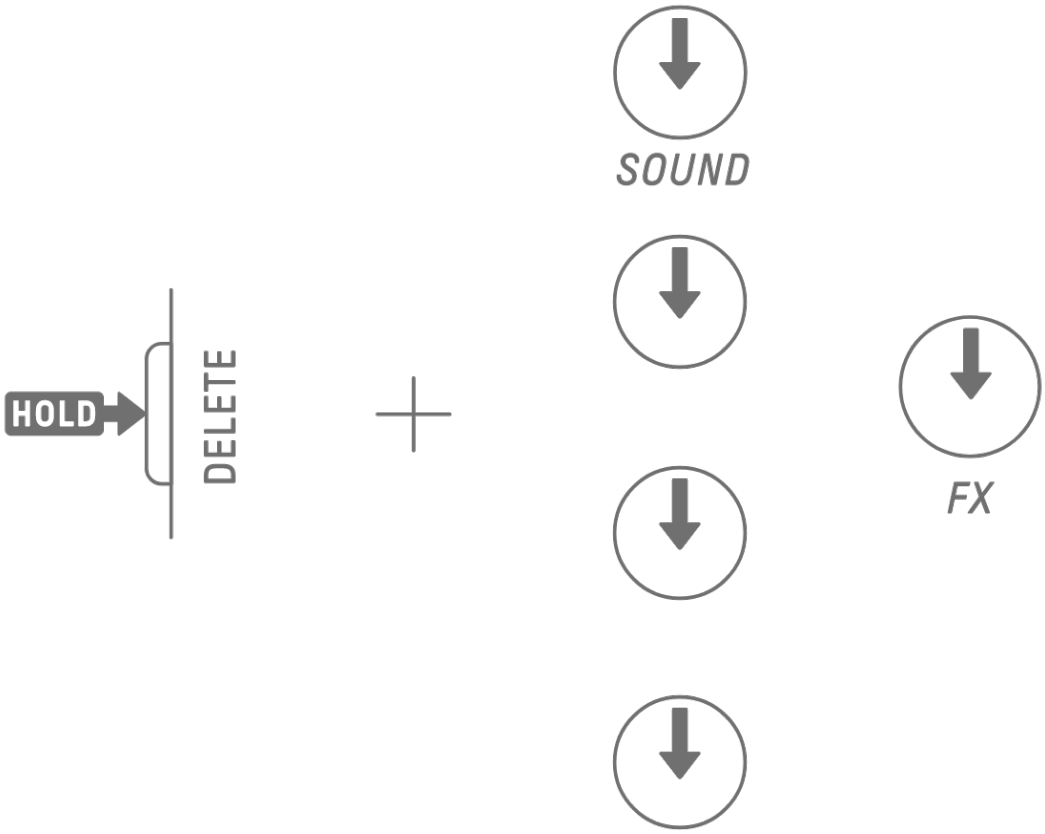


ПРИМЕЧАНИЕ

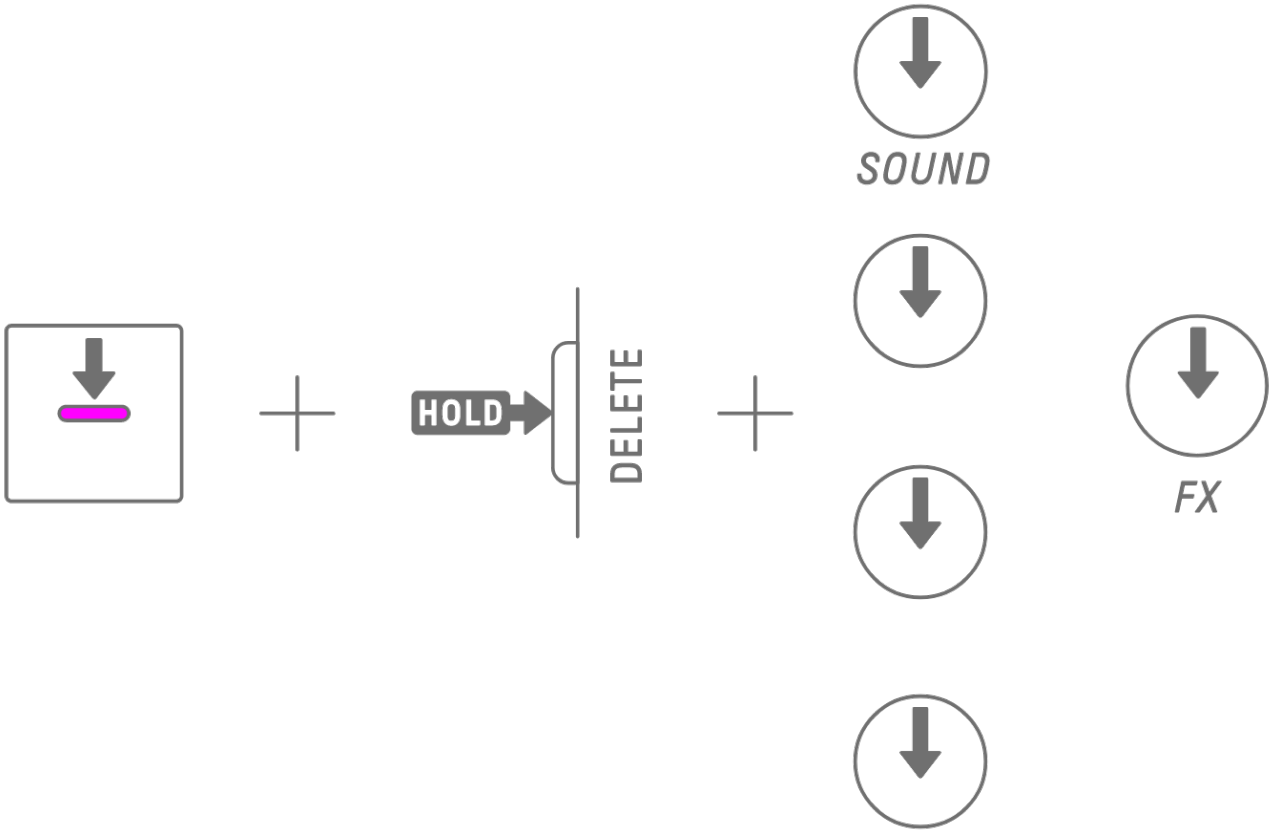
- Удерживайте нажатыми несколько клавиш ударных и поверните регуляторы настройки звука 1–4 или сдвиньте сенсорный ползунок [FX LEVEL] (Уровень эффекта), чтобы включить блокировку параметра для выбранных интервалов.
- Если вы включите блокировку параметра для параметра VOLUME (Громкость), скорость ноты изменится.

9.2.1 Удаление блокировки параметра

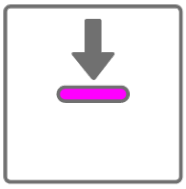
Чтобы удалить блокировку параметра для выбранного паттерна, удерживайте нажатой кнопку [DELETE] (Удалить) и нажмите регулятор настройки звука или регулятор [FX] (Эффект). Параметр соответствующего регулятора будет удален.



Чтобы удалить блокировку параметра для выбранного интервала, удерживайте нажатой клавишу ударных и кнопку [DELETE] (Удалить) и одновременно нажмите регулятор настройки звука или регулятор [FX] (Эффект). Параметр соответствующего регулятора удаляется только для выбранного интервала. [OS V1.10]

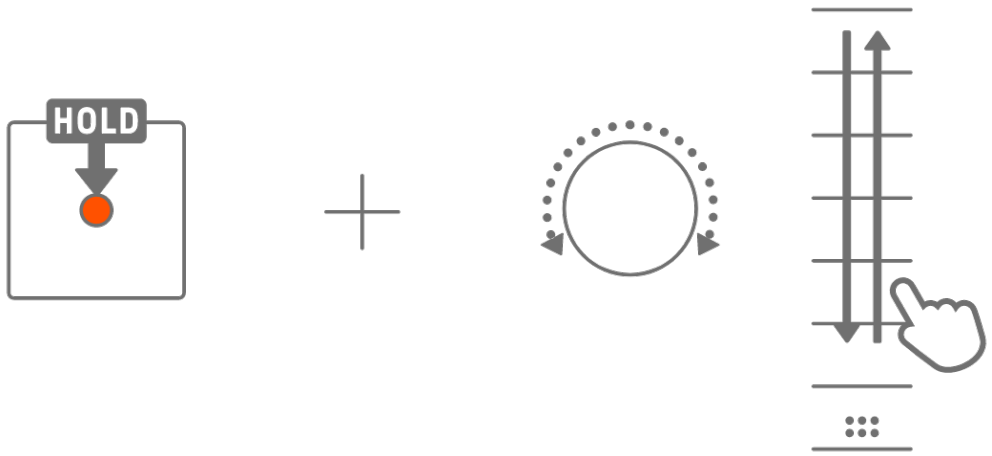


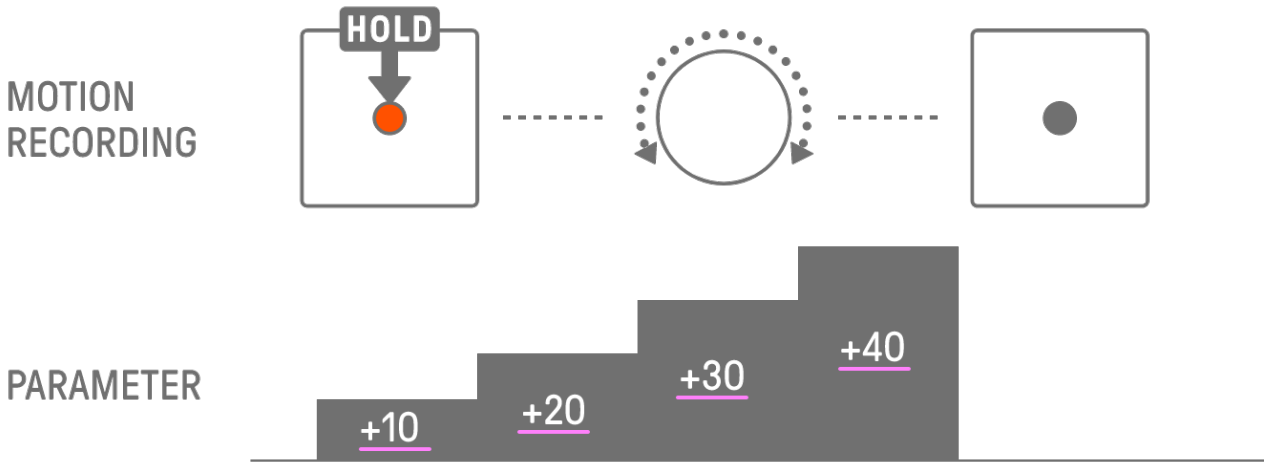
При отключении интервала удаляются все блокировки параметров для выбранного интервала.



9.3 Запись движения звука и параметров эффекта в интервалах (запись движения)

Вы можете записывать работу регуляторов настройки звука и сенсорных ползунков для отдельных эффектов в реальном времени (запись движения). Чтобы выполнить запись движения, удерживайте нажатой кнопку [RECORD] (Запись) и поверните регуляторы настройки звука 1–4 или передвиньте сенсорные ползунки. Подробную информацию о том, какие параметры звука можно использовать при записи движения, см. в разделе «9.1 Настройка параметров звука».





ПРИМЕЧАНИЕ

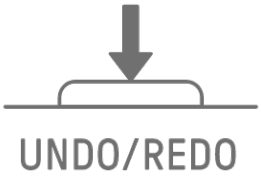
- С помощью функций блокировки параметра и записи движения записываются одни и те же данные. Если запись движения выполняется, когда к данным применена блокировка параметров, эти данные будут перезаписаны.

9.3.1 Удаление движения

Чтобы удалить движение, удерживайте нажатой кнопку [DELETE] (Удалить) и нажмите регулятор настройки звука или регулятор [FX] (Эффект).

9.4 Отмена/возврат параметров звука и эффектов

Функция UNDO отменяет предыдущую операцию и возвращает SEQTRAK в состояние, предшествующее этой операции. Функция REDO (Вернуть) повторно выполняет операцию, отмененную командой UNDO (Отменить).
Чтобы ОТМЕНИТЬ/ВЕРНУТЬ параметры звука и эффектов, нажмите кнопку [UNDO/REDO] (Отменить/вернуть).



ПРИМЕЧАНИЕ

- Кнопку UNDO/REDO (Отменить/вернуть) нельзя использовать для выбора звука и эффекта.

9.5 Сохранение звука

Вы можете сохранить звук после настройки его параметров. Для этого удерживайте нажатым регулятор [ALL] (Все) и нажмите регулятор настройки звука 1. После сохранения звука индикатор Global Meter будет мигать белым.
Сохраненный звук будет вставлен после исходного звука, и его можно выбрать в ходе операций выбора звука. Он также автоматически регистрируется как избранный звук.
Подробную информацию о том, как выбрать звук, зарегистрированный как избранный, см. в разделе «5.7.1 Выбор категории звука (переход по категориям)».



ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы добавлять и удалять избранные звуки.
- Если звук сохранен из SEQTRAK, в конце имени исходного звука добавляется «_editNN” (NN: номер) [OS V1.10].

9.6 Удаление звука

Вы можете использовать приложение SEQTRAK для удаления сохраненных звуков. Однако предустановленные звуки нельзя удалить.

9.7 Импорт звука

Приложение SEQTRAK предоставляет дополнительное содержимое, включая различные типы звуков. Вы можете использовать функцию управления содержимым в приложении SEQTRAK для импорта такого дополнительного содержимого. Вы также можете использовать настольную версию приложения SEQTRAK для импорта собственных сэмплов в SEQTRAK.

ПРИМЕЧАНИЕ

- При импорте собственных сэмплов используйте данные в формате WAV с частотой 44,1 кГц/16 бит или 24 бита, длиной до 16 секунд.

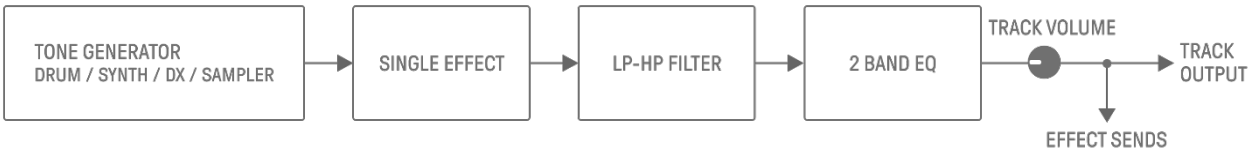
10. Эффекты

10.1 Настройка эффектов

Существует три типа эффектов: эффекты дорожки, эффекты передачи и основные эффекты. Можно использовать сенсорные ползунки для настройки параметров эффекта. Дополнительные расширенные настройки также доступны в приложении SEQTRAK.

10.1.1 Эффекты дорожки

Эффекты дорожки устанавливаются отдельно для каждой дорожки. Параметры эффектов дорожки записываются для каждого звука. Поэтому они будут изменяться при выборе другого звука.
Эффекты дорожки подключаются в порядке, показанном ниже.



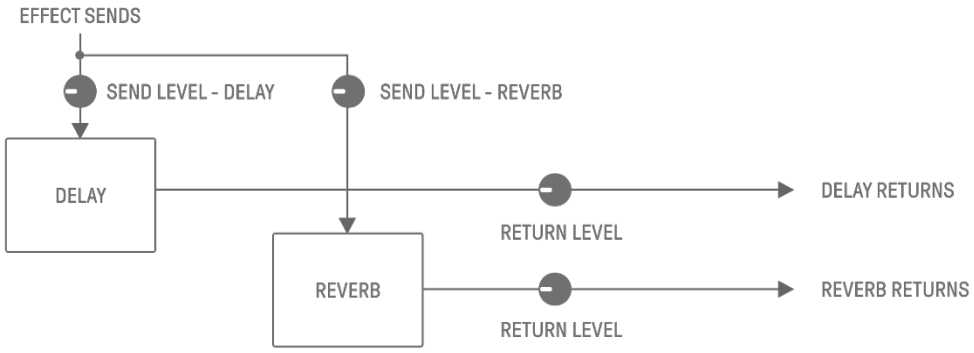
1. SINGLE EFFECT (отдельный эффект)
   Если переключатель [MASTER/SINGLE] (Основной/отдельный) установлен в положение SINGLE (Отдельный), можно использовать регулятор [FX] (Эффект), чтобы изменить тип, и сенсорные ползунки для изменения параметров.

2. LP-HP FILTER (ФИЛЬТР НЧ-ВЧ)
   Можно использовать регуляторы для управления LPF (фильтром НЧ) или HPF (фильтром ВЧ). Используйте регуляторы настройки звука 3 и 4 на странице настройки звука 2 для изменения параметров.

3. 2 BAND EQ (2-полосный эквалайзер)
   Этот эквалайзер используется для изменения звука в двух частотных диапазонах (НЧ и ВЧ). Используйте регуляторы настройки звука 3 и 4 на странице настройки звука 3 для изменения параметров.

10.1.2 Эффекты передачи

Эффекты передачи являются общими для всех дорожек. Вы можете установить SEND LEVEL (уровень передаваемого сигнала) для каждой дорожки и RETURN LEVEL (уровень возвращаемого сигнала) для всех дорожек. Два эффекта передачи, DELAY (задержка) и REVERB (реверберация), подключаются параллельно после эффектов дорожки.

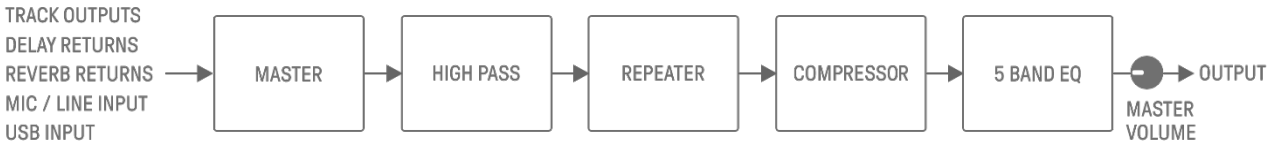


1. DELAY (задержка)
   Эффект (или устройство), выполняющий задержку аудиосигнала для воссоздания эффектов окружающей среды или ритмических эффектов.
   В режиме микшера вы можете изменить тип задержки и настроить параметры. SEND LEVEL (уровень передаваемого сигнала) можно отрегулировать, повернув регулятор настройки звука 2 на странице настройки звука 3 или нажав регулятор настройки звука 4 в режиме микшера и поочередно поворачивая каждый регулятор дорожки.

2. REVERB (реверберация)
   Этот эффект искусственно создает сложные реверберации для воспроизведения акустики различных помещений, в которых воспроизводится звук. Это позволяет достичь естественной атмосферу звучания и создать эффект пространства и глубины.
   В режиме микшера вы можете изменить тип реверберации и настроить параметры. SEND LEVEL (уровень передаваемого сигнала) можно отрегулировать, повернув регулятор настройки звука 1 на странице настройки звука 3 или нажав регулятор настройки звука 3 в режиме микшера и поочередно поворачивая каждый регулятор дорожки.

10.1.3 Основные эффекты

Основные эффекты применяются к общему звучанию на заключительном этапе вывода аудио. Они подключаются в порядке, показанном ниже.
Эффекты HIGH PASS и REPEATER в первую очередь предназначены для применения во время исполнения. При настройке параметров эффект отключается, когда вы убираете палец с ползунка.



1. MASTER (основной)
   Если переключатель [MASTER/SINGLE] (Основной/отдельный) установлен в положение MASTER (Отдельный), можно использовать регулятор [FX] (Эффект), чтобы изменить тип, и сенсорные ползунки для изменения параметров.

2. HIGH PASS (ВЧ)
   Используйте сенсорный ползунок [HIGH PASS] (ВЧ) для настройки параметров. По умолчанию используется фильтр верхних частот. Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы изменить тип эффекта.

3. REPEATER (Повторение)
   Используйте сенсорный ползунок [REPEATER] (Повторение) для настройки параметров. Настройкой по умолчанию является BEAT REPEAT (Повторение такта), при которой выполняется повтор входного звукового сигнала. Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы изменить тип эффекта.

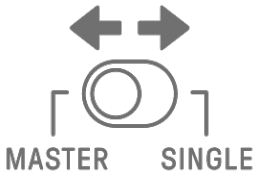
4. COMPRESSOR (Компрессор)
   Этот эффект приглушает громкие голоса и усиливает тихие голоса, обеспечивая более динамически согласованное и мощное звучание. Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы изменить тип эффекта и настроить параметры.

5. 5 BAND EQ (5-полосный эквалайзер)
   Этот эквалайзер используется для изменения звука в пяти диапазонах частот (от низких до высоких). Вы можете использовать приложение SEQTRAK для настройки параметров.

10.2 Изменение и настройка эффектов

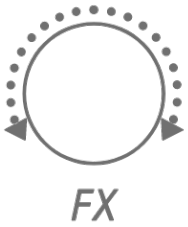
10.2.1 Переключение управляемого эффекта

Вы можете использовать переключатель [MASTER/SINGLE] (Основной/отдельный) для переключения между управляемыми эффектами. MASTER (Основной) предназначен для эффектов, применяемых ко всем дорожкам, а SINGLE (Отдельный) — для эффектов, применяемых только к текущей выбранной дорожке.



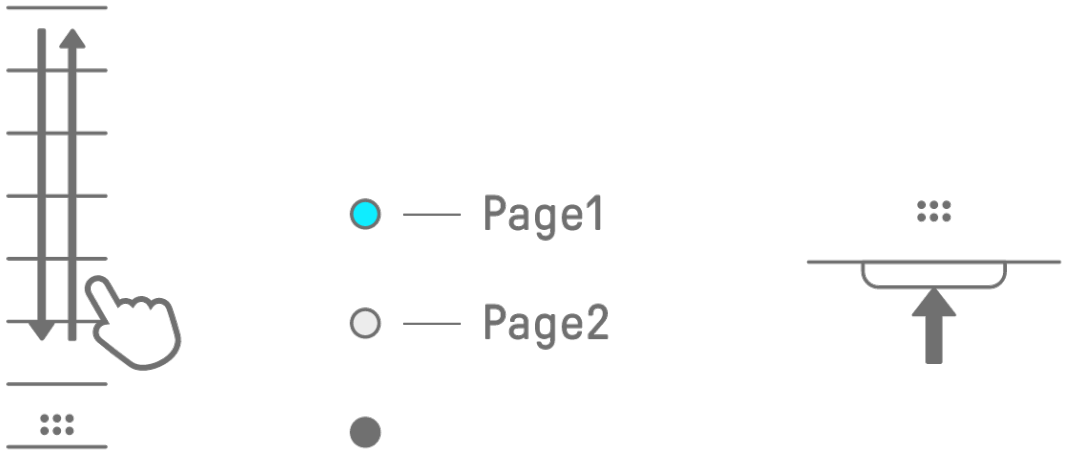
10.2.2 Изменение типа эффекта

Поверните регулятор [FX] (Эффект), чтобы изменить тип эффекта на выбранной дорожке. Если переключатель [MASTER/SINGLE] (Основной/отдельный) установлен в положение MASTER (Основной), вы можете изменить основной эффект. Если для него выбрано положение SINGLE (Отдельный), вы можете изменить тип эффекта на выбранной дорожке.
Эффекты сгруппированы в восемь категорий, по восемь предустановок в каждой категории. Текущая выбранная категория эффекта отображается в предметном указателе, а номер предустановки отображается на индикаторе Global Meter.
Списки предустановок см. в разделе «17.4 Предустановки ОСНОВНОГО ЭФФЕКТА» и «17.5 Предустановки ОТДЕЛЬНОГО ЭФФЕКТА».



10.2.3 Настройка параметров эффектов

Перетащите сенсорные ползунки [FX LEVEL] (Уровень эффекта)/[HIGH PASS] (ВЧ)/[REPEATER] (Повторение) для настройки параметров эффекта. Каждый сенсорный ползунок содержит различные параметры эффекта для настройки параметров, назначенных каждому эффекту. Нажмите кнопку FX Page (Страница эффекта), чтобы переключаться между страницами эффектов.



10.2.4 Параметры эффектов, если выбрано значение MASTER (Основной)

Страница	Сенсорный ползунок	Параметр
1	FX LEVEL (Уровень эффекта)	MASTER EFFECT PARAMETER 1 (Основной эффект Параметр 1)
	HIGH PASS (ВЧ)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (Срез фильтра ВЧ)
	REPEATER (Повторение)	BEAT REPEAT LENGTH (Длина повторения такта)
2	FX LEVEL (Уровень эффекта)	MASTER EFFECT PARAMETER 1 (Основной эффект Параметр 1)
	HIGH PASS (ВЧ)	MASTER EFFECT PARAMETER 2 (Основной эффект Параметр 2)
	REPEATER (Повторение)	MASTER EFFECT PARAMETER 3 (Основной эффект Параметр 3)

10.2.5 Параметры эффектов при выборе значения SINGLE (Отдельный)

Страница	Сенсорный ползунок	Параметр
1	FX LEVEL (Уровень эффекта)	SINGLE EFFECT PARAMETER 1 (Отдельный эффект Параметр 1)
	HIGH PASS (ВЧ)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (Срез фильтра ВЧ)
	REPEATER (Повторение)	BEAT REPEAT LENGTH (Длина повторения такта)
2	FX LEVEL (Уровень эффекта)	SINGLE EFFECT PARAMETER 1 (Отдельный эффект Параметр 1)
	HIGH PASS (ВЧ)	SINGLE EFFECT PARAMETER 2 (Отдельный эффект Параметр 2)
	REPEATER (Повторение)	SINGLE EFFECT PARAMETER 3 (Отдельный эффект Параметр 3)

10.2.6 Пример: параметры, когда выбрано значение MASTER (Основной) и выбрана предустановка № 1 [LPF - NO RESONANCE] (НФЧ — Без резонанса) параметра FILTER (Фильтр)

Страница	Сенсорный ползунок	Parameter (Параметр)
1	FX LEVEL (Уровень эффекта)	CUTOFF (Срез)
	HIGH PASS (ВЧ)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (Срез фильтра ВЧ)
	REPEATER (Повторение)	BEAT REPEAT LENGTH (Длина повторения такта)
2	FX LEVEL (Уровень эффекта)	CUTOFF (Срез)
	HIGH PASS (ВЧ)	RESONANCE (Резонанс)
	REPEATER (Повторение)	OUTPUT LEVEL (Уровень выходного сигнала)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Списки предустановок см. в разделе «17.4 Предустановки ОСНОВНОГО ЭФФЕКТА» и «17.5 Предустановки ОТДЕЛЬНОГО ЭФФЕКТА».

10.3 Минимизация уровня параметров эффектов (CLEAR FX) (Очистить эффект)

Нажмите кнопку [CLEAR FX] (Очистить эффект), чтобы минимизировать уровень текущего выбранного параметра эффекта.



11. Режим микшера

В этом режиме вы можете использовать регуляторы дорожек и сенсорные ползунки для настройки параметров звука для всех дорожек. Параметры звука обозначаются светодиодными индикаторами на регуляторах дорожки.

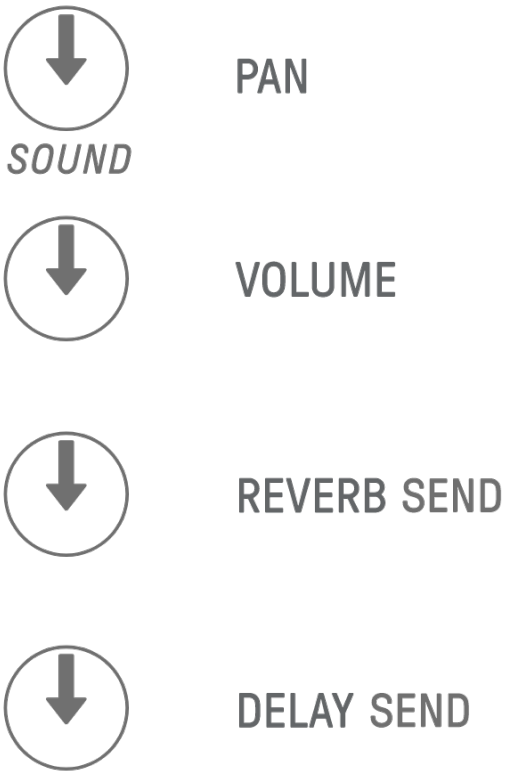
11.1 Переключение в режим микшера

Удерживая нажатым регулятор [ALL] (Все), нажмите кнопку [VOL+], чтобы переключиться в режим микшера. Используйте ту же процедуру для выхода из режима микшера.
При переключении в режим микшера в предметном указателе загорается [MIXER] (Микшер).



11.2 Настройка параметров звука

Нажмите регуляторы настройки звука 1–4, чтобы выбрать параметры звука, которые необходимо настроить. Параметры звука соответствуют регуляторам настройки звука 1–4. Начиная сверху, они установлены на значения PAN (Панорама), VOLUME (Громкость), REVERB SEND (Передача реверберации) и DELAY SEND (Передача задержки). Загорается предметный указатель выбранного параметра.



Поверните регуляторы дорожек, чтобы настроить параметры звука для каждой дорожки. Светодиодные индикаторы на регуляторах дорожек и индикаторе Global Meter указывают значение. Вы также можете нажимать и поворачивать регуляторы дорожек, чтобы внести более существенные изменения в параметры звука.

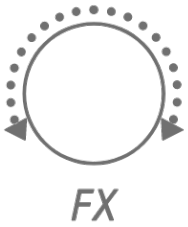


Поворот регулятора [ALL] (Все) позволяет изменить PAN (Панорама) всего проекта, VOLUME (Громкость) всего проекта, RETURN LEVEL (Уровень возвращенного сигнала) эффекта передачи REVERB (Реверберация) и RETURN LEVEL (Уровень возвращенного сигнала) эффекта передачи DELAY (Задержка) для текущего выбранного параметра.

11.3 Изменение и настройка эффектов передачи (REVERB, DELAY)

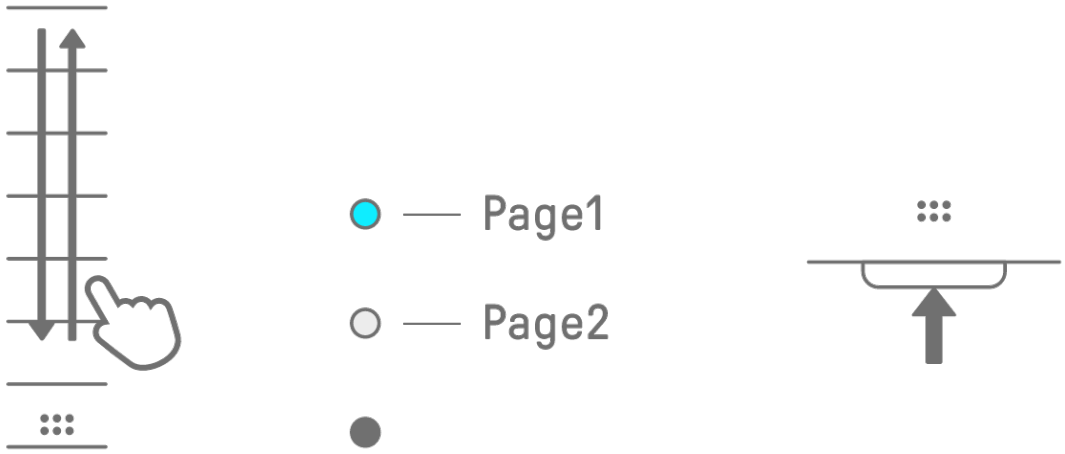
11.3.1 Изменение типа эффекта передачи (REVERB, DELAY SEND) (Реверберация, Передача задержки)

Для эффектов REVERB (Реверберация) и DELAY (Задержка) предусмотрено восемь предустановок. При настройке REVERB SEND (Передача реверберации) или DELAY SEND (Передача задержки) поверните регулятор [FX] (Эффект), чтобы изменить предустановку. Номер предустановки отображается на индикаторе Global Meter. Список предустановок см. в разделе «17.6 Предустановки SEND EFFECT (Эффект передачи)».



11.3.2 Настройка параметров эффекта передача (REVERB, DELAY) (Реверберация, Задержка)

Перетащите сенсорные ползунки [FX LEVEL] (Уровень эффекта)/[HIGH PASS] (ВЧ)/[REPEATER] (Повторение) для настройки параметров. Каждой странице назначены различные параметры эффекта передачи для настройки. Для переключения между страницами нажмите кнопку FX Page.



11.3.3 Параметры эффекта передачи (REVERB, DELAY) (Реверберация, Задержка)

Страница	Сенсорный ползунок	Parameter (Параметр)
1	FX LEVEL (Уровень эффекта)	SEND EFFECT PARAMETER 1 (Эффект передачи Параметр 1)
	HIGH PASS (ВЧ)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (Срез фильтра ВЧ)
	REPEATER (Повторение)	BEAT REPEAT LENGTH (Длина повторения такта)
2	FX LEVEL (Уровень эффекта)	SEND EFFECT PARAMETER 1 (Эффект передачи Параметр 1)
	HIGH PASS (ВЧ)	SEND EFFECT PARAMETER 2 (Эффект передачи Параметр 2)
	REPEATER (Повторение)	SEND EFFECT PARAMETER 3 (Эффект передачи Параметр 3)

11.3.4 Пример: параметры эффекта передачи для предустановки № 1 [HD Room] (Помещение HD) в REVERB (Реверберация)

Страница	Сенсорный ползунок	Parameter (Параметр)
1	FX LEVEL (Уровень эффекта)	REVERB TIME (Время реверберации)
	HIGH PASS (ВЧ)	HIGH PASS FILTER CUTOFF (Срез фильтра ВЧ)
	REPEATER (Повторение)	BEAT REPEAT LENGTH (Длина повторения такта)
2	FX LEVEL (Уровень эффекта)	REVERB TIME (Время реверберации)
	HIGH PASS (ВЧ)	ROOM SIZE (Размер помещения)
	REPEATER (Повторение)	HIGH DAMP FREQUENCY (Демпфирование ВЧ)

ПРИМЕЧАНИЕ

- Список предустановок см. в разделе «17.6 Предустановки SEND EFFECT (Эффект передачи)».

12. Режим композиции

Это режим автоматического исполнения, в котором паттерны проекта воспроизводятся в заранее определенном порядке. В каждом проекте есть одна композиция, а композиция содержит до 16 сцен (фраз, представляющих собой комбинацию паттернов из всех дорожек).
В OS V1.10 добавлен режим сцены. В режиме сцены одна сцена может постоянно воспроизводиться в цикле, причем в любой момент можно выполнить переключение между сценами.

12.1 Переключение в режим композиции

Удерживая регулятор [ALL] (Все), нажмите кнопку [PROJECT ↑] (Проект ↑), чтобы переключиться в режим композиции. Если проект воспроизводится, переключение в режим песни остановит воспроизведение.
При переключении в режим композиции в предметном указателе загорается [SONG] (Композиция). Чтобы выйти из режима композиции, сначала Переключение в режим сцены, а затем выполните ту же процедуру.



12.1.1 Переключение в режим сцены [OS V1.10]

В режиме композиции удерживайте регулятор [ALL] (Все) и нажмите кнопку [PROJECT ↑] (Проект ↑), чтобы переключиться в режим сцены. Используйте ту же процедуру для выхода из режима сцены.

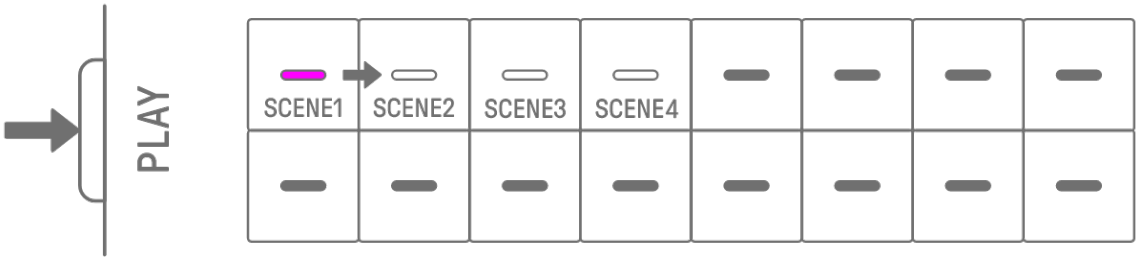


ПРИМЕЧАНИЕ

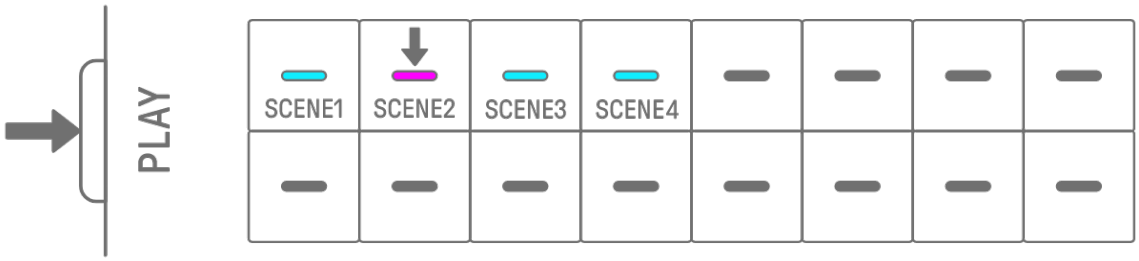
- При выходе из режима композиции или сцены воспроизведение не останавливается. Комбинации паттернов и статус приглушения/соло сохраняются при выходе из режима композиции и режима сцены.

12.2 Воспроизведение/остановка сцены

В режиме композиции нажмите кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение) для воспроизведения сцен по порядку, начиная с начала выбранной в данный момент сцены. Во время воспроизведения сцены вы можете нажать кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение) для остановки воспроизведения.

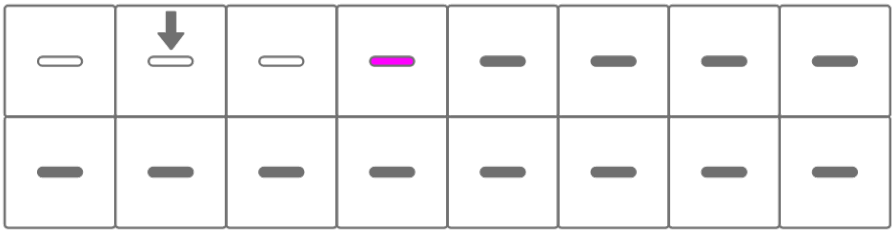


В режиме сцены нажмите кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение) для повтора выбранной сцены (циклическое воспроизведение). Во время воспроизведения сцены вы можете нажать кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение) для остановки воспроизведения.



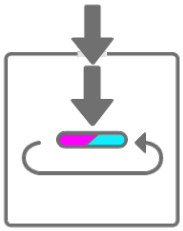
12.2.1 Изменение сцены для воспроизведения

Чтобы изменить сцену для воспроизведения, нажмите клавишу ударных для соответствующей сцены.
Если в режиме композиции вы внесете это изменение во время воспроизведения сцены, выбранная сцена начнется, когда текущая воспроизводимая сцена будет воспроизведена до конца. В режиме сцены выбранная сцена начнется в момент Запуска выравнивания.



12.2.2 Повтор сцены (циклическое воспроизведение)

В режиме композиции дважды коснитесь клавиши ударных во время воспроизведения сцены, чтобы зациклить ее. Во время воспроизведения цикла соответствующая клавиша ударных подсвечивается попеременно фиолетовым и голубым цветом.
Если вы дважды коснетесь другой сцены во время ее воспроизведения, текущая воспроизводимая сцена будет воспроизведена до конца, а затем другая выбранная вами сцена будет зациклена.
Чтобы отменить воспроизведение цикла, нажмите клавишу ударных или выберите другую сцену.



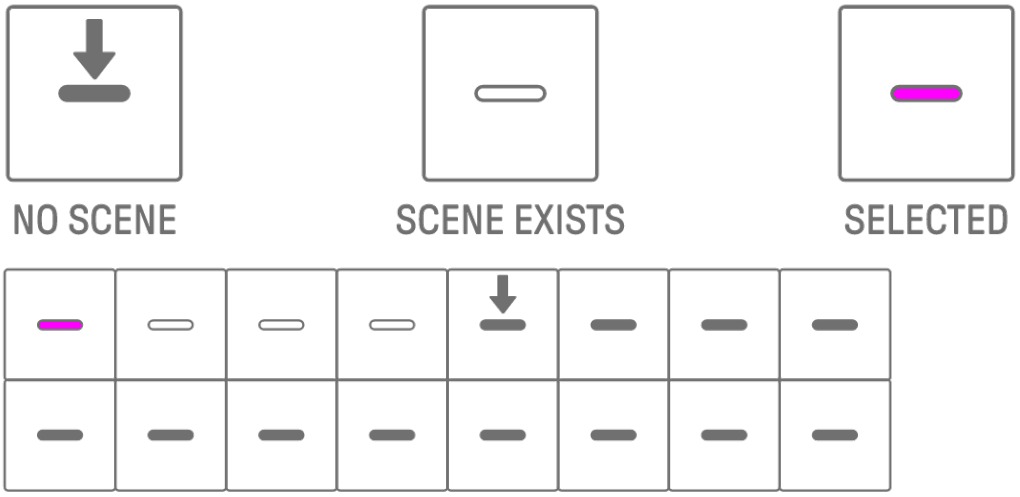
12.2.3 Повтор всей композиции (циклическое воспроизведение)

Вы можете использовать приложение SEQTRAK для зацикливания всей композиции. Настройка по умолчанию отключена, то есть воспроизведение композиции останавливается по завершении воспроизведения последней сцены.

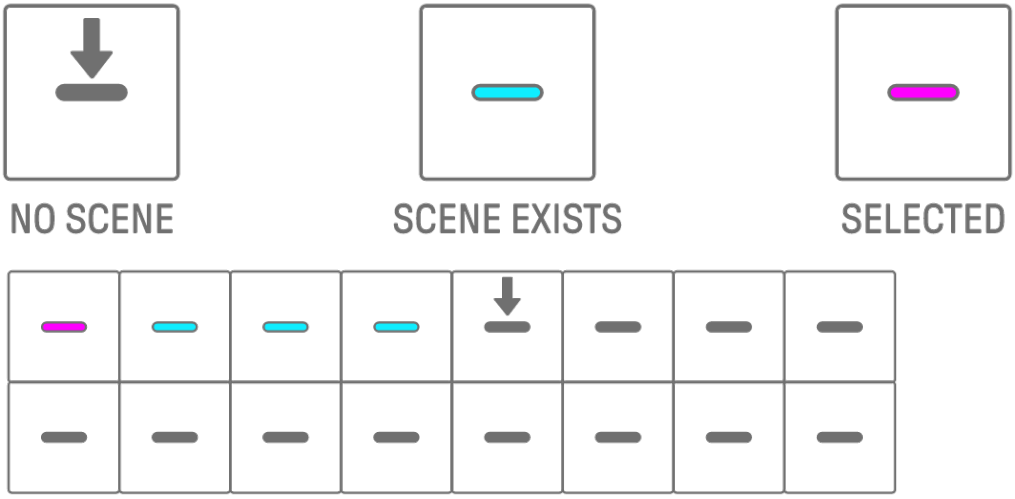
12.3 Добавление сцен

Чтобы добавить сцену, нажмите клавишу ударных, которая не подсвечена (пустая сцена). Можно добавить до 16 сцен. Выбранная сцена будет скопирована в новую сцену.

Режим композиции



Режим сцены [OS V1.10]



12.4 Удаление сцены

Чтобы удалить сцену, удерживайте нажатой кнопку [DELETE] (Удалить) и нажмите клавишу ударных, подсвеченную красным. Сцены позади удаленной сцены будут перенесены вперед по порядку.



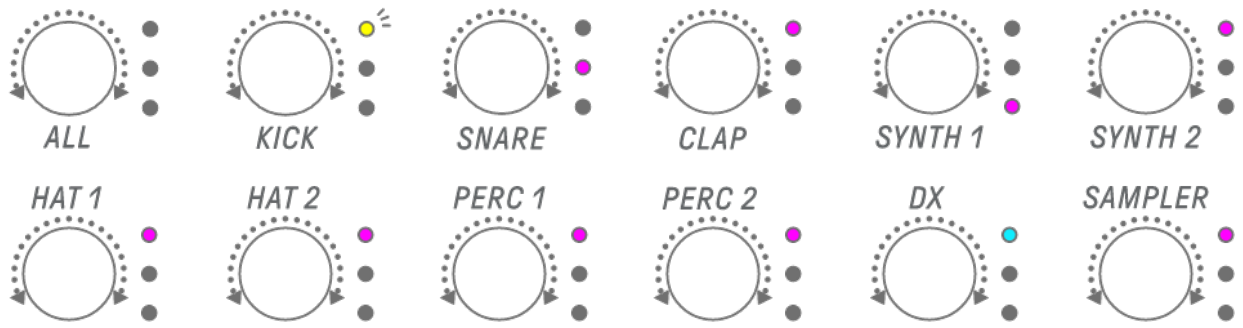
ПРИМЕЧАНИЕ

- Воспроизводимая сцена не удаляется.

12.5 Редактирование сцены

12.5.1 Изменение комбинации паттернов в сцене

Поверните регуляторы дорожки, чтобы изменить комбинацию паттернов для выбранной сцены. Поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы изменить все 11 дорожек одновременно.

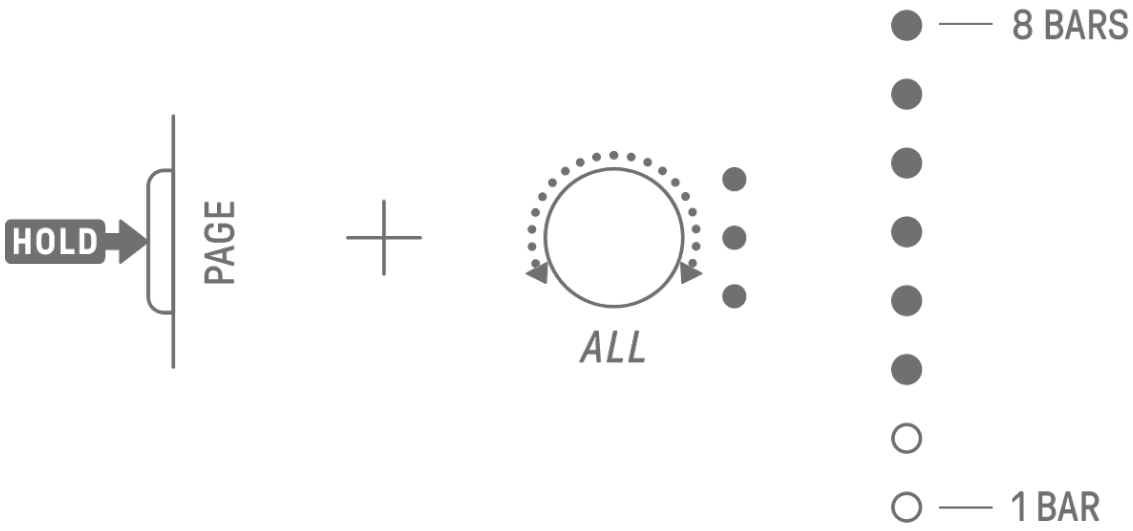


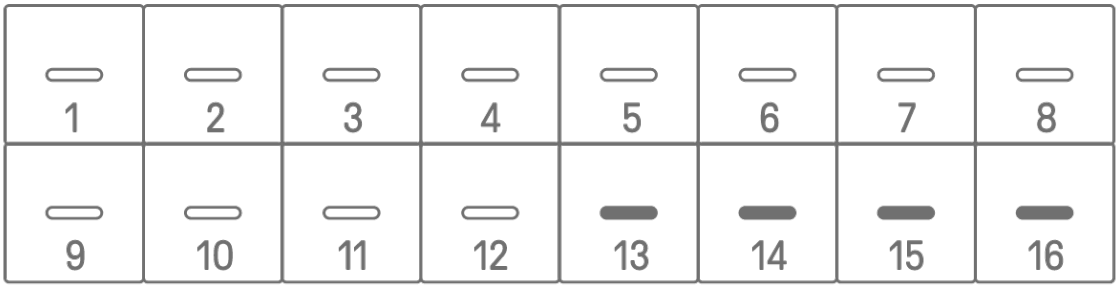
ПРИМЕЧАНИЕ

- Вы также можете включить функции приглушения и соло.

12.5.2 Изменение продолжительности сцены

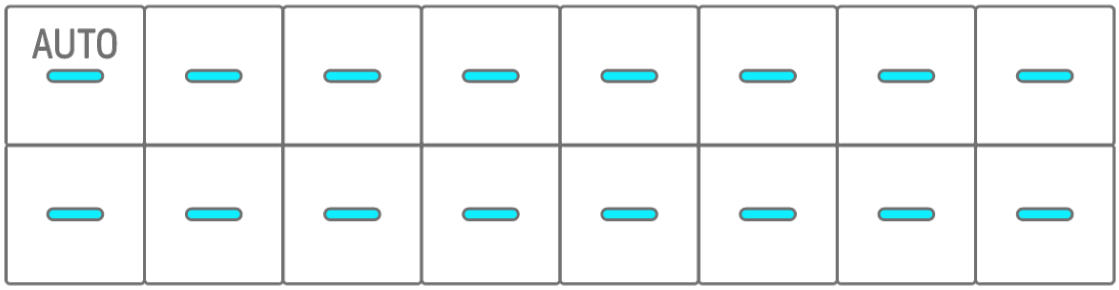
В режиме композиции удерживайте нажатой кнопку [PAGE] (Страница) и поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы изменить продолжительность выбранной сцены. Нажмите и поверните регулятор [ALL] (Все), чтобы изменить продолжительность сцены с шагом в один такт (16 интервалов). Количество тактов отображается на индикаторе Global Meter, а количество интервалов отображается на клавишах ударных.





ПРИМЕЧАНИЕ

- Если вы полностью повернете регулятор [ALL] (Все) влево, все клавиши ударных загорятся голубым цветом, а продолжительность сцены будет установлена со значением AUTO (Авто). Это автоматически установит длину сцены равной длине самого длинного паттерна в сцене.



13. Приложение SEQTRAK

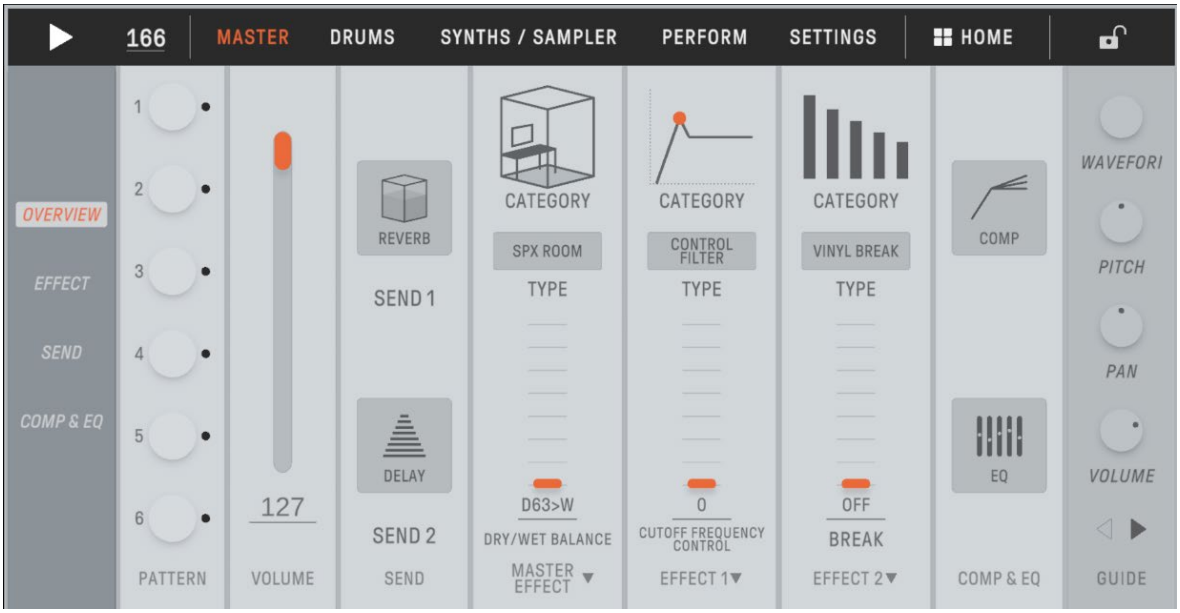
Далее приведено описание четырех основных функций приложения SEQTRAK. Подробную информацию о том, как получить приложение SEQTRAK, см. в разделе «1.4.1 Получение приложения SEQTRAK». Дополнительные сведения о подключении приложения SEQTRAK к SEQTRAK см. в разделе «14.1 Подключение к приложению SEQTRAK».

* Скриншоты приложения SEQTRAK, показанные в этом разделе, относятся к версии iOS. Дизайн приложения может быть изменен без предварительного уведомления.

13.1 Функции графического интерфейса [GUI EDITOR]

Вы можете использовать эту функцию для применения дополнительных настроек на экране приложения, таких как настройки звука и параметры эффектов. Она обеспечивает доступ к большему количеству параметров, чем доступно на SEQTRAK. Например, вы можете настроить LFO на каждой дорожке, назначить альтернативные группы звуков, которые останавливают определенные звуки между двумя дорожками ударных (например, открытые и закрытые хай-хэты), а также все параметры модуля FM на дорожке DX.

Экран приложения автоматически меняется в зависимости от операций, выполняемых на SEQTRAK.



ПРИМЕЧАНИЕ

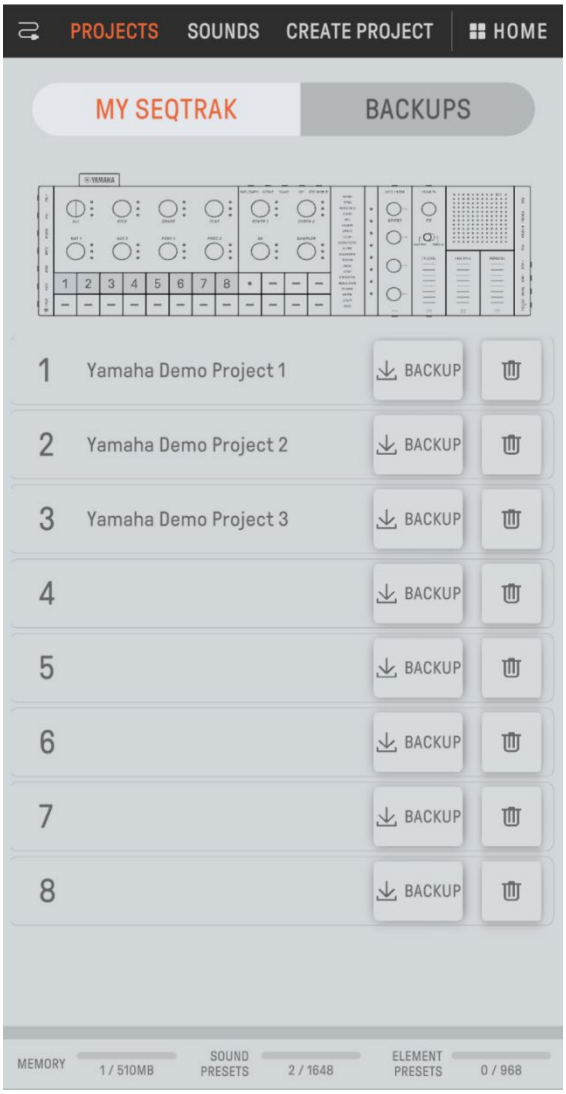
- Вы также можете настроить дополнительные настройки параметров в режимах микшера и композиции.

13.2 Функция управления содержимым [PROJECT/SOUND MANAGER] (Проект/диспетчер звука)

Есть три основные функции.

- Управление проектами (резервное копирование/восстановление проектов).
- Управлять звуками (добавление и удаление сэмплов, загрузка дополнительного содержимого и т. д.).
- Создавайте новые проекты со звуками, указанными для каждой дорожки.

Функции управления содержимым доступны посредством подключения по USB или Wi-Fi.

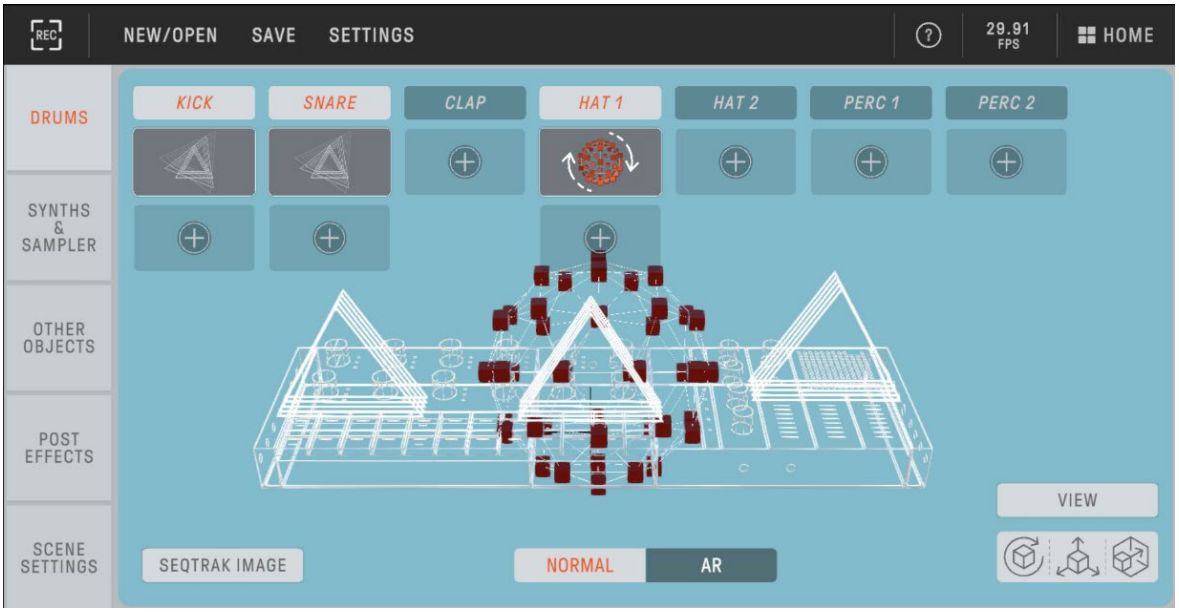


ПРИМЕЧАНИЕ

- При выборе функции управления содержимым светодиодный индикатор регулятора [ALL] (Все) на SEQTRAK загорается красным и SEQTRAK переходит в режим содержимого. Если соединение с приложением SEQTRAK потеряно, вы можете нажать регулятор [ALL] (Все), чтобы выйти из режима содержимого.
- В режиме содержимого SEQTRAK может выполнять только две операции: выключение питания и выход из режима содержимого.

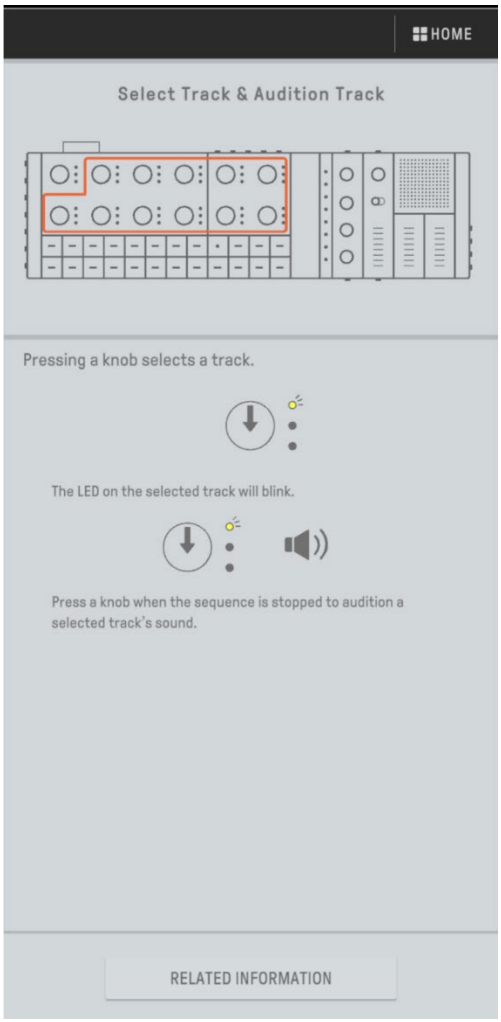
13.3 Функция визуализатора [VISUALIZER]

Используйте эту функцию для создания 3D-объектов и визуальных эффектов, которые в реальном времени реагируют на ваши действия на SEQTRAK. Ее можно использовать для живых выступлений или для записи и публикации созданных вами визуальных эффектов в Интернете или в СМИ. Существует также режим AR (дополненной реальности), в котором камера вашего интеллектуального устройства используется для наложения 3D-объектов и визуальных эффектов на реальные изображения.



13.4 Функция динамического обучения [DYNAMIC TUTORIAL]

Операции, выполняемые на SEQTRAK, отображаются на экране приложения. Вы можете использовать эту функцию, чтобы лучше понять, как работает SEQTRAK, непосредственно в процессе использовании. Информацию по работе с SEQTRAK можно найти в разделе [RELATED INFORMATION] (Дополнительная информация).



14. Подключение

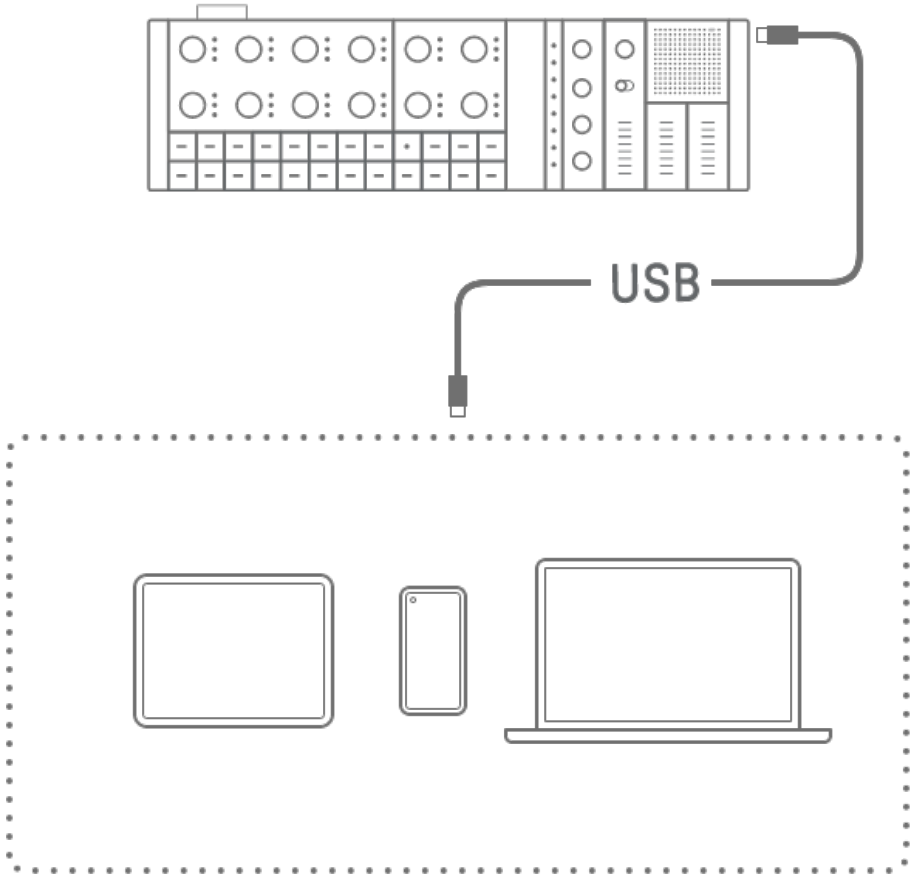
14.1 Подключение к приложению SEQTRAK

Существует два способа подключения к приложению SEQTRAK: по проводной и беспроводной сети (Bluetooth и Wi-Fi).

* Функции беспроводной связи в SEQTRAK могут быть доступны не во всех странах.
* Приложение SEQTRAK для Windows не поддерживает беспроводную связь.

14.1.1 Проводное подключение

Используйте кабель USB-C — USB-C из комплекта для подключения SEQTRAK к интеллектуальному устройству или компьютеру.

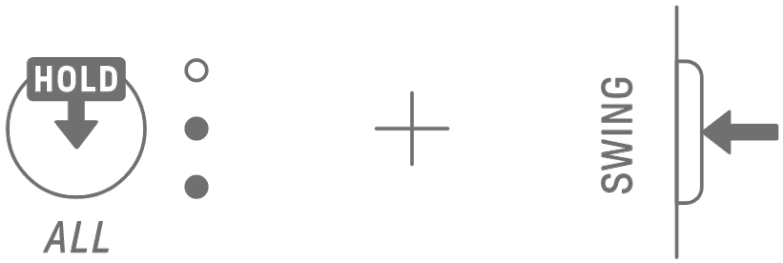


ПРИМЕЧАНИЕ

- Для подключения к iPhone или iPad с разъемом Lightning требуется адаптер камеры Apple Lightning — USB 3 (продается отдельно) и кабель USB-A — USB-C.

14.1.2 Беспроводное соединение (Bluetooth)

Откройте раздел [DEVICE CONNECTION] (Подключение устройства) в приложении SEQTRAK. Удерживая нажатым регулятор [ALL] на SEQTRAK, нажмите кнопку [SWING] (Свинг). Global Meter будет гореть белым в течение 2 секунд, а затем SEQTRAK будет ожидать подключения Bluetooth в течение 30 секунд. В разделе [DEVICE CONNECTION] (Подключение устройства) в приложении SEQTRAK выберите [SEQTRAK_6 буквенно-цифровых символов для конкретного устройства], чтобы завершить подключение.



ПРИМЕЧАНИЕ

- Удерживая ручку [ALL] (Все), нажмите кнопку [SWING] (Свинг), чтобы проверить состояние соединения с устройством. Если с устройством установлено соединение по Bluetooth, индикатор Global Meter будет гореть голубым цветом в течение 2 секунд.

14.1.3 Беспроводное соединение (Wi-Fi)

После установки соединения Bluetooth в приложении SEQTRAK появятся некоторые функции, требующие подключения по Wi-Fi (например, функция управления содержимым [PROJECT/SOUND MANAGER] (Проект/диспетчер звука)). Если требуется подключение по Wi-Fi, приложение SEQTRAK отобразит экран настройки подключения. Есть два режима: прямое соединение между SEQTRAK и устройством и соединение между SEQTRAK и устройством через внешнюю точку доступа. Выберите режим, соответствующий параметрам вашей сети, а затем следуйте инструкциям на экране в приложении SEQTRAK, чтобы установить соединение по Wi-Fi.

ПРИМЕЧАНИЕ

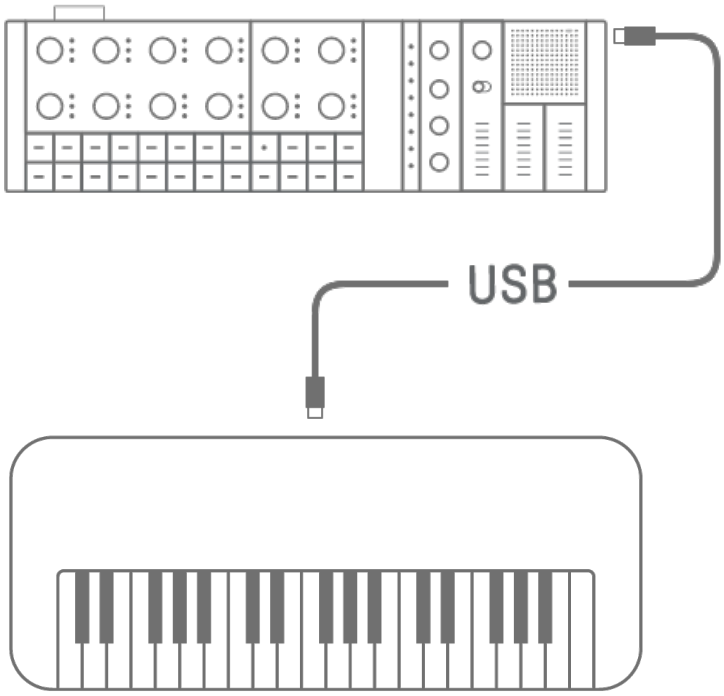
- SEQTRAK поддерживает полосу частот 2,4 ГГц.

14.2 Подключение к устройствам MIDI

Для обмена сигналами MIDI можно подключить SEQTRAK к устройству MIDI.

14.2.1 Использование кабеля USB-C — USB-C

Используйте кабель USB-C — USB-C из комплекта для подключения SEQTRAK к устройству MIDI. Если устройству MIDI требуется питание, SEQTRAK может подавать ток до 500 мА. Однако ток не будет подаваться на устройство MIDI, если заряд батареи SEQTRAK слишком низкий (на Global Meter горит не более 2 светодиодов).



ПРИМЕЧАНИЕ

- Для зарядки SEQTRAK при подключении к устройству MIDI потребуются имеющиеся в продаже USB-концентратор и USB-адаптер для зарядки. Список поддерживаемых устройств см. на странице «Загрузки» на следующем веб-сайте: https://www.yamaha.com/2/seqtrak/.
- SEQTRAK можно подключить к устройству MIDI, поддерживающему соответствующий класс USB, или к устройству Yamaha MIDI с подтвержденной совместимостью (серия reface, MODX8+/7+/6+, CP88/73, YC88/73/61, CK88/61, MONTAGE M8x/M7/M6).
- Если форма разъема отличается от разъема на устройстве MIDI, к которому вы подключаетесь, используйте соответствующий имеющийся в продаже кабель-переходник.

14.2.2 Использование кабеля-переходника MIDI

Используйте прилагаемый кабель-переходник MIDI для подключения SEQTRAK к устройству MIDI. Разъем MIDI IN предназначен для приема данных MIDI, а разъем MIDI OUT — для отправки данных MIDI.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- При подключении прилагаемого кабеля-переходника MIDI отключите питание устройств SEQTRAK и MIDI. Подключение кабеля при включенном питании может повлиять на темп и голоса.

14.3 Подключение к компьютеру

Вы можете расширить возможности создания музыки, подключив SEQTRAK к компьютеру (Windows или Mac) и используя инструменты создания музыки, такие как программное обеспечение DAW.

14.3.1 Подключение к компьютеру (Windows)

1. Установите драйвер Yamaha Steinberg USB Driver на свой компьютер. USB-драйвер Yamaha Steinberg можно получить на странице «Загрузки» на следующем веб-сайте: https://www.yamaha.com/2/seqtrak/.

2. Используйте прилагаемый кабель USB-C — USB-C для подключения компьютера к SEQTRAK.

14.3.2 Подключение к компьютеру (Mac)

Используйте прилагаемый кабель USB-C — USB-C для подключения компьютера к SEQTRAK.

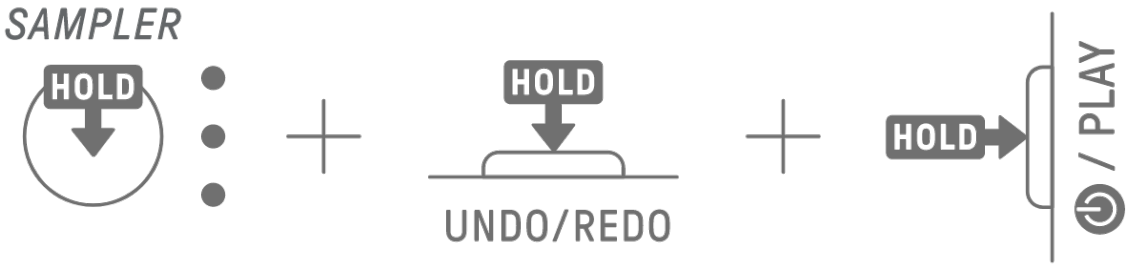
ПРИМЕЧАНИЕ

- Если компьютер, к которому вы подключаетесь, имеет только разъем USB Type-A, подготовьте кабель USB-A — USB-C. Однако обратите внимание на следующие меры предосторожности.
- Стабильное соединение со всеми компьютерами не гарантируется.
- Ток, подаваемый компьютером, ограничен 500 мА. Таким образом, при определенных условиях внутренняя батарея может разрядиться в процессе эксплуатации.
- Если вы хотите использовать SEQTRAK во время зарядки встроенного аккумулятора, используйте прилагаемый кабель USB-C — USB-C для подключения устройства к компьютеру с портом USB Type-C.

15. Настройки

15.1 Восстановление заводских настроек (сброс до заводских настроек)

Чтобы восстановить заводские настройки и данные SEQTRAK по умолчанию (инициализация), одновременно удерживайте нажатыми регулятор [SAMPLER] (Сэмплирование) и кнопку [UNDO/REDO] (Отменить/вернуть) и включите SEQTRAK.



Во время инициализации индикатор Global Meter горит красным. После завершения инициализации устройство будет запущено.

15.2 Изменение настроек чувствительности для регуляторов дорожки

Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы изменить настройки чувствительности для регуляторов дорожки.

15.3 Настройка параметров MIDI

15.3.1 Настройка MIDI-синхронизации

MIDI-синхронизация управляет информацией о ритмическом размере системы MIDI. Это дает возможность исполнять музыку с одинаковым темпом и размером при подключении к разным устройствам MIDI или программному обеспечению. Вы можете использовать приложение SEQTRAK, чтобы настроить MIDI-синхронизацию.

15.3.2 Настройка выходных фильтров MIDI

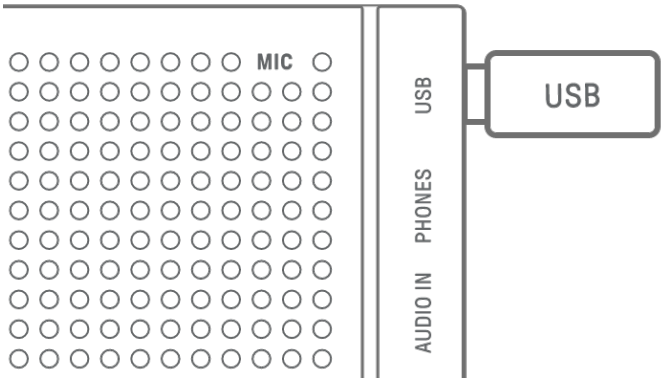
Вывод различных данных MIDI из SEQTRAK можно выборочно включать и выключать. Можно использовать приложение SEQTRAK для установки выходных фильтров MIDI.

16. Обновление прошивки

Прошивку можно обновить для улучшения функциональности и работоспособности SEQTRAK. Мы рекомендуем обновить прошивку до последней версии, чтобы использовать все функциональные возможности SEQTRAK. Можно выбрать один из следующих трех способов обновления прошивки. Обратите внимание, что прошивку можно обновлять только после полной зарядки SEQTRAK. Вы можете проверить установленную версию прошивки в приложении SEQTRAK.

16.1 Использование USB-накопителя

Прошивку можно обновить с помощью файла обновления, сохраненного на USB-накопителе. Список поддерживаемых USB-накопителей см. на странице «Загрузки» на следующем веб-сайте:
https://www.yamaha.com/2/seqtrak/.
Чтобы обновить прошивку с помощью USB-накопителя, USB-накопитель сначала необходимо отформатировать. Если флеш-накопитель USB, который будет использоваться для обновления встроенного ПО, содержит какие-либо данные, перенесите их на другой флеш-накопитель USB или компьютер, а затем отформатируйте флеш-накопитель.

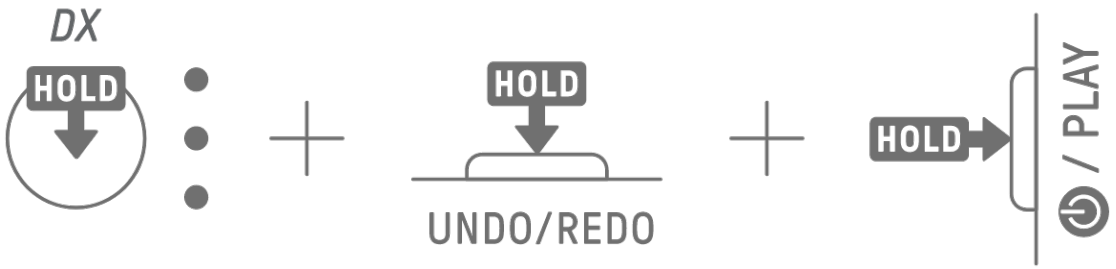


УВЕДОМЛЕНИЕ

- При форматировании все ранее записанные файлы удаляются. Убедитесь, что на форматируемом USB-устройстве хранения данных нет никаких важных файлов.
- Не извлекайте и не вставляйте USB-накопитель во время его форматирования или обновления прошивки. Это может привести к тому, что устройство перестанет работать, или к повреждению USB-накопителя и/или файлов.
- Подождите несколько секунд между вставкой и извлечением USB-устройства хранения данных.
- Не используйте удлинители USB для подключения флеш-памяти USB; подключайте устройство напрямую.

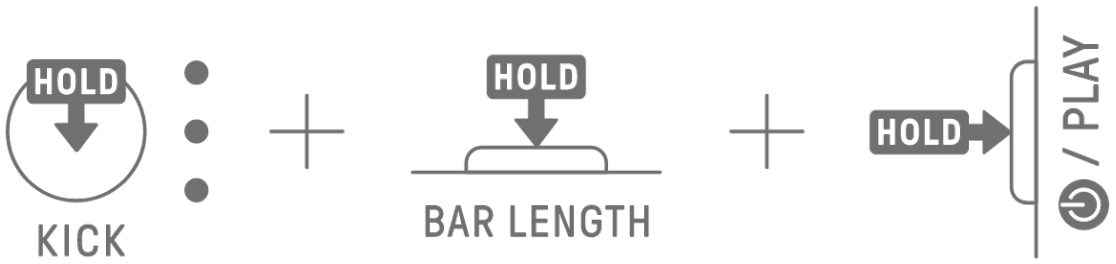
16.1.1 Форматирование USB-устройства хранения данных

Удерживая нажатыми регулятор [DX] и кнопку [UNDO/REDO] (Отменить/вернуть), включите SEQTRAK, чтобы отформатировать подключенный USB-накопитель. После завершения форматирования все индикаторы предметного указателя загорятся белым цветом. После завершения форматирования нажмите кнопку [⏻/PLAY] (/Воспроизведение), чтобы выключить питание.



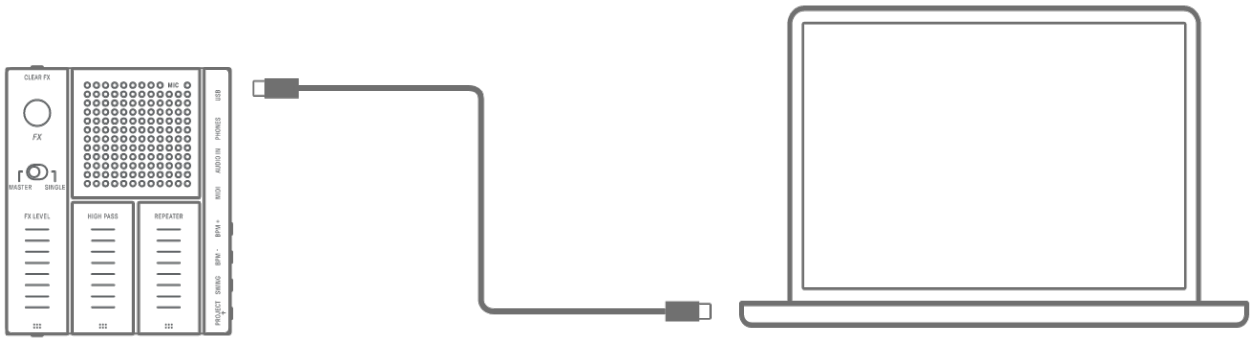
16.1.2 Обновление прошивки

1. Используйте компьютер или другое устройство для загрузки последней версии прошивки SEQTRAK со страницы «Загрузки» на следующем веб-сайте: https://www.yamaha.com/2/seqtrak/.
2. Сохраните файл обновления (8Z33OS_.PGM) в загруженном ZIP-файле на USB-накопителе.
3. Отключите питание SEQTRAK.
4. Подключите к SEQTRAK USB-накопитель, где содержится файл обновления.
5. Удерживая нажатыми регулятор [KICK] (Рабочие барабаны) и кнопку [BAR LENGTH] (Длина строки), включите SEQTRAK.



Светодиодные индикаторы на SEQTRAK будут мигать по мере установки обновления. После успешного применения обновления все индикаторы предметного указателя загорятся на некоторое время, после чего SEQTRAK автоматически перезапустится. После перезапуска с SEQTRAK можно работать как обычно.
Если обновление не удалось применить, индикатор Global Meter будет мигать красным. В этом случае попробуйте установить обновление еще раз.

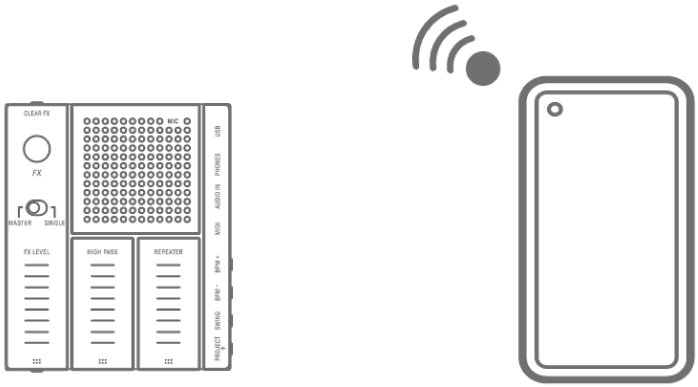
16.2 Использование приложения SEQTRAK (для проводного соединения)



Процедура обновления

1. Используйте кабель USB-C — USB-C из комплекта для подключения интеллектуального устройства или компьютера к SEQTRAK.
2. Откройте приложение SEQTRAK на своем интеллектуальном устройстве или компьютере.
3. Выполните инструкции на экране в приложении SEQTRAK, чтобы установить обновление. Если обновление не удалось применить, повторите процедуру обновления еще раз.

16.3 Использование приложения SEQTRAK (для проводного соединения)



Процедура обновления

1. Откройте приложение SEQTRAK на своем интеллектуальном устройстве.
2. Подключите интеллектуальное устройство к SEQTRAK по Bluetooth. Подробную информацию о том, как установить беспроводное соединение, см. в разделе «14.1.2 Беспроводное соединение (Bluetooth)».
3. Выполните инструкции на экране в приложении SEQTRAK, чтобы установить обновление. Если обновление не удалось применить, повторите процедуру обновления еще раз.

17. Документация

17.1 Характеристики продукта

Тон-генератор		
Тон-генератор		AWM2, FM: 4 оператора
Максимальная полифония		AWM2: 128, FM: 8
Файл формата Wave		Предустановка: 800 МБ (при преобразовании в 16-битный линейный формат) Пользователь: 500 МБ
Эффекты		Реверберация × 12 типов, задержка × 9 типов, основной эффект × 85 типов Отдельный эффект × 85 типов Основной эквалайзер 5 полос, фильтры НЧ-ВЧ для каждой дорожки
Дорожки		
Типы дорожки		DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
Количество дорожек		11
Звуки		
Количество звуков		Предустановленные звуки: 2032; предустановленные звуки сэмплирования: 392 * Можно добавить из приложения SEQTRAK.
Проект		
Количество проектов		8 * Можно сохранить в приложении SEQTRAK.
Возможности подключения		
Разъемы		USB Type-C (питание, MIDI к хосту, MIDI к устройству, аудио) PHONES (стереофонический мини-разъем) AUDIO IN (стереофонический мини-разъем) MIDI IN/OUT (Вход/выход MIDI) * Можно использовать только прилагаемый кабель.
Функции		
Интерфейс USB-аудио	Частота дискретизации	44,1 кГц (разрядность выравнивания: 24 бита)
	Входные/выходные каналы	Input (Входные): 2 канала (1 стереоканал) Выходные: 2 канала (1 стереоканал)
Bluetooth		Передача/прием MIDI-сообщений (возможности беспроводной связи зависят от страны)
Wi-Fi		Передача/прием данных с помощью специального приложения (возможности беспроводной связи зависят от страны), поддержка диапазона 2,4 ГГц Максимальное значение SAR: 1,11 Вт/кг

Акустическая система		
Динамики		2,3 см, 1 Вт
Микрофон		Микрофон MEMS
Источник питания		
Источник питания		Перезаряжаемая литий-ионная батарея (2100 мАч, 7,6 Вт*ч) USB Power Delivery (PD) (Выходное напряжение: 4,8–5,2 В; выходной ток: 1,5 А и выше)
Потребляемая мощность		6 Вт
Срок службы батареи при непрерывном использовании		3–4 ч
Время зарядки аккумулятора		3–5 ч
Размеры и масса		
Размеры/масса		Ш343 × Г97 × В38 мм, 0,5 кг
Прочее		
Дополнительные принадлежности		Кабель USB-C – USB-C, специальный кабель-переходник MIDI, Краткое руководство по эксплуатации, Руководство по технике безопасности
Специальное программное обеспечение		Приложение SEQTRAK
Блок секвенсора	Максимальное количество интервалов	128

* В содержании данного руководства приведены последние на момент публикации технические характеристики. Для получения последней версии руководства посетите веб-сайт корпорации Yamaha и загрузите файл с руководством. Так как технические характеристики, оборудование и отдельно продаваемые принадлежности могут различаться в разных странах, обратитесь за информацией к представителю корпорации Yamaha в своем регионе.

УВЕДОМЛЕНИЕ

- На устройствах Android функция интерфейса USB-аудио может работать неправильно, если используется приложение, отличное от SEQTRAK.
- Bluetooth и Wi-Fi не поддерживаются в Windows.

17.2 MIDI-каналы

CHANNEL (Канал)	TRACK NAME (Имя дорожки)
1	KICK
2	SNARE
3	CLAP
4	HAT 1
5	HAT 2
6	PERC 1
7	PERC 2
8	SYNTH 1
9	SYNTH 2
10	DX
11	SAMPLER

17.3 Изменение параметров управления MIDI

17.3.1 Параметры настройки звука

PARAMETER (Параметр)	CC	CHANNEL (Канал)	RANGE (Диапазон)	AVAILABLE ON (Доступно на)
TRACK VOLUME (Громкость дорожки)	7	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
TRACK PAN (Панорама дорожки)	10	1-11	1-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DRUM PITCH (Высота звука ударных)	25	1-7	40-88	DRUM (Ударные)
MONO/POLY/CHORD (Моно/Полифония/Аккорд)	26	8-10	0=MONO 1=POLY 2=CHORD	SYNTH, DX
ATTACK TIME (Время атаки)	73	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DECAY/RELEASE TIME (Время затухания/затухания окончания)	75	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
FILTER CUTOFF (Срез фильтра)	74	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
FILTER RESONANCE (Резонанс фильтра)	71	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
REVERB SEND (Передача реверберации)	91	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
DELAY SEND (Время задержки)	94	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
EQ - HIGH GAIN (Усиление ВЧ на эквалайзере)	20	1-11	40-88	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
EQ - LOW GAIN (Усиление НЧ на эквалайзере)	21	1-11	40-88	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
PORTAMENTO TIME (Время портаменто)	5	8-10	0-127 (0=OFF)	SYNTH, DX (должно быть Mono)
PORTAMENTO SWITCH (Переключатель портаменто)	65	8-10	0=OFF 1=ON	SYNTH, DX
ARP TYPE (Тип ARP)	27	8-10	0-16 (0=OFF)	SYNTH, DX
ARP GATE (Шлюз ARP)	28	8-10	0-127	SYNTH, DX
ARP SPEED (Скорость ARP)	29	8-10	0-9	SYNTH, DX
FM ALGORITHM (Алгоритм FM)	116	10	0-127	DX
FM MODULATION (FM-модуляция) AMOUNT (Величина)	117	10	0-127	DX
FM MODULATOR (FM-модулятор) FREQUENCY (Частота)	118	10	0-127	DX
FM MODULATOR (FM-модулятор) FEEDBACK (Обратная связь)	119	10	0-127	DX

17.3.2 Параметры эффектов

PARAMETER (Параметр)	CC	CHANNEL (Канал)	RANGE (Диапазон)	AVAILABLE ON (Доступно на)
MASTER EFFECT 1 — ASSIGNED PARAMETER 1 (Основной эффект 1 — Назначенный параметр 1)	102	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 — ASSIGNED PARAMETER 2 (Основной эффект 1 — Назначенный параметр 2)	103	1	0-127	
MASTER EFFECT 1 — ASSIGNED PARAMETER 3 (Основной эффект 1 — Назначенный параметр 3)	104	1	0-127	
MASTER EFFECT 2 — ASSIGNED PARAMETER (Основной эффект 2 — Назначенный параметр)	105	1	0-127	
MASTER EFFECT 3 ASSIGNED PARAMETER (Основной эффект 3 — Назначенный параметр)	106	1	0-127	
SINGLE EFFECT — ASSIGNED PARAMETER 1 (Отдельный эффект — Назначенный параметр 1)	107	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT — ASSIGNED PARAMETER 2 (Отдельный эффект —Назначенный параметр 2)	108	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SINGLE EFFECT — ASSIGNED PARAMETER 3 (Отдельный эффект — Назначенный параметр 3)	109	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SEND REVERB — ASSIGNED PARAMETER 1 (Реверберация передачи — Назначенный параметр 1)	110	1	0-127	
SEND REVERB — ASSIGNED PARAMETER 2 (Реверберация передачи — Назначенный параметр 2)	111	1	0-127	

PARAMETER (Параметр)	CC	CHANNEL (Канал)	RANGE (Диапазон)	AVAILABLE ON (Доступно на)
SEND REVERB — ASSIGNED PARAMETER 3 (Реверберация передачи — Назначенный параметр 3)	112	1	0-127	
SEND DELAY — ASSIGNED PARAMETER 1 (До задержки — Назначенный параметр 1)	113	1	0-127	
SEND DELAY — ASSIGNED PARAMETER 2 (До задержки — Назначенный параметр 2)	114	1	0-127	
SEND DELAY — ASSIGNED PARAMETER 3 (Задержка передачи — Назначенный параметр 3)	115	1	0-127	

17.3.3 Приглушение/соло

PARAMETER (Параметр)	CC	CHANNEL (Канал)	RANGE (Диапазон)	AVAILABLE ON (Доступно на)
MUTE (Приглушение)	23	1-11	0-63=OFF 64-127=ON	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER
SOLO (Соло)	24	1-11	0-11 （0=OFF 1=TRACK1 2=TRACK2… 11=TRACK11）	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER

ПРИМЕЧАНИЕ

- MUTE (Приглушение) и SOLO (Соло) поддерживают только прием.

17.3.4 Прочее

PARAMETER (Параметр)	CC	CHANNEL (Канал)	RANGE (Диапазон)	AVAILABLE ON (Доступно на)
DAMPER PEDAL (Демпферная педаль)	64	8-11	0-127	SYNTH, DX, SAMPLER
SOSTENUTO (Состенуто)	66	8,9,11	0-63=OFF 64-127=ON	SYNTH, SAMPLER
EXPRESSION CONTROL (Контроль выразительности)	11	1-11	0-127	DRUM, SYNTH, DX, SAMPLER

ПРИМЕЧАНИЕ

- Они предназначены только для приема.

17.4 Предустановки ОСНОВНОГО ЭФФЕКТА

17.4.1 FILTER (ФИЛЬТР)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	LPF - NO RESONANCE (ФНЧ — Без резонанса)	CONTROL FILTER (Управляющий фильтр)	CUTOFF (Срез)	RESONANCE (Резонанс)	OUTPUT LEVEL (Уровень выходного сигнала)
2	LPF - LOW RESONANCE (ФНЧ — Низкий резонанс)				
3	LPF - MID RESONANCE (ФНЧ — Средний резонанс)				
4	LPF - HIGH RESONANCE (ФНЧ — Высокий резонанс)				
5	HPF - NO RESONANCE (ФВЧ — Без резонанса)				
6	HPF - LOW RESONANCE (ФВЧ — Низкий резонанс)				
7	HPF - MID RESONANCE (ФВЧ — Средний резонанс)				
8	HPF - HIGH RESONANCE (ФВЧ — Высокий резонанс)				

17.4.2 REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	SMALL ROOM 1 (Маленькое помещение 1)	SPX ROOM (Помещение SPX)	DRY/WET (Сухой/влажный)	REVERB TIME (Время реверберации)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
2	SMALL ROOM 2 (Маленькое помещение 2)	SPX ROOM (Помещение SPX)			
3	MID ROOM (Среднее помещение)	SPX ROOM (Помещение SPX)			
4	SMALL HALL (Малый зал)	SPX HALL (Зал SPX)			
5	MID HALL (Средний зал)	SPX HALL (Зал SPX)			
6	STAGE (Сцена)	SPX STAGE (Сцена SPX)			
7	GATED REVERB (Пороговая реверберация)	GATED REVERB (Пороговая реверберация)		ROOM SIZE (Размер помещения)	
8	REVERSE REVERB (Обратная реверберация)	REVERSE REVERB (Обратная реверберация)			

17.4.3 DELAY (ЗАДЕРЖКА)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	TEMPO DELAY 4TH (Задержка темпа 4-й доли)	TEMPO DELAY (Задержка темпа) — STEREO	DRY/WET (Сухой/влажный)	DELAY TIME (Время задержки)	FEEDBACK (Обратная связь)
2	PING PONG DELAY 4TH (Задержка 4-й доли «пинг-понг»)	TEMPO CROSS — DELAY (Перекрестная задержка темпа — Задержка)		DELAY TIME L>R (Время задержки Л>П) & DELAY TIME R>L (Время задержки П>Л)	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT (Задержка темпа 8-й доли)	TEMPO DELAY (Задержка темпа) — STEREO		DELAY TIME (Время задержки)	
4	TEMPO DELAY 8TH (Задержка темпа 8-й доли)	TEMPO DELAY (Задержка темпа) — STEREO		DELAY TIME (Время задержки)	
5	PING PONG DELAY 8TH (Задержка темпа 8-й доли «пинг-понг»)	TEMPO CROSS — DELAY (Перекрестная задержка темпа — Задержка)		DELAY TIME L>R (Время задержки Л>П) & DELAY TIME R>L (Время задержки П>Л)	
6	TEMPO DELAY 16TH (Задержка темпа 16-й доли)	TEMPO DELAY - STEREO (Задержка темпа — стерео)		DELAY TIME (Время задержки)	
7	ANALOG DELAY (Задержка аналогового сигнала) — MODERN (Модерн)	ANALOG DELAY — MODERN (Задержка аналогового сигнала — Модерн)		DELAY TIME (Время задержки)	
8	ANALOG DELAY RETRO (Задержка аналогового сигнала — ретро)	ANALOG DELAY — RETRO (Задержка аналогового сигнала — Ретро)		DELAY TIME (Время задержки)	

17.4.4 COMPRESSOR (КОМПРЕССОР)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	COMP - SETTING 1 (Компрессор — Настройка 1)	UNI COMP DOWN (Компрессор с алгоритмом понижения)	RATIO (Коэффициент)	THRESHOLD (Порог)	MAKE UP GAIN (Компенсирующее усиление)
2	COMP - SETTING 2 (Компрессор — Настройка 2)				
3	COMP - SETTING 3 (Компрессор — Настройка 3)				
4	COMP - SETTING 4 (Компрессор — Настройка 4)				
5	COMP - SETTING 5 (Компрессор — Настройка 5)				
6	COMP - SETTING 6 (Компрессор — Настройка 6)				
7	COMP - SETTING 7 (Компрессор — Настройка 7)				
8	COMP - SETTING 8 (Компрессор — Настройка 8)				

17.4.5 DISTORTION (ИСКАЖЕНИЕ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	WAVE FOLDER — SATURATION (ПАПКА WAVE — Насыщенность)	WAVE FOLDER (ПАПКА WAVE)	DRY/WET (Сухой/влажный)	FOLD (Сложение)	INPUT LEVEL (Уровень входного сигнала)
2	COMP DISTORTION (Искажение компрессора)	COMP DISTORTION (Искажение компрессора)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
3	WAVE FOLDER (ПАПКА WAVE)	WAVE FOLDER (ПАПКА WAVE)	DRY/WET (Сухой/влажный)	FOLD (Сложение)	INPUT LEVEL (Уровень входного сигнала)
4	AMP SIMULATOR 2 — SETTING 1 (Симулятор амплитуды 2 — Настройка 1)	AMP SIMULATOR 2 (Симулятор амплитуды 2)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
5	AMP SIMULATOR 1 (Симулятор амплитуды 1)	AMP SIMULATOR 1 (Симулятор амплитуды 1)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	PRESENCE (Присутствие)
6	AMP SIMULATOR 2 — SETTING 2 (Симулятор амплитуды 2 — Настройка 2)	AMP SIMULATOR 2 (Симулятор амплитуды 2)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)

7	BIT CRUSHER (Уменьшение битности)	BIT CRUSHER (Уменьшение битности)	SAMPLE RATE (Частота сэмпла)	BIT (БИТ)	DRY/WET (Сухой/влажный)
8	DIGITAL TURNTABLE (Цифровой проигрыватель)	DIGITAL — TURNTABLE (Цифровой — Проигрыватель)	NOISE LEVEL (Уровень шума)	CLICK LEVEL (Уровень щелчков)	DRY SEND TO — NOISE (СУХОЙ СИГНАЛ В — ШУМ)

17.4.6 MODULATION (МОДУЛЯЦИЯ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	SPX CHORUS (Хорус SPX)	SPX CHORUS (Хорус SPX)	DRY/WET (Сухой/влажный)	LFO SPEED (Скорость LFO)	LFO DEPTH (Глубина LFO)
2	TEMPO FLANGER (Флэнжер темпа)	TEMPO FLANGER (Флэнжер темпа)	DRY/WET (Сухой/влажный)	LFO SPEED (Скорость LFO)	LFO DEPTH (Глубина LFO)
3	TEMPO PHASER (Фазер темпа)	TEMPO PHASER (Фазер темпа)	LFO DEPTH (Глубина LFO)	LFO SPEED (Скорость LFO)	FEEDBACK LEVEL (Уровень обратной связи)
4	ENSEMBLE DETUNE (Смещение ансамбля)	ENSEMBLE DETUNE (Смещение ансамбля)	DRY/WET (Сухой/влажный)	DETUNE (Смещение)	SPREAD (Расширение)
5	AUTO PAN (Автопанорама)	AUTO PAN (Автопанорама)	L/R DEPTH (Глубина Л/П)	LFO SPEED (Скорость LFO)	LFO WAVE (Волна LFO)
6	TREMOLO (Тремоло)	TREMOLO (Тремоло)	AM DEPTH (Глубина AM)	LFO SPEED (Скорость LFO)	PM DEPTH (Глубина PM)
7	VCM AUTO WAH (Переменное кодирование/модуляция - АВТО - квакушка)	VCM AUTO WAH (Переменное кодирование/модуляция - АВТО - квакушка)	SPEED (Скорость)	RESONANCE (Резонанс) - OFFSET (Смещение)	OTPUT (Выходной сигнал:)
8	RING MODULATOR (Кольцевой модулятор)	RING MODULATOR (Кольцевой модулятор)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OSC FREQ (Частота осциллятора)	LFO DEPTH (Глубина LFO)

17.4.7 DUCKER (ДАКЕР)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	DUCKER – SETTING 1 (Дакер — Настройка 1)	UNI COMP DOWN (Компрессор с алгоритмом понижения)	SIDE CHAIN LEVEL (Уровень боковой цепи)	ATTACK (Атака)	RELEASE (Концевое затухание)
2	DUCKER – SETTING 2 (Дакер — Настройка 2)				
3	DUCKER – SETTING 3 (Дакер — Настройка 3)				
4	DUCKER – SETTING 4 (Дакер — Настройка 4)				
5	DUCKER – SETTING 5 (Дакер — Настройка 5)				
6	DUCKER – SETTING 6 (Дакер — Настройка 6)				
7	DUCKER – SETTING 7 (Дакер — Настройка 7)				
8	DUCKER – SETTING 8 (Дакер — Настройка 8)				

17.4.8 OTHER (ПРОЧЕЕ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	BEAT REPEAT (Повторение тактовой доли)	BEAT REPEAT (Повторение тактовой доли)	REPEAT & LENGTH (Повторение и длина)	GATE TIME (Время шлюза)	PLAY SPEED (Скорость воспроизведения)
2	TALKING MODULATOR (Модулятор речи)	TALKING — MODULATOR (Речь — Модулятор)	VOWEL (Гласный звук)	MOVE SPEED (Скорость движения)	DRIVE (Интенсивность)
3	ROTARY SPEAKER 1 — SLOW (Вращающийся динамик 1 — Медленный)	ROTARY SPEAKER 1 (Вращающийся динамик 1)	SPEED CONTROL (Контроль скорости)	ROTOR/HORN — BALANCE (ВЧ-динамик/ротор — Баланс)	MIC L-R ANGLE (Угол микрофона Л-П)
4	ROTARY SPEAKER 2 — FAST (Вращающийся динамик 2 — Быстрый)	ROTARY SPEAKER 2 (Вращающийся динамик 2)	SPEED CONTROL (Контроль скорости)	ROTOR/HORN — BALANCE (ВЧ-динамик/ротор — Баланс)	MODULATION — DEPTH (Глубина модулятора)
5	HARMONIC ENHANCER (Усилитель гармонии)	HARMONIC — ENHANCER (Усилитель гармонии)	MIX LEVEL (Уровень прослушивания)	DRIVE (Интенсивность)	HPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
6	AUTO SYNTH (Автом. синт.)	AUTO SYNTH (Автом. синт.)	MOD DEPTH (Глубина мод.)	AM DEPTH (Глубина AM)	DELAY LEVEL (Уровень задержки)
7	SLICE (Срез)	SLICE (Срез)	DRY/WET (Сухой/влажный)	GATE TIME (Время шлюза)	DIVIDE TYPE (Тип разделения)
8	VINYL BREAK (Виниловый брейк)	VINYL BREAK (Виниловый брейк)	BREAK (Брейк)	SPEED (Скорость)	SPEED ADJUST (Регулировка скорости)

17.5 Предустановки ОТДЕЛЬНОГО ЭФФЕКТА

17.5.1 FILTER (ФИЛЬТР)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	LPF - NO RESONANCE (ФНЧ — Без резонанса)	CONTROL FILTER (Управляющий фильтр)	CUTOFF (Срез)	RESONANCE (Резонанс)	OUTPUT LEVEL (Уровень выходного сигнала)
2	LPF - LOW RESONANCE (ФНЧ — Низкий резонанс)				
3	LPF - MID RESONANCE (ФНЧ — Средний резонанс)				
4	LPF - HIGH RESONANCE (ФНЧ — Высокий резонанс)				
5	HPF - NO RESONANCE (ФВЧ — Без резонанса)				
6	HPF - LOW RESONANCE (ФВЧ — Низкий резонанс)				
7	HPF - MID RESONANCE (ФВЧ — Средний резонанс)				
8	HPF - HIGH RESONANCE (ФВЧ — Высокий резонанс)				

17.5.2 REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	SMALL ROOM 1 (Маленькое помещение 1)	SPX ROOM (Помещение SPX)	DRY/WET (Сухой/влажный)	REVERB TIME (Время реверберации)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
2	SMALL ROOM 2 (Маленькое помещение 2)	SPX ROOM (Помещение SPX)			
3	MID ROOM (Среднее помещение)	SPX ROOM (Помещение SPX)			
4	SMALL HALL (Малый зал)	SPX HALL (Зал SPX)			
5	MID HALL (Средний зал)	SPX HALL (Зал SPX)			
6	STAGE (Сцена)	SPX STAGE (Сцена SPX)			
7	GATED REVERB (Пороговая реверберация)	GATED REVERB (Пороговая реверберация)		ROOM SIZE (Размер помещения)	
8	REVERSE REVERB (Обратная реверберация)	REVERSE REVERB (Обратная реверберация)			

17.5.3 DELAY (ЗАДЕРЖКА)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	TEMPO DELAY 4TH (Задержка темпа 4-й доли)	TEMPO DELAY - STEREO (Задержка темпа — стерео)	DRY/WET (Сухой/влажный)	DELAY TIME (Время задержки)	FEEDBACK (Обратная связь)
2	PING PONG DELAY 4TH (Задержка 4-й доли «пинг-понг»)	TEMPO CROSS - DELAY (Перекрестная задержка темпа)		DELAY TIME L>R (Время задержки Л>П) & DELAY TIME R>L (Время задержки П>Л)	
3	TEMPO DELAY 8TH DOT (Задержка темпа 8-й доли)	TEMPO DELAY - STEREO (Задержка темпа — стерео)		DELAY TIME (Время задержки)	
4	TEMPO DELAY 8TH (Задержка темпа 8-й доли)	TEMPO DELAY - STEREO (Задержка темпа — стерео)		DELAY TIME (Время задержки)	
5	PING PONG DELAY 8TH (Задержка темпа 8-й доли «пинг-понг»)	TEMPO CROSS - DELAY (Перекрестная задержка темпа)		DELAY TIME L>R (Время задержки Л>П) & DELAY TIME R>L (Время задержки П>Л)	
6	TEMPO DELAY 16TH (Задержка темпа 16-й доли)	TEMPO DELAY - STEREO (Задержка темпа — стерео)		DELAY TIME (Время задержки)	
7	ANALOG DELAY - MODERN (Задержка аналогового сигнала — модерн)	ANALOG DELAY - MODERN (Задержка аналогового сигнала — модерн)		DELAY TIME (Время задержки)	
8	ANALOG DELAY RETRO (Задержка аналогового сигнала — ретро)	ANALOG DELAY RETRO (Задержка аналогового сигнала — ретро)		DELAY TIME (Время задержки)	

17.5.4 COMPRESSOR (КОМПРЕССОР)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	COMP - SETTING 1 (Компрессор — Настройка 1)	UNI COMP DOWN (Компрессор с алгоритмом понижения)	RATIO (Коэффициент)	THRESHOLD (Порог)	MAKE UP GAIN (Компенсирующее усиление)
2	COMP - SETTING 2 (Компрессор — Настройка 2)				
3	COMP - SETTING 3 (Компрессор — Настройка 3)				
4	COMP - SETTING 4 (Компрессор — Настройка 4)				
5	COMP - SETTING 5 (Компрессор — Настройка 5)				
6	COMP - SETTING 6 (Компрессор — Настройка 6)				
7	COMP - SETTING 7 (Компрессор — Настройка 7)				
8	COMP - SETTING 8 (Компрессор — Настройка 8)				

17.5.5 DISTORTION (ИСКАЖЕНИЕ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	WAVE FOLDER — SATURATION (ПАПКА WAVE Насыщенность)	WAVE FOLDER (ПАПКА WAVE)	DRY/WET (Сухой/влажный)	FOLD (Сложение)	INPUT LEVEL (Уровень входного сигнала)
2	AMP SIMULATOR 2 SETTING 1 (Симулятор амплитуды 2 — Настройка 1)	AMP SIMULATOR 2 (Симулятор амплитуды 2)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
3	AMP SIMULATOR 2 SETTING 2 (Симулятор амплитуды 2 — Настройка 2)	AMP SIMULATOR 2 (Симулятор амплитуды 2)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
4	JAZZ COMBO (Джаз комбо)	JAZZ COMBO (Джаз комбо)	DISTORTION (Искажение)	DEPTH (Глубина модулятора)	TREBLE (Высокие частоты)
5	AMP SIMULATOR 1 (Симулятор амплитуды 1)	AMP SIMULATOR 1 (Симулятор амплитуды 1)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OVERDRIVE (Овердрайв)	PRESENCE (Присутствие)
6	SMALL STEREO	SMALL STEREO	DIST DRIVE (Интенсивность искаж.)	DIST TONE (Тон искаж.)	DIST PRESENCE (Присутствие искаж.)
7	BIT CRUSHER	BIT CRUSHER	SAMPLE RATE (Частота сэмпла)	BIT (БИТ)	DRY/WET (Сухой/влажный)
8	DIGITAL TURNTABLE (Цифровой проигрыватель)	DIGITAL TURNTABLE (Цифровой проигрыватель)	NOISE LEVEL (Уровень шума)	CLICK LEVEL (Уровень щелчков)	DRY SEND TO — NOISE (ШУМ)

17.5.6 MODULATION (МОДУЛЯЦИЯ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	SPX CHORUS (Хорус SPX)	SPX CHORUS (Хорус SPX)	DRY/WET (Сухой/влажный)	LFO SPEED (Скорость LFO)	LFO DEPTH (Глубина LFO)
2	TEMPO FLANGER (Флэнжер темпа)	TEMPO FLANGER (Флэнжер темпа)	DRY/WET (Сухой/влажный)	LFO SPEED (Скорость LFO)	LFO DEPTH (Глубина LFO)
3	TEMPO PHASER (Фазер темпа)	TEMPO PHASER (Фазер темпа)	LFO DEPTH (Глубина LFO)	LFO SPEED (Скорость LFO)	FEEDBACK LEVEL (Уровень обратной связи)
4	ENSEMBLE DETUNE (Смещение ансамбля)	ENSEMBLE DETUNE (Смещение ансамбля)	DRY/WET (Сухой/влажный)	DETUNE (Смещение)	SPREAD (Расширение)
5	AUTO PAN (Автопанорама)	AUTO PAN (Автопанорама)	L/R DEPTH (Глубина Л/П)	LFO SPEED (Скорость LFO)	LFO WAVE (Волна LFO)
6	TREMOLO (Тремоло)	TREMOLO (Тремоло)	AM DEPTH (Глубина AM)	LFO SPEED (Скорость LFO)	PM DEPTH (Глубина PM)
7	VCM AUTO WAH (Переменное кодирование/ модуляция- АВТО - квакушка)	VCM AUTO WAH (Переменное кодирование/ модуляция - АВТО - квакушка)	SPEED (Скорость)	RESONANCE — OFFSET (Резонанс — Смещение)	OUTPUT (Выходной сигнал)
8	RING MODULATOR (Кольцевой модулятор)	RING MODULATOR (Кольцевой модулятор)	DRY/WET (Сухой/влажный)	OSC FREQ (Частота осциллятора)	LFO DEPTH (Глубина LFO)

17.5.7 DUCKER (ДАКЕР)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	DUCKER – SETTING 1 (Дакер — Настройка 1)	UNI COMP DOWN (Компрессор с алгоритмом понижения)	SIDE CHAIN LEVEL (Уровень боковой цепи)	ATTACK (Атака)	RELEASE (Концевое затухание)
2	DUCKER – SETTING 2 (Дакер — Настройка 2)				
3	DUCKER – SETTING 3 (Дакер — Настройка 3)				
4	DUCKER – SETTING 4 (Дакер — Настройка 4)				
5	DUCKER – SETTING 5 (Дакер — Настройка 5)				
6	DUCKER – SETTING 6 (Дакер — Настройка 6)				
7	DUCKER – SETTING 7 (Дакер — Настройка 7)				
8	DUCKER – SETTING 8 (Дакер — Настройка 8)				

17.5.8 OTHER (ПРОЧЕЕ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	BEAT REPEAT (Повторение тактовой доли)	BEAT REPEAT (Повторение тактовой доли)	REPEAT & LENGTH (Повторение и длина)	GATE TIME (Время шлюза)	FREEZE
2	TALKING MODULATOR (Модулятор речи)	TALKING — MODULATOR (Речь — Модулятор)	VOWEL (Гласный звук)	MOVE SPEED (Скорость движения)	DRIVE (Интенсивность)
3	ROTARY SPEAKER 1 — SLOW (Вращающийся динамик 1 — Медленный)	ROTARY SPEAKER 1 (Вращающийся динамик 1)	SPEED CONTROL (Контроль скорости)	ROTOR/HORN BALANCE (ВЧ-динамик/ротор — Баланс)	MIC L-R ANGLE (Угол микрофона Л-П)
4	ROTARY SPEAKER 2 (Вращающийся динамик 2) — FAST (Быстрый)	ROTARY SPEAKER 2 (Вращающийся динамик 2)	SPEED CONTROL (Контроль скорости)	ROTOR/HORN BALANCE (ВЧ-динамик/ротор — Баланс)	MODULATION — DEPTH (Глубина модулятора)
5	HARMONIC ENHANCER (Усилитель гармонии)	HARMONIC — ENHANCER (Усилитель гармонии)	MIX LEVEL (Уровень прослушивания)	DRIVE (Интенсивность)	HPF CUTOFF (Срез ФНЧ) — FREQUENCY (Частота)
6	AUTO SYNTH (Автом. синт.)	AUTO SYNTH (Автом. синт.)	MOD DEPTH (Глубина мод.)	AM DEPTH (Глубина AM)	DELAY LEVEL (Уровень задержки)
7	SLICE (Срез)	SLICE (Срез)	DRY/WET (Сухой/влажный)	GATE TIME (Время шлюза)	DIVIDE TYPE (Тип разделения)
8	VINYL BREAK (Виниловый брейк)	VINYL BREAK (Виниловый брейк)	BREAK (Брейк)	SPEED (Скорость)	SPEED ADJUST (Регулировка скорости)

17.6 Предустановки ЭФФЕКТА ПЕРЕДАЧИ

17.6.1 REVERB (РЕВЕРБЕРАЦИЯ)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	HD ROOM (Помещение HD)	HD ROOM (Помещение HD)	REVERB TIME (Время реверберации)	ROOM SIZE (Размер помещения)	HIGH DAMP — FREQUENCY (Демпфирование ВЧ — Частота)
2	R3 ROOM (Помещение R3)	R3 ROOM (Помещение R3)		DIFFUSION (Диффузия)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
3	R3 HALL (Зал R3)	R3 HALL (Зал R3)		DIFFUSION (Диффузия)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
4	HD HALL (Зал HD)	HD HALL (Зал HD)		ROOM SIZE (Размер помещения)	HIGH DAMP — FREQUENCY (Демпфирование ВЧ — Частота)
5	R3 PLATE (Табличка R3)	R3 PLATE (Табличка R3)		DIFFUSION (Диффузия)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
6	HD PLATE (Табличка HD)	HD PLATE (Табличка HD)		PLATE TYPE	HIGH DAMP — FREQUENCY (Демпфирование ВЧ — Частота)
7	SPX STAGE(Сцена SPX)	SPX STAGE (Сцена SPX)		DIFFUSION (Диффузия)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)
8	REV X HALL (Зал REV X)	REV X HALL (Зал REV X)		ROOM SIZE (Размер помещения)	LPF CUTOFF — FREQUENCY (Срез ФНЧ — Частота)

17.6.2 DELAY (ЗАДЕРЖКА)

№	NAME (Имя)	TYPE (Тип)	PARAMETER 1 (Параметр 1)	PARAMETER 2 (Параметр 2)	PARAMETER 3 (Параметр 3)
1	TEMPO DELAY 4TH (Задержка темпа 4-й доли)	TEMPO DELAY — STEREO (Задержка темпа — стерео)	DELAY TIME (Время задержки)	FEEDBACK LEVEL (Уровень обратной связи)	FEEDBACK — HIGH DAMP (Обратная связь — Демпфирование ВЧ)
2	PING PONG DELAY 4TH (Задержка 4-й доли «пинг-понг»)	TEMPO CROSS — DELAY (Перекрестная задержка темпа Задержка)	DELAY TIME L>R (Время задержки Л>П) & DELAY TIME R>L (Время задержки П>Л)		FEEDBACK — HIGH DAMP (Обратная связь — Демпфирование ВЧ)
3	TEMPO DELAY 8TH DOT (Задержка темпа 8-й доли)	TEMPO DELAY (Задержка темпа) — STEREO	DELAY TIME (Время задержки)		FEEDBACK — HIGH DAMP (Обратная связь — Демпфирование ВЧ)
4	TEMPO DELAY 8TH (Задержка темпа 8-й доли)	TEMPO DELAY (Задержка темпа) — STEREO	DELAY TIME (Время задержки)		FEEDBACK — HIGH DAMP (Обратная связь — Демпфирование ВЧ)
5	PING PONG DELAY 8TH (Задержка темпа 8-й доли «пинг-понг»)	TEMPO CROSS — DELAY (Перекрестная задержка темпа Задержка)	DELAY TIME L>R (Время задержки Л>П) & DELAY TIME R>L (Время задержки П>Л)		FEEDBACK — HIGH DAMP (Обратная связь — Демпфирование ВЧ)
6	TEMPO DELAY 16TH (задержка темпа 16-й доли)	TEMPO DELAY (Задержка темпа) — STEREO	DELAY TIME (Время задержки)		FEEDBACK — HIGH DAMP (Обратная связь — Демпфирование ВЧ)
7	ANALOG DELAY (Задержка аналогового сигнала)- MODERN (Модерн)	ANALOG DELAY MODERN — (Задержка аналогового сигнала Модерн)	DELAY TIME (Время задержки)		DELAY INPUT — LEVEL (Задержка входного сигналаУровень)
8	ANALOG DELAY RETRO (Задержка аналогового сигнала — ретро)	ANALOG DELAY — RETRO (Задержка аналогового сигнала — ретро)	DELAY TIME (Время задержки)		DELAY INPUT — LEVEL (Задержка входного сигналаУровень)

17.7 Описание параметров звука

Parameter (Параметр)	**Описание**
SOUND SELECT (Выбор звука)	Выбор типа звука.
PITCH (Высота звука)	Устанавливает высоту звука с интервалом в полшага.
PAN (Панорама)	Регулировка левого/правого стереоизображения.
VOLUME (Громкость)	Регулирует громкость.
AEG ATTACK (Атака AEG)	Устанавливает время с момента нажатия клавиши на клавиатуре до момента, пока громкость не достигнет уровня, установленного уровнем атаки.
AEG DECAY/RELEASE (Затухание/затухание окончания AEG)	DECAY (Затухание): устанавливает время с момента достижения громкости, установленной на уровне атаки, до достижения громкости, установленной на уровне затухания. RELEASE (Затухание окончания): устанавливает время с момента отпускания клавиши на клавиатуре до затухания ноты.
LP-HP FILTER CUTOFF (Срез фильтра НЧ-ВЧ)	Устанавливает частоты среза для фильтров нижних и верхних частот.
LP-HP FILTER RESONANCE (Резонанс фильтра НЧ-ВЧ)	Применяет резонанс к фильтрам нижних и верхних частот.
REVERB SEND (Передача реверберации)	Устанавливает величину сигнала, передаваемого на эффект реверберации (уровень передачи). Чем выше это значение, тем глубже реверберация.
DELAY SEND (Время задержки)	Устанавливает величину сигнала, передаваемого на эффект задержки (уровень передачи). Чем выше это значение, тем сильнее задержка.
EQ HIGH GAIN (Усиление ВЧ на эквалайзере)	Устанавливает величину усиления при увеличении или уменьшении диапазона высоких частот на эквалайзере.
EQ LOW GAIN (Усиление НЧ на эквалайзере)	Устанавливает величину усиления при увеличении или уменьшении диапазона низких частот на эквалайзере.
MONO/POLY/CHORD	Выбор метода озвучивания. MONO: отдельный тон, POLY: несколько тонов, CHORD: аккорды.
PORTAMENTO TIME (Время портаменто)	Устанавливает время, необходимое портаменто для изменения высоты звука, или скорость изменения высоты звука. Чем выше это значение, тем больше времени требуется для изменения высоты тона и тем медленнее оно меняется.
ARPEGGIATOR TYPE (Тип арпеджиатора)	Включает/выключает и переключает тип арпеджиатора (функция, воспроизводящая поочередно отдельные ноты аккорда).

Parameter (Параметр)	Описание
ARPEGGIATOR GATE TIME (Время шлюза арпеджиатора)	Устанавливает время шлюза для арпеджиатора.
ARPEGGIATOR SPEED (Скорость арпеджиатора)	Устанавливает скорость арпеджиатора.
FM ALGORITHM (Алгоритм FM)	Выбирает из 12 различных алгоритмов FM (способ подключения операторов).
MODULATOR AMOUNT (Величина модулятора)	Коллективно изменяет уровень операторов, выступающих как МОДУЛЯТОР.
MODULATOR FREQUENCY (Частота модулятора)	Изменяет все ЧАСТОТНЫЕ параметры оператора, действующего как МОДУЛЯТОР.
MODULATOR FEEDBACK (Обратная связь модулятора)	Изменяет все параметры ОБРАТНОЙ СВЯЗИ оператора, действующего как МОДУЛЯТОР.
START POINT (Начальная точка)	Определяет начальную позицию сэмпла.
END POINT (Конечная точка)	Определяет конечную позицию сэмпла.
PEG ATTACK LEVEL (Уровень атаки PEG)	Определяет время атаки PEG (высота звука генератора огибающих). Высота звука в начале тона меняется.
PEG DECAY TIME (Время затухания PEG)	Определяет время затухания PEG (высота звука генератора огибающих). Время, необходимое для возврата к исходной высоте звука, заданной параметром PEG ATTACK LEVEL, изменится.

17.8 Программное обеспечение с открытым исходным кодом

Прошивка для SEQTRAK содержит программное обеспечение с открытым исходным кодом.
Информацию об авторских правах и условиях использования программного обеспечения с открытым исходным кодом можно найти на странице «Загрузки» на следующем веб-сайте.
https://www.yamaha.com/2/seqtrak/

© 2024 Yamaha Corporation
Published 01/2024
YJ-A0